

GAME

SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

n#6



NEO·GEO

20 ANOS DO CONSOLE MAIS ARCADE DOS ANOS 90

REVIEWS • NOSSA ANÁLISE PARA OS MAIORES CLÁSSICOS

SÊNIOR SOUND • ESPAÇO DECICADO A GAME MUSIC

ENTREVISTA • PABLO ROZADOS

E MUITO MAIS

Com certeza este foi um carregamento
no qual jamais queríamos que concluísse...

uma homenagem da equipe game sênior ao

NowLoading

por proporcionar momentos bem divertidos
na cultura gamer.

SUCESSO PARA
TODOS VOCÊS!



GAME SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!

EXPEDIENTE

os nostálgicos de plantão

Equipe Game Sênior

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!



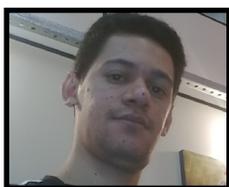
MANO BETO

Teve alguns problemas na 3ª semana de maio. Mas agora já está tudo bem.



ANDRÉ BREDER

Assina a nova sessão da Game Sênior - Sênior Sound. O nome já diz tudo né?



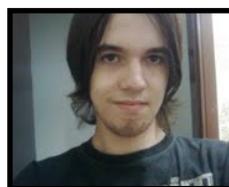
ANDRÉ NESMAN

Em parceria junto com Alexandre Moura, assinam a sensacional matéria de capa



OLD

Vigilante e Madonna tem alguma coisa em comum? Na dúvida veja este super review



Sérgio Ferraz Jr.

O especial que ele assina nesta edição, está imperdível! Exceto por alguns filmes...



NEY LIMA

Nesta edição, Ney Lima fala de um grande lançamento na Xbox Live - Perfect Dark

Colaboradores



JOSÉ AUGUSTO

Como sempre mandando bem nas revisões das matérias da Game Sênior



JADSON CASTELA

Jadson sempre da uma força para equipe quando o assunto é designer



JORGE

Junto com o José, formam a dupla de revisores da Game Sênior



ALEXANDRE M.

Junto com o André Nesman, Alexandre colaborou muito com a matéria 20 anos do Neo Geo. A equipe Game Sênior agradece!

Editores Chefes

André Nesman
Beto Campos
Mano Beto

Diretor de Arte

Mano Beto

Redatores

André Nesman
Beto Campos
Mano Beto
Old
Ney Lima
André Breder
Sérgio Ferraz Jr

Projeto Gráfico

Mano Beto
Jadson Castela
Ney Lima

Revisão

José Augusto
Jorge

Reportagem

Mano Beto
Old

Distribuição

Mano Beto

Diretor de Marketing

Beto Campos

**Game Sênior é uma
publicação mensal gratuita
via download**

Nossos contatos

gamesenior@gmail.com

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Junho de 2010

EDITORIAL
Edição 6

Olá meus amigos!

Desculpe-me, mas nesta edição eu estarei fora, mas só nesta edição por conta de um contra tempo, pois é muita correria. Mas na próxima edição estarei de volta! Prometo.

Porém esta edição está ótima, pois fizemos uma super matéria para você leitor, um super especial como matéria de capa dos 20 anos do Neo-Geo. Nossa, até me lembro dos 100 Mega shock, e ainda temos grandes reviews: Ghouls n' Ghost's por Old, The Luck Dime Caper e Smurfs por André Breder, The Legend of Zelda do game boy por Old, Gex por Ney Lima e Vigilante por Old.

E também há uma ótima matéria sobre games e a sétima arte, ou seja, um grande especial dos jogos que acabaram indo parar nas telas de cinema, por Sérgio Ferraz Júnior

Mas isso não é tudo, pois é nesta edição que você meu caro leitor irá saber quem é o grande ganhador da promoção Game Sênior é Master. É isto mesmo, é nesta edição que iremos saber quem é o grande sortudo ou sortuda que ganhou o prêmio desta maravilhosa promoção.

Espero que vocês gostem desta edição

Abraços!

Beto
Campos



gamesenior@gmail.com
twitter.com/Beto_Campos_

OS GAMES É A SÉTIMA ARTE • 7
OS GAMES NO CINEMA MAIS PERTO DE VOCÊ!

CAPA • 25
20 ANOS DE NEO GEO, O CONSOLE ARCADE DA SNK

REVIEWS • 77
NOSSA ANÁLISE PARA OS MAIORES CLÁSSICOS



O PASSADO NO PRESENTE • 112
PERFECT DARK ESTÁ DE VOLTA NA X BOX LIVE

SÊNIOR SOUND • 114
GAME MUSIC NA NOVA SEÇÃO DA GAME SÊNIOR

ENTREVISTA • 116
UM BATE PAPO COM O JORNALISTA PABLO ROZADOS

ESTE JOGO ME LEMBRA • 120
E O VENCEDOR DA PROMOÇÃO GAME SÊNIOR É MASTER É...

Nosso canal de comunicação com os leitores da Game Sênior.

Pode ter certeza que sua opinião é muito importante para nós!

gamesenior@gmail.com



Caros,

Fiquei surpreso quando, ao entrar no site www.gameblog.com.br, me deparei com a imagem que ilustra a capa de uma revista digital que, até então, desconhecia.

Imagem essa que fez parte da minha saudosa infância. Imagem que vinha estampada num cartucho que cansei de assoprar. Battletoads. Imagem que também me deixa triste por lembrar que um jogo tão fantástico, morreu junto com os 16 bits. Saber que, talvez o jogo realmente relevante para o mundo dos games tenha sido o Debut de 1991, é saber também que as versões que vieram após o clássico (até mesmo a que conta com a ajuda dos irmãos Lee), foram as causadoras da morte prematura. Não havia mais esperanças. Até que elas se renovaram em 94, quando a Rare lançou Donkey Kong Country (com gráficos magníficos, músicas marcantes, jogabilidade perfeita).

Pensei: agora teremos a chance de ver os sapos lutadores ressuscitarem com aquele nível de trabalho. E vieram DKC 2, DCK 3 e nada de Battletoads. E chegou o fim da era 16 bits. Veio N64 e a Rare, além de não ressuscitarem os sapos, enterraram os macacos também. Agora a softhouse pertence a Microsoft, tem um urso como mascote (Banjo-Kazooie) e nenhuma referência aos saudosos sapos lutadores.

Parabéns pelo trabalho e desde já, sou fã dessa revista.

Carlos Renato Santos Borges
Araraquara - SP

Muito obrigado pelos os elogios meu caro. Você não faz idéia como ficamos felizes com isto. A proposta da revista é esta mesmo - regastar grandes momentos que fizeram

história nas nossas vidas gamer. Que bom que conseguimos resgatar essas lembranças.

E aguarde que muita coisa ainda está por vim!

Um grande abraço!

Olá, colegas.

Li duas edições da Game Sênior há alguns minutos, e estou baixando as outras, e fiquei fascinado! É o tipo de coisa que eu gosto de ler, e gostaria de fazer. Não sou bem um "retrogamer" porque no momento me faltam os recursos [dinheiro] e o tempo para poder adquirir e jogar consoles antigos, mas já tive um ATARI, um SNES, joguei um bocadinho no NES do meu primo, joguei MUITO PlayStation e agora possuo um PlayStation 2.

Enfim, eu gosto de todos os tipos de jogos de videogame, e aprecio jogar nas mais diferentes plataformas, mas tenho uma paixão especial por games antigos e por portáteis. Jogo os jogos de GBA e SNES sempre que o tempo deixa, e também jogo games de PlayStation no meu PlayStation 2. Pretendo comprar um Nintendo DS principalmente pra jogar os jogos de GBA.

Eu e um amigo meu estávamos com a idéia de criar um blog com resenhas de jogos (novos e antigos) e talvez cinema, também, pois somos apaixonados por isso, mas aqui na cidade os gamers são coisa rara (old school gamers, então...), e acabei descobrindo hoje todo este universo de blogs sobre jogos antigos e também sabendo do conhecimento da Old!Gamer e da Game Sênior.

Mas de toda forma, acho que continuaremos com o projeto, como os resistentes solitários que amam games neste lugar chamado Teresina - capital do Piauí.

No mais, parabéns pelo trabalho!

Filipi "Cloud" Gustavo

Olá Filipi.

Muito obrigado pelos os elogios. E nem pense em desistir do projeto! Vocês devem fazer a diferença seja qual for o lugar. Afinal de contas não existem barreiras para a internet não é mesmo?

Um grande abraço!

Bom dia!

Primeiramente gostaria de parabenizá-los pelo o trabalho...A revista realmente é muito boa...

Gostaria de saber como faço para enviar um review a revista, pois gosto muito de um jogo para Mega Drive chamado Pulseman, e gostaria de fazer esse review.

Há um texto parecido em meu blog, o gambiarrablog.blospot.com, mas o blog em si está meio parado...

Obrigado!

Diogo Rodrigues

Olá Diogo!

Fique a vontade para mandar o seu review que um de nossos redatores irá analisar ok?

Um grande abraço!

OS GAMES E A SÉTIMA ARTE

POR SÉRGIO FERRAZ JR.

QUANDO O CINEMA E OS GAMES SE UNEM

O cinema é uma das formas de entretenimento mais conhecidas e inovadoras da história, e uma das mais "freqüentadas" também. Durante décadas, era campeã em "arrecadação" de dinheiro, movimentando bilhões e bilhões em comparação com a televisão, rádios e materiais impressos. Mas tudo isso mudou. A partir da década de 70, iniciado pelo Atari 2600, os games começaram a se tornar cada vez mais populares e chegaram a bater de frente com Hollywood em força, lucro e sucesso, algo que continua três décadas depois. Não demoraram a surgir logo filmes baseados em jogos que faziam (e fazem) sucesso. Porém, é amplamente conhecido e discutido o resultado obtido quando as empresas de cinema apenas estão em busca de uma grana rápida, pegando games mais impróprios para a telona (House of the Dead, Street Fighter II) e rejeitando os mais conhecidos e aclamados (The Legend of Zelda, Metal Gear).

Não podemos deixar passar em branco as pérolas cinematográficas que divertiram, entreteram e frustraram os jogadores ao longo de dezessete anos. A lista de filmes baseados em games é muito extensa, não dá para focar em todos que já foram lançados (só Pokémon já passou de DEZ!!!). Então peguei os mais relevantes, bizarros e ridículos, além de outros muito bons e outros muito "Uwe Boll". Dissecarei o filme dando também MINHA opinião sobre o mesmo, tendo eu visto todos os que estarei comentando (foi uma tortura do caramba em muitos casos); considerem isso sendo um review dos filmes, relembrem e vejam o que deve ou não, ficar na memória.

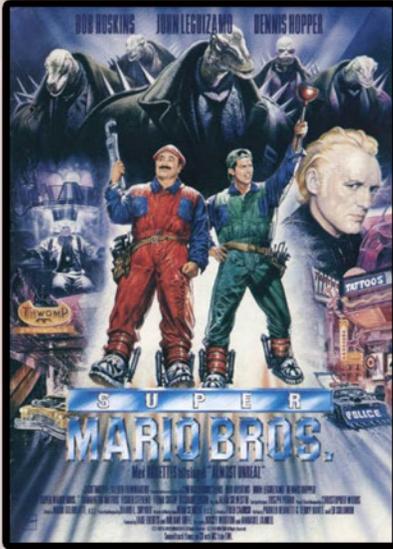
ESPECIAL



SUPER MARIO BROS.

História Original: Mario, encanador do Reino dos Cogumelos, embarca em uma aventura para resgatar a princesa do local, Peach (Toadstool nos primeiros games) das garras do horrível vilão Bowser Koopa, passando por Oito Mundos em direção ao Castelo Koopa.

História Adaptada: Os irmãos Mario e Luigi Mario, encanadores italianos que vivem em Nova Iorque, ao parar em uma dimensão onde os humanos evoluíram a partir dos dinossauros, precisam salvar o reino local do maligno executivo Bowser Koopa.



Considerado o primeiro filme baseado em um game lançado nos cinemas, ainda assim é um dos piores do gênero já lançado. O primeiro Super Mario Bros. do Nintendinho, já era considerado um clássico e Super Mario World era um sucesso absoluto, incluído em cada console Super Nintendo lançado. O anúncio de um filme baseado na série foi algo que deixou todos os fãs da série completamente empolgados, esperando ver Mario destruindo blocos com interrogações, pisando em Koopas, e derrubando Bowser em um poço de lava. Porém o resultado final não poderia ser o mais distante possível das expectativas dos gamers.

Os irmãos Mario Mario e Luigi Mario, cujos sobrenomes geraram inúmera piadas ridículas ao passar dos anos, moravam em Nova York e não mais no Reino dos Cogumelos; este, aliás, mudou completamente de um reino natural misturado com um pouco de tecnologia para um mundo cyberpunk copiado descaradamente de Blade Runner, onde os seres humanos evoluíram dos dinossauros ao invés dos macacos (assumindo que isso seja verdade) e que inclusive, não foram extintos e ainda existem.

Apesar dos irmãos Mario serem meio fiéis aos personagens na definição de Miyamoto, o resto dos personagens mudaram completamente. Toad era uma pessoa líder de uma banda de rock; Peach não existia, entra Princesa Daisy, de pouca relação à personagem do Super Mario Land. Yoshi era um pequeno dinossauro, Bowser era um cara normal que está lentamente se transformando em um lagarto por si só, e as mudanças continuam.

Devido às "liberdades artísticas" tomadas pelos diretores (isso mesmo diretores, aliás, marido e mulher), o filme acabou sendo um fracasso, tanto em crítica quanto em público e deu início a uma lista gigante de filmes mal feitos baseados em grandes (ou desconhecidos) séries. Porém Super Mario Bros. ainda é considerado um dos piores filmes baseados em games, isso antes da chegada de Uwe Boll.

Diretor: Rocky Morton & Annabel Jankel
Ano: 1993
Orçamento: \$42 milhões
Bilheteria: \$20.915.465 (EUA)
Nota IMDB: 3,8
Nota Rotten Tomatoes: 14%
Duração: 1hr 44mins
Elenco: Bob Hoskins, Dennis Hooper, John Leguizamo, Samantha Mathis



Na imagem ao lado direito, podemos conferir Koopa. Não, não é piada, é o Koopa do filme Super Mario Bros. É, eu sei que não dá para acreditar mas é a mais infeliz verdade do cinema.

DOUBLE DRAGON

História Original: Marion é capturada pela gangue Black Wolf, e Billy e Jimmy Lee partem atrás dela para salvá-la. Mas depois de derrotarem todos os membros da gangue, eles devem lutar entre si até a morte para decidir "quem vai ficar com Marion".

História Adaptada: No ano de 2007, Los Angeles está arrasada após um violento terremoto. As ruas da cidade servem de palco para as disputas de gangues rivais que tentam dominar a região ou bairros inteiros. O nome da cidade muda para New Angeles. Áreas da nova cidade estão inundadas e arrasadas. Dois irmãos, Jimmy e Billy, especialistas em artes marciais, recebem a missão de guardar a metade de um antigo medalhão chinês, que quando completo, pode dar incríveis poderes ao seu dono. A outra metade caiu nas mãos de Koga Shuko (Vanilla Ice), um chefe do submundo do crime, que sonha em dominar todos. Ele não mede esforços para conseguir juntar as duas partes.

Double Dragon, febre dos arcades entre os adolescentes dos anos 80; pouca história, muita porrada e altas quantidades de fichas inseridas por dia, era um sucesso absoluto e se tornou um clássico do estilo Beat 'Em Up. Com o sucesso dos filmes baseados em livros que acontecia naquela época, obviamente uma adaptação cinematográfica veio... Sete anos depois. No lançamento do filme Double Dragon, os games já não eram mais tanto sucesso como antes, ainda mais na onda de games como Final Fight e Streets of Rage, porém dependendo da maneira que o filme foi executado, sempre há a possibilidade do game ressurgir entre os jogadores.

E assim chegou Double Dragon aos cinemas e conseguiu fazer menos ainda do que o Super Mario Bros., mesmo sendo bem mais fiel do que ele. DD era situado em uma Nova Angeles (New Angeles) pós-apocalíptica, no longínquo ano de 2007, onde a cidade é dominada por gangues de rebeldes, e apresentava vários problemas logo no começo do filme. Personagens mal desenvolvidos e interpretados, efeitos especiais pobres e história fraca pra caramba.

Double Dragon foi um completo fracasso, de público e crítica, arrecadando pouco menos de cinco milhões de dólares nos Estados Unidos. Porém, desde o seu lançamento, acabou conseguindo uma reputação de filme Cult entre os cinéfilos e certos gamers ao redor do mundo.



Mark Dacascos (a esquerda) era figurinha carimbada da Terça Total, antiga sessão da Band de filmes de pancadaria



STREET FIGHTER: A BATALHA FINAL

História Original: Tinha história no SF II?

História Adaptada: À medida que a guerra civil entra no seu último mês, o general M. Bison leva a crise ao limiar de um conflito global, ao tomar como reféns 63 trabalhadores das Nações Unidas, os quais ameaçava matar se não for pago um resgate de 20 bilhões de dólares. O coronel William F. Guile recebe a missão de salvar os reféns - mas, primeiro, tem de localizá-los. Assim, Guile e Cammy, dos Serviços Secretos britânicos, recrutam dois heróis para descobrirem a fortaleza do sádico coronel. Porém, seu plano quase falha no último momento quando Chun-li, repórter, intervém - e ela quer muito mais do que uma história...

Ah, Street Fighter II, um game que fez parte da minha infância. Ir aos sábados na sorveteria (acredite ou não) perto da casa da minha avó com um saco cheio de fichas, ou no meu velho Super Nintendo, sempre tentando, sempre perdendo para o Guile, uma diversão enorme na minha vida e na vida de muitos gamers. Isso foi SF II, um dos maiores games de luta da história, e um clássico até hoje... Diferente do filme. Street Fighter, baseado na segunda versão da série, chegou aos cinemas estrelando nada mais nada menos que o então em alta Jean-Claude Van Damme, ator belga conhecido pelos seus filmes de porradaria, o seu famoso espacate e péssima dicção (digna de Stallone ou Schwarzenegger), como o soldado americano Guile... Nem preciso comentar. Do outro lado, temos Raul Julia, como o vilão M. Bison. Porém ao contrário de Van Damme, Julia foi um dos atores mais carismáticos já existentes e conhecidos pela sua excelente atuação, porém sendo mais lembrado como Gomez Addams dos dois filmes The Addams Family dos anos 90 e que infelizmente acabou nos deixando muito cedo, sendo esta sua última participação em um filme.

O roteiro não importa muito neste caso, visto que tentar adaptar um game com pouca história (que seria bem mais trabalhada nas seqüências) em um filme de uma hora e meia, só pode sair um péssimo resultado, sendo esta não uma exceção. Vale lembrar que, para dar mais profundidade aos personagens, a muitos foram dados passados diferentes dos games, como Blanka ser o resultado de um experimento em um ser humano, Chun-Li ser uma repórter, e por aí vão às bizarrices.

Apesar de ter sido um sucesso de bilheteria, críticos e fãs condenaram esta porcaria por ser infiel ao game original. Mas desde aquela época, acabou se tornando um filme Cult entre os jogadores, além de ter sido exibido a exaustão na Tela de "Sucessos" (que passava filmes como Mr. Magoo, Flubber, Sexta Feira 13 Parte VI... sucessos sei) no SBT. Mesmo com o filme sendo uma droga, nada preparava os fãs para o que viria pela frente uma década e meio depois.



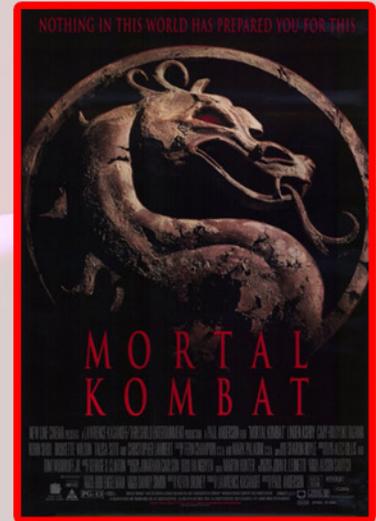
Como o filme não tem nenhuma cena bacana, colocamos o que ele tem de melhor, no caso Kylie Minogue

MORTAL KOMBAT



O sr. highlander Christopher Lambert na pele do Deus do Trovão Raiden

História Original: Cada personagem tem sua própria história, mas basicamente os kombatentes do reino do Outworld desafiaram os guerreiros pelo controle do reino Earthrealm, que seria sua décima derrota e daria o controle aos habitantes do Outworld, conforme garantidos pelos Deuses (Elder Gods) que criaram os vários reinos. Kombatentes escolhidos pelo Deus do trovão Raiden, o guerreiros saem vitoriosos do torneio Mortal Kombat. Entre eles, o monge Liu Kang se torna o novo campeão, após derrotar o maligno feiticeiro Shang Tsung.



História Adaptada: Shang Tsung, imperador do Reino de Outworld, deseja anexar a Terra a seu império. Para tanto, seus lutadores terão que vencer dez torneios Mortal Kombat seguidos contra os humanos, torneios estes realizados a cada geração de lutadores da Terra. Outworld já venceu nove desses torneios.

Finalmente um filme a altura do game original, Mortal Kombat está no Top 5 de filmes de games, da maioria dos gamers. Naquela época, Street Fighter II e Mortal Kombat brigavam entre si nos arcades pela recepção do público. SF II pela ótima jogabilidade e inovação, e MK pela violência e sangria. Quando o Mortal Kombat chegou aos cinemas, apenas uma coisa o impediu de ser 100% fiel ao game. PG-13. Em outras palavras, nada de desmembramentos, explosões, sangue, degolações e outros detalhes que faziam do jogo um sucesso. Era como a versão do Super NES. Mortal Kombat foi o primeiro filme do gênero que era ambos: interessante e divertido. Isso o separou dos demais.

Apesar das atuações serem mais ou menos, com exceção de Christopher "Fucking Highlander" Lambert, do ator que interpreta o Shang-Tsung e os efeitos especiais meios ruins (maldito Goro mal feito, aquela porcaria me frustrou profundamente), foi um sucesso acima do comum, aplaudido pela história, vasta seleção de personagens e pelas seqüências de lutas bem coreografadas, além de ter sido outro grande clássico da Tela de Sucessos.

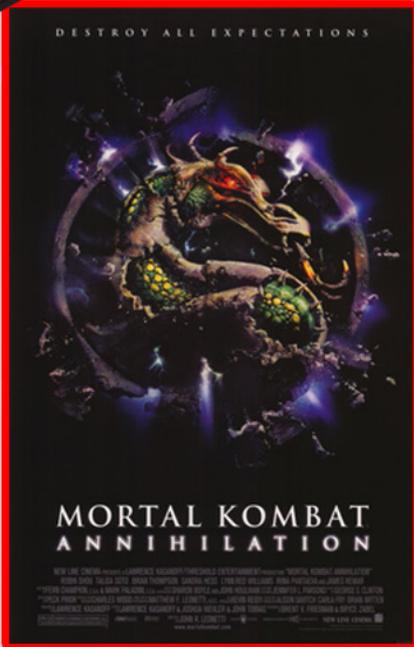
Não há muito que dizer de Mortal Kombat além do que já foi dito. Exceto que como implícito no final do filme, uma seqüência seria feita. E meu Deus... Sem palavras.



Mortal Kombat não perfeito, mas sem sombra de dúvidas, é uma das melhores adaptações dos games para o cinema



MORTAL KOMBAT: A ANIQUILACAO



História Original: Shang Tsung, imperador do Reino de Outworld, deseja anexar a Terra a seu império. Para tanto, seus lutadores terão que vencer dez torneios Mortal Kombat seguidos contra os humanos, torneios estes realizados a cada geração de lutadores da Terra. Outworld já venceu nove desses torneios.

História Adaptada: A ameaça vinda do Outworld está de volta. Enquanto os guerreiros humanos comemoravam suas vitórias sob os malignos lutadores do Outworld, o temido imperador Shao Kahn quebra as regras sagradas do Mortal Kombat e avança para a superfície, pronto para aniquilar e dominar o mundo. Mais uma vez a vida na terra depende da coragem e força dos guerreiros que enfrentam os inimigos mais poderosos já imaginados. E quando a noite cai sobre o mundo, Shao Kahn e seus exércitos se achando invencíveis, não contavam com o imprevisível e imbatível espírito humano.

O que é bom não dura, e assim chegou a aniquilação aos cinemas, MK: A se mostrou grande mer** sem fim, com efeitos especiais dignos de Ed Wood. Como dito antes, o final do Mortal Kombat indicava que uma seqüência viria. Mas talvez sabendo a porcaria que ficaria, todos os atores do filmes original não participaram deste, com exceção do ator do Liu Kang e da Kitana. Bela jogada, planejar um segundo filme depois de um de grande sucesso, e não segurar os atores principais desde o começo. Isso mostra como a maioria do pessoal de Hollywood não tem cérebro mesmo. Apesar de maior budget, tudo no filme parece pior que o primeiro, absolutamente tudo. As lutas são horríveis, o CGI é de chorar de tão mal feito (aliás, quem foi o jumento que colocou Liu Kang como um dragão!?).

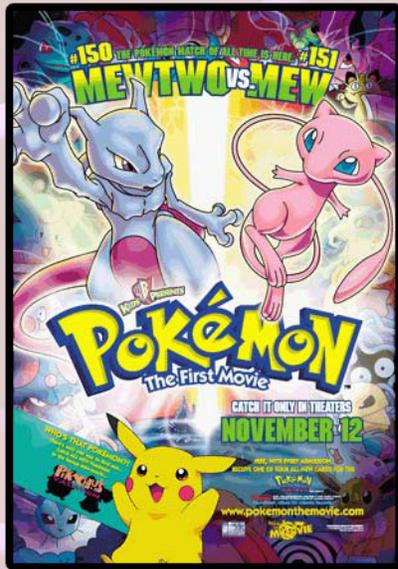
A cada cinco minutos de diálogo existem 15 de luta, vilões terrivelmente interpretados, principalmente o vilão Shao Kahn (KAAAAAAAAAAAAAAAAAHN!!!!!!), tudo neste filme é horrível, e por sorte conseguiu ter algum lucro. Este aqui não é um filme Cult nem aqui nem inferno. Fique longe deste filme, ele não só é mal executado como enterrou o que poderia (poderia, visto que hoje em dia Mortal Kombat não é mais tudo aquilo) ter criado bons filmes ao estilo dos clássicos chineses e japoneses.



A versão Sindel em carne e osso é BEM diferente da original vocês não acham? Uma diferença para melhor é claro



POKEMON: O FILME



História Original: Capturar os monstros homônimos e se tornar o mestre Pokémon, simples assim.

História Adaptada: Cientistas trabalham para criar o mais forte e poderoso pokémon de todo o planeta. Seus esforços têm resultado quando Mewtwo, um pokémon de poderes psíquicos, ganha vida. Só que a criatura se rebela, destrói o laboratório em que foi criado e resolve convocar uma batalha contra os maiores treinadores de pokémons, para poder conquistar o planeta.

Pokémon, uma maldição dos japoneses que dura até hoje, mesmo ainda lançando games viciantes e divertidos, deu origem a vários clones safados e terríveis (Monster Rancher, Medabots, Bakugan, Digimon, Robopon e a lista continua infinitamente, duas vezes). É claro, como tudo que faz dinheiro na vida, logo aparecem milhares de produtos relacionados, entre eles um filme, que logo se multiplicou para doze.

O título nem mesmo esconde, The First Movie ou O Primeiro Filme em tradução livre, já indica que haverá seqüência, o que foi ainda mais confirmado depois do sucesso que o filme fez entre as crianças... Droga. Hoje em dia Pokémon não tem mais aquela força, como tinha no final dos anos 90 e começo dos 2000. Mas pelo que acaba demonstrando, o anime e os filmes ainda continuam com um relativo sucesso, malditos dez anos depois.

O filme empregava uma história mais sombria que o desenho, envolvendo clonagem, morte, violência entre animais (o que é irônico, visto que a violência entre os pokémons é à base do sucesso da série), o que o diferenciou do anime e dos outros filmes.

Mesmo sendo um filme bem, bem fraco, é mais recomendado para quem curte os games e/ou o anime. De resto, não vai achar tanta graça, como um amigo meu que dormiu no cinema vendo Pokémon: The First Movie.

Diretor: Kunihiro Yuyama

Ano: 1999

Orçamento: \$13 milhões

Bilheteria: US\$ 163.644.662

Nota IMDB: 4,0

Nota Rotten Tomatoes: 15%

Duração: 1hr 35mins

Elenco: Veronica Taylor, Philip Bartlett, Eric Stuart, Jimmy Zoppi

"Temos que pegar, temos que pegar"



LARA CROFT: TOMB RAIDER

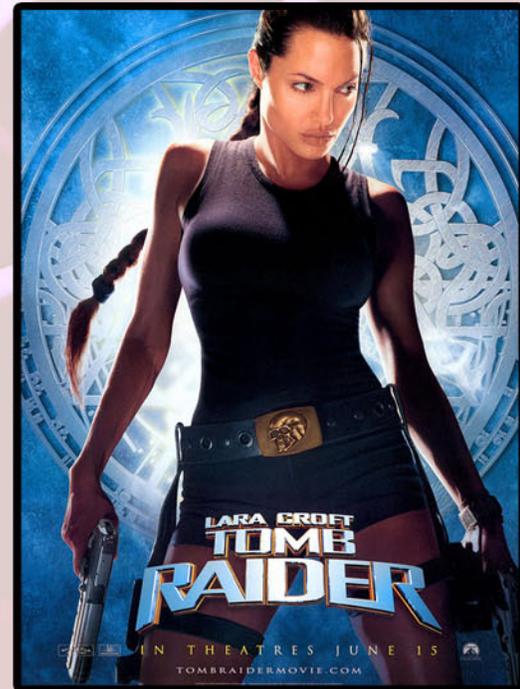
História Original: Lara Croft está em busca de um artefato dividido em três peças, conhecido como Scion. Lara foi contratada por Jacqueline Natla, uma empresária bem sucedida. Lara começa sua aventura em Vilcabamba, cidade do Peru, e depois parte para Grécia, Egito e o lendário continente perdido de Atlântida.

História Adaptada: Lara Croft vem de uma rica família da aristocracia britânica. Culta, treinada para combates e apaixonada por arqueologia, viaja a lugares perigosos e misteriosos à procura de vestígios de civilizações desaparecidas. Para custear seu estilo de vida aventureiro, Lara trabalha como fotógrafa e usa a mansão de sua família na Inglaterra como base de operações. Desta vez, o desafio é encontrar as duas partes de um antigo artefato que dá incríveis poderes a quem o possuir. Ela precisará viajar para lugares exóticos e perigosos no Camboja e na Sibéria e enfrentar uma antiga organização secreta que está atrás do tal objeto.

Angelina Jolie foi a melhor escolha de atriz para personagem de filme baseado em games de todos os tempos. Ficou meio desconjugada a frase mas é verdade. Lara Croft era considerada, e isso é estranho para caramba, um "símbolo sexual" das personagens virtuais, junto de Samus Aran (quando ainda era um sprite em 2D) e... Sei lá, Smurfette? Então quando anunciado o filme, fez-se um burburinho sobre quem interpretaria a personagem, e nenhuma escolha poderia ser melhor do que Angelina Jolie, símbolo sexual da vida real.

E assim veio Lara Croft: Tomb Raider ao mundo, e não decepcionou. Quero dizer, para um filme de game, que na maioria são mal feito para caramba. Uma herdeira de uma fortuna atrás de um tesouro antigo e místico em uma aventura e história a lá Indiana Jones, uma aventura cheia de ação (e altas confusões em estilo Seção da Tarde).

LC: TR é um bom filme sim, mesmo sendo ruim em certas partes (ela sendo puxada pelos cachorros montanha abaixo é completamente de mau gosto), e tendo péssimos atores ou péssimas atuações em ótimos atores (Daniel Craig, por exemplo, o atual James Bond 007), mas ainda assim um bom filme pipoca. Recomendo a todos.



Angelina Jolie e Daniel Graig juntos em uma das cenas do longa

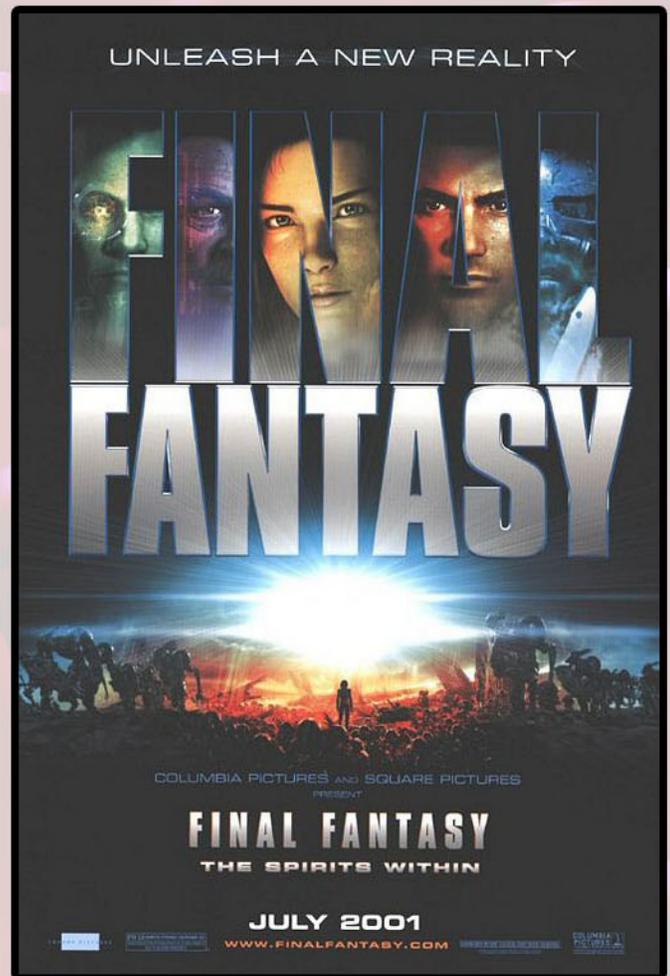
FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

História Original: Conta a história dos quatro guerreiros da luz, portadores dos artefatos de cada um dos elementos que eram heróis destinados a salvar o mundo da crescente destruição.

História Adaptada: O filme conta a história de uma Terra infestada de alienígenas no ano de 2065. Os humanos vivem em "cidades barreira", todos numa tentativa de livrar o planeta dos Phantoms (que significa Fantasmas), uma misteriosa raça alienígena. A única esperança vem da cientista Aki Ross e de seu mentor, Dr. Sid, que tem um plano de destruir os Phantoms sem causar danos ao planeta. Mas um general chamado Hein está determinado a usar o canhão espacial "Zeus" para destruir os Phantoms - mesmo que isso cause danos a Terra no processo.

A Square sempre primou pela qualidade gráfica dos seus games, pelo menos nas cutscenes, desde os áureos tempos do Super NES. Conseguindo retirar gráficos primorosos, dignos de um PlayStation 2 em um PSX, os vídeos entre os eventos dos games impressionam os gamers desde o princípio, mostrando que as pessoas por trás desta empresa são completamente competentes e experientes no que fazem. Final Fantasy: The Sprits Within impressiona desde o começo pela alta qualidade de detalhes nos personagens e cenários, animações altamente fluidas e impressionantes. A Square Pictures, que era uma empresa recém formada na época, ganhou vários prêmios pelo filme e ainda hoje impressiona e mostra um dos filmes mais bem executados, excedendo vários da famosa Pixar; mas se por um lado as qualidades gráficas são excepcionais, o mesmo não pode ser dito do resto. A história decepciona por ter muito pouco haver com os games em si, mostrando uma história em um futuro distante completamente diferente dos games, em que a tecnologia só é bem explorada em games lançados depois do filme. Além de ter pouco haver, o diálogo dos personagens é completamente entediante, sem emoção e confusos.

