SUPERMAN: DOS QUADRINHOS PARA O VIDEOGAME

AUTOR: Gustavo Barbosa

8

Enviado: 01/07/2024
Aceito: 24/11/2024

Gustavo Barbosa

Sou bacharel em Matemática pela Universidade de São Paulo (USP - São Carlos), com pós graduação em Educação Matemática (mestrado e doutorado) pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP - Rio Claro). Durante o doutorado, desenvolvi um ano de estágio sanduíche (CAPES - PDSE) na Università degli Studi di Cagliari, na Itália. Depois desenvolvi um projeto de pós-doutorado pela FAPESP, na UNESP e, novamente, na Itália.

Atualmente trabalho como professor de matemática no colégio e curso Aprovado, na cidade de Limeira, SP.

Resumo

O presente artigo tem como objetivo investigar a criação do jogo Superman, para o console Atari VCS, destacando sua inovação e impacto no desenvolvimento dos jogos de videogame e na transição dos super-heróis dos quadrinhos para essa mídia. Superman foi o primeiro personagem dos quadrinhos a ser licenciado para os videogames, dando início a um novo gênero de jogos. Situado na interseção entre os estudos sobre quadrinhos e os estudos sobre videogames, o foco da pesquisa está nos eventos históricos que permitiram o processo de hibridização multimidiática. A análise aborda a aquisição tanto da DC Comics quanto da Atari pela Warner Communications, destacando como essa sinergia corporativa possibilitou a criação e o sucesso do jogo. De outra parte, destaca-se a falta de sinergia midiática e de integração no cuidado com a marca Superman. Desenvolvido por John Dunn, o jogo foi pioneiro ao apresentar uma narrativa simples, mas inovadora, diferenciando-se dos jogos da época.

Conclui-se que “Superman” não só introduziu uma nova dinâmica interativa, mas também permitiu uma imersão sem precedentes na figura de um super-herói, abrindo caminho para futuras transposições de personagens dos quadrinhos para os videogames.
Palavras-chave: estudos de quadrinhos, estudos de videogames, Atari, Warner, John Dunn.

Abstract

This article aims to investigate the creation of the Superman game, for the Atari VCS console, highlighting its innovation and impact on the development of videogames and the transition of comic book superheroes to this media. Superman was the first character of comics to be licensed for videogames, starting a new genre of games. Situated at the intersection between the comics studies and the videogame studies, the focus of this research is in historical events that allowed the process of multimedia hybridization. The analysis addresses the acquisition of both DC Comics and Atari by Warner Communications, highlighting how this corporate synergy enabled the creation and success of the game. On the other hand, we highlight the lack of media synergy and integration in the Superman brand care. Developed by John Dunn, the game was pioneering by presenting a simple but innovative narrative, differing from the games of the time. It is concluded that “Superman” not only introduced a new interactive dynamics, but also allowed an unprecedented immersion in the figure of a superhero, paving the way for future comic book transpositions to videogames.
Keywords: comic studies, game studies, Atari, Warner, John Dunn.

1. INTRODUÇÃO:

A pesquisa sobre quadrinhos e videogames Enquanto mídias disjuntas

Os estudos sobre histórias em quadrinhos (HQs) e os estudos sobre videogames têm se desenvolvido nos últimos anos de forma marginal como subáreas dos estudos humanísticos. Ambos se caracterizam como campos multidisciplinares, articulando saberes da Comunicação, das Artes e da Educação. Por um lado, as pesquisas sobre quadrinhos têm em sua base elementos da linguística e do cinema, sem, contudo, se restringir a eles. Considerando as HQs como linguagem ou expressão artística autônoma, seus pesquisadores delimitam sua região de inquérito analisando e explorando as potencialidades de tudo aquilo que lhe é peculiar. Desde seus gêneros até seus elementos intrínsecos, como o balão, a onomatopéia e outros sinais gráficos, a cor, a cena e a ação narrativa, os estilos de desenho, o contorno, o tempo e o espaço, a configuração da página, entre outros (Ramos, 2019; Vergueiro & Santos, 2015; Groensteen, 2015; Postema, 2018; Barbieri, 2017). Por outro lado, os estudos a respeito dos videogames também se desenvolveram a partir de suas peculiaridades, como os seus diferentes gêneros, *gameplay* (conceito traduzido como "jogabilidade"), curva de aprendizado, interface, design, som, imersão, programação (Assis, 2006), etc. Elementos que Fragoso (2017, p. 20) separa em três eixos interdependentes que figuram na literatura internacional: *game programming* (programação de games), *game design* (design de games) e *game studies* (estudos de games).

Apesar de se entrelaçarem desde o final da década de 1970 e início da década de 1980, as pesquisas que buscam compreender as interações entre as HQs e os videogames não acompanharam a sinergia entre essas duas expressões artísticas, culturais e midiáticas (Rauscher; Stein; Thon, 2021). Ainda segundo esses autores, tanto os quadrinhos, como os videogames, considerados como formas estéticas, passaram a chamar a atenção por seus elementos comuns, como o seu potencial narrativo, seu apelo fenomenológico, sua ludicidade, experiências e extrapolações gráficas. No início da relação, os quadrinhos seriam assimilados pela indústria dos videogames na qualidade de apêndice narrativo, fazendo as vezes do que um paratexto é para um texto, porém, em sentido imagético e imaginativo. Os manuais de jogos como *Yar's Revenge* (Atari, 1982) e *Centipede* (Atari, 1980) traziam histórias em quadrinhos produzidas por Gerry Conway e Roy Thomas, que expandiam o contexto do jogo, cujo gráficos eram por demais limitados. No início dos anos 1990, histórias em quadrinhos baseadas em franquias de sucesso nos videogames passaram a ser produzidas, como é o caso de *Double Dragon* e *Street Fighter*. Até que as próprias linguagens de cada mídia se combinaram no jogo *Comix Zone*, produzido pela Sega, em 1995.

O recorte histórico aqui considerado trata de uma primeira conversão em um personagem dos quadrinhos para o videogame, nos primórdios da própria indústria dos jogos eletrônicos, em uma conjuntura em que a relação intermidiática dava os seus primeiros passos.

O panorama nacional das pesquisas sobre quadrinhos e videogames também se desenvolveu de forma lenta e irregular. É preciso enfatizar que os percursos teóricos das HQs e dos videogames passam pelo crivo econômico, o que se reflete nos momentos históricos para o desenvolvimento da pesquisa. Ainda que Vergueiro (2017, p. 60) mencione a Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, realizada na cidade de São Paulo, em 1951, como um evento pioneiro realizado por jovens entusiastas da linguagem dos quadrinhos, quase duas décadas se passariam até o lançamento da antologia de textos críticos organizada por Álvaro de Moya, *Shazam!*, em 1970. Desde os seus primórdios, a pesquisa e produção literária sobre as HQs combinaram investigações históricas sobre a produção nacional, bem como a exploração de conteúdos teóricos de autores estrangeiros, oferecendo inclusive traduções ao público brasileiro.

Já no domínio dos videogames, a pesquisa nacional se deu de forma mais tímida e demorada, o que se deveu, em partes, ao seu alto custo em nosso país. Diferentemente das HQs, que são um meio de comunicação de massa, e que portanto eram (e deveriam continuar sendo nos dias atuais) acessíveis à população em geral em bancas de jornais e revistas, além de bibliotecas públicas, os videogames tiveram uma trajetória de preços associados à "grave crise econômica que assombrou a década de 1980 e a virada dos anos 1990" (FRAGOSO, 2017, p. 16). São muitas as pessoas que iniciaram sua paixão pelos videogames mediante a experiência com *arcades* em casas de fliperamas ou bares, nas décadas de 1980 e 1990, ambientes insalubres para crianças e adolescentes, que contra a advertência de pais e autoridades frequentavam tais espaços em busca de aventuras. Na década de 1990, os videogames ganharam popularidade com as locadoras, onde era possível jogar uma quantidade de tempo definida mediante pagamento. Há que se dizer que a cultura dos videogames no Brasil somente foi possível graças à pirataria e contrabando, que tornavam acessíveis os consoles e os jogos, principalmente na geração dos CDs, que podiam ser encontrados em feiras e lojas a um custo baixíssimo comparado aos originais. No que diz respeito à pesquisa, Fragoso complementa:

> os games adicionam dificuldades próprias das pesquisas sobre produtos culturais e sobre tecnologias digitais, em que os exemplares e casos se multiplicam em velocidade assombrosa e as inovações aparecem de forma irregular, e seu valor demora a ser reconhecido pelo mercado (quando o é). (FRAGOSO, 2017, p. 19)

O fator econômico no cenário global passou a contar em favor dos videogames, que se tornaram “a forma de expressão contemporânea mais importante que existe”, de modo que “sua indústria é maior que a dos filmes, seus métodos e logística têm sidos adotados nos meios empresarial e educacional” (MARCONDES, 2021, p. 227).

2. Hibridização dos videogames com outras mídias

Com o passar dos anos, as HQs e os videogames se tornariam cada vez mais conectados ao cinema, às séries televisivas e animações, em uma relação de influência recíproca e retroalimentação. O próprio conceito de “matriz de mídia” (Assis, 2017) dissolveu a ordem de produção e transição de uma obra pensado para uma mídia específica, para outras mídias. Ao invés disso, a noção de matriz passaria a determinar a produção cultural em um molde multimídia, de modo que o conteúdo fosse suficientemente maleável para ser amplamente adaptável, ou um conteúdo para a maior quantidade de formas possíveis. Sob o aspecto puramente mercadológico, “os objetos produzidos hoje não são mais filmes, jogos, animações, livros, modelos de armar, fantasias, etc. São matrizes das quais derivam tudo o que orbita uma certa marca” (Assis, 2006, p. 25-26). Essa dinâmica de produção se acentuou ao longo dos anos 1990, com o lançamento cada vez maior de jogos para videogames de franquias derivadas dos filmes. Atualmente, parece impensável o lançamento de um produto da cultura popular para uma mídia exclusiva.

Antes disso, nos primórdios dos videogames, mais precisamente no ano de 1982, aconteceu um exemplo de hibridismo midiático na edição de outubro da revista *Time*.

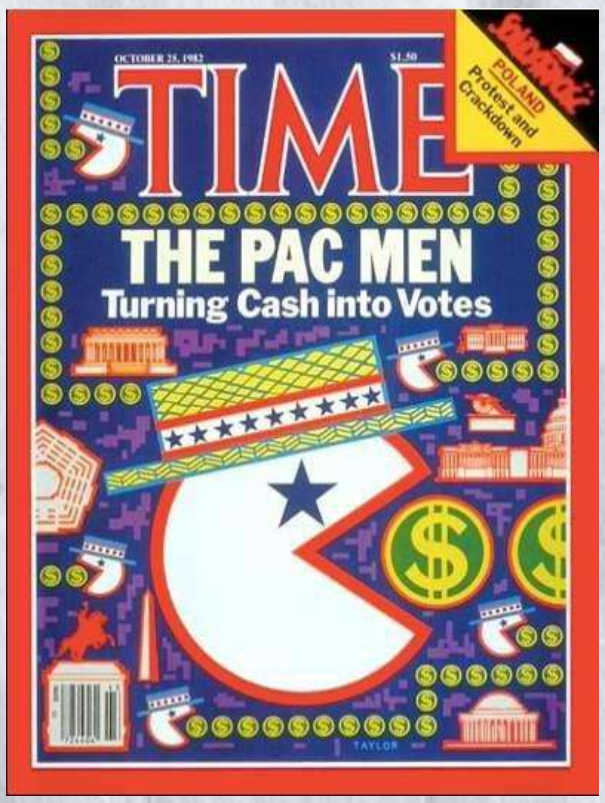

Imagem 1: Capa da revista *Time*, de 25 de outubro de 1982.

Reconhecida por sua influência global, diversidade de temas e qualidade jornalística, a *Time* se aproveitou de um ícone popular para fazer uma metáfora política (Isaacson, 1982). O personagem em destaque na capa é *Pac-Man*, jogo eletrônico para *arcade* de enorme sucesso criado pela empresa Bandai Namco, em 1980 (Kent, 2015). Com regras simples, controles intuitivos e um protagonista cativante que está sempre faminto, *Pac-Man* vendeu mais de 300.000 unidades no mundo todo. O autor da reportagem da *Time*, Walter Isaacson, teve a ideia usar um ícone dos videogames e fazer um trocadilho com a sigla *PAC-men*, que pode ser traduzida como "homens dos Comitês de Ação Política" (tradução nossa), que cortejam os candidatos ao congresso norte-americano em busca de benesses e são procurados pelos candidatos em busca de verbas e votos, "em uma perseguição circular que está dominando a política congressional como nunca antes." (Isaacson, 1982, tradução nossa).

O jogo ganhou diversas versões, incluindo *Ms. Pac-Man* (1981), protagonizado por uma versão feminina do personagem, e "ports"[1] para praticamente todas as plataformas da época, um jogo simples que surpreendentemente sobreviveu à evolução técnica, permanecendo presente em todas as gerações de videogames, transferindo-se também para telefones celulares.

O entrelaçamento dos videogames com o cinema, por sua vez, se deu de forma polêmica. Em 1976, a empresa Exidy Games lançou o jogo de corrida *Death Race*, para *arcades*. Criado por Pete Kauffman, o jogo também deu início à discussão sobre a violência nos videogames, já que o objetivo do jogador é atropelar figuras humanas (*gremlins*, segundo o criador do jogo). Quando isso ocorre, em seu lugar surge uma cruz. O jogo causou protestos e foi tema do programa *60 Minutes*, da rede de televisão CBS (Kent, 2015, p. 91). A polêmica só fez aumentar as vendas dos *arcades*, e levantou uma conjectura; a de que o jogo seria baseado no filme *Death Race 2000* (*Corrida da Morte – ano 2000*, no Brasil), de 1975, dirigido por Paul Bartel e produzido por Roger Corman. O fato é que não há registros de licenciamento oficial, mas um resumo da trama no site imdb.com diz: "Em um futuro distópico, uma corrida de carros cross-country exige que os concorrentes atropelem pedestres inocentes para ganhar pontos que são somados com base na brutalidade de cada morte.".

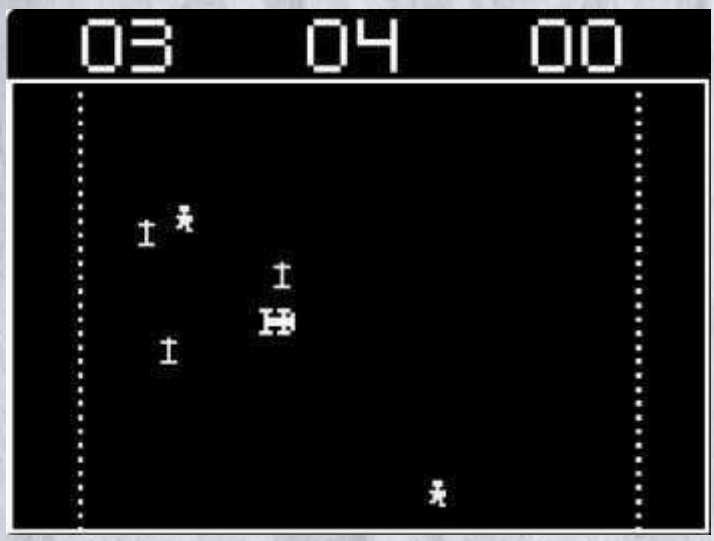

Imagem 2: Tela do jogo *Death Race*, com suas figuras humanoides e cruzes pelo caminho.

[1] No vocabulário dos videogames, o termo inglês *port* pode ser entendido tanto como uma *adaptação* quanto a *conversão* de um jogo para uma plataforma diferente da original. A adaptação enfatiza o processo de ajustar o jogo para que funcione em uma plataforma diferente. A conversão foca no processo técnico de transferir o código e os recursos do jogo para outra plataforma. Um exemplo de *port* de jogo de videogame baseado em um personagem de HQ é *Batman: Arkham City*, lançado originalmente em 2011, produzido pelo *Rocksteady Studios* e publicado pela *Warner Bros. Interactive Entertainment*. O jogo foi "portado" para as seguintes plataformas: *PlayStation 3* (2011), *Xbox 360* (2011), *Microsoft Windows* (2011), *Nintendo Wii U* (2012), *Mac OS X* (2012), *PlayStation 4* (2016), *Xbox One* (2016). Cada uma delas operam em sistemas e códigos próprios, com configurações de *hardware* específicas.

No caminho inverso, os filmes com temática de videogame apareceram no início da década de 1980, com *Tron* (1982), *Joy Sticks* (*O Mundo dos Jogadores*, 1983), e *WarGames* (*Jogos de Guerra*, 1983). E não somente mencionando os videogames em suas histórias, mas empregando recursos intrínsecos dos videogames como parte integrante das narrativas, inclusive nas imagens de divulgação.

Imagem 3: Pôsters de cinema dos primeiros filmes a abordar o tema dos videogames

3. É um pássaro? É um avião? Não, é uma megacorporação midiática milionária! – ou, o encontro dos quadrinhos com os videogames

A transição de um personagem das HQs para os videogames aconteceu entre dois grandes ícones de cada segmento, gerando uma parceria midiática que serviria como ombros de gigantes para que outros, posteriormente, pudessem ver mais longe. O encontro se tornou realidade como consequência da ascensão do capital estadunidense. "A década de 1960 foi uma era de ouro das fusões e aquisições" (JONES, 2006). Nesse contexto de oportunidades, um homem soube empregar as habilidades apropriadas para o momento, como ambição, carisma, persuasão, conhecimentos de contabilidade e legislação empresarial, além de saber lidar com negócios escusos: este homem era Steve Ross.

A família da esposa de Ross, Carol Rosenthal, era dona de uma cadeia de agências funerárias, cavalos de corrida e tinha uma sociedade com Caesar Kimmel, dono dos estacionamentos Kinney System. Ross logo se infiltrou nos negócios da família e "em 1960, [...] já tinha pronto um plano para unir as duas empresas, abrir o capital e entrar na bolsa." (JONES, 2006). Com sua astúcia, ele fechou a negociação, tornando-se o presidente da Kinney Service Inc.

No mesmo período, a empresa de Jack Liebowitz, a Nacional Periodical Publications Inc., continuou crescendo em decorrência da Batmania que se seguiu à série de TV da rede ABC. Não apenas a venda de HQs aumentou, como outras revistas distribuídas pela Independent News Co. (uma divisão da National) estavam em alta no mesmo período, tais como Playboy, MAD e James Bond. O que chamou a atenção de Ross, em 1967, que "adquiriu a National por 60 milhões de dólares" (JONES, 2006), mantendo Liebowitz no conselho diretor. Na reformulação da DC, coube a Carmine Infantino a direção editorial e Julius Schwartz se tornou o editor do Superman.

A ambição de Ross parecia imparável, levando-o a adquirir a Warner Brothers-Seven Arts, empresa que lapidou para criar a Warner Communications. Assim, a DC Comics, junto com seu panteão de personagens, em especial o Superman, tornou-se propriedade do grupo Warner.

Em 1976, Nolan Bushnell vendeu a Atari, empresa que ele construiu quatro anos antes em parceria com Ted Dabney, com um investimento de 250 dólares de recursos próprios cada, para a Warner Communication por 28 milhões de dólares, dos quais 15 milhões iriam direto para os seus bolsos (Cohen, 1984). Quatro anos antes, a dupla era um trio. Larry Bryan, outro engenheiro que trabalhava na Ampex, uma empresa fabricante de equipamentos eletrônicos do Vale do Silício, havia aceitado o desafio de abrir um negócio próprio no ramo dos videogames junto com seus colegas Bushnell e Dabney. Bryan foi quem encontrou o nome da empresa em um dicionário: "Syzygy, que significa a configuração em linha reta de três corpos celestes." (COHEN, 1984, tradução nossa). Quando chegou o momento de contribuir com uma quantia de 100 dólares para fundar a empresa, Bryan desistiu, deixando de se tornar um milionário em menos de uma década para se tornar uma nota de rodapé na história dos videogames.

Para a surpresa de Bushnell e Dabney, o nome Syzygy já era registrado por uma empresa californiana de telhados. Naquele tempo, Bushnell jogava muito o jogo japonês de tabuleiro *go*, e escolheu três de suas expressões favoritas no jogo. Eram elas: *sente*, com significado equivalente a "cheque-mate" no xadrez; *atari*, que significa "acertar o alvo", ou equivalente a "xeque"; e *hanne*, a palavra usada para reconhecer uma jogada de superação.

“Alguém no escritório da Secretaria do Estado da Califórnia gostou mais do segundo nome, e em 27 de junho de 1972, Atari foi oficialmente registrado”. (COHEN, 1984, tradução nossa).

Nolan Bushnell e sua empresa criaram o primeiro videogame comercial, o *Atari VCS* (*Video Computer System*), lançado em 14 de outubro de 1977, custando US$ 199, e tendo vendido 400.000 unidades até o Natal daquele ano (THE ATARI, 2012, p. 13). Trata-se, na verdade, de um microcomputador, que se diferenciava dos consoles anteriores (*Magnavox Odyssey* e *Pong*) pela possibilidade de intercambiar os jogos por meio de cartuchos. O que diversificava em muito as experiências dos usuários, que poderiam agora jogar os famosos títulos dos *arcades* no conforto de seus lares. O que por sua vez impulsionou a indústria de produção de jogos.

Imagem 4: Peça promocional do *Atari VCS* (LAPETINO, 2016, p. 334)

O rápido sucesso do aparelho que invadia os lares estadunidenses envolvendo crianças e adolescentes despertou a atenção de Steve Ross. Segundo John Dunn, que trabalhava na Atari na época da aquisição pela Warner, a negociação resultou em um choque de culturas. Nas palavras deste artista:

> A Atari tinha uma cultura criativa, onde os programadores de jogos podiam trabalhar a qualquer hora, dia ou noite, vestir o que fosse confortável para eles e não tinham que responder a ninguém no dia a dia. Era um lugar lúdico onde esperávamos jogar os jogos uns dos outros (éramos todos testadores beta uns dos outros) assim como outros jogos de computador. [...] A Warner, é claro, tinha uma cultura corporativa. Eles queriam que as pessoas trabalhassem das 9h às 17h, batessem cartão e "se vestissem adequadamente". A administração da Warner não entendia que o que motivava os programadores era a criatividade, não dinheiro, segurança ou qualquer outro motivador que sua cultura corporativa compreendia. (LUCAS, 2020, tradução nossa)

Vale mencionar que em 1979, quatro programadores da Atari (David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead) decidiriam deixar a empresa devido ao descontentamento com a gestão, que não os reconhecia como criadores dos jogos, desde a concepção inicial à programação, e não pagava *royalties* ou bônus pelas criações. A gota d'água foi um memorando que apresentava as vendas de cada jogo, deixando claro aos funcionários o quanto a empresa lucrava com o seu trabalho. Os programadores decidiram então criar a sua própria desenvolvedora de jogos para consoles, aproveitando-se do sucesso do *Atari VCS.*

Inicialmente chamada Computer Arts, Inc., os proprietários da empresa tiveram a ideia de combinar as palavras Active e Television, de onde surgiu o nome Activision, resultando na primeira desenvolvedora independente de jogos para consoles (no léxico gamer, empresas terceirizadas de jogos são conhecidas como *third-parties*). É curioso notar a semelhança com a história dos quadrinhos, quando em 1992, sete artistas da Marvel Comics (Erik Larsen, Jim Lee, Rob Liefeld, Todd McFarlane, Whilce Portacio, Marc Silvestri e Jim Valentino) insatisfeitos com a falta de reconhecimento decidiram fundar uma editora própria: a Image Comics. Três deles foram responsáveis por recordes de venda com títulos da Marvel: McFarlane com *Spider-Man* #1 (1990), 2 milhões de cópias; Liefeld com *X-Force* #1 (1991), 5 milhões de cópias; e Lee, com *X-Men* #1 (1991), 8 milhões de cópias.