FF: TSW foi lançado em 2001, porém teve péssima recepção do público e da crítica, sendo apenas aplaudido pela animação diferente de tudo na época. Esse filme é conhecido por ter falido com a Square Pictures e ter feito a empresa se recusar a lançar outros filmes em CGI até Final Fantasy VII: Advent Children, em 2006. Em minha opinião (que não vale nada, mas enfim...), só assista se você realmente gosta de Final Fantasy. Do contrário, é bem capaz desse filme entediar bem mais do que entreter, se você não gosta da série.



RESIDENT EVIL: O HOSPEDE MALDITO



História Original: Uma série de assassinatos misteriosos começa perto da cidade de Racoon City. O grupo especial S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad) é enviado para investigar o caso, porém ao abrigarem os sobreviventes dentro de uma mansão, começam a descobrir que pode haver muito mais por trás desses homicídios do que aparenta.

História Adaptada: Alguma coisa terrível está oculta na "Colméia", um enorme laboratório subterrâneo utilizado para pesquisa genética controlado pela Umbrella, uma dos maiores conglomerados do mundo. Lá há uma epidemia do T-Vírus, uma arma biológica de grande poder que acaba matando todos os cientistas que lá trabalhavam. Na verdade, se eles tivessem sido mortos realmente teria sido ótimo, mas todos são transformados em zumbis, que sentem uma fome incontrolável e transformam todas as suas vítimas em outros zumbis. Quando isto acontece, Alice que não sabe bem quem ela é e Rain Ocampo se integram a um comando que entra na "Colméia" para entender e tentar controlar a situação. Porém isto tem de ser feito muito rápido, pois em três horas "Rainha Vermelha", o supercomputador que controla o local, o selará para sempre e quem estiver lá dentro estará fatalmente condenado a se tornar um zumbi.

Resident Evil está em decadência infelizmente, pelo menos para mim. O que antes era um survivor horror bem legal e divertido, deu lugar a um game de ação e exploração completamente diferente, que nem mais zumbis têm. E é exatamente aqui que essa maldição começou o filme de 2002, Resident Evil (subtítulo O Hospede Maldito por aqui).

Para começar, não tem absolutamente nenhum personagem de nenhum game da série. Nada de Chris Redfield, Claire Redfield, Albert Wesker, Jill Valentine, Nemesis, Leon Kennedy e tal. Nada deles, somente novos personagens. O roteiro do filme segue como base o mistério por trás da Umbrella Corporation, e fuga de Alice (Jovovich) dos zumbis.

O filme se foca mais na parte da ação do que no suspense que permeava os games (pelo menos até o RE 3: Nemesis), portanto, deixando a desejar nesse sentido. Mas tirando isso é um bom filme sim, ainda mais quando comparado com as continuações, que continuaram (e continuarão, já que vem mais um filme por aí... saco) a destruir as idéias originais por trás do sucesso dos jogos.

Diretor: Paul W.S. Anderson
Ano: 1999
Orçamento: -
Bilheteria: -
Nota IMDB: 6.4
Nota Rotten Tomatoes: 34%
Duração: 1hr 41mins
Elenco: Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Eric Mabius, James Purefoy

Milla Jovovich em um típico papel hollywoodiano: mulheres que não têm medo de nada!



TERRORE EM SILENT HILL



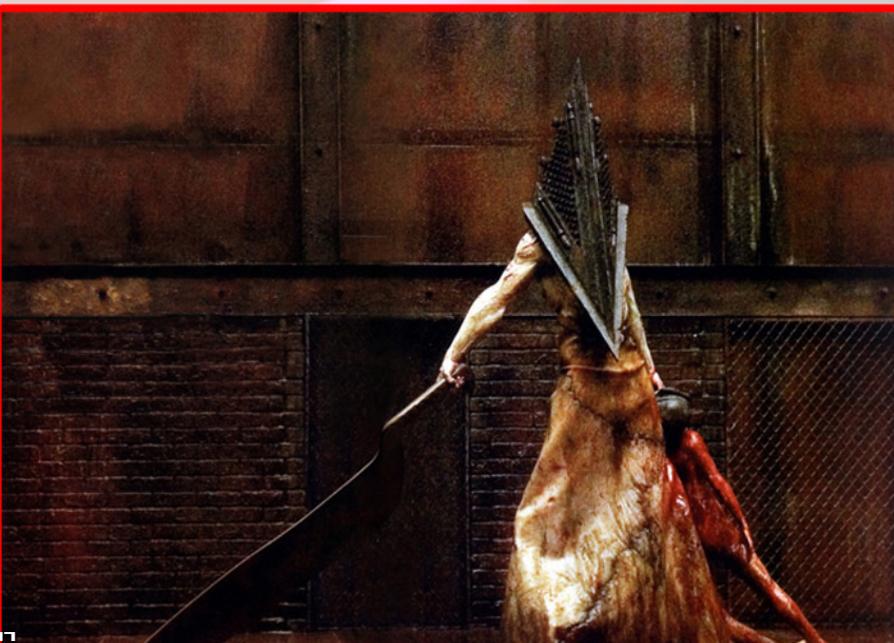
História Original: A história do jogo se baseia na chegada de Harry Mason a Silent Hill e, conseqüentemente, na sua procura por sua filha Cheryl. Durante o progresso do jogo, o protagonista Harry descobre que a sua filha adotada, Cheryl, tem uma relação com a cidade que nunca o fora revelada.

História Adaptada: Rose não consegue aceitar a idéia de que a filha Sharon está morrendo por uma doença fatal. Sob os protestos do marido, ela foge com a filha, com a intenção de levá-la a um curandeiro. No caminho ela acaba adentrando um portal que as conduz à assustadora e deserta cidade de Silent Hill.

Sharon desaparece em Silent Hill, e Rose segue o que pensa ser a silhueta da filha por toda a cidade. Logo fica claro que a cidade é diferente de tudo o que ela já viu. O local é habitado por diversas criaturas e uma escuridão viva que desce e literalmente transforma tudo o que toca. Os habitantes humanos que restaram, lutam uma batalha inútil contra a Escuridão. Ajudada por uma policial chamada Cybil, que foi enviada para resgatar ela e a filha, Rose procura pela menininha enquanto descobre a história de Silent Hill e que Sharon é apenas mais uma peça de um jogo bem maior.

Silent Hill, clássico de suspense e terror do Playstation One, teve sua própria adaptação em 2006, sete anos após seu lançamento original no console mencionado. E devo dizer... Ele assusta em certas partes. Ao contrário do filme de Resident Evil, que se focou mais na ação e lutas, SH seguiu mais a linha do game, seguindo o gênero de suspense e terror que funciona na maior parte das vezes. O trunfo do filme é se manter preso a narrativa e desenvolvimento dos personagens, por exemplo no foco da personagem principal em busca da sua filha e, através de uma série de fatores, apresentar personagens conhecidos do game, como o bizarro Pyramid Head. Porém ao mesmo tempo em que isso é a melhor qualidade do filme, sua história que está sendo contada, é também seu maior defeito. Em muitos momentos, o filme acaba se tornando completamente confuso, não explicando algumas coisas que aconteceram no filme. Porém, a parte mais mal explicada foi justamente o seu final, o qual obviamente não vou revelar (procurem na internet se quiserem).

Um bom filme, deixando para lá certas discrepâncias de histórias, e bem fiel e aclamado pelos gamers. O último bom filme de game lançado. Assista que vale à pena, você vai se divertir (e se assustar várias vezes... medroso).



Pyramid Head teve um tratamento todo especial na adaptação para o cinema



STREET FIGHTER: THE LEGEND OF CHUN-LI

História Original: Novamente, tinha história no SF II?

História Adaptada: Conta a história da agente da Interpol Chun-Li. A trama mostrará a personagem conhecida por seus penteados exóticos e sua busca por justiça (e isso já é o bastante).

Depois do primeiro filme Street Fighter, quem diria que ele seria superado em tamanha mediocridade. The Legend of Chun-Li apesar de bem recente, foi lançado no ano passado, a história parece ter vindo dos filmes da América Vídeo (lembrem-se de Braddock), e efeitos especial aquém do esperado.

Estrelando a Lana do seriado Smallville, interpretando Chun-Li, em um dos papéis mais mal escalados de todos (uma canadense interpretando uma chinesa!?! Que drogas esses produtores tomaram?).

Street Fighter nunca pareceu tão ruim antes, nem mesmo o primeiro filme Street Fighter era tão mer** quanto este. E olha que isso quer dizer muito, já que o filme original era uma grande porcaria. Não vale à pena entrar em muitos detalhes sobre isso, não supera os filmes do Uwe Boll, mas ainda assim, é uma b***a do mesmo jeito.

Que fique na obscuridade, porque se for assistir este filme, prefira o original com o Van Damme. Pelo menos é capaz de você se divertir mais vendo aquele do que este.



Kristin "Lana" Kreuk em ação na pele da mulher mais forte do mundo!



MENÇÃO DESONROSA: UWE BOLL E SEUS FILMES



Como uma pessoa destas ainda tem coragem de sair sorrindo em fotos?

Este indivíduo, acredito, não necessita de explicações. Diretor dos piores filmes já criados (sejam de vídeo games ou não), Uwe Boll é considerado por críticos e outros diretores, como o Ed Wood do século XXI. E não é sem razão. Seus filmes, apesar de terem grandes orçamentos e um elenco conhecido e popular, sempre o resultado final é aquém ou diferente do material de origem.

Seu primeiro filme de maior lançamento, foi o longa metragem de terror Blackwoods em 2002, escrito por ele próprio; porém, somente em 2003 foi lançado o filme que começaria sua reputação de novo Ed Wood, e que serviria de base para o estilo de filmes que faria no futuro.

Uwe Boll tem uma péssima reputação, não só com os fãs de games, mas também com os próprios criadores e desenvolvedores dos mesmos. Hideo Kojima (Metal Gear, Snatcher, Policenauts) e David Jaffe (God of War, Twisted Metal), já expressaram repulsa à idéia do diretor alemão adaptar suas séries mais famosas para as telonas.

Uwe Boll odeia tanto a opinião de seus críticos a suas "obras", que chegou ao

ponto de desafiar cinco dos seus mais odiados "reviews" para uma partida de boxe televisionada em 2006, que culminou em cada um deles perdendo esmagadoramente.

Obviamente que esta matéria não seria completa se não déssemos uma olhada nas famosas produções de Uwe Boll, relacionadas a games em geral, sejam dirigidas, produzidas, ou ligadas diretamente a ele. Como já sabemos que os filmes do Boll são muito, digamos assim, "vagabos", vou (tentar) evitar o uso de palavras de baixo calão. Se quiserem, podem inserir qualquer palavra à sua escolha... Ele merece.



ALONE IN THE DARK: O DESPERTAR DO MAL

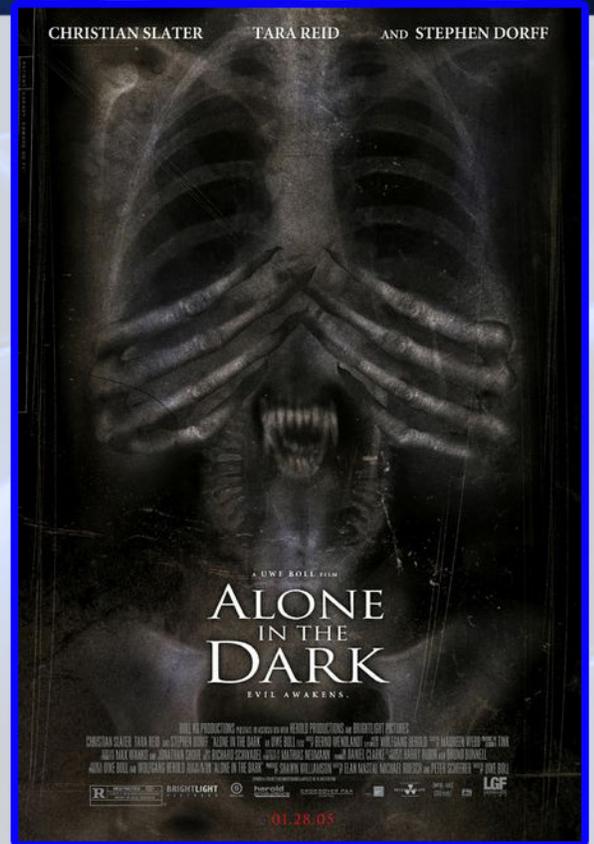
História Adaptada: Edward Carnby é um investigador particular especializado em casos sobrenaturais. Após a súbita morte de um dos seus amigos, inicia uma investigação por conta própria em busca de respostas. Porém à medida que se aproxima da verdade, Edward traz à tona fatos do seu próprio passado, que fazem com que ele corra risco de vida.

Depois do resultado anterior, pensava se que Uwe Boll teria mais cuidado ao produzir seus filmes, porém estavam errados. Dois anos depois de House of the Dead, surge Alone in the Dark, contando com um orçamento um pouco maior e um elenco um pouco melhor, que inclui Christian Slater (Wizard: O Gênio do VideoGame) e Tara Reid (American Pie) nos papéis principais.

Alone in the Dark é um filme de suspense e terror que falha exatamente no que tenta ser, um bom filme. A história é completamente mal adaptada, contando com vários furos de roteiro; atuações risíveis, efeitos especiais pobres (contando inclusive com uma cena de uma bala em CGI que desvia de um personagem, porém com o ator ainda se comportando como se ela o tivesse atingido, com sangramento e tudo... que me**a).

Como na maior parte dos filmes do Boll, sempre há uma cena de sexo (BoodRayne tem, House of the Dead tem), e este aqui não é uma exceção; isso mostra que no dia que o diretor alemão estiver cansado de gastar o dinheiro do pobre povo alemão, ele poderá muito bem partir para o ramo do pornô, porque somente nisso ele parece saber fazer direito.

Um fracasso gigante, que incrivelmente não impediu o cara de continuar mandando mais porcarias pelo mundo (e como poderia, o prejuízo é descontado como uma taxa paga pelos alemães). O segundo filme baseado em game, que não é nem o "melhor" nem o pior vindo dele, mas ainda assim, um filme muito ruim. Alone in the Dark é prova suficiente de que Uwe Boll é o Ed Wood do século XXI.



Quem diria hein Christian Slater? Você já fez filmes melhores no passado meu amigo...



IN THE NAME OF THE KING: A DUNGEON SIEGE TALE



História Adaptada: Homem chamado Farmer arrisca-se numa aventura perigosa para resgatar a esposa seqüestrada e vingar-se do assassinato do filho. Ambos os crimes foram cometidos pelos Krugs, como são chamados os animais guerreiros comandados pelo demoníaco Gallian.

A primeira vista, parece ser mais um clone de O Senhor dos Anéis, porém misturado com elementos "Uwe Bollísticos" já conhecidos... E talvez porque seja. In The Name of The King: A Dungeon Siege Tale é um dos filmes do gênero mais chatos e enfadonhos que eu já vi, e olha que já assisti Eragon e Dungeons & Dragons.

Uma das coisas que mais me intriga por trás dos filmes do Uwe Boll, é como ele consegue trazer, na maior parte, bons e conhecidos atores nos seus filmes mesmo ele tendo uma reputação muito baixa no ramo do cinema.

Mas enfim, a primeira tentativa do diretor de partir para a fantasia, não foge muito do resto que ele fez. Mas eu devo admitir, eu acabei me divertindo com o filme. Claro que não é um, como disse, Senhor dos Anéis em termos de história, efeitos e atuações, mas ainda assim acabou saindo um filme assistível e capaz de entreter a qualquer um. Claro, desde que não leve o filme a sério e não ligue para os defeitos, mesmo ele se arrastando por quase três horas de diálogos hilários de tão mal escritos.

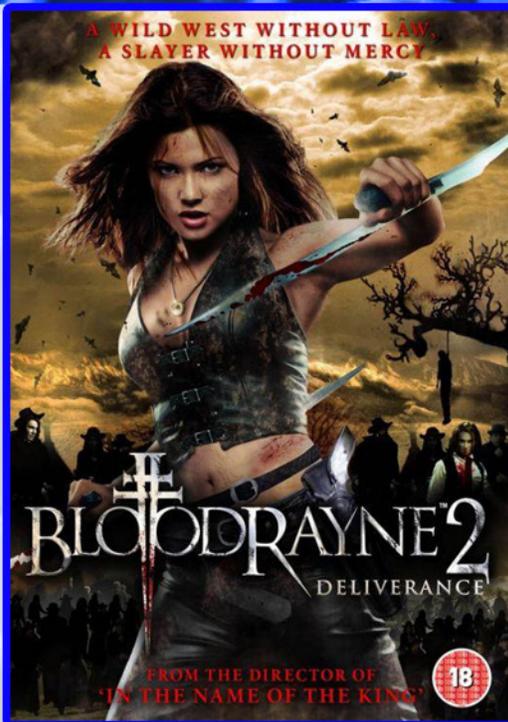
Desligue o cérebro e espere passar na televisão (provavelmente na Sessão da Tarde), que esse sim é o melhor filme que Boll já fez. Não quer dizer muito mas é "divertido" na maior parte do tempo.



Diretor: Uwe Boll
Ano: 2007
Orçamento: -
Bilheteria: -
Nota IMDB: 3.8
Nota Rotten Tomatoes: 5%
Duração: 2hrs 42mins
Elenco: Jason Statham, Leelee Sobieski
John Rhys-Davies, Kristanna Loken,
Matthew Lillard



Jason Statham (sem armadura) é um ator conhecido na linha pancadaria como por exemplo, nos filmes de Carga Explosiva



BLOODRAYNE II: LIBERTACAO

História Adaptada: No Velho Oeste, a heroína Rayne encontra uma cidade invadida por um grupo de cowboys vampiros, que massacraram os habitantes da região. Entre eles está Billy the Kid, um vampiro da Transilvânia que está disposto a criar ali seu reino. Rayne precisa combatê-lo, recebendo a ajuda de Pat Garret, que é membro da sociedade de caça-vampiros de Brimstone.

BloodRayne, apesar de não ter sido um sucesso em lugar algum do mundo, acabou garantindo uma seqüência no ano seguinte, novamente na terrível direção de Uwe Boll. Apesar do retorno do diretor alemão, o mesmo não pode ser dito do resto do elenco, que acabou querendo não voltar neste filme, o que deixou espaço para atores desconhecidos encabeçarem os papéis principais.

Não há muito que dizer aqui. Rayne voltou ao passado (eu acho, parei de prestar atenção na história depois de quinze longos minutos), e tem que enfrentar Billy the Kid, famoso fora-da-lei do velho oeste, que é um vampiro por aqui... Eu juro por Deus que não é brincadeira. Não conseguiria conceber isto nem que eu quisesse; Billy the Kid renasce como um vampiro, é o Boll quebrando barreiras.

Vale lembrar que este filme nunca foi lançado nos cinemas, saiu direto em DVD (depois do resultado da droga do primeiro, não é de se espantar). Mas vale lembra aqui por ser um filme dirigido pelo Uwe Boll e pela sua imensa bizarrice, já explicada.



Velho oeste mais vampiros= Uwe Boll
 Acho que não é preciso dizer mais
 nada não é mesmo?



THE END



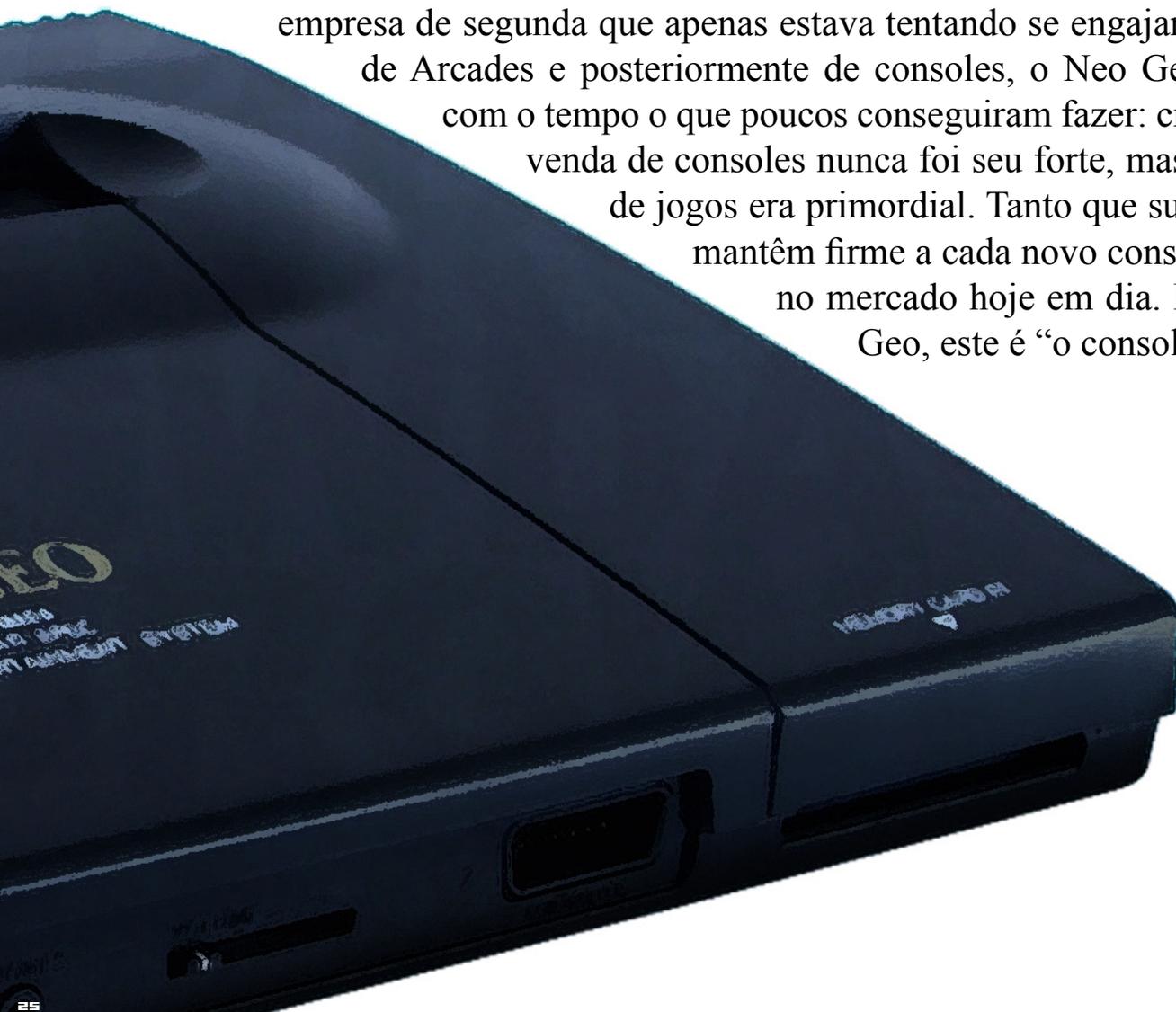
ANOS

DE UM CONSOLE QUE FEZ HISTÓRIA

Por André Nesman e
Alexandre "Dan" Moura



Seja sincero: o Neo Geo já foi seu sonho de consumo algum dia. Mesmo completando 20 anos este ano, ele continua sendo seu sonho de consumo, e até mesmo se passando mais 20 anos, ele continuará sendo seu sonho de consumo. Isso porque ele não era um video game, era “o video game”, o sonho de muita gente que jogava nos Arcades e queria ter um em casa. O Neo Geo foi a chance de muita gente ter um desses Arcades sem ter que gastar aquela fortuna em fichas e ter o conforto do sofá na companhia dos amigos, além da tranquilidade da família em não precisar frequentar aquele lugar suspeito para jogar Fatal Fury 2. Ele foi o gigante de sua época, e este gigante completou 20 anos de glória em Abril. Aliás, gigante é a palavra que mais combina com ele, pois realmente ele era um monstro, com um histórico que deixou muito console popular com inveja por causa de seus ótimos jogos. O Neo Geo foi capaz de despertar um sentimento nos jogadores como nenhum outro. Se no começo o console não passava de um aparelho desacreditado por ser de uma empresa de segunda que apenas estava tentando se engajar no mercado de Arcades e posteriormente de consoles, o Neo Geo conseguiu com o tempo o que poucos conseguiram fazer: criar lendas. A venda de consoles nunca foi seu forte, mas a qualidade de jogos era primordial. Tanto que suas marcas se mantêm firme a cada novo console que entra no mercado hoje em dia. Este é o Neo Geo, este é “o console”.



NEO·GEO®

MAX 330 MEGA
PRO-GEAR SPEC

SNK

O NASCIMENTO DE UM REI

Praticamente podemos dizer que o Neo Geo não existiria se não fosse o próprio Neo Geo. A SNK já estava consolidada no ramo dos Arcades e no NES, onde criou uma gama de jogos de sucesso, como Ikari Warriors, Alpha Mission e Psycho Soldier, mas ainda era considerada uma empresa de segunda, que apenas criava jogos. Desde o seu nascimento, a SNK prezava pela inovação, e uma coisa que a empresa se preocupava e queria mudar era o sistema dos Arcades, que na época, davam muito trabalho com as configurações, no qual era preciso desfazer praticamente todas as entranhas do gabinete, se quisessem colocar algum jogo. Isso acabava deixando o preço final para os proprietários de Arcades alto demais para se colocar apenas um jogo. A idéia de tentar acabar com todo esse processo demorado e caro fez com que a SNK desenvolvesse um sistema que solucionava todos estes problemas. Os engenheiros da SNK começaram a desenvolver uma placa de Arcade diferente, que poderia armazenar mais de um jogo dentro de um gabinete, além da facilidade de poder trocar de jogo quando bem entendesse sem precisar estripar o Arcade para fazer configurações necessárias, tudo isso a um preço acessível e fácil.

Com a idéia nas mãos, a SNK deixou o desenvolvimento do gabinete a cargo de Neal Zook, experiente designer na indústria, no qual trabalhou por um curto período também como diretor da SNK Corp. of America. A proposta de Neal era de trabalhar com um gabinete feito com slots de cartucho semelhante a um console caseiro, onde estes cartuchos poderiam ser substituídos por outros sem a necessidade de configurações trabalhosas, apenas retirando um e

colocando outro. Além disso, o novo gabinete comportaria até seis jogos de uma só vez, deixando a cargo do jogador qual game ele gostaria de jogar, sendo necessário apenas a mudança de uma chave no gabinete para escolher o jogo.

A idéia da SNK se tornou realidade em 1989, com o nascimento do Arcade Neo Geo (que significa "nova terra"), chamando de Neo Geo MVS (abreviação de Neo Geo Multi Video System), causando uma excelente impressão. Muitos proprietários de Arcades acharam o sistema de configuração fácil, precisando de apenas alguns minutos para executar o necessário e deixar o Arcade pronto para uso. Além disso, o custo de um novo jogo era menos da metade de um novo Arcade, fazendo com que um mesmo proprietário de um Arcade MVS possuísse mais variedades de jogos disponíveis aos clientes e ao mesmo tempo conseguir maiores lucros com poucos gastos.

Juntamente com a nova placa MVS, vários jogos ficaram disponíveis para o sistema, alguns destes jogos sendo de produtoras "third parties" ou da própria SNK: NAM-1975, Baseball Stars Professional, Top Player's Golf e Cyber LIP, além de outros estilos, como boliche, corrida, puzzle e até jogos de Quiz. Fora a SNK, outra empresa que deu apoio logo no lançamento do Arcade foi a ADK, que trouxe Magician Lord e Ninja Combat. Com todos estes jogos disponíveis em variados estilos, o principal objetivo era atrair vários tipos de jogadores para experimentar o novo sistema, desde adoradores de esportes como os que preferem jogos de ação. Embora a proposta dos games fossem simples, os quatro jogos deram uma renovada nos estilos gráficos, colocando na tela personagens grandes

com cenários coloridos, algo que era difícil na época. Mesmo com os consoles de 16 bits e outros Arcades, algumas produtoras não conseguiam um resultado tão satisfatório como o Arcade MVS conseguia. Neste desejo por personagens com sprites grandes como os Arcades, as produtoras começaram a levar até a casa dos consumidores cada vez mais jogos que davam a sensação de se jogar em uma máquina de verdade, com cenários coloridos e detalhados, personagens maiores e qualidade de som superior, além de lançar periféricos como controles arcade para a experiência, obtendo sucesso em cada jogo lançado.

Entre esta febre de desejo por um Arcade em casa, a SNK quis entrar no jogo, mas não quis investir novamente na produção de um novo hardware para ser lançado exclusivamente no mercado de consoles domésticos, já que seus esforços já estavam na placa MVS. Além disso, os jogadores já desejavam jogar os ótimos games do Arcade MVS em casa. Então, nasceu a idéia de levar o MVS à casa dos consumidores, mas na forma de um console caseiro. A SNK manteve as especificações técnicas do Arcade, sem nenhuma modificação em potência de hardware, com os mesmos lançamentos que o Arcade recebia. Os cartuchos da versão home mantiveram o mesmo tamanho da versão MVS, exceto o chip interno, que era um pouco menor e com menos pinos para evitar que operadores de Arcades instalassem indevidamente jogos da versão console em Arcades, e vice-versa. Mas lançar um console com jogos idênticos ao Arcade e jogar em um simples controle não é passar a experiência completa de um fliperama. A SNK também pensou nisso, e junto com o console, controles Arcades foram desenvolvidos para o jogador sentir a verdadeira experiência do Arcade em casa. Para diferenciar o console do Arcade, a SNK modificou o nome Multi Video System. No dia 26 de abril de 1990, era lançado o Neo Geo Advanced Entertainment System, nosso querido Neo Geo AES.

“BIGGER, BADDER, BETTER”

Apesar de ser uma proposta ousada, o Neo Geo não foi disponível para venda logo de cara. A SNK disponibilizou o console apenas para locação em alguns lugares comerciais e hotéis. O jogador levava o console à sua casa para jogar e depois devolvia, algo bem curioso, já que o aluguel de consoles não era costume. O console ainda não tinha a forma conhecida hoje em dia, e mais parecia um forno de microondas. Pouco tempo depois, o console foi distribuído para venda ao público, já em formato de um console simples. Com o nascimento do console, a SNK precisava traçar algumas estratégias de marketing para poder comercializar o console. Toda a campanha de marketing americana foi planejada pelo vice-presidente de marketing da SNK Home System, Kent Russell, onde alguns de seus anúncios se tornaram clássicos e às vezes controversos. Contrariando a propaganda feita anteriormente, com um anúncio onde se usava alimentos para comparar com os consoles atuais, a SNK preferiu uma abordagem mais agressiva, como a

frase “Bigger, Badder, Better”, que era acompanhado de um Pit Bull raivoso e baboso em seus cartazes. O objetivo de colocar o cão como “garoto propaganda” era convencer jogadores que os outros consoles eram abaixo do Neo Geo em matéria de potência. Sem querer, um certo conselheiro da SNK acabou se transformando em celebridade, onde as propagandas feitas pela empresa era acompanhada de Chad Okada, que ganhou o famoso nome de “Game Lord”. Okada aparecia nos anúncios comentando sobre os jogos do Neo Geo que eram a sensação e muitas vezes até dava dicas de jogos, sobre como enfrentar chefes difíceis de serem vencidos. Além de ser o garoto propaganda, Okada também respondia as cartas de fãs e fazia aparições em eventos de games, como a CES (que hoje conhecemos como E3). A campanha deu tão certo que o cão acabou se transformando no selo de qualidade da SNK americana. Mesmo com a adoção do selo, a SNK não foi coerente, tanto que alguns jogos não continham este selo de qualidade com o Pitbull. Mais tarde, a empresa acabou abandonando o selo com a mudança para uma empresa de relações públicas exterior durante o lançamento de Samurai Shodown II.

Na imagem, uma propaganda da SNK americana do slogan “BIGGER, BADDER, BETTER”

NEO•GEO
**BIGGER
BADDER
BETTER**

THE GAME LORD SPEAKS!

- Get the facts on the only 24-bit system!
- Double your fun with Multi-Link titles!
- A complete library of NEO•GEO titles!
- Locations of NEO•GEO systems near you!
- Complete previews of *Crossed Swords* and *Fatal Fury!*

SNK
Home Entertainment, Inc.

ADVERTISEMENT SUPPLEMENT

Já a SNK do Japão usou o simples e clássico slogan “The Future is Now”. Apenas mais tarde, a SNK of America decidiu adotar o slogan americano. Por causa do preço do console, o anúncio era feito diretamente como alvo o jogador que trabalhava e tinha dinheiro para pagar o valor do console. Inicialmente, o Neo Geo foi anunciado pelo preço

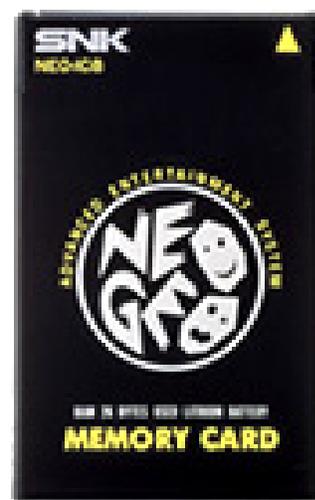
de US\$599 dólares pelo console nos EUA e cerca de US\$200 dólares pelos jogos, mas em seu lançamento, o console foi colocado za venda por US\$649,99, algo muito caro se comparado com os outros consoles que custavam US\$450 dólares a menos que o console da SNK, e que já ganhavam espaço entre os jogadores com preços atraentes e de fácil acesso. Todo o marketing de lançamento foi direcionado ao público adulto, com anúncios que deixavam bem claro que o console era para poucos, mas que valia o que custava. O pacote incluía dois controles e um jogo (sendo que o consumidor poderia escolher entre Baseball Stars ou NAM-1975). Embora o preço do console e dos cartuchos fossem muito altos, a SNK nunca teve prejuízos com a venda de ambos. Isso porque os cartuchos da versão console que não vendiam, poderiam ser reaproveitados e facilmente eram convertidos para serem utilizados no Arcade MVS.

Fora o preço exorbitante que foi um espanto para muitos, o que causava espanto também era a potência do console, que era idêntico ao Arcade, coisa que a SNK fazia questão de deixar claro no próprio console. Na época, os jogos mostravam sua potência através da exibição em memória que cada jogo usava. O logo "MAX 330 MEGA PRO GEAR SPEC" estampado na parte de cima do console (não só no console, mas também na tela de abertura de cada jogo Neo Geo, no qual aparecia o mesmo logo estampado na capa do console) fazia referência a quantidade de megabits que os jogos poderiam chegar, algo que deixou muita gente espantada e que até du idavam que o console conseguisse chegar a tal ponto. Outra vantagem do console era a memória RAM altíssima de 56 MB, que fazia com que as softhouses conseguissem criar animações ótimas e bem detalhadas em seus jogos. Logicamente os primeiros jogos do Neo Geo ainda utilizavam pouca memória no seu lançamento, mas naquele tempo, os consoles recém lançados da Nintendo e da Sega estavam atingindo 16 mega em seus primeiros jogos, enquanto os primeiros jogos do Neo Geo foram lançados e já atingiam mais de 50 mega de memória. Apesar de fazer referência ao máximo de memória de seus cartuchos, mais tarde a SNK conseguiu quebrar esta barreira, mas vamos deixar isso para depois. Outra coisa era o sistema de censura de sangue, que não era determinado no cartucho, e sim no console. Como o console não possuía travas de região, era possível rodar jogos Japoneses em consoles Americanos, e vice versa. Assim, os jogos americanos que eram censurados poderiam rodar no console Japonês e não sofrer nenhum tipo de censura, ou então rodar jogos Japoneses em consoles EUA e serem censurados.

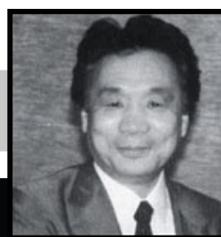
Uma outra inovação em que o Neo Geo foi responsável foi a invenção de um acessório que se tornou algo necessário em algum de seus jogos e que se tornaria muito popular mais tarde, na época do Playstation: o Memory Card. Com ele, o jogador poderia gravar seu desempenho no cartão de memória e continuar mais tarde, ou gravar o recorde de algum jogo para tentar batê-lo posteriormente. Além disso, os Arcades de Neo Geo MVS oficiais eram compatíveis com o Memory Card, então o jogador poderia começar o jogo

em casa e terminá-lo no Arcade, ou até mesmo começar o jogo no Arcade, gravar seu desempenho e terminar o jogo em casa. Apesar de ser o primeiro console a utilizar memory card, o acessório armazenava dados no estilo dos cartuchos de SNES, onde era utilizada uma bateria de lítio, pois seu armazenamento era em chip SRAM, diferente dos memory cards conhecidos hoje. Neste ponto, o Neo Geo mostrava seu fraco, pois o Memory Card tinha a capacidade de apenas 2 kb de memória, deixando muito limitado a capacidade de armazenamento. Na época de lançamento do Neo Geo, a SNK achava esta memória o suficiente e alegava que o memory card suportava entre 17 e 27 saves separados, entre estatísticas, recordes e desempenho. Realmente, a capacidade do memory card suportava esta faixa de saves, mas a SNK enxergou a memória apenas nos primeros games a ser lançado para o console, que não exigiam muito espaço de armazenamento. Conforme o tempo passou, os novos jogos estavam maiores e cada vez mais exigiam espaço no memory card, ficando praticamente insuficiente para armazenar dados. Além disso, o preço de 40 dólares fez com que o Memory Card se tornasse dispensável para alguns jogadores e caindo no esquecimento. Para aqueles que não queriam comprar o memory card original, poderiam optar também por outro tipo de cartão, chamado de JEIDA, muito utilizado em computadores portáteis da época. Os cartões JEIDA foram produzidos até a versão 4.2, mas somente a partir da versão 3 o Neo Geo seria compatível com os cartões.

Mesmo com o AES entrando na casa dos jogadores ainda de uma forma tímida, a SNK estava rindo à toa pelo sucesso de sua placa MVS. O gigante estava se dando bem, com cada vez mais placas MVS sendo distribuídas. Este era o gigante da SNK. Isso foi apenas o começo, pois outro gigante estava nascendo, fazendo da SNK uma empresa de respeito e de destaque na indústria dos games. O problema é que este novo gigante não era da SNK, muito menos um jogo novo do Neo Geo.



Antes da Sony, a SNK já tinha introduzido o memory card para o salvamento de dados nos games



CHEGA PRA LÁ!!!!

Em abril de 1991, a SNK tomou um golpe da Capcom que ficaria marcado como uma cicatriz, no qual seria sua lição para o resto de sua história. Street Fighter II estava entrando em cena, fazendo com que muitos jogadores esquecessem os Arcades da SNK e os consoles para aprenderem a jogar aquele game que era um exagero em tudo. Os personagens eram grandes, com golpes ignorantes, vozes altas e nervosas e um controle que era lotado de botões, cada um com uma intensidade de golpe. Street Fighter II mudou o rumo dos jogos de luta, fazendo com que os jogadores criassem técnicas de combate e aprendessem novos meios de dar golpes. Se antes os jogos de luta eram resumidos em esmagar botões para tentar vencer o adversário, o game da Capcom deu um novo sentido aos jogos de luta.

O problema é que a casa do Neo Geo ficou preocupada com o lançamento da Capcom, por estar atraindo aqueles que já eram seus jogadores. A SNK sabia também que nenhum de seus jogos eram páreos para o enorme sucesso que a Capcom estava fazendo com seu Street Fighter II. Para competir com tal artilharia, era preciso criar algo à altura de um game tão revolucionário como foi o game da Capcom. Assim, no dia 25 de novembro de 1991, sete depois de Street Fighter II ganhar espaço o suficiente entre os Arcades, a SNK deu a resposta, lançando Fatal Fury (que foi chamado de Garou Densetsu no Japão) nos Arcades. Outra resposta dada pela SNK foi ao subtítulo. Enquanto a Capcom deu o nome de "The World Warrior", a SNK quis dar o troco, colocando o nome de "King of Fighters" para Fatal Fury. Contudo, o game da SNK trouxe uma inovação se comparado com SFII: os planos de fundo, onde o jogador podia levar a luta para um segundo plano, ou então esquivar-se de outros golpes. Apesar de não possuir tanta profundidade e nem fazer todo aquele estardalhaço como Street Fighter II fez, o game foi um grande sucesso entre os jogadores, que se dividiam entre os dois games para trocar sapatos. Mesmo com o sucesso de Street Fighter II, o Neo Geo conseguiu ter certa vantagem com seu Fatal Fury, pois enquanto os jogadores de SFII teriam que esperar mais de um ano por uma conversão nos consoles, o Neo Geo AES contava com o lançamento de Fatal Fury no dia 20 de dezembro de 1991, apenas 25 dias depois de ser lançado nos Arcades e sem nenhuma perda em relação ao MVS. Claro que apenas quem estava disposto a pagar o preço de \$250 dólares poderia jogar o game em casa. Fora isso, a vantagem era enorme.

Uma coisa que a Capcom não percebeu é que ela criou um tipo de monstro no qual a SNK viria a se especializar em sua caminhada. Apesar de ainda não estar consagrada como "o console dos jogos de luta", a partir de Fatal Fury, o Neo Geo se tornaria palco de muita pancadaria de qualidade, atraindo aqueles que adoraram a idéia de trocar sapatos um contra um em Street Fighter II. Logicamente a SNK não iria sustentar um console apenas de jogos de luta, além do que este ainda estava aprendendo a dar os

A SNK foi fundada em 1978 em Osaka, Japão por Eikichi Kawasaki (na foto acima). No começo ela desenvolvia jogos não apenas para arcades como também para o Nintendo 8 bits. Vários títulos da empresa foram sucesso nesta época: Alpha Mission, P.O.W, o RPG Crystallis e Baseball Stars, porém quando em 1990 ela lançou a placa MVS, à empresa deixou de ser uma licenciada da Nintendo para se dedicar exclusivamente aos arcades e um pouco mais tarde ao Neo-Geo AES.



Street Fighter II com Ryu e companhia, foi um dos grandes golpes da Capcom contra a SNK

primeiros golpes na época. Jogos como Burning Fight, Last Resort, Mutation Nation, Super Sidekicks, King of The Monsters e Sengoku diferenciaram o catálogo no início. Outras empresas também começaram a aparecer para dar apoio, além de tentar explorar o mercado e a potência do Neo Geo, já que o console era uma plataforma fácil para desenvolver jogos. Algumas third parties trouxeram alguns de seus clássicos ao longo dos anos, como Neo Bomberman e Double Dragon, mas algumas também queriam criar seu jogo de luta, escolhendo o console da SNK como ringue para a pancadaria. Junto com seus clássicos, as produtoras também produziram jogos originais para o Neo Geo em estilos variados. A Sammy trouxe o excelente e difícil View Point, jogo de nave com visão isométrica no estilo Zaxxon, enquanto a Data East (hoje já extinta) trouxe a briga de Fighters History Dynamite e Windjammers, jogo

console da SNK para a produção de games. Mesmo sendo desconhecidas, muitas destas produtoras conseguiram um ótimo trabalho no console, lançando jogos que fizeram de sua simplicidade, a diversão dos fãs do Neo-Geo. O resultado são obras de fazer inveja a qualquer softhouse que os jogadores já familiarizados conhecem. A Saurus se destacou trazendo o ótimo Shock Troopers, enquanto a Face trouxe o bonito e divertido Zupapa!, que ficou conhecido apenas no Japão. Já a mais desconhecida ainda NMK lançou Zed Blade, o único game para o Neo Geo, mas merecedor de muitos elogios. Porém, duas softhouses produziram games em massa para o console. Uma delas é a Visco, que lançou um catálogo de doze jogos para o Neo Geo, diferenciando os estilos entre esportes luta e ação. Apesar de possuir um currículo grande no Neo Geo (se comparado ao catálogo de jogos disponíveis no console), muitos de

Nas imagens, alguns clássicos do Neo Geo como Burning Fight, Last Resort, Mutation Nation e Super Sidekicks



de frisbie muito divertido. Muitas softhouses achavam a criação de jogos no Neo Geo o paraíso. As third parties que produziam jogos para o Neo Geo não gastavam nada na produção dos cartuchos, tanto para o Arcade MVS como para o AES. Toda a manufatura era bancada pela própria SNK, que fazia os jogos por encomenda, e o grosso dos lucros das produtoras vinham das vendas dos jogos da placa MVS. O único gasto que as produtoras tinham era com a licença de desenvolvimento no console. Mesmo com toda essa acessibilidade, outras produtoras preferiam criar jogos para os consoles da Nintendo e Sega por causa das vendas dos consoles, que estava indo muito bem e cresciam cada vez mais.

Apesar de algumas produtoras já consagradas se negarem a produzir jogos para o Neo Geo, muitas softhouses até então desconhecidas e renegadas encontraram abrigo no

seus jogos não eram tão bons assim, como o lastimável Ganryu. Porém, pérolas como Breakers e Captain Tomaday são jogos da Visco que conseguiram se destacar, apesar de não serem reconhecidos devidamente como mereciam. Outra produtora que se destacou por produzir jogos excelentes para o Neo Geo foi a ADK, que acabou vestindo a camisa e continuava firme e forte, se mantendo ao lado da SNK e começando a fazer seu nome, produzindo jogos como Ninja Combat e Agressors of Dark Kombat (chamado de GanGan no Japão). Seu reconhecimento veio mesmo com World Heroes. Alguns torceram o nariz, pois o game foi considerado uma cópia descarada de Street Fighter II pelos personagens possuírem golpes muito parecidos com o já clássico game da Capcom. Mesmo com o time da oposição, o sucesso foi inevitável, transformando World Heroes no carro chefe da ADK. Ao todo, quatorze jogos foram lançados pela ADK na história do Neo Geo.

O tempo fez com que a SNK enxergasse a realidade no mercado do AES, pois não era qualquer um que podia pagar o preço de US\$649,99 por um console, e mais ainda pelos jogos. Mesmo com um número ainda baixo nas vendas, pode se considerar que o Neo Geo estava vendendo uma quantidade de jogos bem favorável em relação a quantidade de consoles vendidos em seus primeiros anos, mas não o suficiente. A SNK queria que seus jogos fossem jogados cada vez mais, e mesmo com um marketing pesado para tentar vender consoles e jogos não se obtinham muitos resultados, ainda mais com os consoles de 16 bits ganhando jogos cada vez melhores conforme o tempo. O público também já começava a gastar mais em jogos para se jogar em casa, ao invés de gastar dinheiro em Arcades, já que os cartuchos de Mega Drive e SNES não custavam tanto. Percebendo isso, a SNK licenciou a Takara para levar os sucessos do Neo Geo para os consoles da Nintendo e da Sega, o qual a própria SNK não deu muita atenção para o desenvolvimento das versões de 16 bits.

O ano de 1992 foi marcado pelos vários jogos de luta que começaram a invadir Arcades e consoles de mesa, querendo brigar com Street Fighter e Fatal Fury por um espaço. Mas o Neo Geo MVS já estava se consagrando, enquanto o AES ainda lutava consigo mesmo para tentar

chegar aos lares dos consumidores. Com o sucesso que o Neo Geo estava fazendo nos Arcades, o trabalho da SNK não podia parar, e assim ela dava mais um golpe, lançando Art of Fighting, um novo jogo de luta em que o que prevalecia era a técnica de jogo, o que ainda era para poucos que ainda estavam aprendendo a fazer comandos básicos. O game utilizava um novo motor gráfico e se destacou pelo tamanho dos personagens, que eram exageradamente enormes e abusava da memória RAM do Neo Geo. Além disso, o game inovou pelo novíssimo sistema de zoom, coisa que nenhum jogo tinha feito, além de ser o primeiro game a trazer golpes especiais, que eram chamados de Desperation Mode. Art of Fighting tinha a memória de 102 mega, o primeiro jogo a ultrapassar a marca de 100 mega de memória no Neo-Geo, sendo ele o responsável por inaugurar uma nova marca do Neo Geo, chamado de "The 100 Mega Shock", onde os jogos com mais de 100 mb de memória ganhavam uma nova tela durante a apresentação dos jogos. Apesar da tela de apresentação de Art of Fighting ainda não conter a tela, o manual do game trazia informações especificando sobre a inauguração da era Mega Shock. Tudo isso ajudou o Neo Geo a se estabelecer ainda mais nos Arcades. Porém, em 1993, outro golpe com espada surgiria para definitivamente cravar o Neo Geo como "o console dos jogos de luta".



Art of Fighting causou impacto nos arcades por conta do tamanho dos lutadores



Fatal Fury implementou em suas lutas, a mudança entre os planos de batalha

A ESPADA ERA A LEI

Talvez os anos de 1993 e 1994 fossem os melhores anos para o Neo Geo, não em vendas, mas em recepção de jogos. Fatal Fury Special, Art of Fighting 2, World Heroes 2... Jogos de qualidade era o que não faltava no Neo Geo, mas nenhum deles conseguiu tanto êxito como um certo game que contava a história do Japão antigo. Os jogadores ficaram fascinados com aquele game que trazia um perfeito ambiente japonês, da época dos samurais e ninjas. O enorme barulho que Samurai Shodown (Samurai Spirits no Japão) fez em seu lançamento foi estralçalhador, e foi um

reais, Samurai Shodown mostrava sua parte cruel, onde os personagens eram cortados ao meio, ou então faziam o sangue jorrar, dependendo do golpe que o adversário recebia, o que veio a virar uma dor de cabeça com o lançamento da versão americana, que foi censurada e teve seu sangue retirado. Após a versão console ser lançada, os poucos proprietários do Neo Geo AES americano que compraram o jogo ficaram decepcionados, pois achavam que a experiência do Arcade não era a mesma, deixando um gosto de decepção. Mesmo com toda essa censura, a partir de Samurai Shodown, o Neo Geo seria consagrado como o console dos jogos de luta.



exemplo de superação e arte, conseguindo comentários bem positivos, desde jogadores até a crítica. Aproveitando-se do novo motor gráfico desenvolvido para o lançamento de Art of Fighting, o game trouxe detalhes gráficos nunca vistos em um jogo do Neo Geo. Contudo, o game também foi alvo de algumas críticas negativas. Embalado pelo sucesso que Mortal Kombat fez nos Arcades pela sua violência desenfreada em 1992, Samurai Shodown trouxe muita violência, com direito ao sangue visto em Mortal Kombat, fazendo com que a crítica caísse em cima da SNK. Apesar de não demonstrar tanta realidade como os gráficos do game da Midway, onde os personagens eram

Neste período em que Samurai Shodown estourava nos Arcades, os consoles já começavam a receber as versões de Street Fighter II, que se saíram muito bem e suas vendas já chegavam aos milhões de cópias. Nesta época, os consumidores já preferiam jogar em casa a ir em um Arcade para jogar, já que empresas como Electronic Arts, Square e Konami traziam aos consoles uma gama de títulos que não se encontravam nos Arcades, como RPGs e alguns jogos de ação, com bastante variedades e qualidade e conseguindo ótimos resultados, enquanto as conversões de jogos do Neo Geo para os consoles de 16 bits não passavam do médio e as vendas de seus jogos

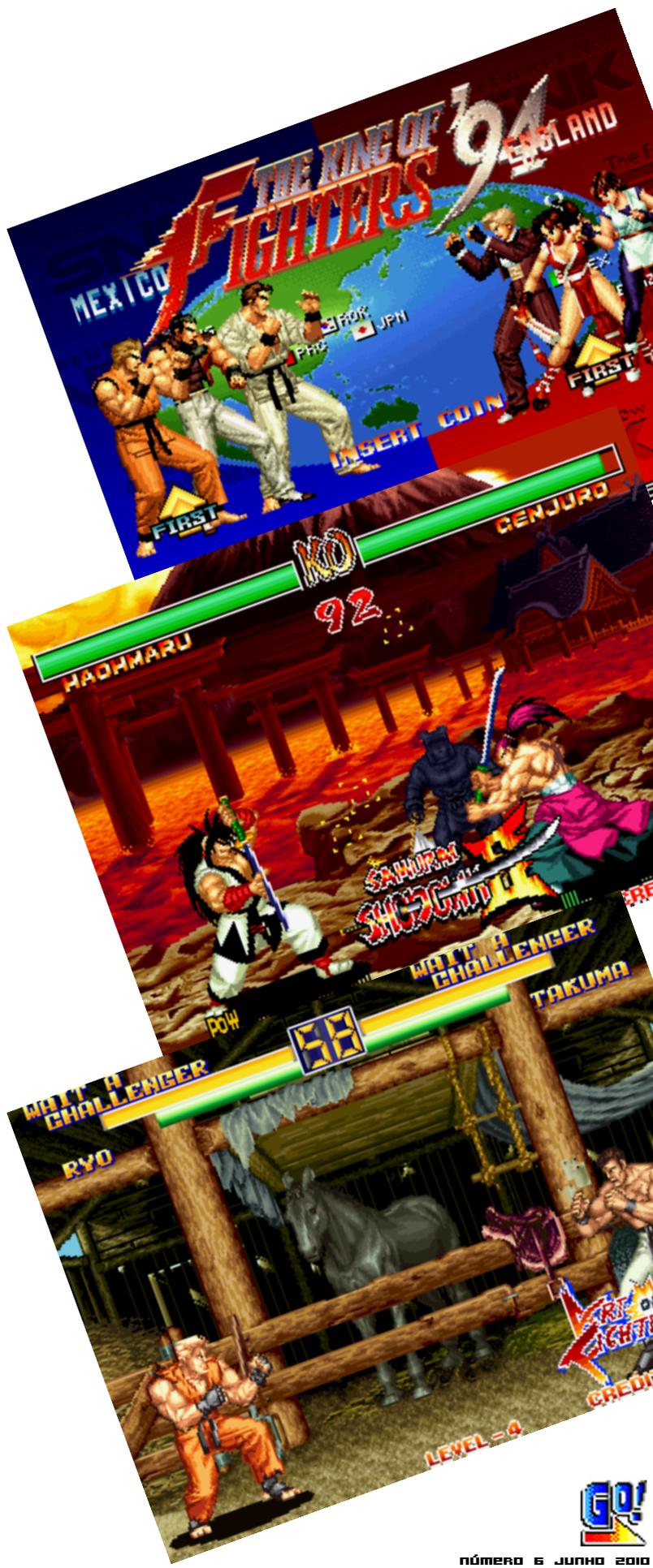
nos consoles eram mornas, deixando as mais de 50.000 cópias de Samurai Shodown e Fatal Fury encalhados nas prateleiras. A vantagem em ter o conforto de se jogar em casa e pagar apenas 60 dólares em um cart de SNES começava a deixar o AES cada vez mais esquecido.

NO TOPO DO MUNDO

Desde o início dos anos 90, os Arcades já experimentavam uma pequena queda por causa da fama de ser um lugar frequentado por marginais, tráfico de drogas, bandidagem e outras barbaridades. Logicamente não era em todos os países que este problema permeava, como no Japão, EUA e Europa, onde salas de Arcades eram bem organizadas e traziam segurança. Mas em 94, o lançamento de jogos de qualidade nos Arcades, como Killer Instinct, Mortal Kombat 3 e Super Street Fighter II conseguiram reacuar o mercado dos fliperamas, além dos jogos da placa MVS, que também colaboraram para esta volta. Aliás, mesmo sem ter o que comemorar pela baixa venda do console, o ano de 1994 foi um ano marcante para o próprio Neo Geo. Primeiro porque foi neste ano em que os melhores jogos apareceram no console, ocasionando a volta dos jogadores aos fliperamas, que estavam deixando-os de lado para jogar em casa. Segundo porque alguns de seus lançamentos começaram a ter o devido reconhecimento da mídia. Lógico que Samurai Shodown foi eleito o jogo do ano em 93, mas foi só um preparativo para o ano seguinte.

Foi neste ano de 94 em que recebemos Art of Fighting 2, trazendo de volta os enormes personagens que marcaram seu início, além de trazer melhorias nos Super Desesperation Moves. Enquanto no primeiro os movimentos eram acionados conforme fossem adquiridos nos bônus, em seu segundo episódio, o lutador precisava estar com a barra de energia baixa e piscando para conseguir desferir super-golpes que podem causar danos enormes nos adversários. A melhoria na jogabilidade e nos gráficos foram muito elogiados, mas o game espantou os jogadores por ter uma dificuldade impiedosa. Alguns sites o apontam como o jogo de luta mais difícil que o Neo Geo já recebeu.

Após o lançamento de Art of Fighting 2, a SNK passou quase o resto do ano construindo, preparando-se para o que viria no final do ano. Óbvio que novos jogos foram lançados para o Neo Geo durante o período de 94, assim como também outros jogos de third parties, que também pintaram no console ao longo do ano, mas algo bem mais ousado estava para chegar. Aliás, há muito tempo que uma destas construções já estava em andamento, mas estava sendo constantemente adiado. Este seria o principal alicerce para o seu futuro, no qual iria se sustentar por anos afora. The King of Fighters '94 foi o pontapé inicial de uma nova era nos jogos de luta, no qual deu a chance de experimentar pela primeira vez um crossover em jogos deste estilo, além da experiência de se jogar com três lutadores diferentes. KOF 94 é o resultado da união de



jogos da SNK, como Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari Warriors e outros personagens, o que resultou em um tremendo sucesso. Enquanto toda a atenção era voltada a KOF 94 nos fliperamas, a SNK surpreendeu a todos, soltando a sua segunda bomba. Samurai Shodown II apareceu de fininho quase no final do ano, mas foi capaz de brigar com seu próprio companheiro de console, superando seu irmão mais velho, lançado em 93, tanto em arte gráfica como jogabilidade. No meio de tanta coisa boa acontecendo na casa do Neo Geo em 94, ninguém imaginaria ou se dava conta que neste mesmo ano o Neo Geo começava seu ciclo de queda e morte. Os arcades voltaram e iam bem, obrigado. Mas e o AES? Nem mesmo o lançamento de KOF 94 e Samurai Shodown II fizeram o console vender jogos.

O preço dos cartuchos continuava os mesmos, mas os custos de produção de um cartucho, como chips de memória e placas de circuitos, só aumentavam. Lógico, a manufatura era por conta da SNK, mas o alto custo de investimento na produção de um jogo começou a afastar as poucas produtoras que ainda produziam jogos para o console. Conseqüentemente, cada vez menos pessoas se interessavam em investir em um console caro com jogos mais caros ainda e poucos lançamentos. Apenas os mais entusiastas e fãs ainda se interessavam em sustentar o AES, mas os lucros da SNK não poderiam depender apenas da sustentação de entusiastas. Além do mais, os jogadores estavam bem felizes com os vários RPGs disponíveis nos consoles de 16 bits, coisa que o Neo Geo não tinha.

Com a entrada do Sega CD, 3DO e PC Engine no mercado de jogos em CD, estava cada vez mais difícil brigar em um mercado de jogos que custava 40 dólares, enquanto os cartuchos do Neo Geo custavam 200 dólares. Neste mesmo ano, os consoles de 32 bits começaram a surgir, trazendo jogos em 3D e criando uma nova ambição entre os jogadores. Todos achavam o Neo Geo uma maravilha, mas os novos consoles traziam os gráficos poligonais que o Neo Geo jamais conseguiria fazer. Além disso, o custo dos novos consoles e seus jogos estavam bem abaixo do que o console da SNK consumia. Ninguém iria deixar de investir em um console de nova geração que custava pouco para investir em um console com um preço astronômico.



Na imagem, o "pequeno" cartuchode King of Fighters 98

NOVOS RUMOS, VELHOS CAMINHOS

A própria SNK viu o AES condenado e sabia que não poderia fazer muito para tentar salvar o console. Foi aí que uma manobra da SNK para reverter a situação foi feita: transformar o Neo Geo em um console de CD. Desta forma, a produção de um jogo em mídia compacta teria custos bem mais baixos, dando mais acessibilidade aos consumidores, com os mesmos lançamentos do Arcade em um pequeno espaço de tempo. Enquanto um jogo de AES custavam mais de 200 dólares, os jogos do Neo Geo CD custariam até 5 vezes menos que um cartucho, entre 40 e 60 dólares. A idéia inicial da SNK seria desenvolver um adaptador que fosse acoplado ao AES para rodar jogos em Compact Disc, como se fosse o Jaguar CD. Com o passar



Na imagem, o Neo Geo CD

do tempo, os engenheiros perceberam que o adaptador não poderia ser desenvolvido, pois o AES não foi projetado para receber este tipo de adaptador. Sendo assim, a única saída foi produzir um console independente que utilizasse a tecnologia em CD. Seguindo a mesma regra dos anteriores, o Neo Geo CD possuía a mesma configuração do Arcade e do Neo Geo AES, com a única diferença de ser um console em CD. Outra modificação foram os controles. No Neo Geo AES, os controles que acompanhavam o console eram o Arcade, e isto ajudava a deixar o console com um preço alto por causa dos custos das peças. Já no Neo Geo CD, a SNK tomou a decisão de parar de fabricar o controle Arcade para produzir o tradicional joystick simples, já que seus custos eram bem mais baratos e também poderiam acompanhar a tendência dos controles normais presentes em outros consoles.

Mas enquanto os jogos custavam um preço agradável e chamativo, o console possuía um custo caro de produção, chegando ao consumidor a um preço perto do Neo Geo AES. Como o primeiro modelo do console usava o compartimento de CD em gaveta, o custo das peças eram além do que a SNK planejava. Com isso, a produtora disponibilizou apenas as 25.000 unidades do modelo que já estavam prontas, e logo após, interrompeu a produção



Aqui podemos conferir o modelo CDZ.

do modelo para planejar um modelo mais barato e viável para a própria empresa e para o consumidor.

A partir do Neo Geo CD, a SNK entrou em um túnel de erros sem fundo, sem nenhuma luz para se iluminar e se guiar. Os executivos da SNK achavam que o Neo Geo CD seria capaz de competir com os novos consoles que estavam chegando, além do Super NES e do Mega Drive, que já estavam consagrados. No Japão, o Neo Geo CD conseguiu chamar a atenção pelo seu marketing agressivo, chegando a vender todas as 25.000 unidades do Neo Geo CD de gaveta (chamado também de Neo Geo CD Front Loading) que a SNK disponibilizou em apenas um dia, mas não estava dando retorno o suficiente para a SNK. Com o lançamento de um novo modelo com custos mais baratos

(chamado de Neo-Geo CD Top Loading, que é o modelo mais tradicional), os lucros com as vendas melhoraram. Embora o sistema foi elogiado por facilitar o acesso aos jogos da SNK, as reclamações começaram a chegar ao executivos da produtora por causa do tempo de carregamento dos jogos, que eram demorados demais, já que o sistema tinha o carregamento de velocidade simples. Jogos como The King of Fighters '94 possuíam carregamentos entre 20 e 30 segundos, tempo insuportável e enorme, se comparado com os novos consoles da época, que traziam um tempo de carregamento de 5 segundos.

Já nos EUA, a própria SNK of America não deu muita atenção ao console e preferiu investir em lançamentos para o MVS, como The King of Fighter 95, que chegaria 1 ano após o lançamento do Neo Geo CD Japonês. Na verdade, nem a própria SNK do Japão fez um planejamento de marketing adequado do Neo Geo CD nos EUA. As lojas, com as prateleiras já lotadas de produtos sobre Playstation, Saturn, SNES e Mega Drive não demonstraram muito interesse no novo Neo Geo CD. A decisão de investir mais em lançamentos para o Arcade acabou deixando também o mercado do AES ainda mais restrito, depois que a empresa parou de distribuir cartuchos para as lojas de varejo, já que o que ainda sustentava a SNK americana era o mercado do Arcade MVS. Os consumidores que estivessem interessados em jogos do AES precisavam encomendar direto com a SNK para receber o jogo em casa. Como consequência, muitos das principais produtores da SNK of America, como Chad Okada, saíram da empresa.

O lançamento do Neo Geo CD nos EUA foi dado ao fracasso. O Sega Saturn já estava disponível para venda



The Future Is Now
SNK

e o Playstation estava a poucos dias de seu lançamento. Mesmo com uma lista de jogos clássicos do Arcade MVS e Neo Geo AES, os consumidores não queriam deixar de comprar um novo console e deixar de jogar games como Tekken, Virtua Fighter e Ridge Racer Revolution, que testassem a experiência 3D, para comprar um console que traria jogos do início da década e em 2D. Seguindo o caminho do AES, o Neo Geo CD também começou a ser vendido apenas através de encomendas por correios, dificultando ainda mais o acesso ao console daqueles que ainda se interessaram pelo Neo Geo CD.

Enquanto a SNK of America ficou com a difícil tarefa de tentar fazer o Neo Geo CD emplacar nos EUA por conta própria, a SNK do Japão dava uma punhalada nas costas da sede americana. Com o tempo, a SNK admitiu que o sistema de carregamento era lento demais, e não poderia competir com os novos consoles. Então, foi anunciado no Japão um novo modelo, chamado de Neo Geo CDZ, na tentativa de resolver o problema do lento carregamento do Neo Geo CD. O novo modelo foi redesenhado, além de trazer uma velocidade de carregamento 2 vezes mais rápido que o modelo normal, cortando pela metade o tempo de carregamento de seu antecessor. Na verdade, o modelo CDZ tinha o mesmo leitor de carregamento com velocidade simples do anterior, mas a taxa de transferência em cache era maior no CDZ, fazendo com que os jogos carregassem mais rápido. O lançamento do Neo Geo CDZ fez as coisas piorarem nos EUA, já que a SNK resolveu deixar o modelo restrito apenas ao mercado Japonês.

Dizer que o Neo Geo CDZ foi a salvação da SNK é um erro, mas também pode se dizer que foi uma bola dentro, mas na hora errada. O console consertou o problema de carregamento do primeiro modelo, mas já era tarde. Os novos consoles já tinham ganhado terreno o suficiente e os jogadores já não queriam mais saber de jogos em 2D, além de que os novos jogos que começavam a demonstrar o poder dos consoles em gráficos 3D já impressionavam. Além disso, a SNK começou a enfrentar um outro problema que se tornou um pesadelo. Muitas pessoas que adquiriram o novo modelo CDZ estavam reclamando de um grave problema que o console estava apresentando. Devido a um erro de projeto, o novo console apresentava problemas de superaquecimento em pouco tempo de uso, e acabavam queimando os circuitos internos, tornando sua reparação algo difícil. Além disso, por causa deste problema, houveram também alguns relatos de jogos que estavam se estragando e até se partindo durante seu uso por causa deste problema. Isso se deve ao fato da capa do console não ter ventilação adequada, fazendo com que o calor do aquecimento não conseguisse escapar pelas frestas. Por causa deste problema, a SNK ficou com dificuldades em comercializar o novo modelo.

O PREÇO DA INOVAÇÃO

Não foi só a SNK of America que se deu mal. No Japão, a situação do Neo Geo CD foi inicialmente boa, mas não



trazia muitos benefícios para a SNK, enquanto o Neo Geo AES estava no mesmo rumo inicial, onde não vendia muito, mas não trazia prejuízos. A SNK estava tentando sair da corda bamba por causa do lançamento do Neo Geo CD e poder prosseguir sem preocupações. Ao ver os novos consoles empolgando jogadores, que esperavam fervorosamente pelo lançamento da nova geração, a SNK resolveu fazer investimento pesadíssimo em novos jogos, além de “refazer” suas principais franquias em seus próximos games para tentar atrair de volta os jogadores que estavam migrando para as novas plataformas.

Afinal, a verdadeira potência do Neo Geo ainda não havia sido explorada, e muita coisa ainda poderia ser feita. Bom, era para o ano de 95 ser um ano ótimo, mas se mostrou um ano de tentativas fracassadas para o lado do Neo Geo. O lançamento do novíssimo Savage Reign não empolgou os jogadores, e a renovação de antigas franquias, como Samurai Shodown 3 e Fatal Fury 3 acabaram afastando os fãs, por seu novo estilo de jogabilidade trazer combos em sequência, golpes complicados e dificuldade imperdoável. Nem mesmo a esperança em games third parties, como World Heroes Perfect da ADK, e Kabuki Klash da Hudson, revigorou a empolgação pelo console. Por outro lado, o



Enquanto nos consoles a situação não era uma das melhores para a SNK, o arcade King of Fighters 95 dava conta do recado. Foi nesta versão, que estreou um dos grandes da personagens da SNK - Iori Yagami

Arcade MVS ainda chamou a atenção com a chegada de The King of Fighters 95.

Em compensação, o ano de 96 foi ótimo para a SNK, que voltou a fazer vendas modestas com consoles e cartuchos AES, mesmo com o público já migrando para a nova geração. Os Arcades MVS novamente foram reanimadas com jogos de qualidade, com o lançamento de Samurai Shodown IV, que se saiu um game ótimo em jogabilidade, e o nascimento de Real Bout Fatal Fury (lançado em 95), que consertou alguns erros na jogabilidade de Fatal Fury 3, além do retorno de personagens que ficaram de fora da versão anterior. Mas toda a atenção se voltou mesmo para dois jogos: The King of Fighters 96, que voltou totalmente renovado em jogabilidade, mas sem complicações, o que acabou caindo na graça dos jogadores.

O segundo veio de uma produtora até então desconhecida. Metal Slug foi produzido pela Nazca, e ao contrário dos típicos jogos de luta no console da SNK, este foi um jogo de plataforma side scrolling com temática de guerra. Por causa de seu estilo hilário e de gráficos muito bem elaborados, o game acabou se transformando em uma

das novidades de maior sucesso nos Arcades em 96, conseguindo atrair muita gente que estava carente por um game de plataforma. Apesar de Metal Slug se mostrar um sucesso nos Arcades, o game sofreu as restrições impostas pela SNK com o AES, sendo que as pessoas interessadas em uma cópia do jogo na versão console precisavam encomendar com a própria SNK para receber o game em casa. Com esta decisão, poucas unidades do game foram vendidas.

Mas Metal Slug não foi o único jogo a ser vendido em poucas unidades. Nesta época, outros jogos também sofreram com as baixas vendas por causa de sua procura quase nula, incluindo jogos third parties, como Waku Waku Seven da Sunsoft e Twinkle Star Sprites, da ADK. Na época do lançamento destes jogos, as vendas do Arcade MVS estavam mornas, mas os jogos da versão AES estavam em estado crítico, além do próprio console, que era vendido apenas aos mais aficcionados. Aqueles que ainda possuíam um Neo Geo e queriam comprar jogos, escolhiam apenas aqueles que eram séries tradicionais dos Arcades, como a série The King of Fighters, Fatal Fury e Samurai Shodown.