Tanto no caso dos programadores da Atari, quanto no dos artistas da Marvel, qualquer um deles poderia ser individualmente substituído, contudo, quando um grupo de criadores decide em conjunto deixar a empresa para fundar sua própria concorrente, tal decisão transcende a questão das relações de trabalho e provoca mudanças na própria indústria do entretenimento e cultura popular.

Em posse de dois gigantes de enorme sucesso: Superman, o personagem dos quadrinhos, filmes e seriados da TV; e o *Atari VCS*, inovação eletrônica que se tornou recordista de vendas, a Warner se preparava para conectá-los de forma que afetaria a história dos videogames, bem como a das HQs. E assim como dois pontos determinam uma reta, três pontos definem um triângulo. Portanto, foi necessária a interferência de um terceiro vértice para dar sustentação à parceria: o cinema.

No outono de 1973, Ilya Salkind buscava um novo projeto para investir o seu talento. Então, ocorreu-lhe, "Por que não fazer uma produção épica e estrelada do maior super-herói ficcional da América – Superman?" (PETROU, 1978, p. 24, tradução nossa). Juntando-se ao seu pai, Alexander Salkind e Pierre Splanger, o trio passou a se preocupar em como poderia a ser a produção do filme, tanto como os investidores seriam convencidos de que o personagem representaria um enorme potencial comercial. Após uma rodada de negociações sobre a fidelidade à mitologia do personagem, aprovação do roteiro, consultas do elenco, e custos projetados, a produção começou em 1975. Superman estreou nos cinemas estadunidenses em dezembro de 1978, e foi uma grande aposta dos estúdios Warner. Não é nosso objetivo aqui nos estender muito mais sobre os detalhes do filme, há muitos trabalhos sobre isso à disposição do leitor interessado, inclusive a obra de Petrou (1978). Para este trabalho, interessa a função do filme como elemento que possibilitou uma hibridização midiática.

4. 1978 – "O ano do Superman"

Este é o título do oitavo capítulo do livro de Weldon (2013), em que descreve uma quantidade sem precedentes de produtos do Superman lançados pelas empresas do grupo Warner, preparando o terreno para o filme. Segundo este pesquisador, o propósito da editora era muito mais encher as prateleiras com títulos do personagem, do que promover uma ação de marketing coordenada e alinhada, unificando as representações do Superman em diferentes mídias. Entre as obras publicadas estavam:

- *Official Superman Quiz*. Livro contendo centenas de perguntas e curiosidades cobrindo os cinquenta anos de história do Homem de Aço, escrito por Bruce Nash.

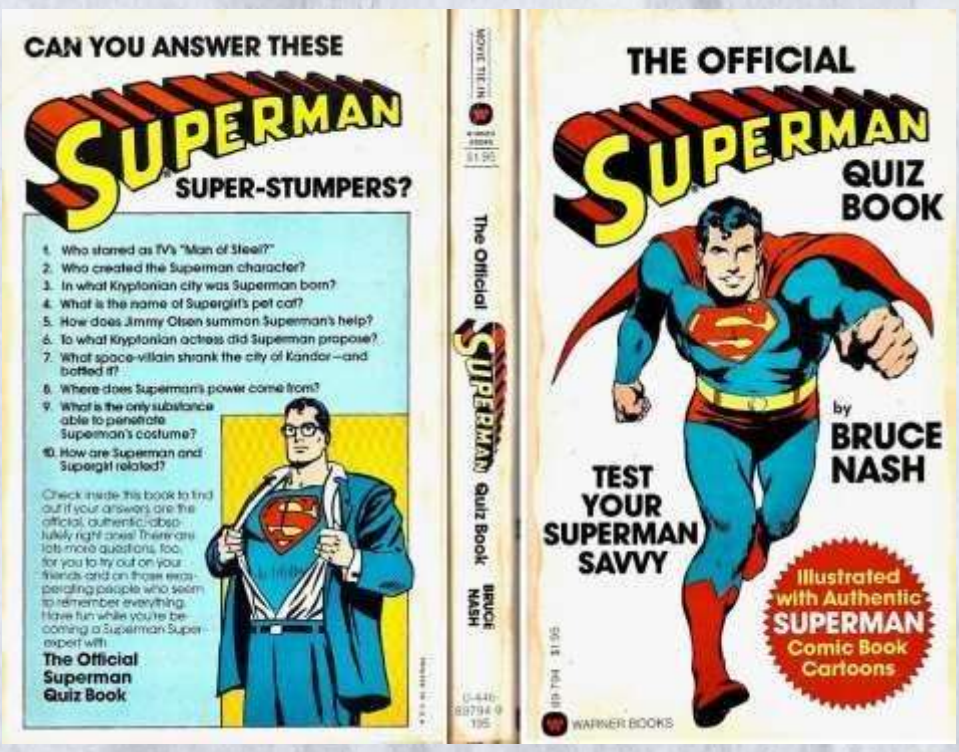

Imagem 5: capa do livro *Official Superman Quiz*

- *The Great Superman Book.* Um enorme catálogo de 512 páginas com todos os personagens, lugares, poderes e ideias que apareceram nas HQs do Superman entre os anos de 1938 e 1964, em ordem alfabética. Escrito por Michael Fleisher, ex-escritor e editor da Encyclopedia Britannica, o trabalho é resultado de um esforço de cinco anos, uma realização que "se destaca como o exame mais rigoroso e exaustivo do personagem já publicado" (WELDON, 2013, p. 171, tradução nossa).

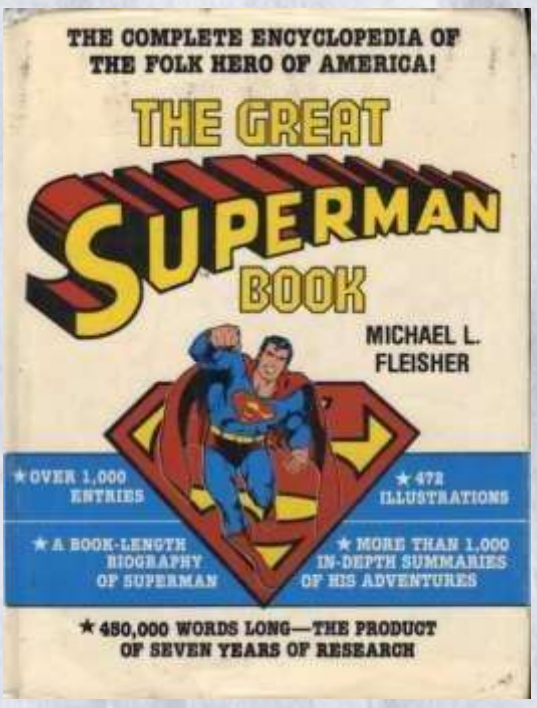

Imagem 6: capa do livro *The Great Superman Book.*

- *World's Greatest Superheroes:* Nova tira diária de jornal distribuída pelo Chicago Tribune/New York Times Syndicate[2], apresentando Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Aquaman, Flash e outros heróis da DC. Os roteiristas que trabalharam na série foram: Martin Pasko, Paul Levitz, Gerry Conway, Mike W. Barr, Paul Kupperberg e Bob Rozakis. Os desenhistas foram: George Tuska, Vince Colletta, José Delbo, Bob Smith, Frank McLaughlin e Sal Trapani. Seguindo a tradição, "desde antes de 1910 as páginas internas da imprensa norte-americana incluíam diversas *strips* horizontais em preto e branco, as *daily strips*, nos dias de semana (segunda a sábado)." (GROENSTEEN, 2015, p. 66, grifo do autor) Aos domingos eram publicadas tiras maiores, coloridas e com três fileiras. Data da publicação: 3 de abril de 1978 a 10 de fevereiro de 1985.

[2] Para um esclarecimento do que significa e representa um *syndicate* no contexto estadunidense, recomendamos a leitura de Furlan, 1985.

Imagem 7: A primeira publicação de *World's Greatest Superheroes*, de 03 de abril de 1978 (canto inferior esquerdo da tira), iniciava uma história do Superman.

Imagem 8: A primeira tira dominical, de 09 de abril de 1978, trazia a participação de outros personagens do panteão da DC[3].

[3] Todas as tiras podem ser conferidas em: https://newspapercomicstripsblog.wordpress.com/2016/12/10/worlds-greatest-superheroes/. Acesso em: 08 jun. 2024.

- *Superman vs. Wonder Woman:* Edição de colecionador em formato grande, inspirada no sucesso de *Superman vs. Spider-Man* (originalmente lançada em 1976, e relançada no formato grande de colecionador em 1978). A história se passa na Terra-2, desconectada da cronologia dos títulos do Superman em publicação na época – estes ocorrem na Terra-1. Ambientada na Segunda Guerra Mundial, a trama trazia Diana Prince assombrada com a notícia de que os EUA estão construindo uma bomba atômica. Decidida a acabar com o projeto, encontra Superman "determinado a detê-la, para que as potências do Eixo não adquiram a tecnologia antes da América" (WELDON, 2013, p. 173, tradução nossa). Como sempre acontece nesse tipo de encontro, após alguns minutos em combate satisfazendo o desejo do *fandom* de presenciar os personagens medindo forças, os heróis se unem para enfrentar inimigos comuns.

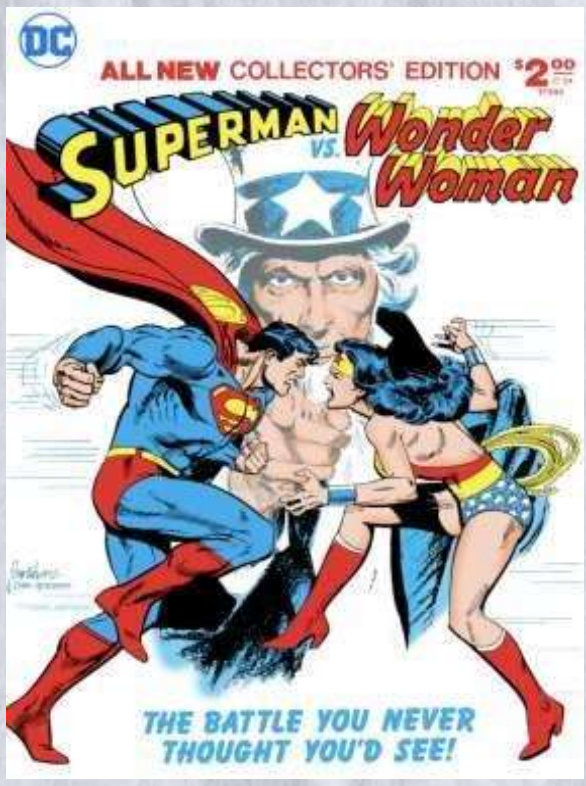

Imagem 9: Capa de *Superman vs. Wonder Woman*, escrita por Gerry Conway e arte de Jose Luis Garcia Lopes e Dan Adkins.

- *Superman vs. SHAZAM!:* A mesma edição de colecionador trouxe de volta o personagem criado por Bill Parker (roteiro) e Charles Clarence Beck (desenhos), em 1940, pela editora Fawcett Comics. Após se tornar o herói mais popular dos EUA, um processo foi movido pela DC em 1954 contra a Fawcett por infração dos direitos de imagem do Superman. O resultado tirou o Capitão Marvel das bancas por quase 20 anos. "Em 1972, a Fawcett licenciou o personagem original Capitão Marvel, juntamente com vários membros da Família Marvel e vilões associados, para a DC." (WELDON, 2013, p. 176, tradução nossa). Com um filme do Superman em produção, a DC aproveitou a oportunidade para requentar um tema frequente nos debates dos pátios escolares.