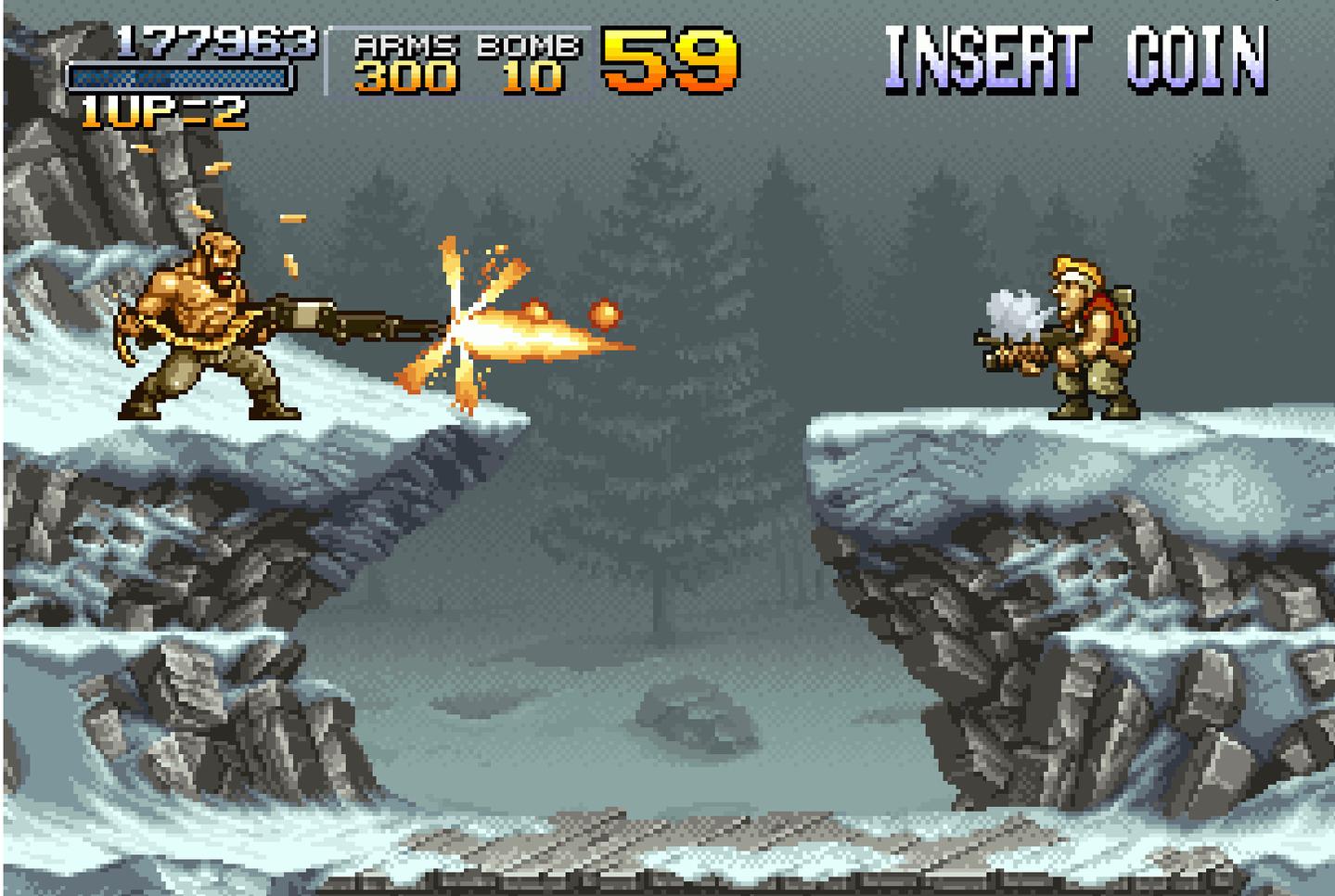
Com a compra da Nazca, a SNK começou a se sustentar apenas na série The King of Fighters e Metal Slug, já que seus outros games não estavam dando retorno e as dívidas começavam a se acumular por causa de seu investimento na produção do Neo Geo CD e outros jogos que não deram certo, além de estarem investindo em um novo hardware a ser lançado futuramente. As vendas de placas MVS ainda estavam andando, enquanto o console AES já não vendia mais em quantidades consideráveis. O sucesso dos gráficos tridimensionais fez com que a SNK enxergasse a palavra de ordem da época: games em 3D. Para tentar recuperar o atraso no mercado de jogos 3D, em 1997, foi feito o anúncio de uma nova placa de 64 Bits que iria usufruir tanto dos gráficos 2D como em 3D. Mesmo com o anúncio de um novo hardware, a placa MVS continuaria a ser comercializada, já que muitos games, além da própria MVS, ainda vendiam bem. Nascia assim, em 1997, o Hyper Neo Geo 64. Com o lançamento da placa de Arcade, o console AES teve sua produção encerrada. Mesmo com o investimento na nova placa, ainda houve suporte de games para o console, além de apostas por parte da produtora em outros jogos para o antigo Neo Geo MVS, pois este ainda era a principal fonte de renda da SNK. O problema é que consumidores já tinham o Playstation, que estava explodindo em vendas, além do Saturn, que apesar de não estar em uma fase boa, ainda vendia bem no Japão, principal mercado do Neo Geo. Ninguém mais considerava o console AES um monstro, pois eles tinham os novos consoles, que já consideravam um Arcade em casa.

Embora os novos consoles estavam demonstrando sucesso em novas experiências em 3D, outra coisa colaborou para a queda das placas MVS. Produtoras estavam investindo em placas de Arcade mais poderosas, como a Sega, que mostrou o poder da Model 3 e seu Virtua Fighter 3, além da placa Zeus da Midway e sua estréia com Mortal Kombat 4. Enquanto as softhouses já estavam andando

na trilha do 3D, o Neo Geo ganhava continuações de seus sucessos para a antiga MVS, além de um ou outro novo título. Enquanto alguns destes jogos conseguiam sucesso, outros não chamavam a atenção. Não porque seriam jogos ruins. Na verdade, parece que jogos mais caprichados em gráficos no Neo Geo saíram justamente no fim de sua vida. Mas ótimos exemplos de games bons que fizeram sucesso próximo ao fim do milênio foram a série The King of Fighters e Metal Slug, onde sua segunda versão provocou mais correrias aos Arcades, mas que novamente sofreu com baixas vendas no AES. Já outro que ficou sem atenção foi The Last Blade (conhecido como The Last Soldier na Coréia), que estreou no mesmo ano de KOF 97. Infelizmente seu lançamento tardio fez com que o novo game da SNK fosse pouco jogado nos Arcades. Mais obscuro ainda foi sua sequência, The Last Blade 2, que foi um primor em gráficos e nem sequer foi mencionado como se devia. Não só The Last Blade. Não só os novatos se deram mal, como os conhecidos também sofreram um pouco. Justamente com uma das maiores franquias da SNK, aconteceria de quase passar batido. Garou: Mark of the Wolves foi produzido para tentar bater de frente com Street Fighter III, onde o Arcade da Capcom estava esbanjando visual. Logicamente a SNK também achou que poderia fazer igual. Provavelmente conseguiu.



Nas imagens do lado direito superior temos Samurai Shodown 3 e Fatal Fury 3, jogos que não derão certo como os anteriores. Já na imagem abaixo, temos Metal Slug, um ótimo título Run 'n' Gun, saindo um pouco da rotina dos jogos de luta da empresa



O FIM DE UMA ERA

Em meados de 2000, boatos sobre a saída da SNK dos EUA e Europa começaram a pipocar na internet, justamente em uma época em que o Neo Geo Pocket Color começou a subir em vendas. Mas enquanto nos EUA o portátil estava começando a andar, seu desempenho no Japão estava de mal a pior. Após a Bandai lançar o portátil WonderSwan, as vendas do NGPC não chegavam a 3.000 unidades por mês, o que dificultou bastante a vida do portátil. As dívidas por causa dos investimentos no Hyper Neo Geo 64 e Neo Geo CD já apertavam os calos da SNK. Para piorar as coisas, as vendas de placas MVS começaram a cair, além de lançamentos dos seus jogos, que começaram a ficar escassos.

Mesmo com o sucesso do Neo Geo Pocket Color na América do Norte, a SNK estava funcionando no vermelho, e seu acordo com a Capcom para a produção de um game baseado de luta baseado nos dois universos trouxe benefícios apenas a Capcom, que produziu e distribuiu o game, além do fechamento de muitos parques Neo Geo World. A SNK precisava de um salvador urgente para não fechar as portas. Nisso, uma empresa chamada Aruze demonstrou interesse em usar a propriedade intelectual da SNK, afim de utilizar franquias populares em suas máquinas caça-níquel e Pachinko. No início de 2000, a Aruze adquire os direitos da SNK Corporation e empresas coligadas.

Após a aquisição, o ramo dos videogames da SNK praticamente foi esquecido pela Aruze, liberando um capital quase nulo para o desenvolvimento de jogos, fazendo apenas pequenos esforços para publicar alguns jogos de franquias conhecidas da SNK. Toda a esperança que Eikichi tinha em salvar a SNK do buraco foi por água abaixo, quando a Aruze demonstrou interesse em produzir máquinas Pachinko baseado nas franquias Metal Slug e KOF, algo que acabou deixando bastante irritado o fundador da SNK. Após as atitudes da Aruze, Eikichi Kawasaki não quis presidir a SNK até a queda. Ao invés disso, Eikichi se juntou com outros membros da SNK e juntos deixaram a empresa para criar uma nova empresa de entretenimento, batizando-a como BrezzaSoft.

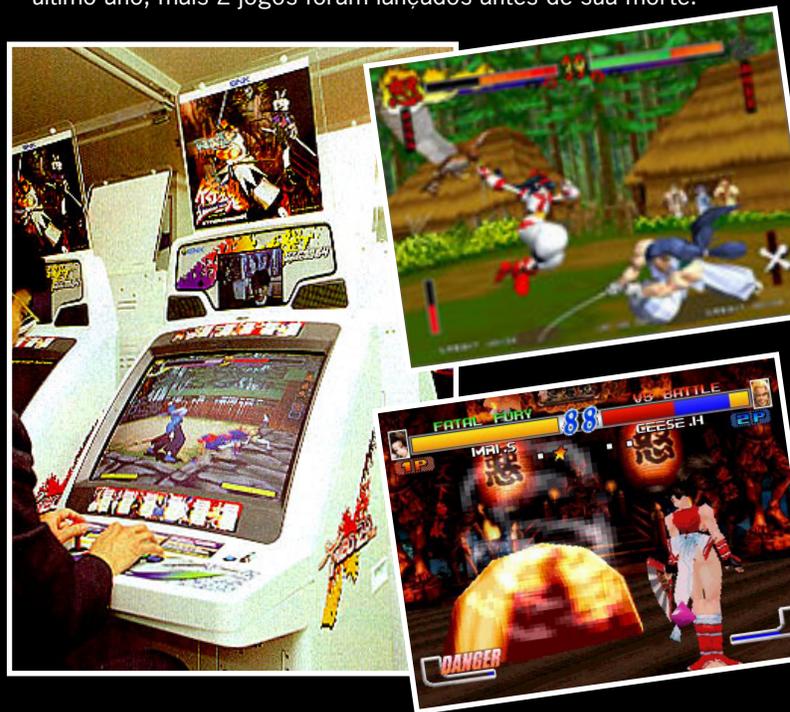
Sem funcionamento, a Aruze decidiu então encerrar todas as operações da SNK fora do Japão. Todos os direitos norte-americanos da distribuição de placas MVS foram vendidas para a Apple Industries, enquanto o sistema de fotos Neo Print foram passadas para a Apple Photo Systems. Porém, um grupo de acionistas entrou com uma ação contra a Aruze em 2000, sendo acusada de ser a responsável por perdas em exploração da SNK, o que totalizou um prejuízo de mais de 250 milhões de dólares. Durante este processo, a Aruze resolveu vender os direitos de franquias da SNK para a BrezzaSoft, algo irônico, já que as franquias estavam voltando para Eikichi.

É decretada assim, a falência por completo da SNK, chocando os fãs em todo o mundo.

HYPER NEO GEO 64

Já que o Neo Geo não conseguia gerar gráficos poligonais, a SNK lançou um novo hardware na tentativa de se recuperar no tempo entre os jogos 3D que já faziam sucesso nos novos consoles. O Hyper Neo Geo 64 foi lançado em 97, mesmo ano em que o Neo Geo AES parou de ser fabricado. Junto com a nova placa, a SNK colocou em circulação o primeiro game: Road's Edge (conhecido também como Round Trip), game de corrida com gráficos razoáveis. O plano inicial da SNK era seguir a linha do AES. Se a nova placa conseguisse sucesso, uma versão console seria lançada, a exemplo de seu irmão mais velho. Infelizmente o hardware não era tão poderoso como foi o Neo Geo em seu lançamento, perdendo para as novas placas da Sega e Namco em potência. Para tentar competir com Virtua Fighter 3 e Tekken 3 lançado nos Arcades em 97, a SNK lançou Samurai Shodown 64 para sua nova placa em dezembro de 97. Mesmo com uma série de sucesso, SS64 ficou com gráficos bem inferiores ao esperado, com personagens quadrados e controles duros. Algumas revistas o compararam com as versões de Playstation de Tekken 2 e Soul Edge em questão de gráficos. Ainda assim, o game conseguiu chamar a atenção no Japão (único país que recebeu o game oficialmente), pela fama que a série obteve anteriormente.

Durante sua vida, nenhuma produtora se interessou em criar jogos para a nova placa, ficando a cargo da SNK sustentar a nova placa com jogos próprios. O problema é que estes jogos demoravam muito para serem lançados. Quando SS64 foi lançado no fim de 97, foi preciso esperar 6 meses por um novo game, e ainda assim não era bom. Rally Xtreme Racer foi lançado em maio de 98, mas foi ignorado pelos jogadores. Enquanto o ano de 97 a placa recebeu apenas 2 jogos, o ano seguinte recebeu apenas 3 jogos. Já em seu último ano, mais 2 jogos foram lançados antes de sua morte.



Na imagem do lado esquerdo, o arcade Hyper Neo Geo 64. Nas duas figuras ao lado, dois clássicos - Samurai Spirits 64 e Fatal Fury Wild Ambition também embarcaram no mundo 3D

AVE FÊNIX

Mesmo com a falência de sua empresa, Eikichi não interrompeu a produção de jogos para o Arcade MVS e Neo Geo AES. Eikichi nunca se deu por vencido, dado que a SNK sempre foi uma empresa batalhadora desde os tempos do NES. Sua persistência em querer reerguer a SNK fez a equipe trabalhar pesado com o pouco que ainda lhes restava, colocando a BrezzaSoft para continuar criando jogos para o antigo sistema, iniciando a produção de KOF 2001 e 2002 juntamente com a Eolith, empresa sul-coreana parcialmente financiada por Eikichi, além de deixar a produção de Metal Slug 4 sob responsabilidade da desconhecida e também sul-coreana Mega Enterprise. Metal Slug foi a única franquia a ser produzida após a falência da SNK, e infelizmente a Mega acabou dando aos fãs de Metal Slug o capítulo mais fraco da série.

Eikichi caminhava com cautela e devagar, fazendo uma coisa de cada vez. Com a SNK oficialmente em falência em agosto de 2001, Kawasaki iniciou as atividades de uma nova empresa, batizada de Playmore, na intenção de continuar produzindo jogos para o Arcade MVS e jogos para o antigo console AES, além de distribuir jogos para outros consoles, como o Playstation 2 e o Dreamcast. Mesmo que Kawasaki tenha conseguido recuperar suas franquias, a Aruze continuava utilizando os personagens indevidamente sem autorização em suas máquinas Pachinko. Isso acabou resultando em um processo por parte da Playmore, onde no dia 28 de outubro de 2002 foi aberto uma acusação contra a Aruze, sob uso indevido de franquias da Playmore sem devida autorização. O presidente da empresa Eikichi reivindicou uma indenização de mais de 6,2 bilhões de ienes (algo em torno de 58,5 milhões de dólares).

Era o início da recuperação da SNK. Em pleno processo, a Playmore dá o primeiro passo para reativar as operações nos EUA em dezembro de 2002, batizando com o nome de SNK Neo Geo USA Consumer Corp., pretendendo distribuir jogos de Neo Geo para os novos consoles, como o Playstation 2 e Xbox, além do Game Boy Advance. Para presidir a nova empresa, Ben Herman é chamado de volta para presidir a nova empresa. Com suas operações voltando ao normal, a SNK comparece na E3 de 2003 pela primeira vez após sua queda, anunciando oficialmente a volta da SNK no ramo dos videogames, além de anunciar o reinício de distribuição de placas MVS e jogos AES nos EUA e os novos jogos em produção: KOF 2002, Metal Slug 5 e Samurai Shodown V (onde os Japoneses o chamaram de Samurai Shodown Zero).

O anúncio de Samurai Shodown V causou uma série de confusões e preocupação com fãs quando souberam que a SNK não seria a responsável pela produção do novo capítulo, e sim a desconhecida Yuki Entertainment, uma produtora que criava jogos de tabuleiro e simuladores e que não tinha nenhum tipo de experiência com jogos de luta. Os nervos só se acalmaram quando a SNK se pronunciou novamente, anunciando que o criador da série



Nas imagens acima da esquerda para a direita, temos King of Fighters 2001 e 2002 produzido pela e Eolith.





CAPA



Samurai X, Nobuhiro Watsuki, foi contratado para cuidar do design de novos personagens. Tudo parecia bem, até o game ser lançado e os fãs demonstrarem insatisfação, principalmente entre os consumidores que só entendiam o inglês. A SNK incluiu enormes cenas com diálogos na versão japonesa, onde os personagens conversam entre si e desenrola a história. Já na versão em inglês, todas estas cenas foram retiradas, causando furor entre os jogadores, que se sentiram excluídos.

Outro game anunciado foi sua parte do acordo feito com a Capcom, para a produção de um game da série SNK vs Capcom na placa MVS, chamado de SVC Chaos: SNK vs Capcom, ainda com o nome de Playmore. No dia 7 de Julho de 2003, com a recuperação das patentes do nome do Neo Geo e SNK, nascia o novo nome, conhecido hoje em dia como SNK Playmore. Já em Janeiro de 2004, o Tribunal do Distrito de Osaka anunciou uma decisão liminar, entendendo que a Aruze utilizou ilegalmente as marcas detidas pela Playmore em suas máquinas Pachinko, como personagens e outros produtos, ordenando o pagamento de direitos autorais e multa no valor de 5.64 bilhões de ienes para a Playmore.

SNK PLAYMORE

Na imagens abaixo da esquerda para direita, temos a quinta versão de Samurai Shodown produzida pela a Yuki Entertainment e SVC Chaos: SNK vs Capcom.



Novos ventos estavam soprando na casa do Neo Geo, mas um fantasma estava assolando o ramo de distribuições no Neo Geo MVS e AES. Na verdade, desde 1998 este problema já começava a assombrar a SNK. Os jogos piratas no AES estavam infestando o console e dando dor de cabeça nas vendas de jogos AES e MVS. Na verdade, o que os falsificadores estavam fazendo era “customizar” cartuchos de Arcades MVS mecanicamente para rodarem no console AES. Muitos jogos que eram considerados raros estavam ganhando conversões não autorizadas pela SNK. Somente em 2003, a SNK Playmore conseguiu uma ação contra quatro empresas que produziam este tipo de cartucho, apreendendo centenas de jogos falsificados de AES. Por causa da pirataria, a SNK Playmore espalhou anúncios em várias revistas e jornais dos EUA e Japão alertando sobre os jogos piratas que estavam invadindo o mercado, ensinando os consumidores em como identificar os jogos piratas para não serem enganados. Porém, no início de 2004, duas dessas empresas entraram em acordo com a SNK, onde Eikichi reconhecia e autorizava o direito de produzir e vender jogos 100% originais do Neo Geo AES, com o fim de tentar acabar com a ação das empresas em modificar jogos MVS para rodarem no AES. Todos os cartuchos originais antes apreendidos tiveram sua devolução feita para as empresas. Mesmo com todo o trabalho contra a pirataria, emuladores começaram a infestar a internet mundo afora. Alguns jogos que eram lançamentos já poderiam ser encontrados para baixar horas depois de serem liberados para venda, dificultando a ação da SNK em vender seus produtos.

Os fãs estavam satisfeitos em poder jogar SVC Chaos, Samurai Shodown V e KOF 2002 e 2003 em casa. Mas enquanto os novos jogos da SNK Playmore rodavam na placa MVS e no console AES por meios legais, a SNK



anunciava um acordo com a Sammy para a produção de jogos com a nova placa Atomiswave, uma placa que possuía um sistema parecido com o MVS, onde era preciso apenas trocar o cartucho de jogo. A Sammy já estava à procura de produtoras terceirizadas para produzir jogos para sua nova placa, e conseguiu com a SNK o fechamento para a produção de um game da série KOF para estreiar nos Arcades.

Em 2004, a SNK lançou Samurai Shodown V (Zero) Special, e novamente, o game da série foi alvo de muita polêmica, devido ao evento ocorrido no Japão, conhecido como "Sasebo Slashing", onde uma criança Japonesa de 11 anos assassinou a colega de 12 anos com um corte na garganta na hora do almoço da escola no dia 01 de Julho de 2004. O lançamento da versão AES estaria marcado para o dia 08 de Julho do mesmo ano, mas acabou sendo adiado por 1 semana, sendo lançado no dia 15. Por causa deste acontecido no Japão, a SNK Playmore resolveu censurar a versão AES. Ao saber da decepção que os fãs sofreram, a SNK mexeu no jogo e refez a versão, introduzindo novamente os Zetsumei Ougis, apesar de não estarem a mesma coisa. Além de corrigir os bugs, também teve a adição de novos personagens. Porém, uma coisa chamou a atenção na caixa do cartucho, onde a SNK transmitia uma mensagem a todos os compradores de jogos AES:

'A final Farewell.

To all of our customers, who have purchased Neo Geo rom cartridges up till now, thank you very much. We offer our most heartfelt gratitude for your loyal patronage over these 14 full years and hope for your continued support for our games on the many other platforms we will provide products for in the future. Neo Geo fans rule!'

Com esta mensagem, a SNK marcava sua despedida de suporte em jogos para o Neo Geo MVS e AES. Mesmo com o anúncio sobre o fim da criação de jogos, a SNK ainda continuaria a fornecer suporte e manutenção para o Neo Geo AES, Neo Geo CD e Neo Geo Pocket.

Mas a SNK enfrentava dificuldades em conseguir peças reserva de hardware por causa da idade do Neo Geo, que se tratava de um sistema antigo. Na última semana de Maio de 2007, a SNK fez o anúncio que a partir do dia 31 de Agosto de 2007, o suporte de toda a linha Neo Geo, incluindo memory cards, CD e Neo Geo Pocket estariam encerradas. Até hoje, jogos ainda são criados por fãs do Neo Geo, que se recusam a ver o console morto.

O último game lançado foi Last Hope, de 2006, onde os mesmos produtores do game preparam outro game a ser lançado ainda este ano. O legado que o Neo Geo deixou é merecedor de reconhecimento em todo o mundo, tanto pela força de vontade de seus criadores como pelas inovações no Arcade e no console. Mesmo com 20 anos, a base de fãs dedicados do Neo Geo é invejável e sempre crescente.

Samurai Shodown V Special selava oficialmente a saga do Neo Geo AES. Era o fim de uma era que teve um roteiro real de um filme, com duração de 14 anos de sustentação em jogos e 17 anos em dedicação a um console que sobreviveu em meio a batalhas, ascensão, sucessos, fracassos, quedas e perseverança. Sua saga foi dirigida por Eikichi Kawasaki, um homem que soube vivenciar a realidade de todas as fases de uma lenda sem nunca se dar por vencido, e mesmo enfrentando o maior dos temporais, soube persistir para conseguir encontrar o caminho certo. O palco do Neo Geo fechou as cortinas, demonstrando como foi o espetáculo real de um console que brigou pelo direito de mostrar sua dedicação a si mesmo e aos games, e principalmente, aos fãs do Neo Geo.



CAMISETAS COMEMORATIVAS

A SNK não deixou passar batido o aniversário de seu precioso console. Além de inaugurar um site comemorando os 20 anos do Neo Geo, camisetas temáticas foram lançadas para os fãs. Infelizmente apenas o Japão está sendo privilegiado com esta regalia.



Talvez poucas pessoas sabem disso, mas o Neo Geo AES possui a interessante função de se jogar com dois consoles "linkados", como no Playstation. Assim uma partida entre duas pessoas poderiam ser jogadas em televisores diferentes usando o mesmo jogo. Outro detalhe é que o link não é feito pelo console, e sim pelo cartucho. Sabemos que é difícil achar duas pessoas que possuem um Neo Geo com o mesmo jogo com função de link, mas esta é uma característica interessante. Infelizmente apenas três jogos com esta função foram lançados: Riding Hero, League Bowling e Thrash Rally. Outros dois jogos estavam programados para utilizarem esta função, mas ficaram apenas em protótipos e foram cancelados: World Heroes Perfect e Kizuna Encounter.

LINK

MOORE



O MONSTRO E SUAS ENTRANHAS

Realmente o Neo Geo era um monstro em potência para a sua época. Dotado do tradicional microprocessador CISC de 16 bits Motorola 68000 (usado em vários outros sistemas, como as placas de Arcade da Capcom CPS-1 e CPS-2, além do Mega Drive, Sega CD, Saturn e Jaguar), o processador rodava a 12 MHz. Além do 68000, o Neo Geo possuía um outro processador de 8 bits, o Zilloc Z80 (usado no Master System), rodando a 4 MHz. Por causa destes dois processadores, a SNK divulgava inicialmente que o console tinha a potência de 24 bits, que era a soma de potência dos dois processadores, o que não era verdade.

Para o som, o chip Yamaha YM 2610 fez o sistema de som em 15 canais com qualidade de CD, no qual, sete destes canais são feitos especificamente para os efeitos sonoros. Sua paleta de cores comporta até 65.536 cores, onde 4.096 podem ser mostrados na tela ao mesmo tempo, com 380 sprites também simultâneos, com tamanho mínimo de 1 x 2 e máximo de 16 x 512, algo bem espantoso, se comparado com as 512 cores do Mega Drive (64 delas simultâneas), além de 80 sprites individuais.

O que mais chamava a atenção no Neo Geo era sua RAM interna, com 56 MB. Esse exagero de memória foi responsável por gráficos excelentes em vários jogos, como Art of Fighting 3, Garou: Mark of the Wolves e outros games que utilizaram gráficos em 2D pré-texturizados, como Pulstar, Blazing Star e Prehistoric Isle 2, que abusavam dos quadros de movimentação.



NEOGEO 20th

NEO GEO POCKET

Além dos consoles e Arcades, a SNK também tentou a sorte no ramo dos portáteis em 1998, lançando o Neo Geo Pocket, algo bem difícil em um mercado onde era o Game Boy que comandava. Inicialmente, o Neo Geo Pocket foi um sucesso, e pessoas faziam filas para comprar os primeiros jogos do portátil, que incluía Baseball Stars, The King of Fighters R-1, Neo Geo Cup 98, Pocket Tennis e Samurai Shodown. Mas para a frustração da SNK, a Nintendo lançava o Game Boy Color, fazendo com que as vendas do portátil da SNK caísse rapidamente. Isso fez com que Kawasaki replanejasse o portátil para torná-lo em cores e assim, poder competir com o Game Boy Color.

Já em 1999, a SNK substituiu o Neo Geo Pocket para dar lugar ao novo Neo Geo Pocket Color. Em termos de potência, o portátil da SNK estava em um patamar acima do Game Boy Color, já que possuía um processador de 16 bits e tinha a capacidade de processamento de cores e de sprites melhores do que o portátil da Nintendo. Além disso, a economia de pilhas era enorme, podendo ser usado até 40 horas em jogo, contra apenas 15 horas do concorrente. Em seu lançamento, o NGPC conseguiu vender 25.000 unidades nos dois primeiros meses de seu lançamento, além de alguns jogos, como Metal Slug: First Mission, Pocket Tennis, Fatal Fury First Contact, Samurai Shodown II e KOF R-2, que venderam cerca de 10.000 cópias iniciais.

Mas enquanto os Japoneses curtiam com lançamentos como The Last Blade, Metal Slug: Second Mission, Dynamite Slugger, Gals Fighters, Cool Boarders e outros jogos, nos EUA somente Dive Alert e Gals Fighters foram colocados a venda. Porém, na E3 de 2000, o NGPC parecia que iria finalmente andar nas américas. O anúncio das versões americanas de Metal Slug: Second Mission, The Last Blade, Evolution e Dynamite Slugger animaram aqueles que tinham adotado o portátil. No final de maio, MS: Second Mission esgotou todas as 10.000 unidades em seu lançamento, mas os jogadores aguardavam mesmo um jogo chamado Falseleil, game de estratégia com robôs, que explorariam a verdadeira capacidade do portátil, trazendo músicas digitais em MP3.

Mas nem só de jogos da SNK vivia o Neo Geo Pocket. Ao contrário do Neo Geo, várias produtoras renomadas também apareceram no portátil, além de personagens que jamais poderíamos imaginar em aparecer. Três desses jogos se tornaram os lançamentos mais importantes do Neo Geo Pocket: Sonic The Hedgehog Pocket Adventure, SNK vs Capcom Card Fighters e SNK vs Capcom Match of the Millenium. Entre eles, Sonic foi o principal destaque, onde conseguiu vender mais de 110.000 cópias, tornando-se mais pra frente parte do pacote junto com o console.



UM POUCO DO COLECIONADOR ALEXANDRE “DAN” MOURA E O NEO GEO



Sou Alexandre “Dan” Moura, tenho 29 anos, moro no Rio de Janeiro. Bom, eu sempre joguei vídeo-game, desde meus 7 anos de idade com um Atari 2600 que ganhei de presente da minha irmã. Depois em 1990, dei um tempo com games, mudei de cidade e me concentrei em outras coisas. Fui morar em Natal, capital do Rio Grande do Norte. Lá havia locadoras de games, mas eu não tinha muito interesse, meus irmãos mais velhos jogavam bastante por lá. Cansei de ir buscá-los a pedido da minha mãe. Passei uns 3 anos morando em Natal, mas acabamos voltando para o Rio de Janeiro.

O ano era 1993, bem no auge dos fighting games e todo mundo só falava de um tal de Street Fighter 2. Uma semana depois que voltei ao Rio, fui em uma locadora de games que abriu na rua onde morava, chamada Led Zeppelin Games (em homenagem a banda Led Zeppelin) e lá havia várias máquinas com consoles embutidos e tinha duas com Neo



Na coleção Fatal Fury de Alexandre, até o boné de Terry Bogard não poderia ficar de fora

Geo AES. Quis o destino que o meu primeiro contato com um jogo de porrada fosse com o primeiro Art Of Fighting e isso foi de uma maneira arrebatadora! Aquele clima de máfia que imperava no jogo, os personagens enormes, os hematomas que eles adquiriam conforme apanhavam, os efeitos sonoros com eco, o zoom, enfim, TUDO, me encantou nesse jogo.

Fiquei babando vendo o pessoal jogar, mas a fila de espera estava enorme e nem tive chance naquele dia. No dia seguinte, cheguei cedo à locadora e enfim, joguei a primeira partida contra meu sobrinho. Jogamos por uma hora. Nossa! Eu não sabia fazer uma meia-lua e muito menos um Shoryuken, mas só de apertar os botões e andar pra frente eu já fiquei encantado com tudo. Não demorou muito para aprender a jogar. Uma semana depois finalmente, em outro arcade na rua de cima, fui conferir o tão falado Street Fighter 2. E sinceramente, não achei o jogo lá essas coisas, isso claro, comparando com o impactante AoF 1 que eu tinha



conhecido primeiro. Claro que, depois que aprendemos os segredos do jogo, a gente melhora e aprende a apreciar, mas mesmo assim, AoF 1 estava no topo pra mim. Com este jogo fiquei fã da SNK e do Neo Geo, e desde então, acompanhei todos os lançamentos da empresa.

Quando li em revistas que The King Of Fighters 94, um jogo inspirado no torneio KoF de Fatal Fury e que misturava personagens de AoF e Fatal Fury ia sair, fiquei ansioso! Vi as fotos em uma revista e mal podia esperar pra jogar!

Após o lançamento, fui correndo pra jogar em um fliperama no centro de Bonsucesso (bairro onde moro até hoje) e novamente me apaixonei por tudo. Os gráficos, as músicas, a jogabilidade perfeita, a maravilhosa adaptação de personagens de jogos diferentes...Fiquei VICIADO TOTALMENTE e foi assim com todas as KoF's até a 98 onde foi quando, meu ímpeto de ir dia-a-dia aos arcades, diminuiu. Agradeço por ter vivenciado a época no auge dos arcades. Foram dias maravilhosos de uma infância e adolescência saudável, jogando e fazendo amigos que permanecem até hoje! Sem esquecer, claro, a série

Samurai Shodown, principalmente Samurai Shodown 2, que me fez matar muitas aulas na escola!

Em 2001, finalmente pude começar a investir no sonho que alimentei desde os 12 anos, que era ter uma coleção de jogos de Neo Geo AES. Indo devagar e sempre, hoje em dia tenho 40 jogos no total e pretendo continuar investindo sempre que possível. O Neo Geo AES é uma paixão que certamente continuará me acompanhando.

SNK E O BRASIL

A década de 90 foi a época da maior guerra de consoles que o nosso país já presenciou oficialmente. Primeiro a Sega e em seguida a Nintendo. Mas quem diria que um dia a SNK chegaria oficialmente ao Brasil? Mesmo que não tenha sido com o sonhado AES, o nome Neo Geo esteve presente oficialmente no Brasil. Em 1993, a SNK estava desembarcando no Brasil, lançando o Neo Geo CD no ano seguinte. Como a Sega e a Nintendo tinham uma campanha pesada em território nacional para divulgação de seus produtos, a SNK sabia que precisaria se igualar para poder competir com tais produtoras, que já tinham certo tempo de casa. Em seu lançamento nacional, o Neo Geo CD contou com uma divulgação pesada, com comerciais em vários meios de comunicação, como emissoras de TV, revistas e jornais, além de parcerias com algumas lojas, como a extinta DB Brinquedos. Muitos de seus lançamentos eram simultâneos com os EUA, mas todos os jogos e manuais eram em inglês, e a SNK brasileira só incluía um pequeno manual em português em preto e branco. Mas a SNK não representou apenas com o console. Um parque temático também foi aberto, onde continham vários Arcades da SNK, incluindo o Hyper Neo Geo 64. Por causa do fracasso do Neo Geo CD nos EUA e no Japão, a SNK encerrou suas atividades no Brasil em 1999, apesar de obter um relativo sucesso em nosso país, deixando um ótimo histórico na indústria dos games nacionais. Com um quadro de aproximadamente 47 funcionários, a Neo Geo do Brasil funcionava no Jabaquara, centro de São Paulo.

PORTUGUÊS, ENGLISH

Além do idioma Japonês e Inglês, a SNK também nos ajudou, com jogos em idiomas tupiniquins. Talvez o melhor exemplo de game com tradução em Português tenha acontecido com Super Sidekicks 3, onde o game foi 100% traduzido, incluindo a narração e até a tela título do game, onde era escrito o subtítulo "A Próxima Glória". A narração era ótima e empolgava bastante durante o jogo. Infelizmente o mesmo não pode ser dito a respeito de sua sequência "The Ultimate 11", onde o game apresenta vários erros grosseiros de Português na narração e nos textos, como o início da partida, onde era escrito "Toqui Inicial", ou então uma narração que dizia, "Cobrança de Penálti".

Este foi apenas um exemplo, pois muitos dos games da SNK também sofreram com os textos lotados de erros de Português e Inglês, e não foram poucos. Real Bout Fatal Fury Special e KOF 97 contém erros principalmente nos finais. Talvez o maior exemplo seja em Fatal Fury 3, onde muitas palavras, tanto em inglês como em português acabam se tornando cômicas, de tantos erros contidos.

O QUE FEZ O NEO GEO SER “O NEO GEO”?

O Neo Geo era uma fábrica de clássicos, mas alguns destes se transformaram em verdadeiras lendas, que ajudaram o console a se erguer entre os gigantes que já estavam caminhando por aí. Vamos recordar algumas destas lendas que fizeram o Neo Geo ganhar um lugar especial na história dos games.

SÉRIE FATAL FURY

Dá pra imaginar o Neo Geo sem Fatal Fury? Além de ser o primeiro grande clássico do Neo Geo, foi também uma das séries de luta mais importantes na década de 90. Dono de cenários incríveis e personagens cativantes, a série possui 11 jogos, 8 deles apenas no Neo Geo, sendo que o último game para o console foi lançado em 99 com Garou: Mark of The Wolves. A série foi criada pelos produtores Takashi Nishiyama e Hiroshi Matsumoto, que trabalharam no projeto inicial do primeiro Street Fighter em sua passagem pela Capcom, sendo que Takashi é creditado como “Piston Takashi” ou “T. Nishiyama”, e Hiroshi creditado como “Finish Hiroshi” ou “H. Matsumoto”. Inicialmente, Fatal Fury foi planejado para se chamar Real Bout, mas após a conclusão do game, os produtores decidiram mudar seu nome para o que é hoje.