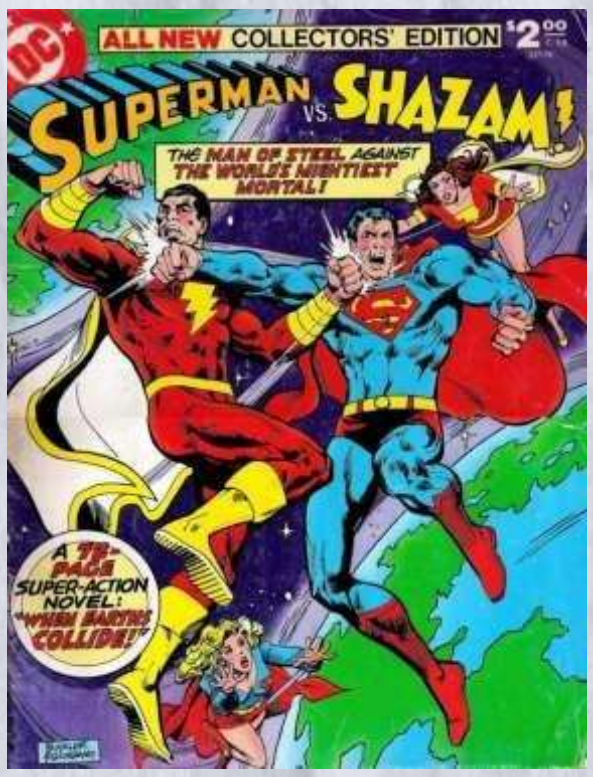

Imagem 10: Capa de *Superman vs. SHAZAM!*, escrita por Gerry Conway e arte de Rick Buckler.

- *Superman vs. Muhammad Ali:* Estrelada pelos pesos pesados da editora, Denny O' Neil (roteiros) e Neal Adams (desenhos), a história coloca o último cryptoniano em um ringue contra o "Boca de Louisville" (apelido dado ao pugilista em homenagem à sua cidade natal e ao seu talento com as palavras).

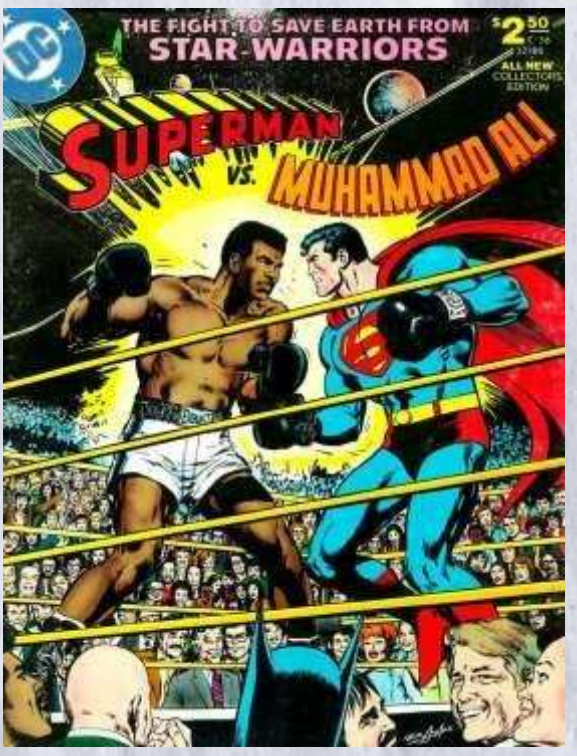

Imagem 11: Capa de *Superman vs. Muhammad Ali.*

Concomitantemente a essas edições especiais, Superman tinha ao todo nove títulos mensais: *Action, Adventure, DC Comics Presents, Justice League of America, Super Friends, Superboy, Superboy Starring the Legion of Super-Heroes, Superman Family,* e *World's Finest Comics* (Weldon, 2013, p. 175).

No entanto, no segundo episódio da minissérie *Superpoderosos: A História da DC* (2023), é mostrado como uma nevasca, no inverno de 1978, precisamente no mês de fevereiro, paralisou as entregas de quadrinhos. Ao mesmo tempo, a economia estadunidense passava por um período de inflação galopante, o que fez com que as impressionantes vendas da DC desmoronassem rapidamente. O período de ascensão que ficara conhecido como a "explosão DC" converteu-se rapidamente em uma "implosão DC", ocasionando demissões e cancelamentos de títulos da editora. A edição de agosto daquele ano, n. 41, do periódico de quadrinhos *The Comics Journal*, trouxe uma matéria sobre o evento. Infelizmente, o artigo somente é acessível mediante pagamento.

Por outro lado, para os estudiosos do mercado estadunidense de quadrinhos, um trabalho interessante que se aprofunda nesse tema é a obra de Keith Dallas e John Wells, *Comic Book Implosion: An Oral History of DC Comics Circa 1978*.

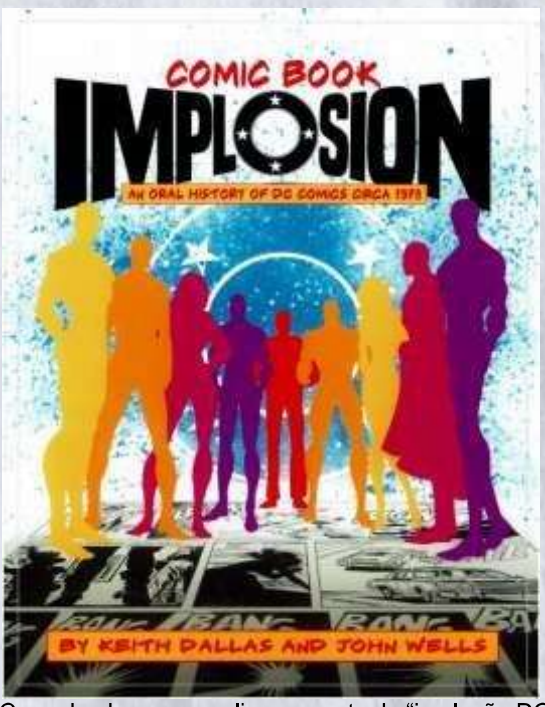

Imagem 12: Capa da obra que analisa o evento da "implosão DC", em 1978.

A obra narra de forma cronológica os eventos que vão da iniciativa da DC em oferecer histórias com mais páginas por um preço maior (a chamada "Explosão DC") e seus resultados iniciais positivos, até o seu revés. Os autores combinam os preceitos de pesquisa da *História Oral*, como os relatos com pessoas que testemunharam e/ou estiveram diretamente envolvidos com os acontecimentos na época, com pesquisas bibliográficas em periódicos especializados e artigos jornalísticos, listas de títulos, etc. Entre seus colaboradores estão executivos e diretores da DC naquele período, Janette Kahn e Paul Levitz; escritores e artistas, como Len Wein, Neal Adams, Steve Englehart, bem como jornalistas e outros artistas da indústria das HQs que eram apenas leitores entusiastas no período.

Entre os dados disponibilizados pelos autores, consta uma lista de publicações afetadas pela implosão, como mostrado nas imagens abaixo:

Imagem 13: Lista de publicações da DC no período pré-implosão (DALLAS, WELLS, 2018, p. 66).

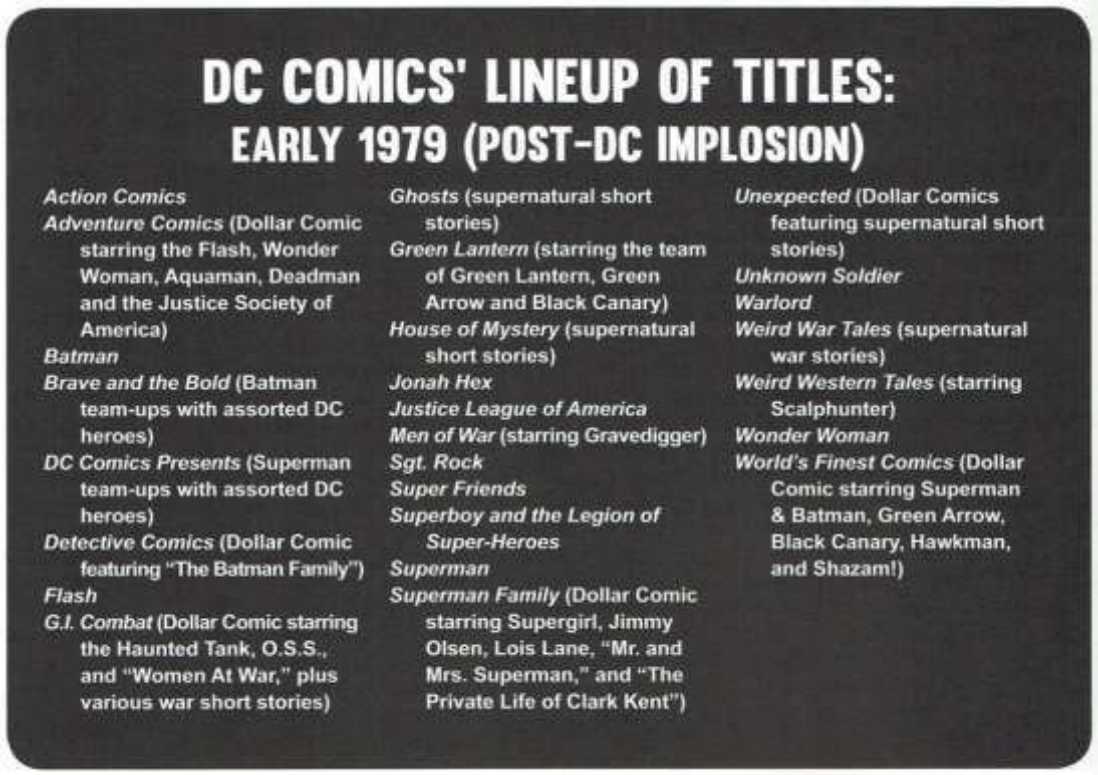

Imagem 14: Lista de publicações da DC após a implosão (DALLAS, WELLS, 2018, p. 76). Note-se que não há alteração nos títulos que traziam o Superman.

E com a produção cinematográfica do Superman a caminho pelos estúdios Warner, agendada para estrear no final daquele ano, surgia a oportunidade de transpor o personagem criado por Jerry Siegel e Joe Shuster para os controles do *Atari VCS*, outro produto de sucesso da empresa recem adquirida.

5. Por dentro da criação do jogo *Superman*[4]

Funcionário da Atari à época, John Dunn recebeu uma oferta para criar um jogo do Superman. Apesar de se considerar um fã do personagem desde sua infância, Dunn afirma que estava mais interessado em explorar as possibilidades do chip de 4KB (kilobytes) de ROM, que permitia jogos mais sofisticados e avançados para a época.

Por trás de limitações técnicas muitas vezes se escondem limitações financeiras. Até aquele momento, os cartuchos do *Atari VCS* eram feitos com 2KB de memória ROM, mais simples e baratos, embora o console fosse capaz de suportar jogos com chips de 4KB. A oportunidade de utilizar o dobro de espaço de armazenamento, em comparação com os chips de 2KB, o que permitiria uma expansão gráfica e de complexidade do jogo, foi determinante: "Então, eu fiz disso [o uso do chip de 4KB] uma condição para fazer o jogo, e foi aceito".

[4] A fim de evitar confusões devido à homonímia, a partir de agora iremos nos referir ao jogo da Atari com letras em itálico (*Superman*), e ao personagem dos quadrinhos, filmes e séries, em grafia comum (Superman).