Embora o primeiro game da série não tenha uma profundidade tão grande como Street Fighter II teve, este foi um pontapé inicial para os próximos jogos a serem lançados, que desde Fatal Fury 2, aos poucos foram sendo afinados conforme o tempo e ganhando mais elementos a mecânica de luta.

Apesar de todo este sucesso, a série acabou afastando alguns jogadores em Fatal Fury 3 por causa de suas mudanças radicais, onde os controles exigiam muita precisão nos comandos, fazendo com que as batalhas perdessem o dinamismo. Além disso, o estilo de jogabilidade foi drasticamente modificado, com a adição de três planos de fundo e combos personalizados para cada personagem.

Uma curiosidade é que, a partir de Fatal Fury 2, a série pegou a tradição em quebrar recordes de utilização de memória nos games. Em Fatal Fury 2, o jogo conseguiu atingir marca de 108 Mega, de memória. Outro que quebrou recordes foi Real Bout Fatal Fury, que chegou a marca de 346 Mega. Você deve se lembrar que a própria SNK divulgou a memória máxima que o Neo Geo conseguiria atingir em 330 Mega.

Contudo, a SNK conseguiu desenvolver um esquema de paginamento de memória, o que permitia comprimir a memória utilizada nos cartuchos, aumentando sua capacidade de armazenamento. Também foi com Real Bout Fatal Fury 2 que a SNK usou pela primeira vez o nome “Giga Power” junto com o logo do Neo Geo, substituindo o tradicional logo “MAX 330 MEGA PRO GEAR SPEC”. Já que os jogos já estavam atingindo mais de 500 Mega, não fazia mais sentido utilizar o antigo logo, então, a mudança foi feita.



Confira abaixo a quantidade de memória utilizada em cada jogo da série:

- Fatal Fury: 55 Mb
- Fatal Fury 2: 108 Mb
- Fatal Fury Special: 150 Mb
- Fatal Fury 3: 266 Mb
- Real Bout Fatal Fury: 346 Mb
- Real Bout Fatal Fury Special: 398 Mb
- Real Bout 2: The Newcomers: 539 Mb
- Garou: Mark of The Wolves: 688 Mb



Reparem na palavra "conquer". Faltou a letra "u" da palavra. Na versão Fatal Fury 2 de Mega Drive, este erro foi corrigido



Mai Shiranui, uma das mulheres mais famosas da SNK

SÉRIE SAMURAI SHODOWN

Samurai Shodown começou sua carreira sendo glorificado pelo seu estilo de luta, que era diferente do que já tínhamos visto, com muita violência, mas sem perder a elegância, o que ocasionou em sucesso imediato. Ambientado nos tempos do Japão antigo, Samurai Shodown possui personagens que foram baseados em pessoas reais na história do Japão. O game dá o real clima de cultura japonesa, ajudado pelas músicas, que foram construídas com instrumentos típicos do Japão, provocando um clima oriental dos tempos dos samurais em altíssimo grau. O primeiro Samurai Shodown chegou a ser eleito o “Jogo do Ano” em algumas revistas especializadas, mas foi superado pela sua sequência. Samurai Shodown II é um dos games mais glorificados no Neo Geo por trazer várias melhorias do já aclamado primeiro capítulo, onde sua arte gráfica e jogabilidade foram totalmente refinados. A exemplo de Fatal Fury 3, Samurai Shodown 3 também sofreu difamação, por causa das mudanças em seu estilo de jogabilidade e principalmente pelo aumento de dificuldade. Muitas pessoas acharam a terceira versão desencorajadora pelos seus golpes, que conseguiam arrancar até 50% da energia do personagem. Além disso sua jogabilidade foi alterada, espantando jogadores que já estavam bem familiarizados com os dois primeiros games. Porém,

Samurai Shodown passou por um episódio de decepção entre os jogadores em seu lançamento na versão AES. Enquanto nos Arcades o game não sofreu censura, contendo cenas de decapitação e sangue, a versão home americana sofreu restrições da própria SNK Japonesa. Antes mesmo do game chegar nos EUA, a versão americana censurada começou a ser comercializada na Europa, sem nem mesmo a SNK Americana saber que a versão já havia sido traduzida para comercialização no mercado norte-americano. Ao receberem a versão americana censurada, o game vendido na Europa já havia se espalhado em algumas partes do mercado americano. Restou apenas à SNK of America correr para começar a distribuição oficial em seu mercado. Toda esta censura se deve ao fato de que a Nintendo tinha decidido cortar o sangue na versão de Mortal Kombat do Super NES. Como Mortal Kombat acendeu a discussão sobre a violência em games, a SNK preferiu por não arriscar e também censurar a versão home americana de Samurai Shodown. Por causa desta censura, hackers produziram um modchip que conseguia “burlar” a censura contida no game e modificava a versão americana para incluir sangue em Samurai Shodown. Alguns destes chips podem ser encontrados ainda hoje a venda em sites de leilões, como o ebay.





Além de conseguir a difícil tarefa de superar a primeira versão, Samurai Shodown II é considerada por muitos, uma das melhores versões de franquia



SÉRIE ART OF FIGHTING

Art of Fighting não era um game para qualquer um, e exigia mais do que simplesmente conhecer os golpes dos personagens. A técnica precisa andar lado a lado ao jogá-lo para conseguir êxito. Talvez o maior exemplo seja em seu terceiro capítulo, Art of Fighting 3, que modificou radicalmente seu estilo, e talvez seja isso o motivo de seu fracasso. Não que o game seja ruim, pelo contrário. Seu novo estilo gráfico era um dos melhores que o Neo Geo mostrou para a época, e os personagens continuavam enormes como seus dois irmãos mais velhos. Mas enquanto Art of Fighting 1 e 2 possuíam uma jogabilidade típica dos jogos de luta, Art of Fighting 3 estreou com uma jogabilidade totalmente diferente de seus antepassados, dando menos ênfase às magias e dar mais destaque à

combates corpo-a-corpo, em uma jogabilidade comparável aos games de luta 3D, com combos executados com a combinação de botões e golpes de chão. Suas mudanças extremas não agradaram os antigos e novos jogadores, deixando o game no escuro sem receber a devida atenção que merecia.

A série sempre valorizou passar uma experiência real de combates mano-a-mano. Isso pode ser notado durante as lutas, onde os personagens vão ganhando hematomas e



Art of Fighting causou espanto pelo o tamanho dos lutadores. Além disto, o jogo também contava com efeitos de zoom e golpes com impacto

inchaços no rosto conforme recebem golpes. Praticamente desde seu lançamento a série trazia algum tipo de inovação agradável, como o primeiro capítulo, que trouxe os golpes especiais pela primeira vez em um game, o que se seguiu em vários outros jogos de luta de outras empresas que acharam a idéia ótima. Mesmo contando com apenas dois personagens (Robert e Ryo), o jogo fez muito sucesso em seu lançamento. Porém, não era qualquer um que se arriscava, pois sua dificuldade era espantosa, principalmente para quem estava começando. Com o lançamento de AOF 2,

os gráficos foram bastante melhorados, além do game exigir mais técnica que o segundo. Os personagens estavam bem maiores e mais definidos, com um visual surpreendente. Novamente, o jogo espantou muitos jogadores, por conter uma dificuldade alta demais para um game de luta. Muitos julgaram AOF 2 o jogo de luta mais difícil já lançado, e até mesmo no nível mais fácil, bater no adversário é um sacrifício. Em seu terceiro capítulo, a SNK foi além, e utilizou a técnica de Motion Capture, onde os produtores capturaram movimentos de atores reais para serem colocados em personagens, algo nunca usado em nenhum game da SNK. Isso proporcionou uma movimentação mais realista aos personagens em batalha.



A primeira vista, King era confundida com um homem, mas depois de tomar uns bons tapas... Bom, a imagem fala por si só...

Em Aof 3, ao finalizar o primeiro round com um super desperation move, ocorria o ULTIMATE K.O., não tendo assim o segundo round.





A eterna rivalidade entre Kyo e Iori

SÉRIE THE KING OF FIGHTERS

Ultimamente, o ramo dos jogos de luta está se reacendendo, com jogos como Street Fighter IV, Tekken 6, Soul Calibur IV, Tatsunoko vs Capcom e o recém anunciado Marvel vs Capcom 3. Mas entre eles, uma das séries que nunca se cansaram de brigar, mesmo com a queda dos jogos de luta no começo do século XXI, foi The King of Fighters. Desde 94, a SNK presenteja os fãs com um novo capítulo a cada ano que se passa. É fato que hoje em dia os Arcades não causam mais o mesmo frisson como antigamente, mas os seguidores fiéis da série ainda se reúnem em alguns fliperamas existentes por aí para trocar alguns sopapos nos antigos jogos da série, com a antológica placa MVS. Mesmo quem já não frequenta mais os Arcades, costuma se reunir com a galera no final de semana pra ver quem ainda domina a arte, ou então disputa partidas online ao redor do globo e até disputar campeonatos em alguns eventos fechados.

O primeiro game da série estreou em 94, com a reunião de personagens de alguns games da SNK, como Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari Warriors e Psycho Soldier, além de outros personagens inéditos para a série. KOF 94 era pra ser apenas uma reunião de personagens consagrados da SNK, mas com o sucesso de sua primeira versão, o game se tornou uma das principais séries da produtora, ganhando várias versões ao longo dos anos. Sua mecânica de jogo era a mesma dos jogos de luta tradicionais em 2D, mas ao invés de apenas um personagem, o game dava a oportunidade de se jogar com três personagens, cada trio representando um país, resultando em sucesso imediato. Em KOF 96, a SNK aproveitou a avalanche de modificações em suas principais séries e mexeu em sua jogabilidade e sprites, dando uma cara nova à série. Mas ao contrário dos outros jogos, que sofreram modificações e acabaram por serem ignorados, KOF 96 foi muito bem aceito pelos jogadores. As lutas ficaram mais rápidas, com a adição do novo sistema de dash, ao invés do deslocamento simples das versões anteriores. Além do dash, o sistema de esquiva foi modificado, fazendo com que o personagem se desloque para frente ou para trás, algo que não se adaptou muito bem em sua primeira tentativa, mas que foi bastante melhorado em KOF 97. A partir de 96, cada novo capítulo lançado pela SNK era um reaproveitamento de sprites dos personagens, com poucas modificações, o que deixou muita gente exausta. Muitos fãs consideram o ápice da série em KOF 98, onde os personagens possuem um equilíbrio ótimo. A partir de KOF 99, a série entrou em decadência, ganhando cenários pobres e pouco detalhados. Seu último game no Neo Geo foi em The King of Fighters 2003, onde não recebeu muita atenção pelo seu sistema de troca de personagem durante a batalha.

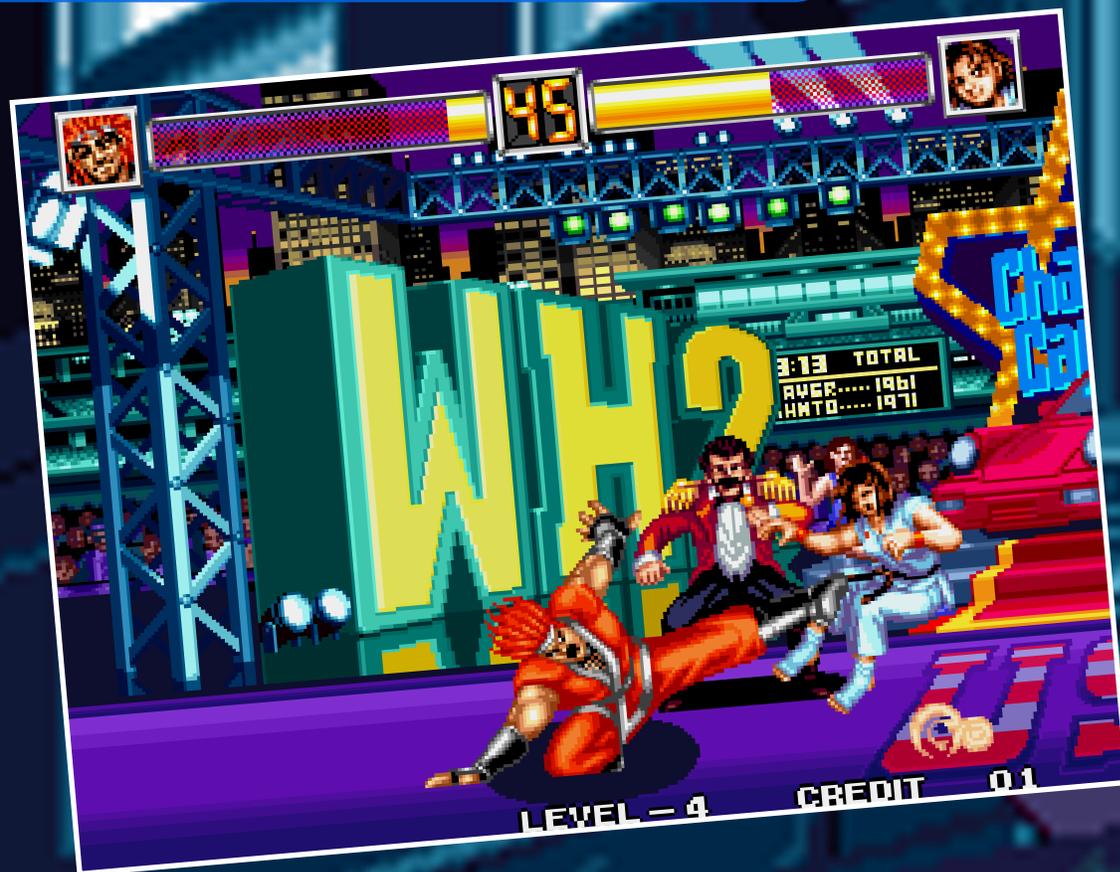


SÉRIE WORLD HEROES

Inicialmente, World Heroes foi encarado como uma cópia deslavada de Street Fighter II. Ver uma junção de Dhalsim e M. Bison em forma de robô foi mesmo meio forçado. Mas sinceramente, alguém liga para isso? O game é divertido e é isso o que importa. World Heroes, ao lado de Fatal Fury e Art of Fighting, foi um dos primeiros games a se tornarem clássicos no Neo Geo.

World Heroes foi produto de um acordo entre a SNK e a ADK, já que a produtora já estava de olho na crescente popularidade do Neo Geo. Em 1992, o primeiro World Heroes foi lançado, agradando os jogadores que estavam no embalo de Street Fighter II, principalmente no Japão, onde o Neo Geo já dominava. World Heroes possuía personagens criativos, que faziam alusão de personalidades famosas, como Joana D'arc e Bruce Lee, mas era bastante falho. Apesar de ninguém ligar para a lentidão que o jogo trazia em sua jogabilidade naquela época, não se pode negar que era de deixar qualquer um com sono.

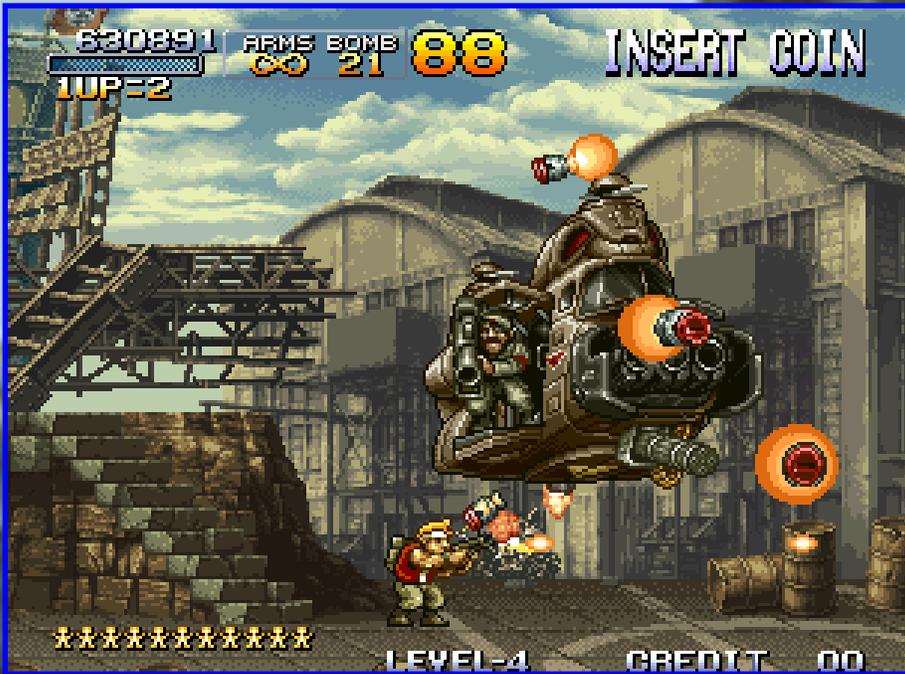
Além do enredo meio estranho, envolvendo a Alemanha Nazista, Hitler e Judeus, o game não tinha gráficos tão apurados, se comparado com Street Fighter II, que era um ano mais velho. A grande diferença em World Heroes foi o sistema de arena, onde havia a possibilidade de se escolher entre dois tipos: Normal e Death Match, no qual a arena de batalha possui armadilhas para os lutadores.





Com o lançamento de World Heroes 2, além da ADK corrigir os (vários) bugs contidos na primeira versão, houve melhorias em quase todos os aspectos. Mesmo que os gráficos ainda estivessem um pouco fracos, estavam bem melhores que o primeiro, até com alguns movimentos cômicos, como o especial “The Secret Garden”, de Rasputin. Já o som ficou ótimo. A lentidão, principal fator que deveria ser mexido, ainda permanecia no game, apesar de apresentar melhorias em relação ao primeiro. A adição de 6 personagens foi uma mão na roda para a série, totalizando 14 personagens, algo enorme para a época.

Somente com o lançamento de World Heroes 2 Jet, o principal problema da série estaria sendo resolvido: a velocidade. Não que fosse uma maravilha, mas as batalhas estavam agradavelmente mais dinâmicas e rápidas. Não é só a velocidade que estava melhor. Tudo foi melhorado, desde gráficos, som e jogabilidade. World Heroes 2 Jet foi eleito o “Jogo do Mês” na EGM Americana em sua edição nº 60, em Julho de 94, merecidamente. Em 1995, World Heroes Perfect fechou a série para sempre, sendo considerado este, o melhor. Apesar do nome “Perfect”, o jogo não pode ser considerado como tal. Mesmo possuindo os melhores gráficos da série e uma jogabilidade melhorada, tanto na polêmica velocidade quanto no sistema de combos, o jogo foi lançado tarde demais para tentar se erguer com o brilho que precisava desde o primeiro.



SÉRIE METAL SLUG

Sabemos que o foco principal do Neo Geo foi o ramo de jogos de luta, mas nem só de porrada vive um console. A SNK mostrou isso com Sengoku e Super Sidekicks, mas para fazer a diferença, a Nazca mostrou que Metal Slug não seria apenas mais uma tentativa de dar ao Neo Geo algo diferente. O que diferenciou Metal Slug dos outros jogos de ação do Neo Geo foi a mistura de simplicidade, humor e arte, além de uma enorme dose de adrenalina e dificuldade. Nada de personagens grandes, como manda a tradição.

Metal Slug fazia paródias de filmes e séries de TV, como Full Metal Jacket e MASH, além de outros. Em seu primeiro game, Metal Slug impressionou pelo estilo gráfico, que abusou dos quadros de movimentação. Uma pergunta: o que você sentiu quando ouviu pela primeira vez o grito dos inimigos morrendo? Ao mesmo tempo que era cômico, era impressionante pelo horror que se passava. Durante o jogo, você encontra o tanque Metal Slug, e fica a seu critério usá-lo ou não. A dedicação com o game na direção de arte conseguiu ser recompensada com elogios da crítica e de jogadores. Após a venda da Nazca, a SNK tomou as rédeas da série e produziu Metal Slug 2, mas ao contrário

do primeiro game, seu segundo episódio se voltou mais para o bizarro e pelas esquisitices contidas, como enfrentar múmias, seres mutantes e et's. Tanta bizarrice não afastou os jogadores, que acabaram gostando mais ainda de sua sequência. Com Metal Slug 3, a SNK colocou a série ao clímax, sendo considerado este o melhor e mais difícil da série. Em seu terceiro capítulo, a SNK elevou a série a um patamar gráfico esplêndido, com cenários incríveis e som totalmente impecável. Aqui a bizarrice ficou maior ainda, onde a história gira praticamente o tempo todo baseado em et's, além de também enfrentar zumbis, sasquatch's e caranguejos.

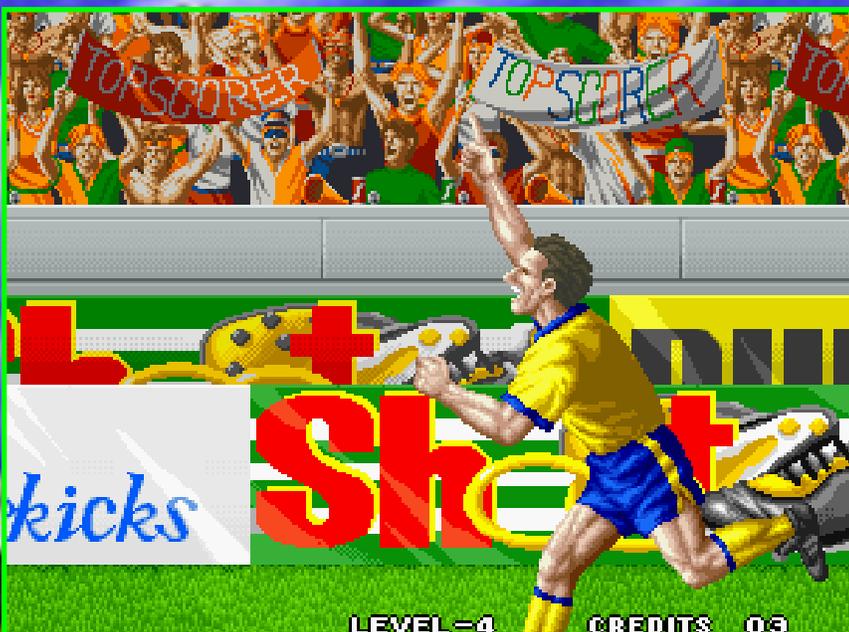
Após o fim da SNK, Metal Slug teve seu quarto capítulo feito pela sul-coreana Mega. Apesar de ajudar os fãs para que a série não ficasse no esquecimento, alguns não gostaram desta continuação, sendo esta considerada a mais fraca da série, pela falta de elementos presentes nos games anteriores. Com a volta da SNK, Metal Slug 5 foi lançado, com melhorias significativas em relação ao capítulo anterior, mas que não chegou perto do terceiro capítulo. As animações ficaram melhores, mas o game foi encurtado. Além disso, os cenários de algumas fases dos anteriores foram reaproveitados, recebendo pouca modificação.



SÉRIE SUPER SIDEKICKS

Em tempos de Soccer Shootout e International Superstar Soccer, a SNK também mostrou que sabe jogar futebol, e em grande estilo. A série Super Sidekicks estreou em 1992 e se mostrou um game promissor para aqueles que sentiam falta de jogos de futebol no Neo Geo, e foi justamente este o propósito da SNK. Como o Neo Geo estava carente de jogos de esporte, a tentativa de chamar a atenção para aqueles que gostavam de um jogo de futebol caiu como uma luva, já que o game trazia gráficos melhores do que os outros consoles da época. Super Sidekicks acabou se tornando um dos maiores clássicos do Neo Geo, algo estranho para o console, devido a fama que o console criou em ser uma plataforma de jogos de luta, e também por causa dos pouquíssimos jogos de esporte que tiveram

algum êxito no Neo Geo. Mas como um jogo que não possui estratégias ou táticas de jogo consegue ser um sucesso? Simplesmente por ser um game totalmente Arcade, voltada para a “ação” sem muitas frescuras. É só pegar a bola, correr para o gol do adversário e chutar. Fora que foi um jogo pra lá de agradável e uma grande opção para aqueles que frequentavam os Arcades de antigamente procurando algum game de futebol. O fácil acesso aos jogos do Neo Geo MVS facilitou o encontro entre game e gamer. Super Sidekicks conquistou os jogadores, tornando-se no clássico que é hoje. Seus gráficos eram maravilhosos para a época, mas alguns jogadores reclamavam por causa dos bugs contidos no jogo. Mesmo assim, o primeiro foi um sucesso, dando sinal verde para um segundo game, que veio a ser lançado em 1994, com Super Sidekicks 2: The World Championship. Um novo motor gráfico foi usado em



sua produção, o que garantiu com que muitas melhorias fossem feitas, como a correção dos bugs da primeira versão, além de mudança gráfica, deixando o game com uma movimentação mais viva e real. Desta vez as equipes são divididas por seis territórios geográficos, cada um com oito times para escolher. A exemplo do primeiro, este fez muito sucesso entre jogadores, fazendo com que o terceiro capítulo fosse aprovado e lançado no ano seguinte. Utilizando o mesmo motor gráfico de seu antecessor, Super Sidekicks 3 foi lançado, mas não trouxe muitas melhorias. A diferença aqui é que agora pode se escolher algum ponto para deixar sua equipe forte, além de poder escolher entre seis tipos de campeonatos para serem disputados e 64 times à disposição. Para os brasileiros, o terceiro capítulo foi uma surpresa muito agradável, já que o game vinha com a opção para português, incluindo

narração, que saiu perfeita. Já o lançamento de seu último capítulo foi um vexame em questão de tradução para o português. Chamado de "The Ultimate 11: SNK Football Championship", melhorias foram feitas na parte gráfica, deixando os personagens maiores e com uma movimentação melhor, além de sua jogabilidade, que também foi melhorada. Uma barra de força foi adicionada, onde pode ser preenchida conforme o tempo de posse de bola, provocando um chute indefensável ao goleiro. Em sua versão para o Neo Geo AES, ele acabou se tornando um dos jogos mais raros do Neo Geo. Sua versão Européia é a mais rara, podendo ultrapassar a casa dos 15.000 dólares.



JOGOS QUE MERECIAM MAIS ATENÇÃO

Apesar do Neo Geo possuir uma gama de jogos de qualidade, alguns destes games não receberam a atenção que mereciam, ou então, por razões de limitação de região, não chegaram a ser conhecidos. Listamos aqui alguns jogos que mereciam mais destaque, mas que pouca gente jogou.

Ninja Master's

Produtora: ADK

Memória: 330 mb

Lançamento: 1995

A ADK foi uma das third parties que mais ajudaram o Neo Geo em sua trajetória e a que mais conseguiu êxito em seus lançamentos. Em sua tentativa com Ninja Master's, a produtora tentou pegar carona no lançamento de Samurai Shodown IV, mas acabou ficando na sombra do game da SNK, sendo criticado por querer copiar a receita da série original e caindo no esquecimento pelos jogadores. Mesmo sem ter o mesmo brilho de Samurai Shodown, o jogo não fez feio e conseguiu se mostrar um ótimo game. A beleza gráfica dos cenários é misturada com um sistema de controles que não demonstram dificuldades no aprendizado, o que torna o game uma experiência de jogo ótima. Seu sistema de combos se baseia em sequência de botões, e requer um certo tempo de treino. A exemplo de Samurai Shodown, os personagens possuem armas, que podem variar entre facas, espadas e martelos. Contudo, as armas não são obrigatórias na luta, ficando a seu critério se deve usar os punhos ou sua arma.



The Last Blade 2

Produtora: SNK

Memória: 554 mb

Lançamento: 1998

É difícil acreditar que um game tão bom assim foi esquecido pelos jogadores. The Last Blade 2 pode ser colocado, ao lado de Garou: Mark of the Wolves, como um dos melhores jogos que já foram lançados para o Neo Geo. Não é exagero. O jogo é merecedor mesmo de tal atenção, algo que foi pecavelmente deixado de lado. A beleza extrema de seus gráficos fazem dele um quadro vivo de alto valor, com cenários extremamente detalhados e bonitos. A movimentação dos personagens são bem suaves e abusam de quadros de movimentação, esbanjando um visual com qualidade. Todo o som combina perfeitamente com o ambiente de batalha, onde alguns possuem músicas próprias, e outros apenas ruídos dos pássaros e o barulho dos ventos nas árvores. Sua jogabilidade é finíssima, com controles excelentes e facilidades em realizar um combo. Como no anterior, dois modos de jogo podem ser escolhidos: Power e Speed, onde o primeiro opta pela força na jogabilidade, enquanto o segundo é mais indicado para aqueles que gostam de uma jogabilidade mais rápida e fazer combos. Infelizmente uma obra deste naipe foi esquecido. Quer se redimir? Procure a coletânea lançada para PS2, onde contém os dois jogos em um só disco.





Shock Troopers:
Produtora: Saurus
Memória: 346 mb
Lançamento: 1997

Shock Troopers era a opção mais indicada para aqueles que jogaram Metal Slug e queriam mais opções em jogos de ação, mas que estranhamente não conseguiu chegar ao patamar de sucesso. É uma pena, pois um game excelente assim não deveria ficar as escuras. As fases são todas abertas como em Ikari Warriors, e o estilo de jogabilidade de Shock Troopers se baseia em controles que fazem seu personagem andar em oito direções diferentes. Portanto, se acostumar com os comandos é um pouco complicado. Às vezes você vai tentar desviar de um tiro inimigo e acaba indo em direção à outro tiro. Bom, nada que um pouco de treino não resolva. Existem duas opções de ação: Lonely Wolf e Team Battle. O primeiro se baseia em jogar com apenas um personagem durante todo o game. Já no segundo, é possível escolher três dos oito personagens diferentes para a ação. Neste último, é possível trocar de personagem durante o game, bastando pressionar o botão D. Porém, sua barra de energia é utilizada para qualquer um dos três personagens escolhidos, ou seja, mesmo trocando de personagem, sua energia estará do mesmo jeito em que era enquanto se jogava com o personagem anterior. Cada um dos oito soldados possuem características próprias, que vão desde velocidade na caminhada, estilos de tiros, bomba e força. Após escolher seu personagem, o game dará a você três opções de trilhas para seguir até o fim do jogo, dando assim uma grande variedade de fases a ser exploradas. Como se trata de um jogo de tiro, a dificuldade aqui é impiedosa, e tiros voam para todos os lados. A Saurus soube tratar bem dos gráficos, que ficaram excelentes e muito bem detalhados. Os personagens são pequenos, mas seus sprites estão ótimos, muito bem definidos. Toda a música ganha destaque do início ao fim do game, e dá vontade de parar o jogo só pra ficar escutando o som. Efeitos de bombas e tiros também ficaram ótimos e dão o clima certo com a ação. Apenas o grito dos inimigos morrendo que não combinaram muito, mas não chega a ser um incômodo. É triste saber que Shock Troopers ficou a ver navios, pois um game tão bom assim merecia seu lugar de destaque.



Pulstar:
Produtora: Aicom
Memória: 305 mb
Lançamento: 1995

Este é um daqueles shooters que você sempre ouve as pessoas falarem que é bom, mas que realmente nunca jogou. Em sua pré-produção, o game recebeu o nome protótipo de "Reaction", mas na versão final, o game recebeu o nome oficial de Pulstar. A maestria demonstrada pela Aicom em Pulstar foi algo raro em jogos third parties no Neo Geo. Apesar de ser muito comparado ao saudoso R-Type, Pulstar demonstrou um tipo de sentimento em games de nave na história do Neo Geo como se fosse um shooter original, mas que curiosamente não recebeu a devida atenção da própria SNK comparado a sua grandeza. Pulstar poderia ter alcançado um status de sucesso maior, algo que era mais do que merecido. A Aicom desenvolveu um motor gráfico que alcançava um nível gráfico nunca visto antes no Neo Geo, no qual se seguiu em outros games que a produtora fez para o console, garantindo ao game detalhes extremamente detalhados utilizando a inédita tecnologia no Neo Geo com gráficos 2D State of the Art em SGI renderizados. Isso garantiu uma movimentação bem suave e detalhada dos inimigos e também da própria nave. Todos os cenários receberam um cuidado excelente, que combinado com as músicas maestrais, garantindo um clima com momentos de tensão e outros de tranquilidade. O sistema de controle é simples e não atrapalha. Carregue o botão de tiro e solte para conseguir um poder maior de destruição, varrendo vários inimigos ao mesmo tempo. Pressionando o botão rapidamente, seu tiro será triplicado. No Neo Geo CD, o game traz cenas de apresentação lindas a cada nova fase, ao contrário do AES, que possui cena apenas na primeira fase. No game, você controla a nave Dino246 Fighter pilotada por Kaoru Yamazaki, membro do esquadrão Pulstar, onde ela parte em busca de sua irmã que desapareceu em combate contra a horda Alien. Hoje, Pulstar se tornou um item de colecionador muito procurado, podendo alcançar o preço de mais de 700 Dólares em sites de leilões.



Blazing Star:**Produtora: Yumekobo****Memória: 346 mb****Lançamento: 1998**

A sequência de Pulstar foi ainda mais esquecida. Blazing Star é um exemplo de competência em jogos no estilo, mas que ficou no canto escuro e não foi enxergado pelos jogadores. Na época de seu lançamento, os jogos de nave já estavam sofrendo a obscuridade. Talvez por isso, esta sequência não conseguiu chamar tanta atenção como deveria. Produzido pela antiga Aicom (que a partir de Blazing Star mudaria seu nome para Yumekobo), a produtora utilizou o mesmo motor gráfico que estreou em Pulstar, mas acabou adotando um novo estilo gráficos em 2D pré-texturizados, ficando um pouco diferente do primeiro game. Porém, nesta sequência, os produtores conseguiram usufruir de efeitos de movimentação mais detalhados. Mesmo assim, os cenários não são tão bonitos quanto o primeiro, sendo que Blazing Star possui um ambiente mais “terrestre”, mas isso não quer dizer que o jogo possui cenários feios. Pelo contrário. O ambiente é agradável e descomplicado. A ação também ficou mais frenética, sendo possível agora fazer combos que influenciam no seu score. É só carregar seu tiro e soltar, tentando acertar o maior número de inimigos em sequência. Se você perder uma vida, o game

não te obriga mais a voltar a fase de um certo ponto, como antes. A ação continua sem ser interrompida de onde você perdeu. Ao contrário de Pulstar, agora é possível escolher entre seis naves diferentes, cada uma com características diferentes, como tiros e velocidade.

**Breakers:****Produtora: Visco Corp.****Memória: 210 mb****Lançamento: 1997**

Este é um dos jogos que apenas os fãs mais dedicados do Neo Geo devem se lembrar que ele existe. Isso é uma pena, pois o jogo é merecedor de atenção. Em sua pré-produção, o game recebeu o nome de Crystal Legacy, mudando seu nome final para Breakers. Sua mecânica é praticamente baseada em Street Fighter 2 e não traz nenhum tipo de inovação, mas sua jogabilidade e design são compensados pela falta de novidades no game. Basicamente é um jogo com golpes simples e uma barra de golpe especial. Alguns jogadores que olham o jogo pela primeira vez acham o visual tradicional do Neo Geo, mas prestando atenção, verão que o game traz uma animação ótima, fluida e detalhada, com personagens grandes e de destaque, deixando os gráficos em um ótimo patamar. Aliás, os efeitos de luzes em golpes especiais ficaram bem legais, provocando pânico no adversário. A jogabilidade é ótima, com comandos de golpes simples e controles que respondem perfeitamente, facilitando a aplicação de uma sequência de golpes. O layout de quatro botões é simples, com soco fraco e forte, chute fraco e forte. Alguns vão achar as músicas muito simples, parecendo que foram inspirados nos primeiros games do Neo Geo, enquanto o som de socos, chutes e magias conseguiram um destaque maior. Breakers traz poucos lutadores para jogar, apenas oito personagens a sua escolha, o que é uma pena. Apesar

de poucos personagens, Breakers conseguiu ser um game de luta ótimo e poderia brilhar ao lado de jogos como a série Fatal Fury e Art of Fighting, mas que não conseguiu atenção suficiente.