(LUCAS, 2020, tradução nossa) Desse modo, o peso da marca Superman teve a sua contribuição para o avanço tecnológico dos videogames da segunda geração[5]. Poucos títulos haviam utilizado o recurso antes de *Superman*, e entre aqueles que são da mesma época ou posterior e que possuem 4KB de memória, alguns estão sempre em listas de melhores jogos do console, como por exemplo: *Adventure* (1979, Atari), *Pac-Man* (1982, Namco), S*pace Invaders* (1980, Taito), *River Raid* (1982, Activision) e *Pitfall!* (1982, Activision).

Embora o jogo do Superman tenha contribuído para a adoção do integrado de 4K nos jogos do *VCS*, não se pode afirmar, de forma categórica, que ele foi determinante. Um fato comum na história dos games é o barateamento de componentes eletrônicos com o passar do tempo, ademais, há que se considerar a especialização de programadores e equipes criativas, que ao longo dos anos adquiriram experiência na exploração dos recursos do console e criaram jogos mais complexos e diferenciados. É necessário acrescentar ainda que essa diferença tecnológica de memória ROM representava um salto enorme para os programadores do jogo, ao passo que para os usuários de jogos tal inovação poderia ser notada como um simples passo.

Questionado se chegou a ter acesso aos recursos do filme, como fotos, informações do elenco ou do roteiro, trilha sonora, etc., a resposta de Dunn é um espantoso “não!”. A mesma resposta permanece quando interrogado se recebeu instruções de como deveria ser o jogo ou se teve que apresentar um protótipo para a Atari/Warner. A única instrução veio de seu chefe, que lhe comunicou que o filme seria lançado em dezembro daquele ano (1978), e que eles queriam o jogo pronto o mais próximo possível do filme. Segundo uma entrevista fornecida para Randy Ball, em novembro de 2000, John Dunn afirma que nenhum dos programadores da empresa queria fazer o jogo, devido ao curto tempo para o seu desenvolvimento.

[5] A história dos consoles de videogames domésticos pode ser dividida em várias gerações, cada uma caracterizada por avanços tecnológicos e mudanças significativas na indústria. O *Atari VCS*, posteriormente rebatizado como *Atari 2600,* é considerado um console da segunda geração (1976-1992), marcada pela presença de microprocessadores e cartuchos intercambiáveis. Alguns outros consoles da mesma geração foram: *Magnavox Odyssey 2* (1978), *Intellivision* (1980), *ColecoVision* (1982) e *Commodore 64* (1982).

Do mesmo modo, não há registros de que houve qualquer comunicação com a DC Comics sobre o tipo de história que seguia a linha editorial, o visual do herói, personagens, vilões que pudessem explorados no jogo ou qualquer tipo de informação que pudesse ser usada no design do jogo. Sem qualquer intenção, John Dunn possivelmente se tornou o artista da história dos videogames com maior liberdade criativa ao trabalhar com um personagem tão importante. Diante do extremo oposto dos criadores que se vêem atados por um conjunto de diretrizes enraizadas na mitologia de um personagem, Dunn deu início ao seu trabalho de transformação do Homem de Aço em pixels.

> Naquela época, o Superman era uma figura icônica, não apenas um membro de um panteão de quadrinhos de ação como parece ser agora, e havia uma lista de características que obviamente deveriam fazer parte de qualquer história do Superman: voar e visão de raios X, é claro. Junto com a transformação em Clark Kent em uma cabine telefônica, seu relacionamento com Lois Lane e a associação com o Planeta Diário. E, claro, a kryptonita. (LUCAS, 2020, tradução nossa)

Imagem 15: John Dunn em uma exibição na Making Waves Art and Science, em Chicago, 1986[6].

[6] Fonte Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/John_Dunn_(software_developer). Acesso em: 29 jun. 2024.

Dunn relata estar mais interessado em criar um jogo no estilo *puzzle*, em vez de tiros, explosões e lutas com outros super-seres, como era comum em um roteiro de super-heróis dos quadrinhos. Uma vez que sua formação era em arte, e não em ciência da computação, Dunn contou com a ajuda de Warren Robinett, programador que também trabalhava na Atari, e que gentilmente cedeu seu tempo e expertise para auxiliá-lo no desenvolvimento de *Superman*. Robinett é o criador de *Adventure*, jogo que vendeu 1 milhão de cópias. Como resultado de sua insatisfação com a Atari, Robinett colocou o seu nome em uma tela escondida no jogo, criando o conceito de *easter egg* nos videogames – último desafio a ser completado pelo jogador de uma realidade virtual chamada OASIS, no filme *Jogador Nº 1*, de Steven Spielberg (2018).

Robinett também enfrentava um entrave burocrático para usar o chip de 4KB em seu jogo, o que foi conseguido após o sucesso de *Superman*. De fato, os dois jogos são muito parecidos em sua proposta de exploração/aventura. Tanto *Superman* quanto *Adventure* permitem exploração do cenário em múltiplas direções que podem ser livremente escolhidas pelo jogador. As diferentes telas formam um quebra-cabeça em que o jogador precisa encontrar um objeto (uma ponte, nos dois jogos) e movê-lo até outra tela para superar uma barreira, outra inovação para os jogos da época. O morcego de *Adventure* tem a mesma função do helicóptero em *Superman*, atrapalhar o jogador em sua missão. O núcleo de *Adventure* está presente em *Superman*, a diferença entre eles é que Robinett usou a memória ROM extra para dar complexidade ao jogo, enquanto Dunn utilizou o recurso na parte gráfica, apresentando mais cores.

O sucesso de um jogo é determinado por diversos fatores, um deles é sua embalagem, pois é o que estará em exposição nas prateleiras, primeiro contato visual com o público consumidor. Sabendo disso, a Warner/DC destinou atenção especial para a capa do cartucho *Superman*. Judy Richter, responsável pela arte, afirma ter recebido da DC Comics um manual com instruções para esculpir o personagem, sobre o qual ela deveria fazer esboços (Lapetino, 2016, p. 90-91).

Talvez seja o caso de dizer que na geração do *VCS*, a imagem da capa do cartucho era o principal elemento de atração. Um capítulo à parte da história dos videogames é a iconografia das artes promocionais da Atari. Lapetino (2016, p. 21) atribui a raiz do sucesso da empresa ao design, combinando jogos eletrônicos, inovação, lazer e diversão. O pensamento criativo e o design tornaram-se um éthos da empresa desde os seus primórdios, vistos por Nolan Bushnell como uma vantagem competitiva. Os jogos da época eram graficamente pouco sofisticados, então os artistas precisavam implantar imagens excitantes na mente dos jogadores. Trabalhando a partir dos conceitos principais dos jogos, fornecidos por seus programadores, os designers da Atari possibilitavam aos jogadores ver mais do que o jogo proporcionava. As artes das embalagens frequentemente serviam como uma primeira exposição do jogador a um novo título, por isso era preciso conquistar à primeira vista. A filosofia da Atari é que a primeira impressão é a que vende.

Imagem 15: Arte da capa e também do manual do jogo, uma referência direta dos quadrinhos.

O estilo de design e ilustração das capas de jogos da Atari foram influenciados por estilos visuais e movimentos culturais da Califórnia. Recordando que a Atari fora fundada no Vale do Silício, suas influências artísticas remetiam, em particular, à Bay Area dos anos 1960, com a contracultura e psicodelia, associados ao uso de LSD e da cena musical underground.

Os pôsters dos concertos de rock da época foram os primeiros retratos de um estilo de arte com cores saturadas em contraste gritante, tipografia distorcida e ornamentada, misturados com elementos de colagem (Lapetino, 2016, p. 26).

Tendo em vista esse espírito de liberdade e insubordinação artística que vigorava na Atari, a ilustração da capa do cartucho e manual de *Superman*, seguia o caminho oposto da proposta de inovação programada por John Dunn e dos designers da empresa. Diferente de seus outros títulos, *Superman* tinha uma base estabelecida, os quadrinhos. Por isso, a identidade imagética da embalagem do jogo poderia ser considerada conservadora, quando colocada ao lado de seus pares.

6. O jogo

O roteiro de *Superman* é simples, como explica o manual do jogador: Lex Luthor destruiu a ponte do Memorial de Metrópolis e espalhou cinco de seus capangas pela cidade. A missão do jogador, que começa controlando Clark Kent, é utilizar a cabine telefônica para se transformar no Superman, e depois capturar cada um dos bandidos e levá-los à prisão, além do próprio Luthor, que voa pela cidade em um *heli-pack*. O jogador também tem que recuperar as três partes da ponte espalhadas e levá-las até o local da destruição para reconstruí-la. Para atrapalhar o herói, o vilão distribuiu três satélites contendo kryptonita pelo caminho. Se tiver contato com alguma delas, Superman imediatamente perde o seu poder de voar e carregar objetos. Quando isso ocorre, o herói precisa encontrar Lois Lane, que lhe restitui os poderes. Após cumprir sua missão de prender os bandidos e reconstruir a ponte, o jogador deve conduzir o personagem de volta à cabine telefônica para se transformar em Clark Kent, e depois levá-lo até o Planeta Diário.

O jogo conta ainda com um helicóptero, que ocasionalmente muda os pedaços da ponte destroçada de lugar, dificultando o jogo. Há também uma passagem para o metrô de Metrópolis, que conduz a quatro diferentes estações, cada qual, por sua vez, conectada a uma parte da cidade, uma forma inteligente de quebrar a linearidade entre as telas, antecipando o conceito de *warpzone*, que se tornaria popular anos mais tarde.

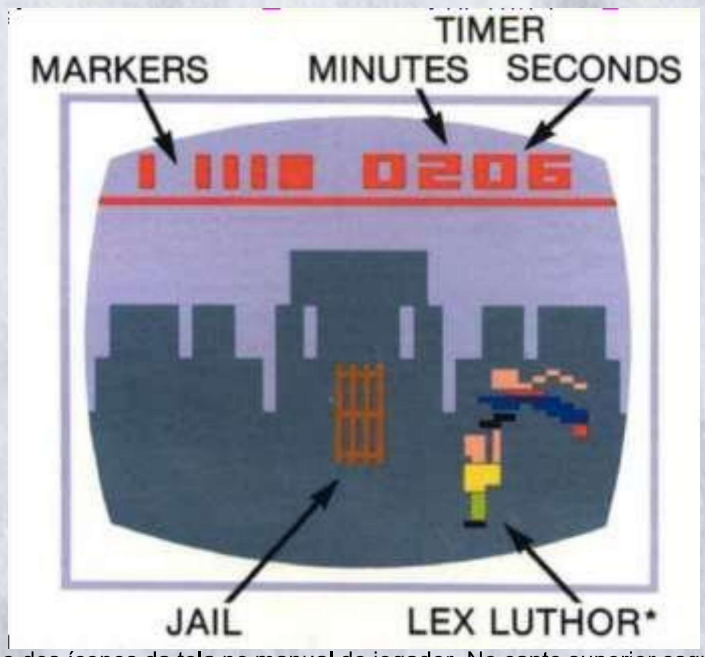

Imagem 16: Explicação dos ícones da tela no manual do jogador. No canto superior esquerdo há 5 marcadores pequenos, representando cada bandido, e um grande (quadrado) que corresponde a Lex Luthor.

Ao contrário dos jogos de rolagem de tela (*side scrolling*), como *River Raid*, por exemplo, *Superman* conta com telas fixas que mudam (*multiscreen*) quando o personagem atinge algum de seus limites laterais (direita, esquerda, cima, baixo).

Imagem 17: A partir da tela central é possível mover Superman pelas telas adjacentes nas quatro direções.

O único botão do controle do *Atari VCS* ativa a visão de raio X do herói. O recurso permite visualizar a próxima tela para a qual o jogador pretende seguir. Isto é, segurando apertado o botão do controle e movendo o manche para a direita, por exemplo, o jogador pode visualizar qual é a próxima tela à direita, e assim por diante. O que é útil para evitar as cryptonitas e se deslocar pelo mapa do jogo mais facilmente, sem ter que entrar em cada uma das telas. Uma solução criativa para representar o único superpoder do personagem no jogo, quer dizer, além de voar carregando pedaços de pontes.