Waku Waku Seven:
Produtora: Sunsoft
Memória: 259 mb
Lançamento: 1997



A Sunsoft fez uma passagem breve no Neo Geo, mas deixou preciosidades. Waku Waku Seven utilizou o mesmo motor gráfico de Galaxy Fight (também da Sunsoft) e foi um game de luta típico com arte japonesa, mas muito divertido e bizarro. O game possui apenas sete personagens, no qual lutam para ganhar as esferas Waku Waku. O estilo de jogabilidade, apesar de se assemelhar um pouco com Galaxy Fight, muitas coisas foram melhoradas neste. Os cenários possuem cantos, mas conforme o jogador se afasta, a câmera também vai se afastando e abrindo o ângulo de câmera até o limite dos cantos (como em Double Dragon). Mesmo abrindo o ângulo de câmera, a magia de alguns personagens não atravessam toda a tela. Derrubando o adversário, pode-se aplicar golpes de chão, mas o adversário pode se recuperar e se afastar, ou então aplicar um golpe ainda caído. Para facilitar na jogabilidade, a Sunsoft preferiu adotar uma configuração típica dos jogos de luta do Neo Geo: dois socos e dois chutes, ambos fracos e fortes. Existem ataques que fazem o adversário percorrer toda a tela, porém, ele pode realizar comandos em que ele possa ficar em pé rapidamente, revidando com um contra ataque. O game possui super golpes (acionados fazendo o comando de um golpe normal com dois botões), especiais, chamados de Dokidoki (comandos especiais) e super moves, chamados de Harahara. Harahara são golpes que causam bastante danos aos adversários, mas são demorados para serem executados. O estilo gráfico é bem bonito e colorido, com cenários ótimos e personagens bizarros, como um robô controlado por um velhinho, ou então um coelho gigante que cuida de uma criança, todos eles com sprites bem feitos. Toda a atmosfera dos cenários combinam com a proposta do game. As músicas também são ótimas, com temas que variam no estilo anime com vocais ou simplesmente instrumentais com guitarras acústicas. Ótimo jogo, mas que poucos souberam reconhecer seu valor.



Kizuna Encounter:
Produtora: SNK
Memória: 242 mb
Lançamento: 1996

A SNK investiu pesado e apostou tudo no sucesso do primeiro game, Savage Reign. O game conseguiu uma leve atenção do público, mas apenas o suficiente para devolver parte dos gastos que a SNK teve em sua produção. Em sua sequência, Kizuna Encounter foi encarado pelo público como um clone de X-Men vs Street Fighter por se parecer como tal. Praticamente a jogabilidade de Savage Reign foi desfigurada para dar a sua sequência um novo estilo de jogo, baseado em um sistema de batalhas em dupla. Pode ser um clone, mas nem por isso, o game deixou de ser um ótimo jogo. Do primeiro game, apenas Carol e Nicola ficaram de fora, dando lugar aos novatos Kim (curiosamente, com os mesmos estilos de golpes de Kim Kaphwan de Fatal Fury) e Rosa. O sistema de luta possui combos aéreos em sequência, além de combos em solo. Ao contrário de outros jogos da SNK, o sistema de recordes em score foi substituído por um placar baseado nos hits que você faz durante o jogo, no estilo Killer Instinct. O sistema de Tag Team só funciona em um local demarcado no cenário para fazer a troca de personagem, e se perder com algum deles, a luta já fica decidida. Comparado com os gráficos de seu antecessor, Kizuna Encounter demonstra nitidamente uma evolução ótima e limpa. Apesar de demonstrar um avanço quando comparado com Savage Reign, o jogo peca por conter poucos cenários e pelo curto tempo de jogo. Mas isso não é motivo para não querer praticar uns combos bem legais. Em sua versão para o Neo Geo AES, apenas 12 unidades do game foram vendidas, sendo um dos jogos mais raros disponíveis para o console, podendo custar mais de 5.000 dólares em apenas uma unidade. Porém, rumores apontam que a versão européia é ainda mais rara, com registro de apenas 5 cópias vendidas, podendo chegar ao valor de 12.000 dólares. Apesar disso, este ainda não é o jogo mais raro para o AES.



CAPA



Rage of the Dragon
Produtora: Evoga/Playmore
Memória: 564 mb
Lançamento: 2002



A versão de Double Dragon para Neo Geo contrariou o antigo estilo beat'n up dos primeiros games da série, virando um estilo mano-a-mano. O game acabou caindo no gosto da galera e foi um sucesso nos Arcades. Na tentativa de fazer uma continuação, a Evoga não conseguiu os direitos para lançar um game próprio da série. Assim, o jeito foi fazer do game uma homenagem à série, fazendo alusão à alguns personagens já conhecidos. Este é mais um dos que ficaram apenas a ver navios e não recebeu atenção devida dos jogadores. Os personagens principais da série tiveram uma pequena modificação nos nomes, como Billy e Jimmy, que tiveram seus sobrenomes modificados para Lewis, antes chamados de Lee. Já Abobo recebeu o nome estranho de Abubo. Em matéria de gráficos, o game ficou muito bom nos sprites dos personagens, que ficaram limpos e bem definidos. Em contrapartida, os cenários não se destacam muito, parecendo que não foram cuidados o suficiente. Alguns ainda conseguem chamar a atenção, como o cenário de Alice ou do Jimmy. O sistema de jogabilidade é baseado em Tag Team, como em Kizuna Encounter. A diferença é que aqui é possível trocar de personagem a hora que quiser. Chamando seu segundo personagem, ele entrará na luta desferindo golpes no adversário e o outro sairá. Sua jogabilidade é ótima e fácil, com comandos leves e simples. Um sistema de combos em cadeia pode ser executado, acertando o adversário com os botões A e B juntos, seguidos de combinações específicas para cada personagem, que aparecerá acima da barra de especial. Por falar neles, os golpes especiais são bem ignorantes, com efeitos de luzes ótimos. É possível desferir um golpe especial chamando seu adversário, dependendo do personagem a ser controlado. Este é um dos que nunca deveriam passar batido pelos olhos dos jogadores.



Power Instinct Matrimellee
Produtora: Noise Factory
Memória: 646 mb
Lançamento: 2003

Em seu primeiro game no Arcade, sua aparência era mais "Neo Geo" do que qualquer outro jogo, tanto que algumas vezes foi questionado por algumas pessoas se estava rodando na placa MVS. Tempos depois, a série apareceu no console da SNK, mas já era tarde. Poucas pessoas tiveram o privilégio de conhecer Matrimellee, e quem conheceu, sabe como o jogo é merecedor de atenção. Este é o jogo de luta mais "nada a ver" que pode ter aparecido no Neo Geo, e é justamente isso o que deixa o game com um ar carismático. Os cenários sempre tem algum tipo de bizarrice, como uma oca de índio dentro de uma sala. Toda essa bizarrice se combina com a música, que simplesmente se destaca no game pelas maluquices. As músicas, que são cantadas em japonês, são executadas de acordo com o que está acontecendo no fundo do cenário. Para quem entende japonês, é um show de risos, pois as músicas possuem letras irônicas e bem executadas. O mais engraçado é a música da Sissy, onde é executada a marcha nupcial. O estilo de sprites dos personagens estão ótimos e nítidos, com quadros de movimentação suaves e que fluem bem durante o jogo. Já os cenários possuem pouca variação, e a impressão que dá é de estar rodando os mesmo cenários durante várias lutas. Apesar de pouco variados, nem sempre está acontecendo a mesma coisa no mesmo cenário toda vez que se passar por eles. Se na primeira luta contra um personagem está uma banda de Rock tocando no palco, no próximo adversário o mesmo cenário estará uma mulher pendurada em um banco por cima da platéia, tocando violão. A jogabilidade não é complicada e não é preciso de muito treino para pegar o jeito dos comandos. Além de personagens clássicos, como Reiji, Saizo e a idosa (mas perigosa) Ume, personagens de Rage of the Drangons dão o ar da graça, como Jimmy, Lynn e Elias. Para quem nunca jogou, pode tentar a versão do PS2, mas nunca é a mesma coisa do original.



Sabemos que todas as versões de Neo Geo (MVS, AES e CD) receberam os mesmos jogos, mas nem todos os títulos disponíveis eram para os três juntos. Cada um deles tiveram seus títulos exclusivos, alguns que valem a pena uma caçada, outros que merecem ser esquecidos. Listamos aqui todos os jogos exclusivos para cada um deles. Aproveite e veja se falta algum para sua coleção. Vale lembrar que esta é a lista oficial da SNK, não contendo homebrews ou outros tipos de modificações.



NEO GEO MVS

Battle Flip Shot

Produtora: Visco Corp.

Memória: 247 mb

Lançamento: 1998



Battle Flip Shot é encarado por aí como um Pong modernizado, o que não deixa de ser uma verdade. A diferença é que aqui o jogo possui pessoas ao invés de um paredão, além de poder movimentar o personagem para qualquer lado. O game consiste em ficar rebatendo a bola de um lado a outro na tentativa de eliminar todos os alvos do adversário, além de proteger os seus. O jogo é dividido em rounds, e havendo empate um a um, haverá disputa para um terceiro round. Cinco personagens estão disponíveis para seleção, mas praticamente não existem diferenças em jogabilidade, diferenciando-se apenas em seus ataques especiais, que são feitos defendendo a bola pressionando o botão A quando o adversário jogar contra você. Alguns possuem ataques que confundem a direção da bola, enquanto outros se resumem à força. O game se passa no século XXII, possuindo cenários futuristas, mas com simplicidade nos gráficos, possuindo poucos detalhes perceptíveis. Já o som é destacável, com músicas agradáveis de se ouvir, só pecando pelo fato de algumas músicas serem executadas entre adversários diferentes. Apesar de agradável, jogar contra o computador é difícil, pois quando você estiver perto da vitória, ele começa a jogar de verdade. A jogabilidade é simples e não demora muito para se acostumar. Jogo simples, mas agradável.

Neo Bomberman

Produtora: Hudson Soft

Memória: 138 mb

Lançamento: 1997



É estranho como Neo Bomberman saiu apenas para o Arcade MVS, pois um game como esse tem a cara de ser versão de console para se jogar com um amigo. Neo Bomberman traz a fórmula do velho Bomberman, onde seu objetivo é explodir seus inimigos por labirintos adentro. Você pode escolher entre jogar um modo VS contra o computador ou então seguir o modo normal para jogar um modo história. Nesse último, um segundo jogador pode entrar para poder te ajudar. Mas nem sempre é isso o que acontece. Às vezes uma partida no modo história com dois jogadores fazem é atrapalhar mais ainda seu progresso. O modo história é bem "Arcade", onde é preciso eliminar os inimigos para prosseguir para a próxima fase. Durante alguns estágios, você pode optar por libertar outro Bomberman para te ajudar, apesar que será a mesma coisa que disse acima, onde um outro personagem acaba atrapalhando ainda mais suas jogadas. Já no modo VS, dois jogadores disputam para ver quem será eliminado primeiro, no melhor estilo clássico de Bomberman. Além disso, é possível incluir mais dois personagens controlados pelo computador, na tentativa de eliminar os dois. Seus gráficos são os típicos da série, com a diferença de que este aproveita melhor a paleta de cores do Neo Geo, com cenários simples, mas bonitos. As músicas são ótimas e as vezes dá vontade de ficar na fase apenas para ficar escutando. O jogo pode ser um pouco demorado para um Arcade, mas é assim mesmo que é bom. É Bomberman, então chame um amigo e exploda a cabeça dele.

Bang Bead

Produtora: Visco Corp.

Memória: 170 mb

Lançamento: 2000



Sabemos que este é um dos jogos que vai ser difícil se ver por aí. Isso não quer dizer que seja impossível achá-lo. Bang Bead é a continuação de Flip Shot, mas foi lançado apenas na Europa e pode ser considerado um jogo raro no MVS. O game consiste em rebater a bola de um lado para outro na tentativa de destruir as sete estrelas do adversário, para assim, conseguir fazer a bola quebrar e ultrapassar a barreira do oponente e ganhar o round. O game dispõe de sete personagens à sua escolha, cada um com estilo diferente de ataque. Este ataque pode ser desferido enchendo a barra de especial abaixo da tela e pressionando o botão C para que seja desferido o "Power Shot", um ataque que pode ser desde uma magia que vai atrapalhar o adversário até a multiplicação das bolas, confundindo o oponente. Também existem os arremessos normais, precisando apenas encostar na bola ou pressionando o botão B. O ataque com este botão fará com que a bola seja arremessada de volta com uma força maior, além de fazer com que a barra de especial seja preenchida. Os personagens são pequenos, mas com gráficos bons e nítidos. Os cenários são simples, com alguns detalhes de fundo, como pétalas de rosas caindo, mas nada a ressaltar, assim como o som, que apesar de ser agradável, também não se destaca muito. Já a dificuldade é algo que irrita, pois às vezes, do nada, o computador parece que se faz de paredão, mesmo quando você está a um passo da vitória.

Breakers Revenge
Produtora: Visco Corp.
Memória: 245 mb
Lançamento: 1998



Breakers Revenge não é nada mais do que um upgrade do original onde foi incluso apenas um novo personagem e um novo estágio, sem modificar absolutamente nada do primeiro. Nem mesmo a tela de apresentação do game foi alterada, apenas adicionado o nome “Revenge” na tela título. O novo personagem é Saizo, um ninja que possui os mesmos golpes típicos dos outros personagens, como magias, anti aéreos e especiais. Todas as características dos outros personagens se mantiveram neste, bem como os mesmos gráficos, sem ganhar nenhum quadro de movimentação a mais. Os sons já são os conhecidos. Mesmo assim, pra quem não conheceu o primeiro, é uma boa conhecer este, mas quem já jogou o primeiro, jogue esse também, afinal conhecimento “gamístico” nunca é demais

Bust a Move Again
Produtora: Taito
Memória: 46 mb
Lançamento: 1999



Inegável dizer que Puzzle Bobble é um jogo mais que divertido. A série Puzzle Bobble já apareceu em tantos consoles que fica até difícil recordar todos eles, e o Neo-Geo é um deles. Em sua segunda versão (a primeira ganhou versões no Neo Geo MVS e CD), traz sua jogabilidade clássica de volta, onde é preciso juntar três bolinhas coloridas da mesma cor para que sejam destruídas. Para passar para a próxima fase, é preciso eliminar todas as bolinhas na tela. Para atrapalhar um pouco suas jogadas, a tela vai descendo, e se chegar no chão, é game over. Em Puzzle Bobble 2, duas opções de jogo estão disponíveis. O primeiro é o tradicional modo Puzzle, que é preciso limpar a tela, mas ao contrário do primeiro game, aqui você pode escolher o caminho que quer seguir. Você começa do ponto A e conforme vai vencendo etapas, percorre um trajeto que se divide entre letras, que vão até Z. Dependendo do trajeto que percorrer, pode-se chegar ao final do game em diferentes letras, além de um ponto de interrogação, onde está o verdadeiro final. A segunda opção é um jogo contra o CPU, onde a tela é dividida ao meio. Este modo funciona como o 2P mode, onde é preciso criar jogadas rápidas para estourar bolhas que serão arremessadas na tela do CPU e ganhar a partida. Para quem está familiarizado com a série, não vai achar nada de mais nos gráficos, que são simples, mas agradáveis. Apenas os cenários de fundo ficaram granulados. A tentativa da Taito em colocar imagens foto realistas na tela não caiu bem. Algumas cenas no modo contra o CPU foram adicionadas e dão um tom mais engraçado ao game. Novas músicas foram adicionadas e ficaram bem agradáveis, com efeitos sonoros já conhecidos do primeiro. Uma ótima versão de um clássico.

Pop'n Bounce/Gapporin
Produtora: Video System
Memória: 58 mb
Lançamento: 1996



Pop'n Bounce traz a receita de Arkanoid para o Neo Geo com um “algo mais”, conseguindo divertir bastante. O game traz a velha receita de rebater a bolinha contra a mesa para destruir blocos. Porém, em Pop'n Bounce, no lugar de blocos, é preciso destruir os vários tipos de animais que vão aparecendo conforme se avança nas fases, que variam entre gatos, hipopótamos, pinguins, dragões, lulas marinhas e outros bichos. Existem várias cores a serem destruídas, e dependendo da cor do animal destruído, itens vão caindo para bonificar sua mesa, como cristais que fazem aumentar sua mesa, itens que acrescentam tiro para destruir os animais junto com a bolinha e outras coisas mais. Conforme é feito o avanço pelas fases, obstáculos vão surgindo para atrapalhar (ou até mesmo ajudar) as suas jogadas. Alguns cenários de fundo estão muito bons, onde alguns deles possuem movimentos de água, dando a impressão de estar jogando dentro de um aquário. Porém, outros estão totalmente sem nenhum tipo de animação, com desenhos fracos e pouco atraentes, o que é uma pena. A jogabilidade é a clássica de Arkanoid, sem nada a acrescentar. Já as músicas ficaram legais e combinam com o estilo do jogo. Um ótimo game que consegue divertir como nos tempos de Arkanoid.

Ganryu
Produtora: Visco Corp.
Memória: 178 mb
Lançamento: 1999



Em meio a tantos jogos de luta bons para o Neo Geo, os jogos de aventura side scrolling as vezes ficavam meio esquecidos. No caso de Ganryu, foi o melhor a ser feito mesmo, pois o jogo não oferece nada de bom. Deu a impressão que a Visco quis dar uma experiência no estilo do NES no Arcade da SNK. E olha que muitos games de NES ficaram melhores que este. Os gráficos são pobres e não trazem nenhum detalhe que seja perceptível e digno de elogios. São dois personagens à sua escolha: Musashi e Suzume, cada um com uma história diferente, onde são munidos de uma espada e uma espécie de gancho, onde pode ser usado para alcançar alguns locais inacessíveis com saltos normais, como árvores. Ao todo, são cinco fases, onde você pode explorar a procura de itens e armas. Aliás, armas que não são muito úteis, e às vezes atrapalham mais a sua vida. A frustração de ter perdido por tentar usar algum item que foi coletado é frequente. Os inimigos são os mesmos em todas as cinco fases, mudando apenas a cor da roupa e alguns ataques. Como o game dá um clima bem japonês, as músicas até são agradáveis, mas sem muito destaque, o que não acontece com efeitos sonoros, como sons de pancadas, que parecem estar batendo em madeira podre. Não é um jogo capaz de segurar sua atenção por muito tempo.

Puzzle de Pon! R
Produtora: Taito / Visco Corp.
Memória: 32 mb
Lançamento: 1997



Puzzle de Pon! R cai na mesma armadilha de Breakers Revenge, sendo apenas um upgrade do primeiro Puzzle de Pon!. Porém, aqui pelo menos algumas telas foram modificadas, além de fontes de letras e sua dificuldade, que foi aumentada. Além disso, a bomba, que fazia com que blocos explodissem ficou mais potente, atingindo uma área maior ao seu redor. O resto do jogo está a mesma coisa, sendo necessário eliminar as bolas em volta dos símbolos com a mesma quantidade de fases. Tudo o que foi dito antes em seu primeiro game vale aqui.

The Irritating Maze
Produtora: Saurus
Memória: 106 mb
Lançamento: 1997



Sem dúvidas este é um dos jogos mais criativos do Neo Geo. Não apenas pelo jogo mas pelo seu gabinete diferente. The Irritating Maze é um jogo onde você precisa guiar uma barra de ferro por uma mesa de labirintos sem sequer encostar nas paredes. Se encostar, o personagem leva um choque, perdendo vida. Seu gabinete não é o tradicional hack MVS com controles simples, mas sim uma esfera analógica onde você possa controlar o bastão durante o jogo. Em seu lançamento, a SNK fornecia um kit do jogo para quem quizesse fazer adaptações em seu gabinete, onde vinham o jogo com a parte da esfera, mais o manual de instruções, explicando como montar o gabinete. Mesmo para quem não quizesse o kit inteiro, o jogo era adaptável ao controle de manche tradicional, se bem que usando o manche o jogo não ficaria a mesma coisa. No game, você escolhe entre um homem e uma mulher, onde deve conduzir o bastão por labirintos complicados e cheio de armadilhas, em uma visão por cima da mesa. Durante o trajeto, partes com check points facilitarão sua vida, caso perca. O jogo lhe dará um certo tempo para que consiga chegar ao check point, onde você será bonificado com mais tempo se alcançar o mesmo. Graficamente o jogo é agradável, mas sem muitos efeitos visuais, além das músicas, que também são simples. Os efeitos sonoros de eletricidade são ótimos e passam um certo nervosismo durante o jogo, por causa do desespero em tentar não encostar nas paredes. O jogo é viciante, mas dificilmente alguém vai conseguir achar o game em seu gabinete original, mas se achar, não perca a oportunidade.

Neo Mr. Do!
Produtora: Universal / Visco Corp.
Memória: 50 mb
Lançamento: 1996



Sabemos que quando jogamos algum game antigo voltamos no tempo, mas jogar Neo Mr. Do! é literalmente levar isso ao pé da letra. Neo Mr. Do! faz você voltar no tempo, mas com um toque de atualidade. Este é merecidamente a melhor versão da série Mr. Do!, tanto em jogabilidade, gráficos e diversão, tornando este em um game muito viciante. No game, você controla um palhaço onde é preciso colher frutas ao longo das fases, além de destruir inimigos que aparecem. Ao longo do game, fases bônus aparecem para garantir vidas extras. Para isso, é preciso esperar com que a palavra apareça no centro da tela para assim aparecerem as letras e destruí-las, formando o nome "EXTRA". Porém, nada no game é fácil, nem mesmo as fases bônus. O jogo lhe dá um tempo limite nas fases bônus para resolver um pequeno puzzle que bloqueiam seu caminho até a chegada. Durante as fases, itens espalhados podem ser usados contra os inimigos, mas é preciso cuidado, pois eles podem servir como armadilha para si próprio. Para ajudar, Power Ups também podem ser colhidos, ajudando na potência de sua bola ou em sua velocidade. Os controles são bem simples, utilizando apenas o direcional e o botão A para atirar sua bola contra os inimigos. Apesar de sua simplicidade, os gráficos ficaram bem legais e coloridos, combinando com o clima de circo e com mortes engraçadas. As músicas são no mesmo clima de circo, encaixando-se no tipo de experiência que o game passa. Jogue ele e veja se consegue parar.

Zed Blade
Produtora: NMK
Memória: 110 mb
Lançamento: 1994



Mesmo que Zed Blade só tenha ganhado versão para o Arcade MVS, o jogo foi um ótimo shooter, conseguiu chamar a atenção por causa da facilidade de se pontuar no jogo. Isso fez com que várias disputas pelo 1º lugar no placar fossem disputadas entre os jogadores Arcades afora. Tudo o que seu tiro acerta é motivo para pontuar, inclusive o chão, paredes e partes que não causam dano no inimigo. Mas não era só isso o motivo do sucesso. O game tem dificuldade balanceada e facilitava o aprendizado de quem se arriscasse. As fases possuem cenários que vão se passando pelos planetas do sistema solar, com gráficos bem agradáveis e músicas variando do Dance ao Techno, com efeitos de explosões altos e bem construídos. São três naves diferentes, cada uma com um tipo de velocidade, onde é possível fazer combinações entre três tipos diferentes.

100
THE 100 MEGA SHOCK!

O logo "THE 100 MEGA SHOCK!" era utilizado para os jogos que tinham memória acima de 100 megas

Prehistoric Isle 2

Produtora: Yumekobo

Memória: 478 mb

Lançamento: 1999



Alguns devem se recordar do primeiro game, lançado em 1989 pela SNK. Dez anos depois, a própria SNK deixa o segundo episódio nas mãos da mesma produtora de Pulstar, antes chamada de Aicom e posteriormente, com o lançamento de Blazing Star, mudou seu nome para Yumekobo. Durante o jogo, você enfrenta todo o tipo de dinossauros, como Velociraptores, Tiranossauros Rex e Estegossauros. Existem dois modelos de helicópteros, que se diferenciam no estilo de tiro. Enquanto o helicóptero azul concentra seu tiro e poder de bomba em retas e é mais indicado para jogadores experientes, o helicóptero verde é mais indicado para jogadores iniciantes, possuindo um poder de fogo mais aberto e atingindo mais inimigos, apesar de seu tiro ser mais fraco. O game foi produzido a partir do motor gráfico de Pulstar e Blazing Star, o que garante efeitos maravilhosos, tanto dos personagens como cenários, principalmente na fase 4, onde a floresta dá a impressão de ser um cenário se movimentando em CG. Ao decorrer das fases, será preciso resgatar vítimas que necessitam de socorro e levá-las a salvo para o helicóptero de resgate. O game não é difícil, e é possível terminar ele com apenas uma vida sem muito esforço. Apesar de ser um jogo curto, Prehistoric Isle 2 se mostra bem divertido, com um visual que faz valer a pena uma partida sozinho ou contra um amigo.

Money Puzzle Exchanger

Produtora: Face

Memória: 78 mb

Lançamento: 1997



O Neo Geo possui vários derivados de Puzzles divertidos, e Money Puzzle Exchanger é um deles. A Face demonstra competência na arte do game, que mostra totalmente artes Japonesas muito bonitas. Seu objetivo é destruir as moedas que vão aparecendo no topo da tela, coletando elas com o botão A e arremessando de volta com o botão B Dependendo do valor da moeda, será preciso uma quantidade certa para cada valor. Enquanto em algumas será preciso juntar apenas duas moedas para destruí-las, outras precisam de cinco para conseguir eliminar. Não importa a posição das moedas (vertical, horizontal, formato de L ou em quadrados). O importante é colocar uma do lado da outra. Esferas especiais aparecerão para destruir todas as moedas de acordo com o valor destruído pela esfera. Para isso, é só juntar duas para causar a destruição. A abertura do game é incrível, com uma apresentação em desenho animado feito com sprites em 2D estilo anime, algo muito bem elaborado. O jogo demonstra gráficos agradáveis e bem coloridos, algo típico de jogos Japoneses do Neo Geo. Existem três modos de jogo: Vs Computer, Solo Play e 1P vs 2P. Contra o computador, estão disponíveis apenas dois personagens, enquanto os outros dois modos de jogo pode se optar por oito personagens.

Goal! Goal! Goal!

Produtora: Visco Corp.

Memória: 110 mb

Lançamento: 1995



A Visco praticamente atirou para todos os lados no Neo Geo, acertando em alguns jogos e errando em outros. No caso de Goal! Goal! Goal!, ele ficou no meio termo. 28 times disputam o campeonato pela taça de melhor do mundo. O game dá a impressão de estar jogando um International Superstar Soccer do SNES por causa dos gráficos, Apesar dos personagens se parecerem com bonecos de madeira por causa da falta de rostos, os gráficos são limpos. Pode parecer algo bom, mas a impressão acaba ao ver o personagem correndo. Quando se corre em linha reta, parece que não vai chegar nunca ao gol, mas quando corre em diagonal, a impressão que dá é que o personagem ligou um botão hiper turbo. Isso não atrapalha tanto na jogabilidade, que possui um controle simples. Porém, por mais que você tente fazer uma falta, o juiz não marca, ficando o campo, um lugar sem regras. É pegar a bola e tentar fazer o gol. O game não possui músicas durante as partidas, e só vai poder ouvir gritos dos torcedores e a voz do narrador, anunciando saídas de bola e os inícios de partidas, que aliás, são horríveis, parecendo que está falando engasgado. Táticas de posicionamento em campo estão disponíveis, mas não são customizáveis, podendo escolher entre seis opções de táticas determinadas pelo CPU. Um game mediano e nada mais. Jogue e nos dê a sua opinião.

Puzzle de Pon!

Produtora: Taito / Visco Corp.

Memória: 30 mb

Lançamento: 1995



Se você já está familiarizado com a série Puzzle Bobble, então este é bem semelhante. Puzzle de Pon! nada mais é do que um Puzzle Bobble com personagens diferentes. Embora o estilo de jogabilidade seja o mesmo, onde é preciso atirar nas bolas coloridas para passar de fase, existem algumas poucas diferenças. Enquanto em Puzzle Bobble é preciso limpar a tela por inteiro, Puzzle de Pon! tem como finalidade destruir as esferas que estão em volta do símbolo que é mostrado na fase, sem precisar destruir todas as bolas da fase. Na terceira fase de cada estágio, é preciso liberar o símbolo que representa o zodíaco. São 12 estágios representando o zodíaco, com 3 fases cada uma. Após liberar todos os símbolos, é preciso vencer mais três fases que representa o símbolo do Sol. Ao todo, são 39 fases, sendo que 36 são apenas com os símbolos do zodíaco. Aqui, as esferas não descem como em PB. Porém, as fases possuem um limite de tempo de 2 minutos para cumprir seu objetivo e passar de fase. Power Ups podem ser colhidos durante a fase, como bombas para explodir pedras e esferas e uma seta, que indica o trajeto que a esfera vai percorrer. O nome do game é baseado no som em que o estouro das bolas de Puzzle Bobble faz.

Gururin**Produtora: Face****Memória: 40 mb****Lançamento: 1994**

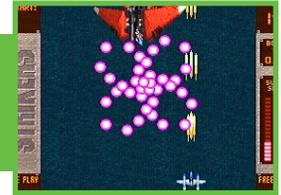
Se o objetivo da Face foi tentar inovar o estilo Tetris com Gururin, sua missão falhou, e a única coisa que conseguiu foi criar um Puzzle estranho e mau produzido. Gururin faz você controlar um quadrado no centro da tela enquanto um grupo de até três pessoas do tamanho de um Playmobil pulam para dentro do quadrado servindo como peças para formarem grupos e serem destruídos. É o mesmo esquema de Super Puzzle Fighter II, precisando juntar três pessoas da mesma cor para serem eliminadas. A diferença é que aqui você não ajusta as peças/pessoas do jeito que você quer. É preciso girar o quadrado em um ângulo de 90 graus para as pessoas se encaixarem de acordo com a cor, pressionando o botão A e B para girar à esquerda ou direita. Isso acaba se tornando algo revoltante, pois o tempo que o computador fornece para olhar todas as peças e pensar em uma jogada certa é muito curto. Quando menos se espera, mais peças já estão caindo, e para piorar, não tem como girar o quadrado enquanto as peças estiverem caindo. Alguns itens cairão em forma de roleta para ajudar em sua jogada, onde podem variar entre pesos que retiram fileiras de personagens, velocidade de rotação e outros itens. O jogo possui gráficos bem simples e fracos, com fundos psicodélicos que ficam alternando entre peixes, humanos e outras coisas. Alguns efeitos sonoros são de tamanha irritação que às vezes é preciso tapar os ouvidos. Já as músicas não são ruins, mas também não se destacam. Ame-o ou odeie-o.

Nightmare in the Dark**Produtora: Eleven/Gavaking****Memória: 122 mb****Lançamento: 2000**

Este é um daqueles jogos do Neo Geo que você nunca ouviu falar. NitD utiliza a fórmula do saudoso Snow Bros, mas ao invés de bonecos de neve, o game mostra mais um clima de terror, com zumbis, fantasmas e monstros, conseguindo divertir com sua proposta de jogo simples. Seu objetivo é usar sua lanterna para atirar pequenas chamas contra os inimigos e transformá-los em bolas de fogo, para assim jogá-los contra a parede. Você também pode transformá-los em bolas e atirá-los contra outros inimigos, e assim, ganhar pontos e poções, que aumentarão seu poder de fogo e velocidade, de acordo com a cor da poção. Gráficamente o jogo é bonito e a movimentação do personagem flui agradavelmente, assim como efeitos de fogo e a magia dos inimigos, que também ficaram ótimos. Os cenários passam por cemitérios, castelos e cavernas, e também conseguem se destacar, mas são pouco variados. O jogo é curto, possuindo 5 estágios, divididos em 5 fases cada. Na quinta fase de cada estágio, um chefe de fase aparecerá para ser enfrentado. Apesar de ser um jogo agradável, o game tropeça na jogabilidade, que ficou lenta tanto nos controles como na velocidade de tiro.

Zupapa**Produtora: Face/SNK****Memória: 46 mb****Lançamento: 2001**

Na verdade, Zupapa foi produzido em 1994 e foi exibido pela primeira vez na AOU Show Japão. Depois disso, o game desapareceu misteriosamente. Somente em 2001, a SNK resolveu trazer o game à tona apenas para o Neo Geo MVS. Ainda bem, pois um game tão divertido assim não poderia ser esquecido na gaveta. Este é mais um que utilizou a fórmula de Snow Bros, mas de um jeito mais inteligente, e por coincidência, o game foi lançado quase na mesma época de Nightmare in the Dark. No game, é preciso recolher os monstros Zupapas "Zook" e arremessá-los contra os inimigos, para assim, tontear-los e encostar neles para se destruir. São quatro Zooks durante as fases, e dependendo de quantos Zooks você arremessar nos inimigos, maior será a reação da explosão, que poderá acertar outros inimigos que estiverem por perto. Ao contrário de Nightmare in the Dark, os controles aqui são rápidos e colaboram bastante. Além disso, é possível ir para a plataforma de baixo, apenas colocando o direcional para baixo e apertando o botão de pulo. Assim, você evita ficar preso nas paredes pelos inimigos. O jogo possui gráficos muito bonitos e coloridos, além da movimentação dos personagens, que são suaves. O estilo do game é direcionado aos Japoneses, mas até parece que você vai deixar de passar um game ótimo desses. Ah, um dos mestres do game é Kyoshiro, de Samurai Shodown. Perfeito para jogar com um amigo.

Strikers 1945 Plus**Produtora: Psikyo****Memória: 684 mb****Lançamento: 1999**

O Neo Geo sempre foi uma ótima plataforma para jogos no estilo shoot'em up. Strikers 1945 Plus engrossou ainda mais a gama de títulos no estilo para o Neo Geo. Durante o game, você passa por linhas de trens, oceanos e florestas destruindo tudo o que vier pela frente sem pensar muito. Ao todo, são seis naves que se diferenciam em seus tipos de tiros e bombas. A novidade é que uma bomba secundária pode ser armada e arremessada no inimigo, bastando segurar o botão de tiro e soltá-lo, mas é preciso carregar o medidor da bomba, acertando as naves inimigas. Cada nave possui uma quantidade certa de bombas secundárias a ser acumulada. O jogo agrada graficamente, com efeitos de explosões muito bem feitos e fases bem elaboradas. As primeiras cinco fases são aleatoriamente escolhidas pelo computador, então não tem como traçar estratégias para a próxima fase. Praticamente durante todo o jogo o som das explosões dominarão o ambiente, então fica um pouco difícil tentar ouvir as agradáveis músicas. Pelo menos o som da destruição dá a adrenalina e você não quer nem saber de músicas. A parte ruim do game são os slowdowns, que são muito frequentes.

Pochi & Nyaa

Produtora: Taito/Aiki

Memória: 172 mb

Lançamento: 2003



Pochi & Nyaa foi produzido inicialmente para a placa Naomi, da Sega. Logo após, o game ganhou uma versão para a placa MVS. Produzido pela Taito, em conjunto com a Aiki, Pochi & Nyaa é um Puzzle no formato de Super Puzzle Fighter (da Capcom), mas a diferença é que aqui você que decide quando os blocos devem ser destruídos. Aliás, blocos é apenas uma maneira de falar, pois os blocos são gatos coloridos. O objetivo é destruir os blocos de gatos com bolas de espinhos de acordo com a cor da peça. Para isso, não é preciso esperar as bolas de espinhos caírem. Apertando o botão C na própria peça que está caindo, ela mudará o formato para a bola. Assim, é só esperar a peça com a cor desejada cair e modificá-la. Também não é preciso juntar aquele monte de peças para se destruir. Qualquer peça do jogo pode ser destruída, estando ela sozinha ou em conjunto com outras peças da mesma cor. Logicamente quanto mais peças forem destruídas de uma vez, maior será seu combo e pontuação. A jogabilidade pode complicar um pouco no começo, pois é um pouco difícil acostumar com o botão C para transformar a peça, além de confundir com os botões A e B, que viram a peça para os lados, mas nada que um pouco de treino não resolva. Os gráficos do jogo são bons para este tipo de jogo, mas simples, sem muita coisa para ressaltar. O som é ótimo e se encaixa com o estilo do game, além dos efeitos sonoros. O modo história do game é desafiante. O computador dá um incentivo no primeiro desafio, mas a partir do segundo, a dificuldade é fica incômoda, e complica para quem está aprendendo a jogar.

Captain Tomaday

Produtora: Visco Corp.

Memória: 168 mb

Lançamento: 1999



Apesar de sua aparência cômica e infantil, Captain Tomaday consegue ser um ótimo jogo para todas as idades. No game, você controla um tomate mutante em uma espécie de jogo de nave, mas os tiros são trocados pelos punhos do personagem, que podem ser disparados no melhor estilo "Rayman". Os botões A e B controlam os punhos esquerdo e direito, respectivamente. Disparando com apenas um deles, o outro se arma para um poder de fogo maior onde pode-se destruir vários inimigos de uma vez. Pode parecer fácil, mas o jogo é bem desafiador, comparável aos shoot'em up tradicionais. Os inimigos vêm aos montes, e é muito difícil conseguir terminar o game com apenas um crédito. Talvez durante a ação você não consiga prestar atenção nos cenários por passarem rápido, o que é uma pena, pois os gráficos são ótimos, com cores vivas, cenários lindos e sprites nítidos. Você é Tomaday, um tomate que após cair acidentalmente em uma poção preparada no laboratório do Dr. Botany, consegue ganhar vida e super poderes.

Tecmo World Soccer '96

Produtora: Tecmo

Memória:

Lançamento: 1996



Os poucos games de futebol que o Neo Geo possui foram o suficiente para garantir uma boa reputação no ramo dos esportes, e a Tecmo entrou nessa. Tecmo World Soccer '96 não chega a ser um "Super Sidekicks" da vida, mas consegue chegar perto. Ao todo são 32 times, que variam entre seleções das Américas, Européias, Africanas e Asiáticas, onde é feita uma disputa por fases de campeonato até chegar na final. Os dribles são feitos de uma forma diferente. Se um jogador adversário estiver na sua frente, a câmera se fecha entre os dois e é preciso enganar o adversário, escolhendo um dos lados que o computador indicar com o direcional. Às vezes as opções podem variar entre dois, três e até quatro lados. Se um jogador sofrer uma falta perto da área, o ângulo de câmera será mudada para uma perspectiva em primeira pessoa para a cobrança, facilitando a visão da barreira e do gol. Infelizmente aqui não é possível escolher posições táticas do time, o que não poderia faltar. Outra coisa que pode incomodar é o próprio campo, que está curto. Quando você corre de uma área à outra fica a impressão que está jogando em uma quadra ao invés de um campo. Os personagens não são tão grandes como em Super Sidekicks, mas não chegam a ser um incômodo, possuindo gráficos simples, mas agradáveis. Os controles respondem bem aos comandos, possuindo uma jogabilidade ágil e rápida. Na falta de um Super Sidekicks, este consegue ser um ótimo substituto.

Panic Bomber

Produtora: Eighting / Hudson Soft

Memória: 46 mb

Lançamento: 1994



Bomberman sempre foi motivo para reunir a galera e fazer uma jogatina multiplayer nos finais de semana. Panic Bomber explora o mundo de Bomberman, mas na forma de Tetris, algo que pareceu muito simples, mas que não deu certo. Poderia ser um bom puzzle, se não tentassem colocar Bomberman no jogo. Não que a série estragou o jogo, e sim porque este não é digno de ter personagens de Bomberman. O jogo é mais um simples puzzle que utiliza novamente a fórmula de juntar uma certa quantidade de peças da mesma cor para destruí-las, peças estas que são representadas pelo rosto de Bomberman. A diferença é que aqui as bombas podem representar uma ajuda ou ameaça. Durante o jogo, bombas caem para se juntar às peças coloridas, e só poderão ser destruídas com uma bomba vermelha. Dependendo da proximidade das bombas, poderão provocar explosões em massa, eliminando peças inúteis que o computador joga no seu campo. O jogo possui gráficos bonitos, com desenhos bem feitos e brilhantes. O mesmo pode se dizer da trilha sonora e dos efeitos, que são alegres e muito bem executados. É um bom jogo de puzzle, mas falho em exploração da série Bomberman.

Fight Fever

Produtora: Viccom

Memória: 98 mb

Lançamento: 1994



Sabemos que Street Fighter II desencadeou uma série de clones mundo afora, mas este aqui foi além de Street Fighter II. Fight Fever foi o primeiro jogo coreano para o Neo Geo, mas não foi uma boa estréia. A impressão que ficou foi que a Viccom fez uma cópia de vários personagens em papel e colocou alguns rabiscos a mais para ganharem pequenos detalhes e colocarem no game. São oito personagens à sua escolha, com características extremamente semelhantes à personagens de Street Fighter II, Art of Fighting e Fatal Fury, tanto em aspecto físico como em golpes. Você facilmente identifica com qual personagem eles se parecem quando começa o game. Logicamente alguns deles são originais, mas não tem como ficar sem identificar Lucky Glauber, Ryu, Ken, Mai, Guile e até Splatterhouse. Até mesmo alguns cenários possuem aparências conhecidas. Aliás, alguns personagens ganharam a mesma posição de gestos quando executam uma magia. A decepção é maior quando começa a jogar, pois a jogabilidade é desesperadora. Os comandos não respondem bem e às vezes não dá pra distinguir quando o comando executado é apenas um chute ou um golpe de comando, ou então não dá pra saber o que seu personagem está fazendo em certos golpes. Não é só a jogabilidade que desespera. Os gráficos também fazem sua parte aberradora. Parece que o game faz voltar aos tempos do primeiro Street Fighter, de 87. Os cenários são medonhos e ficam bem abaixo do nível da capacidade do Neo Geo. Na parte sonora, algumas músicas ainda conseguem se salvar, mas os efeitos de socos e chutes são aproveitados de Art of Fighting e Fatal Fury. Vale ver para crer.

Super Dodge Ball

Produtora: Technos Corp.

Memória: 190 mb

Lançamento: 1996



Na época do NES, Super Dodge Ball era considerado um dos jogos mais simples de todos os tempos e não ganhou muita atenção, apesar de ser um jogo ótimo. Isso acabou garantindo a ele o status de jogo “cult”. Com a versão do Neo Geo foi a mesma coisa, que foi pecavelmente esquecido. Para quem não conhece, Super Dodge Ball se baseia em um jogo de “queimada” em trios. As regras são conhecidas, mas não custa ressaltar. É preciso eliminar a equipe adversária acertando a bola em qualquer parte do corpo. Se um membro da equipe for eliminado, ele ainda pode auxiliar os seus aliados por fora do campo de visão. Golpes de comandos também podem ser executados, como magias. Isso traz diferentes formas de equilíbrio para cada personagem do jogo, onde alguns possuem ataques mais lentos e outros mais rápidos, fazendo de cada membro da equipe uma peça importante no jogo. Porém, o game não dá a opção de escolher cada membro que vai formar o time, precisando escolher um trio com formação determinada (no estilo KOF 94). Se o adversário jogar a bola contra você, o botão A funciona como defesa, mas é possível dar um ataque de defesa, realizando um golpe de comando. Em se tratando de gráficos, o game alcança uma qualidade ótima, conseguindo utilizar a capacidade do Neo Geo. Os personagens são em SD com sprites bem limpos e detalhados, além dos cenários, que também receberam atenção, possuindo bastante detalhes gráficos muito bonitos. Como é tradicional em jogos do Neo Geo, os efeitos de zoom estão presentes, apesar de não estarem tão bons, mas não é algo que atrapalhe. Se um dia jogá-lo, chame um amigo. O single player é ótimo, mas jogar no multiplayer é muito viciante, além de ser um sarro.

LISTA DE JOGOS NUNCA LANÇADOS

Nem todos os jogos anunciados foram lançados para o Neo Geo. Alguns deles foram cancelados ou simplesmente desapareceram sem deixar vestígios. Esta é a lista de jogos que nunca chegaram a ver a luz do sol. Além deles, estão inclusos os jogos que davam vestígios de sua existência, mas nunca foram confirmados pelas produtoras (marcados como rumor).

RUMOR

Crystalis 2: SNK, 1994
 Death Match: Technos, 1994
 Gaia Crusaders: Noisa Factory, 1999
 Garou: Mark of the Wolves 2: SNK, 2001
 Gemfire: Produtora Desconhecida, 1991
 Ghost Pilots 2: SNK, 1995
 Heavy Glove Boxing: SNK, 1995
 High Voltage 12+1: Technos, 1994
 The Irritating Maze Returns: Saurus, 1999
 King of Athletes: SNK, 1995
 Magician Lord 2: ADK, 1995
 The Last Blade 3: SNK Playmore, 2001
 Neo Pool Master: Nazca, 1998
 Neo Sparks: Vektorlogic, 2002

CANCELADOS

Sun Shine / Block Paradise: ADK, 1990
 Fun Fun Brothers: ADK, 1991
 Dunk Star: Sammy, 1991
 Mystic Wand: ADK, 1991
 Bang² Busters: Visco, 1994
 Karate Ninja Sho: Yumekobo, 1995
 Warlocks of the Fates / Shinryu Senki: Astec, 1995
 Q.P.: Sucess, 1997
 Last Odyssey: Pinball Fantasia: Monolith, 1995
 Hebereke's Pair Pair Wars: Sunsoft, 1996
 Ghostlop: Data East, 1996
 Dance RhythMIX: ADK, 2002
 Poker Kingdom: Brezzasoft, 2003
 The Eye of Typhoon: Viccom, 1995
 Kizuna Encounter Special Edition: SNK, 1996
 Maniac Panic: Vektorlogic, 2004
 Tommy K: Vektorlogic, 2004
 Baseball Stars 3: SNK, 1995

NEO GEO CD



Idol-Mahjong Final Romance 2
Produtora: Video System
Lançamento: 1995



Este é o único game do Neo Geo com conteúdo para maiores de 18 anos, já que se trata de um game onde a mulherada são strippers, nove no total. Infelizmente a versão do Neo Geo CD (o game também foi lançado para Saturn) não traz tantos momentos tão “felizes” assim. O game ficou limitado apenas a sequências em sprites com expressões faciais, o que acabou decepcionando alguns fãs do Neo Geo CD. Mas se pensa que vai ser fácil, pode esquecer. Final Romance 2 é um jogo que possui uma dificuldade de deixar cabelo em pé, principalmente se você não entende nada de japonês. Para quem não conhece, Mahjong é um jogo de mesa muito popular no Ocidente e principalmente na China, local onde foi inventado. Seu objetivo é formar quatro combinações de peças iguais em figuras, além de um par. Gráficamente o jogo é agradável, com personagens bem desenhadas, porém, com músicas razoáveis. Só tente jogar se conseguir entender as regras, mas se quiser aprender, nada que uma pesquisada no Google não resolva.

Chotetsu Bri'kinger
Produtora: Saurus
Lançamento: 1996



Inicialmente, Chotetsu Brikin'ger foi mostrado em março de 1996 rodando em uma placa MVS na ACME show em Orlando. Porém, o game nunca foi lançado para o Arcade MVS, sendo convertido apenas para o Neo Geo CD. Conhecido também como Iron Clad, Chotetsu Bri'kinger é um game de nave side-scrolling médio. O game nunca foi lançado fora do Japão, mas quando rodado em um console americano, o game muda seu nome para Iron Clad, com legendas em inglês. Gráficamente o game utiliza o estilo de Prehistoric Isle 2, sem muitos efeitos e não chega a impressionar. Os efeitos sonoros, como explosões e tiros são ótimos e conseguem passar o clima de ação, mas a música praticamente passa direto durante o jogo, já que não conseguem se destacar muito. Para aqueles que gostam de um desafio em jogos de nave, vai ficar decepcionado. O game não traz maiores dificuldades e pode ser igualada ao facilímo Prehistoric Isle 2 (também do Neo Geo), podendo ser finalizado facilmente. Por causa de suas baixas vendas, o game se tornou um dos mais raros para o Neo Geo CD. Em sites de leilão, seu preço pode ultrapassar 300 dólares em uma peça usada. Se quiser conhecê-lo, aproveite que ele foi lançado para o Virtual Console no Wii.

Zintrick / Oshidashi Jin Trick
Produtora: ADK
Lançamento: 1996



Quando Zintrick estava em produção, seu nome era Droppers, mas em seu lançamento, teve seu nome mudado para o que conhecemos hoje. Outro fato curioso é que o game seria lançado também para o Neo Geo MVS em um cart de 74 mb, mas acabou sendo cancelado e ficou restrito apenas em CD, e somente no Japão, tornando-se um jogo raro hoje em dia. Trata-se de um puzzle com o sistema de juntar três peças com cores diferentes e destruí-las, mas de um jeito diferente. Ao contrário dos tradicionais, Zintrick joga as peças para os lados, e não de cima para baixo. A próxima peça fica posicionada do lado da tela, enquanto o jogo lhe dará um certo tempo para você pensar em uma estratégia para encaixar a peça. As peças do jogo são gotas, por isso o nome de Zintrick (que significa conta-gotas). Destruindo uma grande quantidade de peças, poderá fazer combos e as peças destruídas irão para o campo do adversário, onde poderão atrapalhá-lo nas jogadas. A mesma coisa pode acontecer com você. São oito personagens à sua escolha, mas nenhum deles possuem diferenças entre jogabilidade. Seu estilo gráfico é simples, mas os desenhos dos personagens são bonitos. Porém, a voz de alguns personagens são muito irritantes, fazendo com que você deixe de escolhê-los só pra não ouvir eles. As músicas do jogo soam estranho no começo, mas é questão de costume. Jogo recomendado para quem gosta de games de puzzle ou apenas como peça de coleção.

The King of Fighters 96
Neo Geo Collection:
Produtora: SNK
Lançamento: 1997



Este não é um pacote onde inclui o game completo com um disco extra. Trata-se apenas de um pacote que serve como banco de dados do jogo, lançado na tentativa de promover o lançamento do jogo no Neo Geo CD. O conteúdo do disco inclui em detalhes, a história do jogo, no qual você pode interagir durante os acontecimentos. Além disso, o disco dispõe do histórico detalhado de todos os personagens, sendo narrado pelos dubladores originais de cada um deles. Também há uma galeria exclusiva com arte dos criadores, lista completa com todos os golpes de cada personagem e uma seção para escutar as músicas do jogo. Já que não traz o game original, é mais recomendado para colecionadores ou fãs da série.

Crossed Swords 2
Produtora: ADK
Lançamento: 1995



Crossed Swords 2 é versão exclusiva do NGCD, trazendo muitas melhorias em relação à sua primeira versão. A primeira delas é que agora é possível escolher entre três personagens, onde cada um possui características diferentes em defesa, ataque e velocidade, influenciando na jogabilidade. A ação ficou mais rápida, mas o problema é que os inimigos bloqueiam demais seus ataques, tornando a ação difícil durante as batalhas. CS2 traz gráficos muito bons e nítidos. Alguns efeitos sonoros ficaram meio repetitivos, como os ruídos de metal, o que acaba irritando um pouco. Em compensação, as músicas são excelentes, dando um clima medieval ao game. Enquanto o game fica em um tom mais tranquilo quando se enfrenta inimigos normais, nos chefes a música se acelera, aumentando a tensão do jogo.

Samurai Spirits RPG
Produtora: SNK
Lançamento: 1997



Sabemos que existem bons motivos para se comprar um Neo Geo CD, mas este é o principal deles. Primeiro porque é Samurai Shodown. Depois porque é um RPG baseado na série. Este é o primeiro e único verdadeiro RPG lançado para os consoles da SNK e nunca saiu do Japão, mas já é motivo de orgulho. Apesar de ser um RPG simples, ele é compensado pela excelente arte gráfica em 2D, combinado com sons que dão todo o perfeito clima japonês. O game possui doze histórias diferentes que são divididos em dois capítulos separados, baseados na história de Amakusa (Samurai Shodown) e Mizuki (Samurai Shodown II), podendo escolher qual deles quer começar primeiro. Cada capítulo possui seis personagens (Haohmaru, Genjuro, Ukyo, Nakoruru, Galford e Chan Chan), cada um com uma história diferente. Além disso, um terceiro capítulo estará disponível ao terminar o game, onde o jogador controla Shizumaru Hisame, que vaga pelo mundo à procura de Zankuro. Durante sua aventura com Shizumaru, você encontra vários outros personagens da SNK, como Iori Yagami (com kimono), além de outros dois personagens da série que não aparecem nas histórias dos personagens anteriores, como Sogetsu Kazama e Kazuki Kazama, além de Zankuro. Este bonus está presente apenas na versão do Neo Geo CD, deixando de fora as versões de Saturn e Playstation. O destaque fica para os golpes em batalha, que são os mesmos golpes do Arcade e podem ser acionados executando os comandos originais dos arcades ou apenas escolhendo no menu de batalha. O triste é o carregamento demorado, então se você estiver acostumado com o load time do Neo Geo CD, já sabe o que vai enfrentar. Precisamos dizer que é um jogo obrigatório?

ADK World:
Produtora: ADK
Lançamento: 1995



Este não se trata de um jogo em específico, mas sim de um disco com mini-games baseados no universo da ADK, onde podem ser encontrados personagens de World Heroes, Agressors of Dark Kombat, Ninja Commando entre outros jogos, mas todos eles em SD (Super Deformer) para se adaptar a todas as idades. É preciso explorar os vários edifícios na Cidade ADK para cumprir eventos pré-determinados. Entre os edifícios, são encontrados provas como jogos de quiz, mini-games de shooter side scrolling ou jogos de cartas com personagens da ADK. Há também o canto informativo, chamado ADK's Cafe, que é dividido em três categorias: personagens ninjas, história de jogos e elencos variados. Além disso, há também os extras destraváveis, que a exemplo do Neo Geo CD Special, também é preciso cumprir alguns objetivos para que estes extras sejam liberados.

Neo Geo CD Special:
Produtora: SNK
Lançamento: 1995



Outro disco que vem com várias demos jogáveis, além de trazer informações sobre outros títulos disponíveis no Neo Geo CD e até um modo onde o jogador apenas assiste uma demonstração jogada pelo computador. Há também um vídeo criado em 2D com anúncios de futuros lançamentos da época, como Real Bout Fatal Fury. O disco possui um menu de extras, que são desbloqueados conforme o jogador cumpre determinadas condições em cada demo. Isso acaba dando um "incentivo a mais" para se testar todos os títulos disponíveis. A apresentação do jogo é feito pela Athena, de KOF, onde ela explica todos os menus contidos no disco. As demos disponíveis para teste são: Samurai Shodown II, Fatal Fury 3, The King of Fighters '95, Art of Fighting 2, Top Hunter: Roddy e Cathy, e Super Sidekicks 3: A Próxima Glória.



TOP 5 NEO GEO

Lógico que nós da Game Sênior amamos o Neo Geo de coração, mas e se cada um da redação escolhesse o seu Top 5? O resultado seria este:

BETO CAMPOS

1. Fatal Fury

2. Fatal Fury II
3. Art of Fighting
4. Samurai Shodown II
5. Real Bout Fatal Fury



JADSON



ANDRÉ BREDER

1. Samurai Shodown

2. Samurai Shodown II
3. The King of Fighters '99
4. Samurai Shodown IV
5. Fatal Fury II



ANDRÉ NESMAN



OLD

1. World Heroes II

2. Samurai Shodown II
3. The King of Fighters '99
4. Samurai Shodown IV
5. Fatal Fury II



ALEXANDRE D.M.



1. The King of Fighters 98

2. SVC CHAOS SNK vs Capcom
3. Samurai Shodown IV
4. Real Bout Fatal Fury Special
5. Pulstar



MANO BETO

1. Fatal Fury II

2. Fatal Fury Special
3. The King of Fighters 96
4. Real Bout
5. Samurai Shodown II

1. Pulstar

2. Metal Slug 3
3. Samurai Shodown II
4. View Point
5. Blazing Star



JORGE

1. Samurai Shodown II

2. Art of Fighting
3. Fatal Fury 2
4. Street Hoop
5. Viewpoint

1. Art of Fighting 2

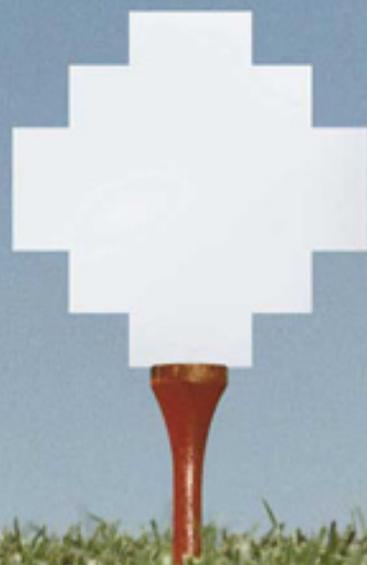
2. Samurai Shodown II
3. Real Bout Fatal Fury
4. Top Hunter
5. The King Of Fighter's 94



NEY LIMA

1. King of Fighters 95

2. Art of Fighting
3. Samurai Shodown 3
4. Metal Slug
5. The Last Blade

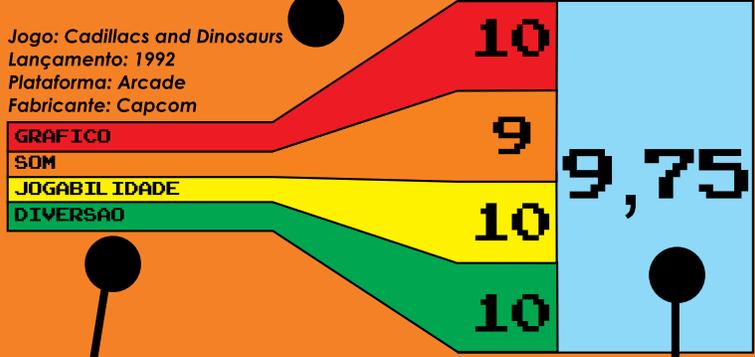


Nosso método de avaliação

O Valor das Notas:
0 a 3 = ruim
4 a 7 = médio/regular
7 a 10 = ótimo/excelente

Informações do jogo avaliado

Jogo: *Cadillacs and Dinosaurs*
Lançamento: 1992
Plataforma: Arcade
Fabricante: Capcom



Que sites do jogo avaliado com notas de 0 a 10

Média final

REVIEWS

Nesta edição

- Ghouls N' Ghosts >> Mega Drive*
- The Lucky Dime Cape >> Master System*
- Smurfs: Rescue in Gargamel's Castle >> Atari2600*
- The Legend of Zelda Link's Awakening >> Game Boy*
- Vigilante >> Arcade*
- Gex >> 3DO*



GHOULS 'N GHOSTS

A “primeira” grande aventura de Arthur na geração 16 bits

Por Old

Seguindo a continuação do jogo Ghosts'N Goblins de Arcade, lançado pela Capcom em 1985, Ghoul's'n Ghosts conta a história de King “Knight” Arthur, que pouco tempo depois de ter derrotado Demon King Astaroth, parte em uma jornada para fortalecer suas armas e proteger seu reino contra as forças do mal.

Durante os três anos que esteve fora, Loki (Lúcifer) assumiu o poder de Ghouls Realm e criou um exército de monstros para invadir o Reino de Arthur. Sem a proteção do cavaleiro, Loki rouba a alma dos aldeões e da amada de Arthur, a Princesa Guinevere (Prin Prin).



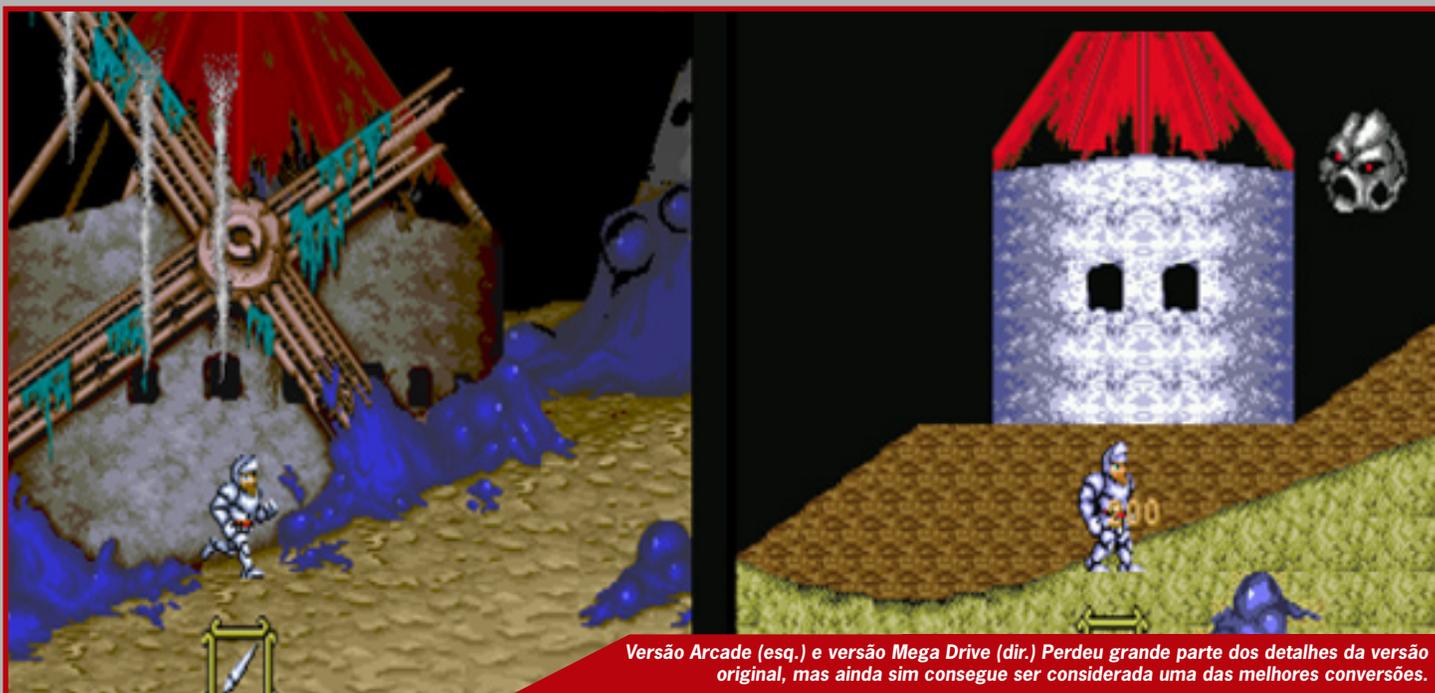
A versão TurboGrafx 16 e priorizou bastante os detalhes gráficos e sonoros do Arcade.

para brincadeira e prometem dificultar bastante a sua jornada. Aliás, dificuldade é que não vai faltar neste jogo, já que é notoriamente um dos Platformers mais Hardcores já criados no mundo dos games.

Lançado no Brasil pela Tec Toy, o jogo para Mega Drive veio na primeira safra de lançamentos para o console, onde muitos jogadores não sabiam nem da existência do primeiro jogo, tampouco desta continuação. Ghoul's 'N Ghosts então passou a ser simbolicamente a primeira aventura do personagem que chegou ao nosso conhecimento, marcando toda uma geração de jogadores.



Nesta nova jornada, Arthur conta com novas armas e poderes. Mas os monstros do exército do mal não vieram



Versão Arcade (esq.) e versão Mega Drive (dir.) Perdeu grande parte dos detalhes da versão original, mas ainda sim consegue ser considerada uma das melhores conversões.

Ghouls 'N Ghosts ganhou diversas conversões, tanto para consoles quanto para alguns PCs em sua época, cada qual com seus méritos e deméritos. Logo ficou a pergunta no ar: Qual a melhor conversão deste jogo? Muitos gamers ficam divididos entre a versão TurboGrafx 16, que além de oferecer gráficos pouco melhores e seguindo quase que fielmente o Arcade (inclusive na animação de introdução), ofereceu também efeitos sonoros pouco melhores que a versão do Mega Drive.

No entanto (ainda mais se levarmos em consideração o Brasil neste contexto), Ghoul's 'N Ghosts para Mega Drive juntamente com seu irmão mais velho de 8 Bits (Master System), se destaca por ser a versão mais conhecida e popular do jogo, ainda mais levando em conta que a versão Arcade, virtualmente ficou desconhecida por aqui.

A versão do Mega Drive pode não ter ganhado tantos requintes na parte gráfica se comparada à versão TurboGrafx16 ou versão original do Arcade, mas foi mais óbvia e priorizou o tamanho da tela, dos sprites dos personagens e grande fidelidade ao som do Arcade, praticamente idêntico.

Jogabilidade

Ghouls 'n Ghosts em um contexto geral, é um jogo notável e sem dúvida não nasceu para ser um simples jogo de ação e plataforma como muitos em sua época. Desde a proposta da história até a concepção gráfica e sonora presentes, a jogabilidade consegue reunir elementos de outros gêneros, agradando assim até o mais exigente dos jogadores.

Encontramos a cada fase elementos distintos, desde a jogabilidade frenética dos action-platformers, até elementos de exploração, estratégia e fortalecimento do personagem, muito peculiar aos rpg's-adventures. Mas sem dúvida o que imortalizou a jogabilidade de Ghoul's 'N Ghosts, é o

que muitos chamariam mais tarde e o coloca no Hall dos "Jogos Hardcore". Independente do número ilimitado de continues, o fato do jogo praticamente lhe obrigar a voltar desde o começo da jornada e passar por todos os desafios e frustrações novamente, foi simplesmente surreal, ainda mais sabendo que o jogo não contava com passwords ou mesmo uma bateria de Save para os progressos.

Cada fase possui um desafio único e complicado. Nas imagens abaixo, uma amostra do que te espera em Ghoul's'n Ghosts:



5 fases que são subdividas em duas partes cheias de desafios escabrosos. Acharam difícil? Pois bem, eleve isso ao quadrado quando tiver que fazer tudo de novo e chegará aos limites do impossível, no seu pior ataque de nervos...



Na terceira fase, fique esperto com os inimigos e os cantos das fases. Se Arthur ficar encurralado é morte na certa



Nesta fase, enquanto estiver andando sobre a língua das gárgulas, fique esperto. Ficar muito próximo da boca, um abraço, é game over na certa.

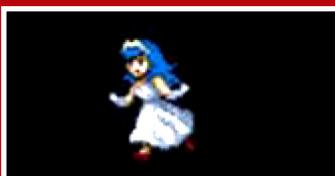
Difícil e algumas vezes frustrante, mas ao mesmo tempo desafiador e divertido. A dificuldade sempre será um convite tentador para os jogadores testarem seus limites e habilidades, para descobrir todos os segredos do jogo. Ghouls 'N Ghosts marca uma época em que os jogadores tinham justamente que ter nervos de aço e habilidade no controle para fechar um jogo, e sem dúvida, se é isso que procura então meu amigo, este é o seu jogo.

Personagens



KNIGHT ARTHUR

Personagem principal da história do jogo, nesta versão ele retorna com uma nova armadura que lhe confere poderes especiais conforme a arma que esta usando.



PRINCESA GUINEVERE (PRIN PRIN)

Grande amor de Arthur que teve sua alma roubada por Loki.



MERLIN O MAGO ?

Embora o nome deste personagem não seja citado muitos afirmam que ele poderia ser Merlin – O Mago, uma vez que a Capcom se inspirou no conto do rei Arthur.



DEUSA DA GUERRA VALKYRIE

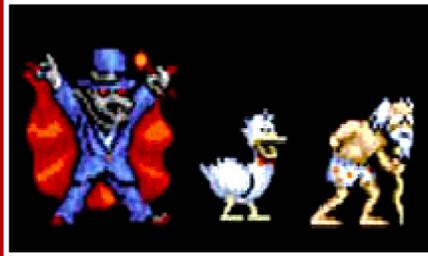
Segundo a mitologia nórdica e medieval, as Valquírias eram as deusas do destino e que conduziam os guerreiros ao Avalon (Valhalla) quando morriam. No jogo esta deusa irá garantir a Arthur o Psycho Cannon, poder final para derrotar Loki.

BESTIÁRIO



KING RED ARREMER

Red Arremer que já havia feito sua aparição em Ghosts 'N Goblins, volta novamente neste jogo. Mas aqui parece que ele foi promovido, já que é chamado agora de King (Rei). Como muitos já devem saber, anos mais tarde ele seria protagonista de seu próprio jogo (Demon's Crest). O que não sabemos exatamente é se a aventura do personagem se passa antes ou durante os dois jogos da série.



THE MAGICIAN (O MAGO)

Este sem dúvida é um dos inimigos mais chatos do jogo. Escondido nas arcas de tesouro, quando aparece lança um feitiço em Arthur, que dependendo de sua situação (estando ele ou não com armadura) pode transformá-lo em um pato ou em um velho.



GRIM REAPER



TORNADO WERSEL



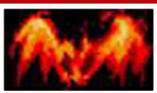
INSECT GOBLIN



GHOUL SNAKE



BLOWFISH GHOUL



FIRE BAT



VULTURE



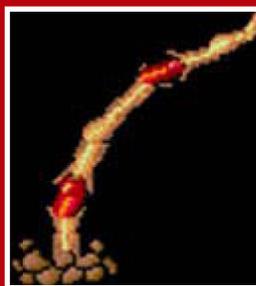
EYEBALL PLANT



STONE TURTLE



WATER WORM



EVIL ROOT



ARMORED WORM



PIG OGRE



SKELETON DRAGON



SAND SCRABEE



DEATH FLOWER



GOBLIN HAND



FLYING GOBLIN



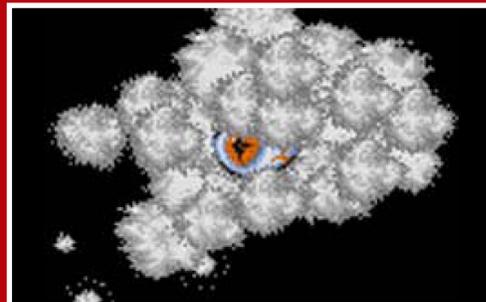
TREE GOLEM



LOXI MUD ARMOR



Bosses (chefes de fase)



SHIELDER

Primeiro Boss do Jogo. O segredo é derrotar sua cabeça, desviando de seus ataques e investidas.

CERBERUS

Aqui representado como uma espécie de Leão de fogo, o segredo é desviar de suas investidas e atacar seu corpo sem dó.

GASUTTO (EYE OF HURRICANE)

Ataque seu olho e fuja quando as nuvens começarem a girar, pois isso significa um poderoso ataque elétrico.



OHME (GIANT SLUG)

O Segredo para derrotar este inseto gigante, é desviar dos vermes que saem de seu corpo e dos quatro núcleos espalhados.

SATAN (PRINCE OF DARKNESS)

Quem jogou a primeira versão do jogo (Ghosts 'N Goblins), deve se lembrar de Satan (Prince of Darkness). O segredo para derrotar este Boss é o mesmo. Ataque suas duas cabeças alternadamente.

BEELZEBUB (GIANT FLY QUEEN)

A regra para este Boss é atacar a parte debaixo de seu corpo e fugir quando esta mosca gigante se divide em pequenas moscas.

LOHI (LUCIFER)



O Grande vilão do jogo que roubou a alma de todos no reino, inclusive da amada de Arthur. O segredo para derrotar este Boss é atacar no local indicado na foto, desviando dos raios que ele lança na ponta dos dedos e as chamas que saem de sua boca.

ARMAS DE GHOULS 'N GHOSTS

IMAGEM	NOME DO ITEM	DESCRIÇÃO
	Magic Sword Excalibur	Diferente de outras armas que podem ser usadas à distância esta arma tem a desvantagem de ser de alcance curto. Mas causa o dobro de dano que as demais armas no jogo.
	Water Fire	Esta arma mística que mistura propriedades de água e fogo, quando usada a longa distância cria um rastro de fogo que queima os inimigos, pode também ser usada como escudo para queimar os inimigos que surgem de várias direções.
	Disk Armor	Um poderoso disco giratório que segue em linha reta e depois retorna para Arthur com um ataque rasteiro.
	Dagger	A Adaga é uma arma bastante eficaz por se mais rápida que a lança, entretanto é a mais fraca do jogo.
	Hand Axe	O Machado tem a vantagem de ser uma arma forte, mas tem a desvantagem de ser uma arma eficaz apenas para matar inimigos nas diagonais.
	Lance	Seria a contraparte do Machado, mas o raio de ação da lança fica restrito apenas as quatro direções.
	Psycho Cannon	Esta arma reúne todas as características das demais e é a única capaz de derrotar Loki.
	Metal Armor	Armadura inicial de Arthur.
	Magic Golden Armor	Quando Arthur estiver usando esta armadura, o personagem tem um poder mágico extra para quase todas as armas do jogo (com exceção da Psycho Cannon). O Poder varia de acordo com a arma que Arthur estiver usando no momento.