Ao contrário dos jogos atuais, que oferecem opões de níveis de dificuldade no próprio jogo, o *Atari VCS* trazia duas alavancas que possibilitavam alterar a dificuldade de seus jogos.

Imagem 18: Parte frontal do console, com destaque para as chaves de mudança de dificuldade, uma de cada lado do *sloth* para encaixar o cartucho.

A chave de dificuldade da direita muda a velocidade de Lex Luthor e sua gangue, bem como a das cryptonitas. Na posição “a” (para cima), vilões e cryptonita terão o dobro da velocidade que em “b” (para baixo). A chave de dificuldade da esquerda altera a ajuda que o jogador tem de Lois Lane. Na posição “b”, Lois aparecerá na tela sempre que o jogador for atingido por uma cryptonita e perder os poderes do Superman. Na posição “a” o jogador precisa encontrar Lois sempre que for atingido por uma cryptonita. Essa era a forma de possibilitar aumento de dificuldade, aumentando o fator *replay* em uma ápoca anterior à inteligência artificial codificada por curvas de aprendizado.

No final de 1982, a Atari lançou o sucessor do *VCS*, o *Atari 5200*, que nada mais era do que o computador doméstico *Atari 400* com uma nova roupagem. A empresa decidiu rebatizar o *VCS* como *2600*, para destacar a diferença entre os dois consoles frente ao público consumidor. Em partes, uma estratégia de marketing para mostrar o diferencial do novo *hardware*. De outra parte, o *Atari 2600* era uma versão simplificada do *VCS*, mais simples e barata, com redução no tamanho da carcaça, embalagem e menos periféricos. O objetivo era prolongar a vida útil do console – estratégia que seria seguida à risca por praticamente todas as empresas produtoras de videogames ao longo dos anos, basta recordar das versões de *PlayStation Slim* e *Nintendo Switch Lite*, por exemplo.

Um detalhe que pode parecer insignificante nos dias de hoje, mas que merece ser considerado em sua conjuntura histórica é que a simplificação do console da Atari limitou a experiência dos jogadores, principalmente os de nosso país, pelo fato de não trazer as chaves de mudança de dificuldade. Na virada de década de 1970 e 1980, as poucas unidades do *VCS* que chegavam ao Brasil vinham de pessoas que, tendo viajado aos EUA, o compravam e o traziam para seus filhos. A mudança começou em abril de 1980, quando o aparelho foi lançado de maneira tímida no Brasil pela Atari Eletrônica Ltda. Essa primeira versão do console não fabricada em nosso país, tratava-se de "uma nacionalização do procuto importado. Parcialmente montado de maneira artesanal em São Paulo". (CHIADO, 2016, p. 25).

Imagem 19: artigo de divulgação do *Atari VCS* "nacional", idêntico à versão estadunidense com a famosa frente de madeira. (CHIADO, 2016, p. 26).

Já o *Atari 2600*, foi lançado em nosso país, no ano de 1983, com produção, distribuição e publicidade em dimensões muito maiores pela Polyvox (Chiado, 2016, p. 38).

Imagem 20: Anúncio do *Atari 2600* na época de seu lançamento (Chiado, 2016, p. 135). Note-se que em vez de seis chaves seletoras em seu painel, a versão simplificada trazia apenas quatro, deixando de fora os seletores de dificuldade.

O modo *multiplayer* do jogo funciona de maneira colaborativa, em vez dos jogadores controlarem o personagem alternadamente, ambos controlam o Superman simultaneamente. O jogador que usa o *joystick* conectado ao lado esquerdo do console controla os movimentos laterais do Homem de Aço, ao passo que o jogador com o *joystick* do lado direito controla os seus movimentos verticais. Via de regra, a competitividade nos videogames se estabeleceu por confronto direto entre os jogadores, enfrentando-se na mesma tela, em que cada um busca atingir o outro, ao mesmo tempo em que evitam ser atingidos. Outra possibilidade era cada jogador jogar uma "vida" alternadamente, e competir por pontos ao final da partida. Como o jogo do Superman não tinha pontos, a possibilidade de competição se reduzia a completar a tarefa no menor tempo possível – antevendo a cultura dos *speedrun*. Com a experiência, os jogadores passavam a decorar as telas.

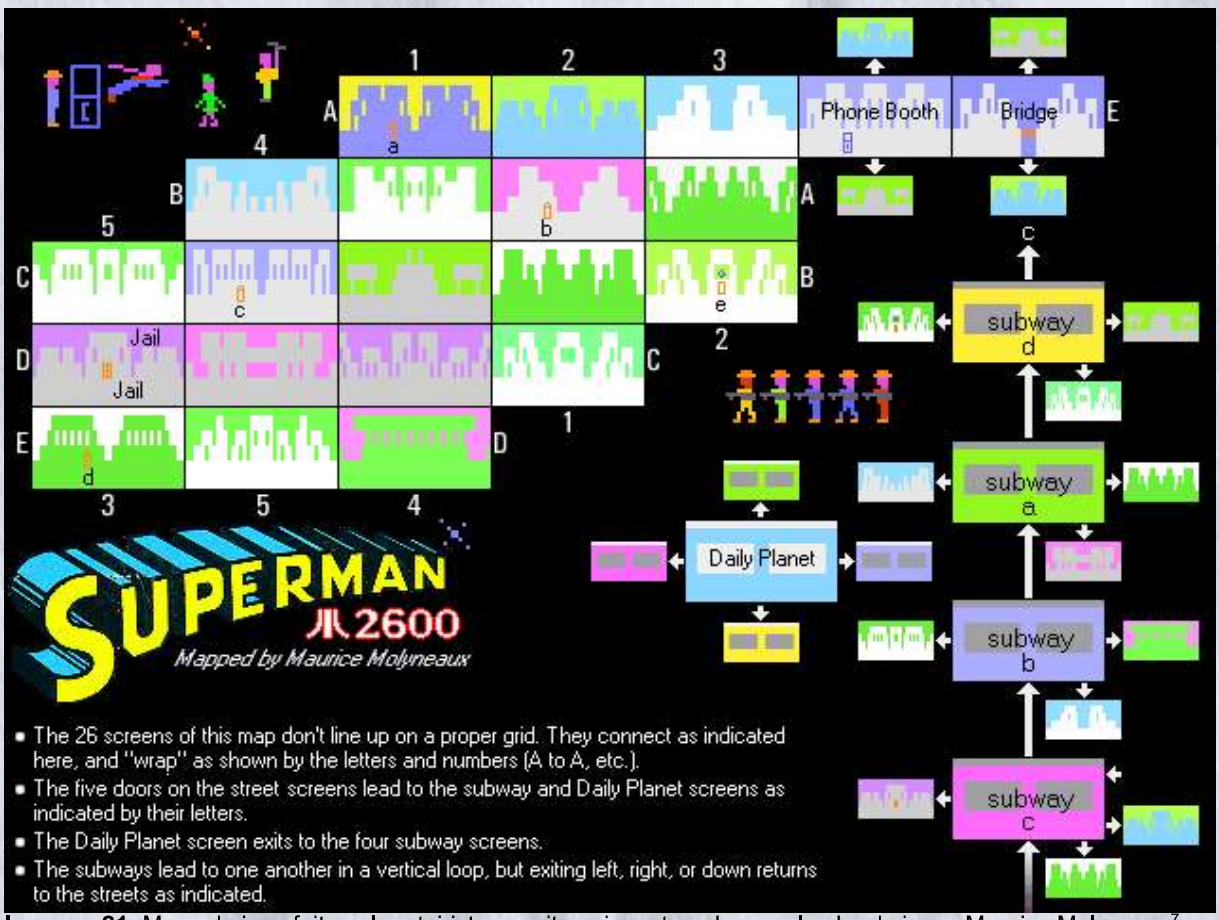

Imagem 21: Mapa do jogo feito pelo roteirista, escritor, cineasta e desenvolvedor de jogos Maurice Molyneaux[7].

Como é possível conferir na imagem acima, John Dunn privilegiou as cores em seu jogo, e, com sua formação artística, conferiu diversidade aos cenários de fundo. O cuidado estético se estende à cabine telefônica, entrada para o metrô e o logo do Planeta Diário. Nenhum jogo da época contava com tal nível de detalhamento.

Um aspecto negativo do jogo é que não é possível perder. A mecânica clássica de jogos de videogame envolve não ser atingido por algum objeto que cause dano ao personagem jogável. As opções quando isso acontece é o personagem ter sua barra de energia diminuída ou perder uma vida (o que neste caso significa ter que recomeçar o jogo). Em *Superman* não acontece nem uma coisa, nem outra.

A filosofia que Dunn infundiu no jogo traduz-se também em sua "jogabilidade", uma tradução do termo *gameplay*, que Assis (2006) considera imprópria. Afinal, para este pesquisador e teórico dos games:

[7] Conferir no site do autor: https://www.mauricemolyneaux.com/retro. Acesso em: 26 jun. 2024.

> todo jogo é jogável e o que interessa é que seja interessante. Além disso, "jogabilidade" admite graus: alta ou baixa, o que não cai bem com um conceito abstrato. Por isso, seria mais proveitoso falar em "conjunto de táticas que tornam interessante (e divertida, isso é fundamental) a experiência de jogar". Fazem parte desse conjunto outros itens, além de coerência e flexibilidade, que têm de estar na agenda dos desenvolvedores. Mais que criar um ambiente flexível, o jogo deve achar a adequação perfeita entre seus objetivos e a forma como o jogador interage. (ASSIS, 2006, p. 12)

Por isso, a jogabilidade deve ser orientada pela experiência do jogador, seja mediante critérios subjetivos, como o quão interessante, divertida, imersiva, estimulante, ou mesmo viciante[8] possa ser essa experiência, bem como as tensões física e narrativa que a experiência proporciona; seja por critérios objetivos, como a interface, os tipos de premiação, os graus de dificuldade, a exigência de reflexos, velocidade de reação e precisão nos comandos, presentes na programação, e os dispositivos de interação (joystick, mouse, pistola, manche, conjunto com volante, câmbio de marchas e pedais, teclado, óculos, detector de movimentos, etc.). A jogabilidade permite algum grau de interação narrativa no jogo. Em *Superman*, por exemplo, o jogador pode escolher seus caminhos e se restaura a ponte antes de prender os criminosos. O jogador pode também deixar os objetos que carrega em qualquer lugar de qualquer tela. Mesmo essas limitadas configurações de intervenção representaram um avanço em uma cultura de jogos que impunha ações restritas ao jogador.

A recepção do jogo pela mídia especializada da época é um registro das inovações apresentadas, como se pode ler abaixo na recensão da Arcade Alley, de abril de 1980:

[8] Conceito assimilado pelo léxico gamer, não em sentido necessariamente pejorativo, mas com conotação elogiosa a um jogo que tem o potencial de despertar em seu usuário um desejo de repetição.

Arcade Alley

A Critical Look at Video Cartridge Games & Programs

by Bill Kunkel & Frank Laney

Faster Than A Bullet

Atari's Super Game

The Atari Video Computer System is not quite up to home videogame state-of-the-art in its technology, but there's no doubting its popularity. Atari is making the top programmable arcade in the under-$400 market.

There's also no denying that the company has won its current leadership position by defeating some fierce competition. Several games boast greater computing power, a couple are more attractively designed and at least one, Bally, features more vibrant color graphics than Atari.

Still, it is Atari that has acquired the reputation as the arcade addict's first choice. The reason: Atari makes more, and on the whole, better game software than any of its rivals.

Atari's games have a distinctive look and style that veteran players instantly recognize. Typically, the cartridges are easy to learn, but challenging to master. This results in videogames which can be played again and again without going stale.

Versatility is another big plus. With its line of 30 cartridges, Atari offers more different games than any other company. The availability of four controllers assures that game mechanics vary from cartridge to cartridge instead of falling into a repetitive pattern.

Another prime contributor to Atari's success is the presence of so many solitaire games in its software selection. You can play a few hard-fought games against the machine even when you can't dig up a human foe.

Accordingly, the proprietors of "Arcade Alley" have decided it's high time to examine some of the games Atari has introduced since our first look at the company's system last year.

Superman (CX2631) ushers in an exciting new era for home arcades. One round will convince any player that always-innovative Atari has done it again.

Put simply, there's no other videogame remotely similar to this one. The only possible comparison might be to the complex simulations that have entertained computer freaks for the last decade or so.

This solitaire game casts the player as Superman patrolling the city of Metropolis. When the on-screen character flies, runs or walks off the screen, the machine shifts to a view of an appropriate city block. In addition, four subway stations lead to an underground network that helps Superman crisscross the city fast as he fights for truth, justice and the American way.

Players begin the game by flying Superman to the phone booth where changes to Clark Kent. When he approaches the Metropolis Bridge cloaked in his secret identity, he sees disaster strike! A squad of nasties led by Lex Luthor blows the bridge to smithereens and then escapes, the foul deed complete.

Superman's mission: round up Luthor and his five henchmen one by one, cart them off to jail and then reassemble the bridge. The job done, Superman must return to the phone booth, change to Kent and walk over to the *Daily Planet* to file his story. A timer ticks off the seconds to give players a gauge of their performance as a superhero.

Four kryptonite satellites launched by Luthor to seek out and weaken the man of steel complicate the task. There must be a romantic in the Atari game design department, since Superman can only regain his powers after he's zapped by the satellite by touching Lois Lane . . . (Fortunately for our hero, not to mention the nerves of harrassed players, Lois pops up automatically in the game every time Superman is attacked by a satellite.)

As if all this weren't enough, a pesky little helicopter zips overhead, trying its best to help Superman. More often, though, it just gets in his way by removing pieces of the Metropolis Bridge before the caped crusader can get it reassembled.

When you think you've got the superhero business down pat, Atari has two devilish options waiting in the wings. One doubles the speed of all crooks and satellites, though they don't achieve the rate of a speeding bullet, while the other removes the advantage of having Lois Lane pop up instantly to restore Superman's powers. These two variants will more than double the time it takes to successfully carry out a mission.

Strategy hints aren't as easy to formulate for this cartridge as for some of the more straightforward ones like *Breakout* or *Surround*. Players won't need super dexterity to win, but a super memory for visual landmarks is a terrific asset. A rudimentary knowledge of the Metropolis subway system, for example, sharply cuts the time spent flying on patrol. This, in turn, reduces Superman's exposure to those dangerous kryptonite meteors, increasing the odds that he will get a crook settled behind bars without interference.

A place in the Video Arcade Hall of Fame seems assured for this exciting new game cartridge. All the true arcade addict could desire would be several more along the same lines.

Bowling (CX2628) is an enjoyable version of a sport that is perfectly suited to the video arcade format. Atari's entry offers a long horizontal lane with a cartoon bowler that can be moved vertically for aiming the shot. Three different ball formats are available: straight, curve (the player can alter the ball's direction just once) and steerable (the player controls the ball during its entire roll down the alley). The curve is the most realistic, but the somewhat jaded residents of "Arcade Alley" have gravitated toward the steerable.

Complete automatic on-screen scoring is one of the game's best points. The section at the top of the playfield not only shows the frame-by-frame line score, but indicates whether the bowler has made a strike, spare or suffered an open frame each round. And as in real bowling, the player who gets a strike or spare in the 10th frame is awarded the appropriate number of bonus rolls.

Deft animation greatly enhances the

(continued on page 76)

Bill Kunkel is a New York-based writer and veteran video game addict. He shares his mania with Frank Laney, another New York freelancer.

18 Video

Imagem 22: Página da Arcade Alley, com uma resenha do jogo *Superman*[9].

[9] Arcade Alley era uma coluna da revista *Video*, a seção iniciou-se em 1978 e seguiu até agosto de 1984. A lista completa e os arquivos dos artigos encontram-se no site *Atari Compendium*. Disponível em: https://www.ataricompendium.com/archives/articles/arcade_alley/arcade_alley.html. Acesso em: 30 jun. 2024.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo do Superman representou uma mudança na história dos videogames por apresentar diferentes possibilidades e potencialidades com relação a tudo o que havia sido feito até aquele momento. Sua narrativa, mesmo que simples, destoava dos jogos que até então tinham como propósito destruir ou esquivar dos alvos à frente, sem nenhuma preocupação narrativa. Pode-se conjecturar, equivocadamente, que tal preocupação se deve ao fato de se tratar de uma transição de um elemento intrínseco à mídia dos quadrinhos para o videogame. Porém, como foi mostrado, a DC Comics não teve qualquer preocupação com maiores detalhes do jogo, a não ser a imagem de sua embalagem. O enredo do jogo se deve, exclusivamente, a John Dunn, que se propôs a fazer algo diferente, tendo liberdade para imputar sua filosofia no jogo e ajuda para traduzi-la em forma de design.

A ele também se devem os detalhes que fazem a diferença de *Superman*. Como a possibilidade de controlar um personagem que pode voar, acrescentando ao jogador a liberdade de locomoção em quatro direções. Do mesmo modo, os *sprites*[10] estilizados dos personagens são um diferencial. Clark Kent usa chapéu, Lois Lane veste um vestido e chapéu verdes, Superman tem seu traje azul, com botas vermelhas e detalhe na gola de mesma cor, e o efeito que simula a capa flamulando durante o vôo. A título de comparação, *Adventure* também usufrui da liberdade de movimentação, no entanto, o herói do jogo é representado por um simples quadrado na tela, um ícone pictórico que estrapola a abstração por eliminação de detalhes (McCloud, 2005, p. 28-37), tornando difícil – senão impossível – qualquer identificação por parte do jogador.

Pela primeira vez, podia-se tomar o controle de um super-herói dos quadrinhos, que havia se tornado sinônimo de valores pretensamente estadunidenses, como Verdade e Justiça. Até então, com os quadrinhos, uma pessoa podia tão somente imaginar-se na pele do personagem ao vestir uma roupa de Superman, consciente (ou não) dos limites entre o herói das HQs e a persona que fantasia ser o personagem. Como ressaltado por Marcondes: "O *videogame* é uma mídia profundamente imersiva, e se perder na temporalidade, num tipo de transe ou fluxo estático, é uma de suas características mais intrínsecas." (MARCONDES, 2021, p. 228). Mais do que controlar o Homem de Aço, o jogo possibilitava que seu jogador se projetasse no herói, uma figura de empoderamento, graças à narrativa participativa própria dos videogames.

[10] Termo criado pela Commodore Business Machine – empresa estadunidense do ramo de máquinas para escritório, fundada no final dos anos 1950, que entrou no mercado dos videogames com o *Commodore 64*, em 1982 – para indicar elementos em movimento na tela. (Alinove, 2011, p. 35)

Os jogos do *Atari VCS* que apresentavam figuras humanas pertenciam, em sua maioria, ao gênero esportivo, como *RealSports Volleyball* (1982), *Sky Diver* (1979), *Ice Hockey* (1981), *Karate* (1982) ou *Decathlon* (1983). Todos esses jogos exibiam figuras que se assemelham aos chamados desenhos de "bonecos de palitinho", com avatares impessoais e em uma única cor.

Imagem 23: O personagem jogável de *Adventure* do lado esquerdo do castelo, carregando uma chave.

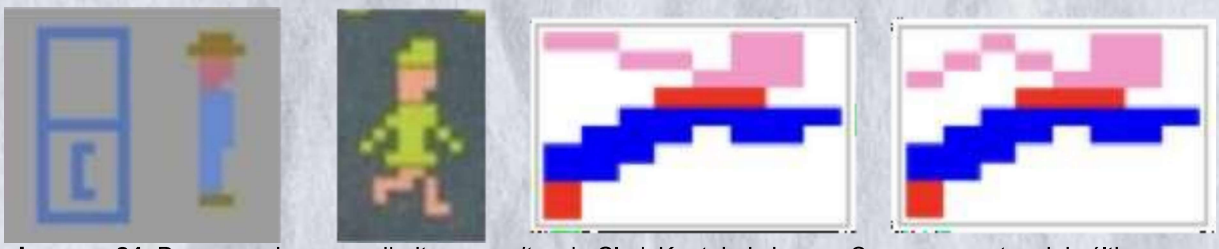

Imagem 24: Da esquerda para a direita, os *sprites* de Clark Kent, Lois Lane e Superman, estes dois últimos se alternavam rapidamente para emular a capa esvoaçando durante o vôo.

Dunn acrescentou também um efeito sonoro ao vôo, adicionando uma camada imersiva à experiência do jogador. Poucos foram os jogos do *VCS* que tinham trilha sonora, e *Superman*, infelizmente, não foi um deles. Caso houvesse sinergia entre a Atari e o departamento de cinema da Warner, o jogo poderia dispor da melodia composta por John Williams, que se tornou marca registrada do personagem e presente em outros jogos, mesmo sem ligação com o filme. Posteriormente, outras franquias souberam se aproveitar disso, como é o caso de *Halloween*, de 1983, jogo baseado no filme homônimo, onde se pode ouvir o tema composto por John Carpenter. Isso ocorre no jogo quando o psicopata Michael Myers surge em tela brandindo uma faca e o jogador precisa fugir no controle de Laurie Strode. Em *Star Wars: The Empire Strikes Back*, de 1982, as primeiras notas da faixa *Main Title*, que abre os filmes da franquia, igualmente composta por John Williams, tocam no início de cada partida.

Como elucida Glen Weldon:

> Com um grande filme a caminho, o leitor contemporâneo poderia razoavelmente supor que, nos meses que antecederam a estreia, os editores e escritores da DC Comics se dedicaram a coordenar suas histórias, personagens e talvez até vários elementos de design com a produção do filme. Certamente, da última vez que o personagem teve uma chance semelhante de alcançar um público além das prateleiras de quadrinhos –durante a exibição do programa de televisão dos anos cinquenta – os quadrinhos seguiram em sintonia. No entanto, isso foi um resultado inevitável do fato de a DC ter controle criativo sobre todos os aspectos do programa de televisão, e essa era uma era diferente. (WELDON, 2013, p. 172, tradução nossa)

Com a estruturação dos mega-conglomerados corporativos, a produção dos filmes e dos quadrinhos passavam a ocupar instâncias deparadas, sem que Warner Bros. ou DC Comics se preocupassem com a imagem da marca Superman de forma coerente e consistente.

A velha dinâmica dos quadrinhos, na qual uma empresa segue os passos do sucesso de outra, levaria três anos para acontecer na transição para o videogame. Diante do êxito de *Superman*, a Marvel demorou para emplacar sua maior marca no reino dos jogos eletrônicos. Lançado em 1982 para o *Atari 2600*, e impulsionado pela série televisiva e pelos filmes feitos para a TV nos anos finais da década de 1970 e início dos anos 1980, *Spider-Man* mostrava-se mais alinhado no que diz respeito à sinergia multimídia. Seja no design do jogo, a cargo de Laura Nikolich, que trazia o "amigão da vizinhança" tendo que chegar ao topo de um edifício, entre bandidos que surgiam nas janelas para derrubá-lo ou cortar sua teia, até bombas instaladas nas estruturas mais altas. Se o jogador não apertasse o botão do controle para soltar teia e impedir a queda, o herói encontraria seu trágico destino na calçada, contabilizando a perda de uma vida. O desafio final era passar pelo Duende Verde, voando em seu planador. A cada nova fase, a dificuldade se traduzia no aumento do tamanho do edifício, o que obrigava o jogador a controlar melhor o uso de fluído de teia, e na velocidade do Duende Verde. Seja na estratégia de divulgação, que empregava a estética dos quadrinhos, como pode ser verificado em um comercial de TV[11]. Um meteoro, vindo do moribundo planeta Krypton abriu as portas, e o Homem-Aranha adentrou o terreno, tornando-se o segundo personagem das HQs a ser transposto para o videogame, e o primeiro da Marvel Comics.

[11] Ver em: https://youtu.be/-usbQDfTIqE?si=AtMRVEa2JoeYGtTv. Acesso em: 27 jun. 2024.

Uma conclusão que se obtém dessas primeiras investidas de transição dos super-heróis dos quadrinhos para o videogame é que a mídia dos quadrinhos no final dos anos 1970 não tinha força para garantir uma transferência autônoma e direta. Não obstante sua consolidação como cultura de massas, os personagens das HQs dependiam do sucesso de suas versões cinematográficas e das séries de TV. O que denota uma hierarquia cultural que legitima os quadrinhos somente como uma subcultura do cinema, em que os super-heróis deixam de ser protagonistas de um passatempo infantil para se tornar uma celebridade de carne e osso, sendo apreciada por toda a família. Os videogames, por sua vez, eram considerados um produto de entretenimento com crescente importância econômica, sua exploração como ponto de chegada na relação com os quadrinhos se reduz a um apêndice lucrativo.

Essa relação de dependência de uma mídia intermediária nem sempre se fez presente no nexo entre quadrinhos e videogames. Uma situação de transição de destaque envolveu o próprio Superman, quando em 1994 o jogo *The Death and Return of Superman*, no estilo *beat'em up*, foi lançado para os consoles *Mega Drive* e *Super Nintendo*, adaptando a saga dos quadrinhos que foi alardeada pelos diversos meios de comunicação do mundo todo. As proporções globais que um evento originário das HQs – que se aproveitou da situação no momento, que se traduzia no chamado "efeito Image Comics" – transbordaram diretamente para os videogames, mesmo em se tratando do crepúsculo da geração 16 bits, com a chegada do *Sony PlayStation* naquele mesmo ano. Houve até mesmo casos de inversão na relação, como, por exemplo, o jogo *Injustice: God Among Us*, lançado em 2013, fruto de uma parceria com a desenvolvedora NetherRealm (conhecida pela franquia *Mortal Kombat*) com a Warner Bros. Games. Situada em um universo alternativo, a trama coloca Superman no centro de uma polêmica que alimentou discussões em fóruns de gamers e fãs da DC na internet, e que teve uma adaptação em quadrinhos, escrita por Tom Taylor e desenhada por Jheremy Raapack.

Após o seu debute no *Atari VCS*, Superman voltaria aos videogames quase dez anos depois, com seus direitos licenciados para várias produtoras. Em 1988, a Taito desenvolveu um *beat'em up* para os arcades. O rápido e significativo desenvolvimento tecnológico da indústria dos videogames é expresso neste jogo, que associa uma estética dos quadrinhos à música de John Williams. No mesmo ano, um jogo para o *NES* (*Nintendo Entertainment System*) foi desenvolvido pela Seika, com um design ousado e proposta inovadora, o título apostava no visual "super-deformed"[12] e trazia diversos elementos do estilo *RPG*, como um inventário que disponibiliza ao jogador diferentes opções de poderes disponíveis (como visão de raio X, visão de calor, sopro congelante e super giro). O jogador também precisa percorrer lugares diversos do jogo para obter informações dos *NPC* (*non-playable character*) pertencentes ao universo das HQs do Superman. Em 1992 e 1993 foi a vez dos consoles da Sega receberem suas versões do Superman: primeiro o *Mega Drive,* e depois o *Master System*. Neste ponto já estava claro que o personagem havia se tornado um produto de sucesso também nos jogos eletrônicos, tornando-se presente em diversos outros consoles, como o *Nintendo DS*, *Gamecube* e *Game Boy Advance, Microsoft X-Box* e *X-Box 360*, e *Playstation 2*, sem contar uma malfadada adaptação para *Nintendo 64*, que não convém relatar aqui.

"Ler uma história significa vivê-la em sua imaginação. Jogar uma história dá aos jogadores, ainda mais aos jovens, a chance de criar a própria história", diz Jonathan Smith, Chefe de Produção da TT Games, no terceiro episódio do documentário *Superpoderosos* (2023). Essa nova capacidade à disposição das pessoas foi um efeito colateral de uma mídia criada para ativar os sensores de dopamina com luzes e sons, desafiando o seu usuário a vencer sempre, e que se transferia para os lares oferecendo opções de diversão e entretenimento. A Warner possibilitou o seu vínculo com os quadrinhos, ao menos no âmbito corporativo, mas foi um artista, que sem nenhuma preocupação com o éthos das HQs, deu início a tudo.

[12] Como explica Alinove (2011, p. 237, tradução nossa): "Aumentando a dimensão da cabeça e dos olhos em relação ao resto do corpo, arredondando o quadril e encurtando pernas e braços, obtém-se uma forma fisiológica infantil, evocando assim um sentimento inato de proteção e conferindo atributos de inocência e honestidade".

In memoriam: John Dunn faleceu em 27 de junho de 2018, aos 75 anos. Ele será sempre lembrado como a pessoa que fez os jogadores de videogame acreditarem que um homem em pixels poderia voar.

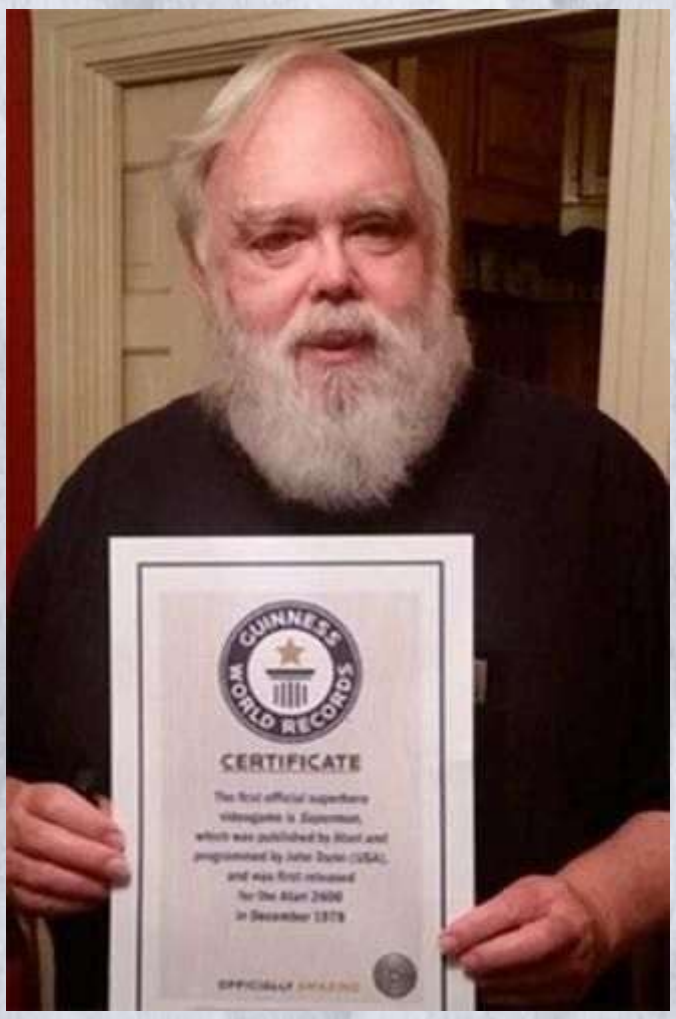

Imagem 25: John Dunn com seu certificado do *Guinness World Records*, pela criação de *Superman*, o primeiro jogo de super-herói licenciado[13].

[13] Fonte da imagem: obituário online de John Dunn. Disponível em: https://www.burnettcountysentinel.com/obituaries/john-f-dunn/article_8ab28294-8474-11e8-8e38-839c26d77400.html. Acesso em: 06 jun. 2024.

REFERÊNCIAS

ALINOVE, F. **Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi.** Milano: Springer-Verlag, 2011.

ASSIS, J. P. **Artes do Videogame: Conceitos e Técnicas.** 2006. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame_1ponto1.pdf. Acesso em: 01 mai. 2024.

BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos.** Traduzido por Thiago de Almeida castro do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CHIADO, M. V. G. **1983 + 1984: Quando os Videogames Chegaram.** São Paulo: Edição do autor, 2016.

COHEN, S. **ZAP! The Rise and Fall of Atari.** New York: McGraw Hill Book Company, 1984.

DALLA, K.; WELLS, J. **Comic Book Implosion: An Oral History of DC Comics Circa 1978.** Raleigh (North Caroline): TwoMorrows Publishing, 2018.

FRAGOSO, S. Desafios da Pesquisa em Games no Brasil. In: FALCÃO, T.; MARQUES, D. (Orgs.) **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, 2017.

FURLAN, C. HQ e os "Syndicates" norte-americanos. In: LUYTEN, S. M. B. (Org.) **Histórias em quadrinhos: leitura crítica.** São Paulo: Edições Paulinas, 1985, p. 28-35.

GROENSTEEN, T. **O sistema dos quadrinhos.** Tradução: Érico Assis. 1 Ed. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

ISAACSON, W. Running with the PACs. In: **Time Magazine**, New York, v. 120, n. 17, outubro, 1982. Disponível em: https://time.com/archive/6699270/running-with-the-pacs/. Acesso em: 5 mai. 2024.

JONES, G. **Homens do amanhã.** Tradução de Guilherme da Silva Braga e Beth Vieira. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

KENT, S. L. **The Ultimate History of Videogames, Volume 1: From Pong to Pokemon and Beyond … The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World.** New York: Three Rivers Press, 2015. E-Book Kindle.

LAPETINO, T. **Art of Atari.** Philadelphia: Dynamite Entertainment, 2016.

McCLOUD. S. **Desvendando os Quadrinhos.** São Paulo: M Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

MARCONDES, C. I. **Zip!: quadrinhos & cultura pop.** Brasília, DF: Editora Metrópoles, 2021.

NEWMAN, M. Z. **Atari age: the emergence of video games in America.** Cambridge: MIT Press, 2017.

PETROU, D. M. **The Making of Superman – The Movie.** New York: Warner Books, 1978.

POSTEMA. B. **Estrutura narrativa nos quadrinhos: contruindo sentido a partir de fragmentos.** Traduzido por Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos.** 2 Ed. São Paulo: Contexto, 2019.

RAUSCHER, A.; STEIN, D.; THON, J-N. (Org.) **Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions.** New York: Routledge, 2021. E-Book Kindle.

Super Ideas: An Interview with John Dunn. Disponível em: http://www.rossiters.com/greg/Game-Chambers.html. Entrevista concedida a Randy Ball, em novembro de 2000. Acesso em: 13 jun. 2024.

SUPERMAN. Game Program Instructions (manual do jogo para o console *Atari VCS*). SunnyValle (California): Atari Inc., 1979. 7 páginas.

Superpoderosos: A História da DC. Direção: Leslie Iwerks, Mark A. Catalena. Produção: Warner Bros. 2023. 165 min. Disponível em: https://play.max.com/. Acesso em: 20 jun. 2024.

THE ATARI Book: 40th Anniversary Special. Bournemouth (England): Imagine Publishing Ltda., 2012. 212 p.

The Image Revolution. Direção: Patrick Meaney. Produção: Patrick Meaney, Jordan Rennert. MUBI. 2014. 82 min. Disponível em: https://tubitv.com/movies/476183/the-image-revolution. Acesso em: 03 jun. 2024.

VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos.** 1 Ed. São Paulo: Criativo, 2017.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. **A linguagem dos quadrinhos.** 1 Ed. São Paulo: Criativo, 2015.

WELDON, G. **Superman. The unauthorized biography.** Hoboken (New Jersey): Wiley, 2013.