ITENS BÔNUS DE GHOULS 'N GHOSTS

IMAGEM	NOME DO ITEM	DESCRIÇÃO
	Treasure Chests	Espalhadas por vários pontos do jogo, cada uma das Arcas de Tesouro podem esconder armas, armaduras e até mesmo o Mago (vejam nosso Bestiário para maiores detalhes).
	Ceramic Pots	Os Potes de cerâmica estão em poder dos inimigos e podem conter itens bônus (os bonecos que iremos ver mais abaixo).
	Magic Boss Key	Quando Arthur derrota um dos Chefes de Fase (Bosses) ele recebe uma chave destas para prosseguir para próxima.
	Village Puppet	Este boneco acrescenta 200 pontos no Score do jogo.
	Knight Puppet	Este boneco por sua vez acrescenta 500 pontos no Score do jogo.



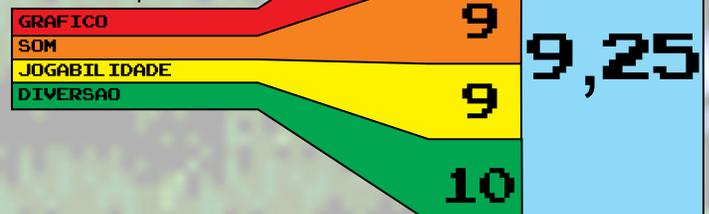
Ao contrário da versão do Turbo Grafix 16, a versão Mega Drive conta com o título traduzido

Você sabia?

O nome da versão japonesa do game é Dai Makai Mura.

Além do Mega Drive, Ghoul's 'N Ghosts também saiu para Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, SEGA Master System, TurboGrafx-16, Wii, ZX Spectrum.

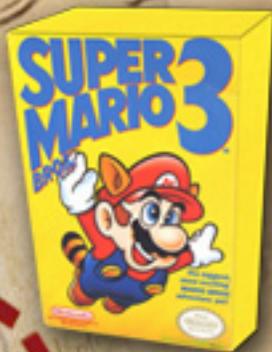
Jogo: Ghoul's 'N Ghosts
Lançamento: 1989
Plataforma: Mega Drive
Fabricante: Capcom





Retroaventureiros desbravando games.

Desbrave você também em www.retroplayers.com.br



o X marca o lugar, agora clique aqui





THE LUCKY DIME CAPER

Agora é a vez do pato Donald!

Por André Breder

Após o sucesso obtido com o jogo *Castle of Illusion*, estrelado por Mickey, que é simplesmente o rato mais famoso do planeta. Não era necessário ser vidente para prever que novos jogos com personagens da Disney seriam lançados para os consoles da SEGA futuramente. E aproximadamente um ano após o jogo *Castle of Illusion* ter sido lançado para o Master System, o console de 8 Bits da SEGA ganharia outro jogo da Disney bem divertido, só que desta vez estrelado pelo rabugento Pato Donald! Com o título de *The Lucky Dime Caper*, o jogo trazia uma

grande aventura para os donos de um Master, com Donald tendo que enfrentar muitos perigos e desafios ao redor do mundo. Neste mesmo ano o Mega Drive receberia o jogo *Quack Shot*, também estrelado por Donald, que logo seria considerado como um dos melhores jogos de ação lançados para o poderoso console de 16 Bits da SEGA.

De maneira sábia, a SEGA preferiu criar um jogo totalmente novo para o Master, ao invés de tentar fazer uma versão 8 Bits de *Quack Shot*, bem diferente do que ocorreu no caso de *Castle of Illusion*, jogo que teve tanto uma versão lançada para o Mega quanto para o Master. Mesmo com toda a superioridade de *Quack Shot*, os donos de um Master System não tinham do que reclamar no final das contas, pois *The Lucky Dime Caper* é um jogo excelente também!

História

A história de *The Lucky Dime Caper* começa de maneira surpreendente para os fãs dos personagens da Disney. O pão duro do Tio Patinhas resolve presentear cada um dos seus três sobrinhos (os populares Huguinho, Zezinho e Luizinho) com uma “moeda da sorte”. Tudo bem que no final das contas cada moeda é de apenas 10 centavos, mas mesmo assim ver o velhote abrindo a mão, é algo bem raro. Tudo corria bem até que três capangas da invejosa e malvada Maga Patalógica capturam os três



Lucky Dime Caper não é uma conversão de *Quack shot* para o Master. Trata-se de uma nova aventura tão boa quanto do irmão de 16 bits

Tio Patinhas dando presente para os sobrinhos? Diferente não?



sobrinhos juntamente com suas moedas, e para finalizar o dia da pior maneira possível, a própria pata “coisa ruim” ataca o Tio Patinhas e tira dele seu bem mais valioso: sua famosa moeda número 1! Tanto Maga Patalógica quanto seus capangas fogem, deixando Tio Patinhas desesperado! O velho e rico pato pede então a Donald que recupere sua moeda da sorte, prometendo que lhe dará uma boa recompensa por isso! Donald que não é bobo aceita, mas diz que primeiro vai salvar seus três sobrinhos.

As armas de Donald

Para vencer os desafios que o esperam de maneira mais fácil, Donald vai poder utilizar duas armas: um grande martelo de madeira e um disco, sendo que só pode utilizar uma arma de cada vez. Enquanto o martelo causa mais danos aos inimigos, o disco é útil para atingir os adversários à distância. De início Donald começa com o martelo de madeira, mas o perde caso ele seja atingido por algum inimigo. Desarmado, Donald terá que pular sobre os inimigos (bem no estilo Super Mario Bros) para vencê-los, até que consiga outra arma.

Caso Donald esteja desarmado e receba mais algum dano, o pobre e rabugento pato morre. Não há pontos de vida em The Lucky Dime Caper, por isso o jogador deve ter cuidado quando estiver sem nenhuma arma em sua posse.

As armas poderão ser conseguidas com a destruição dos inimigos, não sendo possível determinar qual tipo de arma

irá aparecer, pois as mesmas surgem no jogo de forma aleatória.

Gráficos

Algo que logo iria se tornar uma marca registrada entre os jogos da Disney feitos em parceria com a SEGA, são os gráficos, sempre muito bem feitos chegando a passar até a sensação de estar jogando um desenho animado. E The Lucky Dime Caper veio para mostrar isso com gráficos bem coloridos e de encher os olhos!

As fases do jogo, por exemplo, possuem cenários bem construídos e cheios de detalhes interessantes para serem observados pelo jogador. Como Donald terá que viajar para várias localidades do planeta para poder cumprir sua missão, os cenários são bem diversificados, cada qual representando muito bem o local do mundo em que o pato rabugento está.

A animação de Donald e dos demais personagens ou criaturas que aparecem no jogo está perfeita! Se ficar muito tempo parado Donald irá olhar para a tela e bater os pés, mostrando que não tem tempo a perder! Outros detalhes interessantes que mostram que os produtores do jogo tiveram um cuidado todo especial em relação a animação de Donald, podem ser observados, por exemplo, quando o pato está se aventurando dentro de um vulcão. Caso o jogador deixe o pato sem se movimentar, Donald exibirá uma animação onde demonstra que o calor do local é realmente insuportável! Igualmente na fase onde a temperatura é abaixo de zero, Donald irá tremer de frio! Simplesmente sensacional!

Efeitos, Trilha Sonora e Jogabilidade

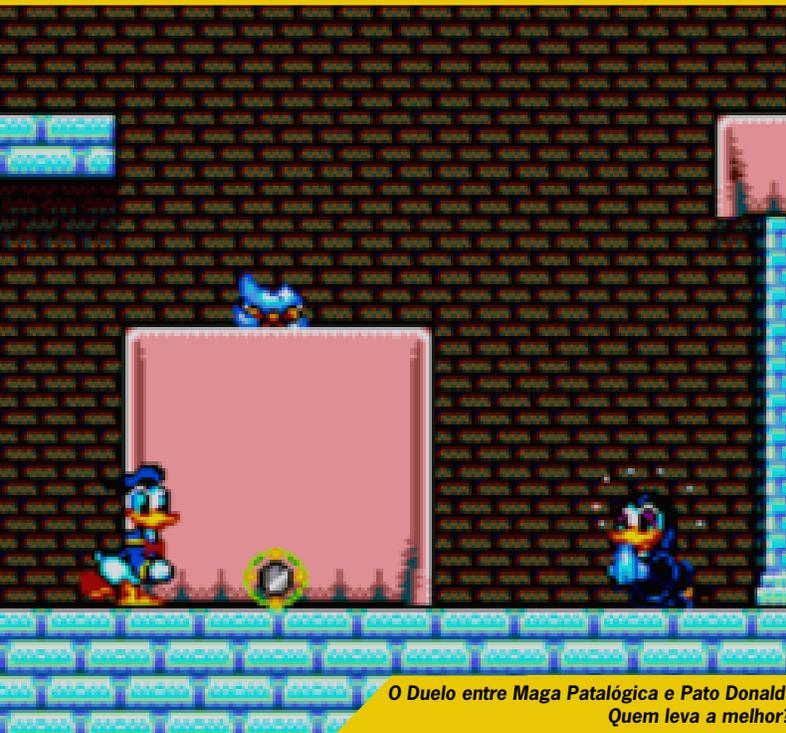
Os Efeitos Sonoros do jogo são bem simples, mas todos cumprem bem o seu papel. Todos seguem um tom bem infantil, algo mais do que natural de ser encontrado em um jogo com um personagem adorado por tantas crianças no

Reparem na animação do Donald tremendo de frio. A Sega usou bem a capacidade do Master System



mundo todo. Não há nada de espetacular, mas também nenhum som que possa soar irritante ou desagradável ao ouvido de quem está se divertindo com The Lucky Dime Caper.

A Trilha Sonora é muito boa! Cada fase possui seu tema próprio e todos estão bem condizentes com os cenários que representam! A grande maioria dos temas são bem alegres e empolgantes, todos com um tom bem infantil. Mas o tema final do Castelo da Maga Patalógica é ao mesmo tempo agitado e sombrio, chegando a passar bastante tensão para o jogador, assim como os temas de batalhas entre os chefes do jogo, que são sempre agitados, deixando a adrenalina do jogador a mil por hora!



Os controles do jogo são simples e eficazes. Com um dos botões de ação Donald pula e com o outro usa sua arma. A movimentação de Donald é tranquila durante o jogo, sendo o pato bem ágil e fácil de controlar. Todos os comandos funcionam de maneira rápida, sem nenhum atraso. The Lucky Dime Caper é um daqueles jogos que se pode dizer que possui uma jogabilidade nota 10!

Dificuldade

A dificuldade do jogo é crescente. No início estarão disponíveis três fases para serem escolhidas (na ordem que o jogador bem entender) no mapa, todas com um grau de dificuldade bem próximos. Após vencer esta etapa inicial, mais três fases aguardam o jogador, que desta vez estão mais complicadas do que as anteriores. Só após o jogador vencer as seis primeiras fases do jogo é que poderá ir para a fase final, no assombroso castelo da Maga Patalógica.

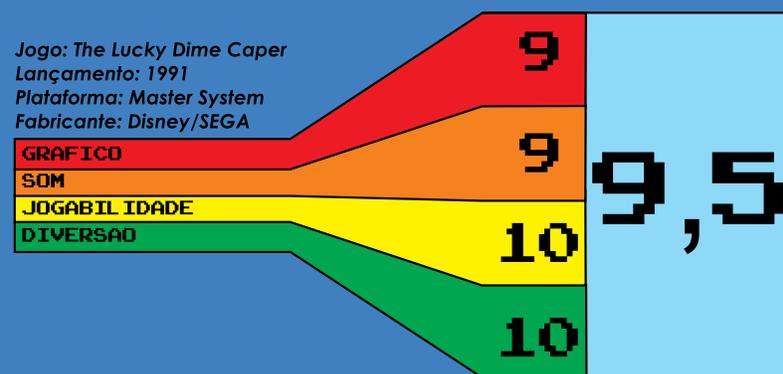
As fases do jogo, cada qual possui suas particularidades e dificuldades, com inimigos e obstáculos variados. Muitos abismos existem na maioria das fases, e como já é de costume, fazem com que jogadores menos cuidadosos percam vidas.

Para facilitar um pouco a vida do jogador na sua travessia pelas perigosas fases do jogo, existe a possibilidade de ganhar um item cujo símbolo é uma estrela após derrotar certos inimigos. Cada item deste tipo que é coletado pelo jogador faz aparecer um indicador vermelho no canto esquerdo da tela. Ao juntar cinco destes itens Donald então ficará invencível por um certo período de tempo. O jogador deve usar este curto período com sabedoria, procurando passar pelos obstáculos das fases com rapidez, mas ao mesmo tempo deve tomar cuidado, pois o poder de invencibilidade pode acabar justamente em um momento inadequado.

Os chefes não são difíceis, mas é altamente necessário chegar até eles com alguma arma, sendo que dependendo do que estiver a disposição do jogador, a batalha contra um chefe pode ser muito, mas muito fácil. Até mesmo o último chefe, a infeliz da Maga Patalógica, é moleza!

Conclusão

The Lucky Dime Caper entra fácil na lista (a minha pelo menos) de um dos melhores jogos do Master System! Um jogo de plataforma bem feito e que é diversão garantida para quem o joga. Disney e SEGA... uma parceria que realmente brilhou na década de noventa e que produziu grandes jogos! Bons tempos que não voltam mais... infelizmente.





Maga Patalógica pegando a moeda número 1 do Tio Patinhas





SMURFS: RESCUE IN GARGAMEL'S CASTLE

Alguém lembrou dos anos 80?

Por André Breder

Introdução

Quando eu era apenas mais uma criança nos anos 80, novo demais para poder ir brincar na rua sozinho, uma das minhas "atividades" preferidas era assistir desenhos animados. Confesso que via a chatice do Show da Xuxa só por causa dos desenhos, já que nessa época era inocente demais para reparar nas curvas e pernas de paquitas (que minha esposa nunca leia isto), como a deslumbrante Leticia Spiller.

Numa época onde eu ainda era o filho e neto único da família, sempre acordava cedo para me despedir de meus pais, pois ambos trabalhavam fora. Tive sorte, mesmo tendo apenas uma televisão em casa, as empregadas

me deixavam lá, tranquilo, assistindo tudo aquilo que eu quisesse. E o primeiro desenho do horrível Show da Xuxa era um dos meus preferidos: Os Smurfs! Eu adorava personagens como o Desastrado, que sempre trazia problemas para os outros por sua falta de coordenação motora, ou ver o chato do Gênio sendo chutado para fora da vila... Sensacional!

Como já era fã dos Smurfs antes de ter meu primeiro contato com um videogame, quando algum tempo depois me deparei com o divertido game Smurfs: Rescue in Gargamel's Castle do Atari 2600, a tela da TV voltou a ser lar desses simpáticos seres azuis. Eu jogava de forma incessante este jogo, com um largo sorriso no rosto. Era minha infância voltando numa época onde eu já começava a sonhar em ser adulto. Coisas de criança...

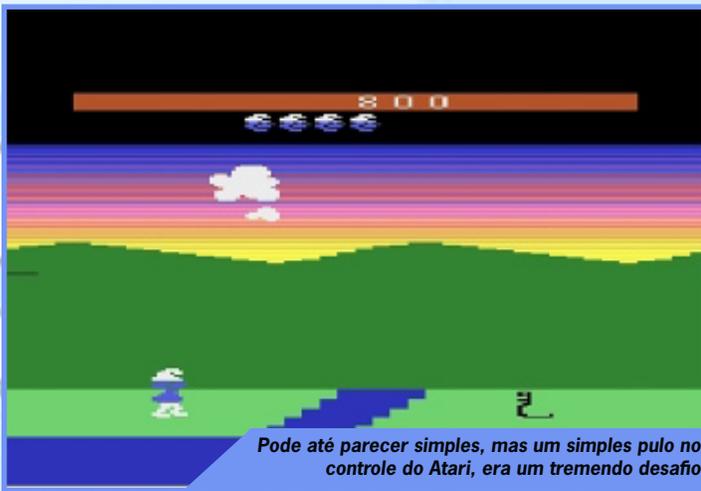
Sobre o game

Lançado em 1982, Smurfs: Rescue in Gargamel's Castle traz uma aventura para até dois Smurfs (o game pode ser jogado por dois jogadores, sendo que cada um joga sua vez separadamente). Eles devem passar por vários locais cheios de perigos até conseguirem chegar ao castelo do odioso feiticeiro e arqui-inimigo dos Smurfs, Gargamel, que mantém como prisioneira a bela e doce Smurfette.

Numa época onde Shigeru Miyamoto ainda não nos havia apresentado com o clássico Super Mario Bros, Smurf Rescue in Gargamel's Castle era um game que conseguia se destacar entre os demais, por sua profundidade e



Smurfs tinha colorido muito bom e contava com ótimos gráficos



Pode até parecer simples, mas um simples pulo no controle do Atari, era um tremendo desafio

O jogador deve calcular de forma precisa os pulos, pois o pobre Smurf é muito “frágil” e literalmente se “esborracha” no chão se não conseguir atingir certas plataformas. Esbarrar em obstáculos, inimigos ou mesmo nas plataformas laterais que compõem os cenários do game também fazem com que o infeliz ser azul perca uma vida de maneira instantânea. O Smurf também não sabe nadar, por isso, todo cuidado é pouco quando for cruzar um rio que esteja no caminho! Para complicar ainda mais a vida do jogador, existe também uma barra vermelha que vai sumindo no alto da tela: ela é uma espécie de “marcador de tempo” e determina que o jogador deve passar para o próximo cenário do jogo antes que ela acabe, ou caso contrário, também perde uma vida! Smurfs: Rescue in Gargamel's Castle é um game que tem que ser jogado de maneira rápida e precisa, ou você literalmente já era!

por ter um objetivo a ser cumprido, ao invés de ser mais um daqueles games chatos onde a única “missão” era conseguir o maior número de pontos possíveis.

Cada estágio do game é dividido em 7 cenários, que representam diversos tipos de áreas diferentes, como florestas, campos, montanhas, cavernas e o sujo castelo de Gargamel. De acordo com o nível de dificuldade do game, cada um destes cenários tem que ser vencidos mais de uma vez, e trazem inimigos mais velozes e obstáculos para complicar a vida do jogador. E falando em inimigos, o jogo traz alguns bem interessantes: temos pássaros negros semelhantes a corvos, cobras, aranhas e morcegos. De maneira curiosa, apesar do título do game, não temos nele o infame Gargamel e nem mesmo seu gato Cruel para enfrentar, apesar de existir várias “lendas” que afirmam ser possível fazer com que o velho feiticeiro apareça no jogo. Mas tudo não passa de conversa fiada!

A jogabilidade do game é simples: não é necessário utilizar o botão do controle, que aqui não possui nenhuma função. Tudo é executado pelo “manche” direcional. Para ambos os lados se movimenta o Smurf, um toque para cima o faz pular e com dois toque ele pode dar um pulo maior e direcionado para o lado onde ele estiver seguindo.



Graficamente o game é bonito: apesar de toda a limitação do Atari 2600, Smurfs: Rescue in Gargamel's Castle traz cenários bem coloridos e variados, onde podemos destacar a parte do campo com o rio cruzando o centro da tela, onde o céu com nuvens que se movem mais parece um arco-íris. O design dos personagens também está decente, e contam com uma animação muito boa. A parte sonora, apesar de simples, cumpre muito bem o seu papel: a música que rola em todos os cenários é curta, durando apenas alguns poucos segundos, e é repetida infinitas vezes, mas mesmo que alguns possam enjoar dela por causa disso, não há como dizer que se trata de um som irritante. É interessante notar que na parte da caverna, a música muda de tom, passando o sensação de estar mesmo em um ambiente fechado. E cada movimento ou ação do jogo, seja do Smurf ou dos inimigos, possui um efeito sonoro característico e único, mostrando que os produtores tiveram capricho nesta parte do game.



Conclusão

Smurfs: Rescue in Gargamel's Castle é um dos meus games preferidos do Atari 2600! Um jogo divertido e com um desafio crescente, que proporciona horas e horas de jogatina.

Jogo: Smurfs: Rescue in Gargamel's Castle	8	8,25
Lançamento: 1982	8	
Plataforma: Atari 2600	8	
Fabricante: Coleco	9	
GRAFICO	8	8,25
SOM	8	
JOGABILIDADE	8	
DIVERSAO	9	



THE LEGEND OF ZELDA™

LINK'S AWAKENING



THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

A aventura de seus sonhos no game boy contra o pesadelo de link

Por Old

A aventura em preto e branco não tirou o colorido do jogo

Em 1989, uma febre chamada Game Boy, tomou conta do mundo. O pequeno notável da Nintendo era um console handheld (portátil) que retraduzia os grandes sucessos do console 8 bits da empresa e ainda um pouco mais. A idéia de levar estes jogos para qualquer lugar e com relativa economia nas baterias em comparação a seus concorrentes fez a Nintendo reinar absoluta neste mercado.

Legend of Zelda demorou 4 anos para dar as caras no Game Boy (1993). Neste meio tempo, A Link to the Past já havia sido lançado para o Super Famicom (Snes Japonês) e por um momento os fãs pensaram que o jogo não seria lançado para o portátil. A Nintendo sabia como deixar os jogadores na expectativa, e quando os primeiros previews do jogo foi lançado, muitas perguntas ficaram no ar:

- Sem Zelda?
- Sem Gannon?
- Sem o Triforce?

Sob essas perguntas, os jogadores não ficaram só na expectativa do lançamento do jogo, mas queriam conferir

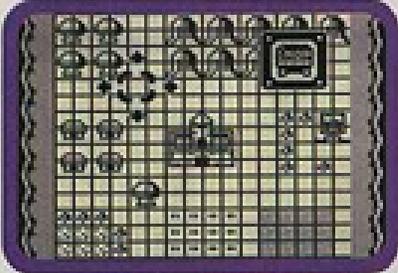
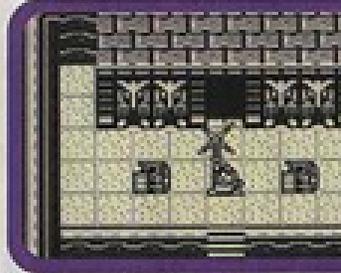
de perto qual seria o resultado. Abaixo podemos conferir um dos previews de Link's Awakening quando ele estava ainda em seus 70%:



ZELDA FOR GAME BOY

The rumors have been flying around for years that Nintendo was working on a Zelda game for Game Boy. Those rumors will become reality this Spring when the so-far untitled Zelda IV hits the stores. Pak Watch recently took a look at a 70% complete version of the game, and wow! The graphics, although monochrome,

are based on The Legend of Zelda: A Link To The Past, but the characters and many of the characters derived from the first Zelda game. Link's world in this 4 Megabyte Battery Pak is said to be as large as A Link To The Past. Link himself has some new moves and tools. The story so far puts Link in a

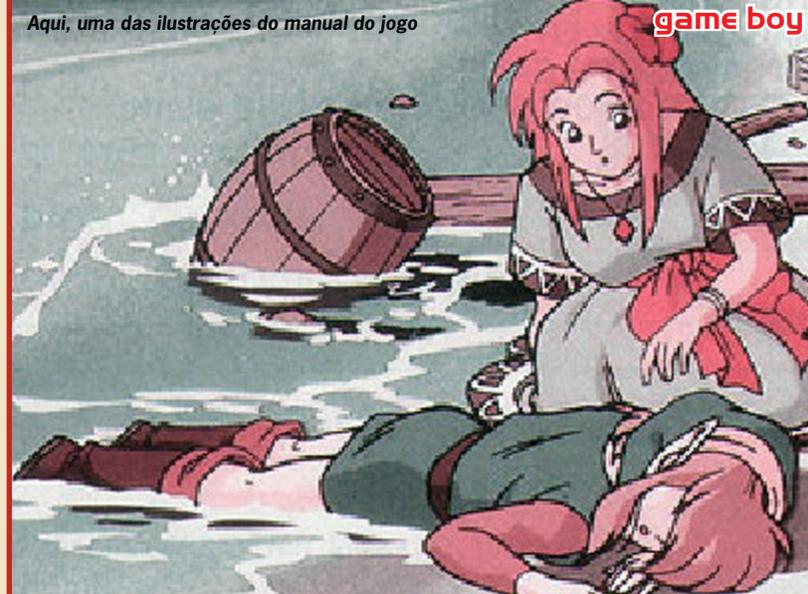



Foi então que Legend of Zelda: Link's Awakening foi lançado, e os jogadores puderam conferir o resultado de um dos melhores jogos da série lançado para o portátil. E mostrou a versatilidade da franquia não só voltada a seu tema e história central, Legend of Zelda era muito maior que isso e poderia ter suas versões side history. E mais, mesmo em sua ausência de cores na primeira versão, o jogo mostrou todo o seu colorido vibrante e animações além da versão Nes e quase similares a versão Snes. Este foi apenas o primeiro capítulo de uma história que iria se repetir em suas outras versões portáteis.

Sem mais delongas, vamos conferir este review de Legend of Zelda: Link's Awakening.

História e enredo do jogo

Após os eventos de Legend of Zelda: A Link to the Past, nosso herói Link decide então viajar para terras distantes afim de fortalecer suas técnicas de combate. Gannon podia ter sido destruído (será?) mas o mal ainda poderia estar rondando Hyrule. Enquanto estava velejando em alto mar, Link é surpreendido por uma tempestade. A pequena embarcação não iria resistir muito tempo, por mais que nosso herói fosse forte, as forças da natureza foram ainda mais fortes, então, Link e a embarcação naufragaram.



Tudo parecia perdido, mas ainda não era o fim. Enquanto caminhava pela enseada da ilha de Koholint, uma jovem chamada Marin, encontra Link desacordado e entre os destroços, quando ela percebe que Link ainda está vivo, ela o leva para a casa de Tarin, seu pai. Link então desperta completamente atordoado, chega inclusive a confundir Marin com Zelda, mas então ele percebe que não está mais em Hyrule, e a ilha de Koholint era um lugar que nunca havia ouvido falar antes.



Link agradece a hospitalidade de Marin e Tarin, mas resolve então procurar uma forma de sair da ilha. Tarin entrega a Link seu escudo, e lhe diz que provavelmente sua espada ainda está no local onde Marin o encontrou. Link retorna então a enseada, quando é abordado por uma misteriosa coruja (Muitos a reconheceriam mais tarde com Rauru em Ocarina of the Time) e lhe diz que ele é o jovem escolhido para acordar uma entidade chamada Wind Fish, que juntamente com ele iriam derrotar Nightmare (Lit. Pesadelo)



Nas imagens acima, podemos conferir o momento em que Marin leva Link até a casa de Tarin após o resgate

BOY

NINTENDO

da—
music
s are
game.
gabit
ge as
nself
world

of nightmares and dreams. You'll definitely be hearing more about this one, although it may go through a name-change.

Nintendo is also working on a new Kirby game, this time for the NES, and Vegas Stakes, in which you are a high-roller trying to turn chump change into millions.





Nesta imagem, podemos conferir a coruja que muitos dizem ser Rauru, de Ocarina of the Time

Ciente que era a única forma de deixar Koholint e atendendo ao chamado da aventura, Link então começa uma busca por 8 instrumentos sagrados capazes de despertar Wind Fish e colocar um fim a maldade e monstros criados por Nightmare.

Elementos e particularidades do jogo

Legend of Zelda: Link's Awakening segue alguns dos elementos básicos dos primeiros jogos da série. Começando pela visão de jogo Top Down (Cima para baixo). Os jogadores estranharam um pouco a ausência de cores (mesmo cientes que era uma versão para o Game Boy), mas ficaram satisfeitos com o resultado dos gráficos do jogo.

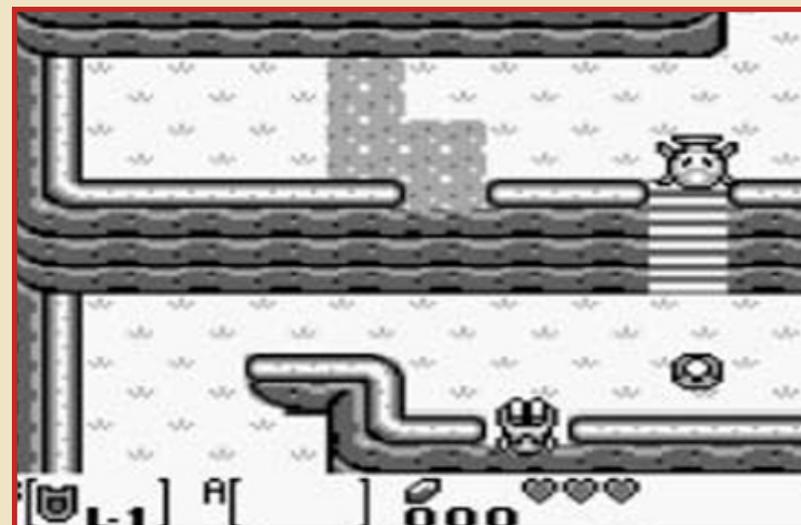
Estes assumem um intermédio entre as versões conhecidas do Nes mas possuem alguns requintes e poucas animações semelhantes ao Snes. A parte sonora não lembra em nada os jogos anteriores, mas resgata em sua reprodução todo o clima de magia e fantasia da série, não importa se está jogando em seu Game Boy ou Super Game Boy (usando o Snes), as músicas são muito agradáveis.

Algumas implementações foram feitas na jogabilidade. A primeira delas está na parte de equipamentos.



Os itens estão ligados diretamente aos botões A e B, mas neste título é dada a opção aos jogadores determinar quais botões estes itens serão usados. Na imagem acima, partindo da esquerda para a direita, podemos conferir as mudanças de equipamentos feitas a partir do menu do jogo.

O Escudo não é apenas mais um item de defesa, ele pode ser usado para empurrar alguns objetos, ganhou uma característica mais funcional. E diferente das séries anteriores, link agora pode saltar (esta característica lembra muito Zelda II para o Nes, inclusive nas dungeons existe uma visão side scrolling semelhante ao título). Abaixo podemos conferir dois exemplos:



Link usando seu escudo para empurrar os inimigos e ao lado saltando, duas novidades da versão para o Game Boy em sua jogabilidade.

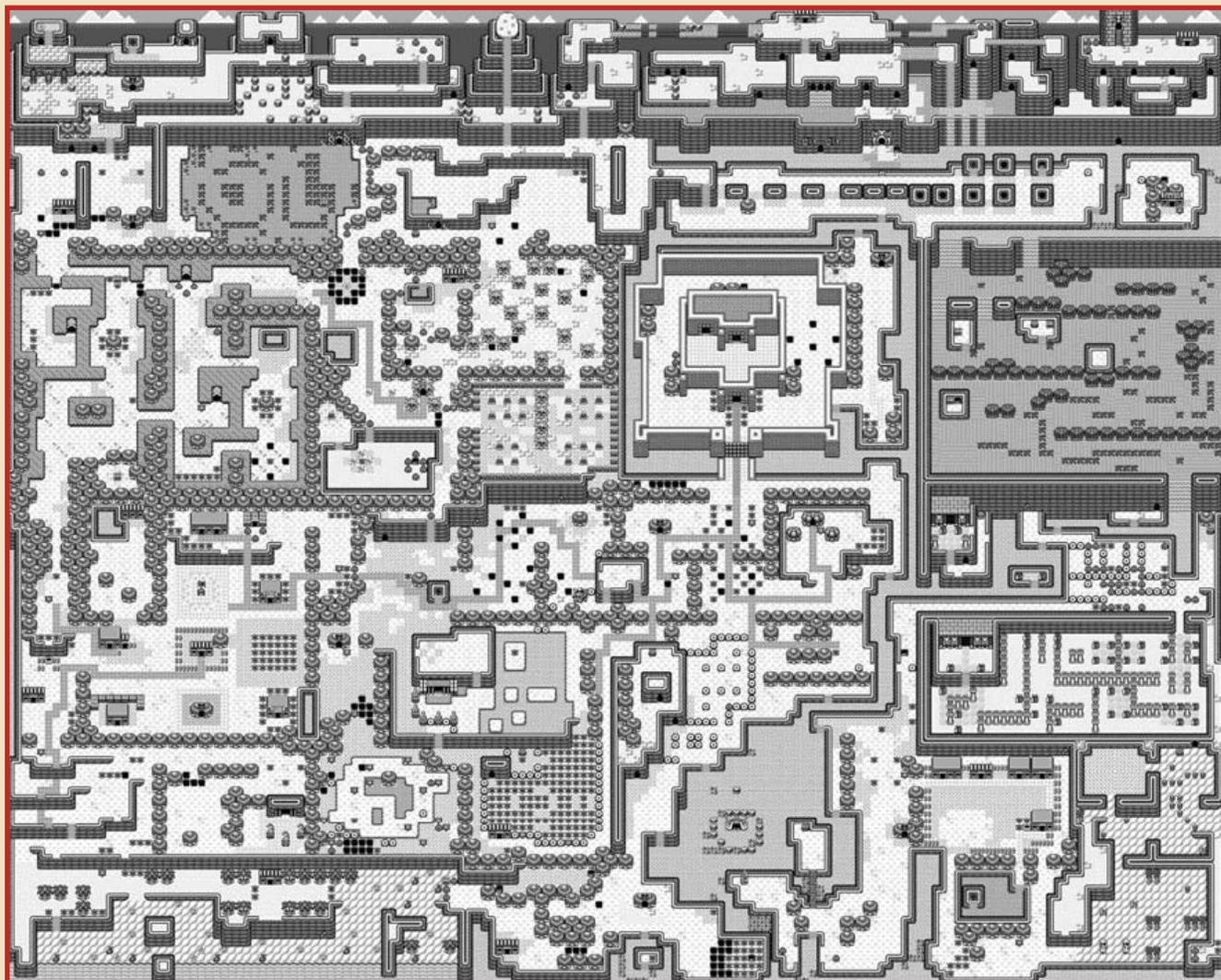


Outros atrativos de Link's Awakening são as Side Quests do jogo (além da já famosa caça aos Heart Containers). Acima podemos conferir dois exemplos: Secret Seashells (uma caçada a conchas espalhadas durante todo o jogo, quando o personagem consegue reunir todas e a leva para o seu Templo, Link ganha um dos melhores itens do jogo, uma espada mais poderosa, muito semelhante a usada no primeiro jogo da série) e ao lado o Trade Game.

Trade Game (Jogo de troca)

Consiste numa side quest em que o personagem consegue um item e quase que imediatamente troca por outro até o objetivo final, que consiste em um item surpresa (não vou dizer qual é para não tirar a graça do jogo). Um divertido jogo de pesca também foi adicionado como um dos mini games opcionais do jogo (embora se for participar da side quest: Trade Game, ele passa a ser obrigatório). Na imagem acima e ao centro, podemos conferir os primeiros passos do trade game.

Sistema de navegação do jogo



Na página anterior podemos conferir um mapa geral de Koholint e de todas as fases de exploração do jogo (exceto as dungeons que possuem mapas e navegação distinta). Mas não existe uma diferença muito grande entre um e outro. Claro que nem todas as áreas do jogo podem ser acessadas livremente, alguns locais é preciso ter um determinado item para executar a passagem de um ponto para outro. Algo que foi trazido do jogo: A Link to the Past, foi o Flying Rooster e claro a Ocarina. Quem jogou a versão do Snes sabe do que estamos falando.

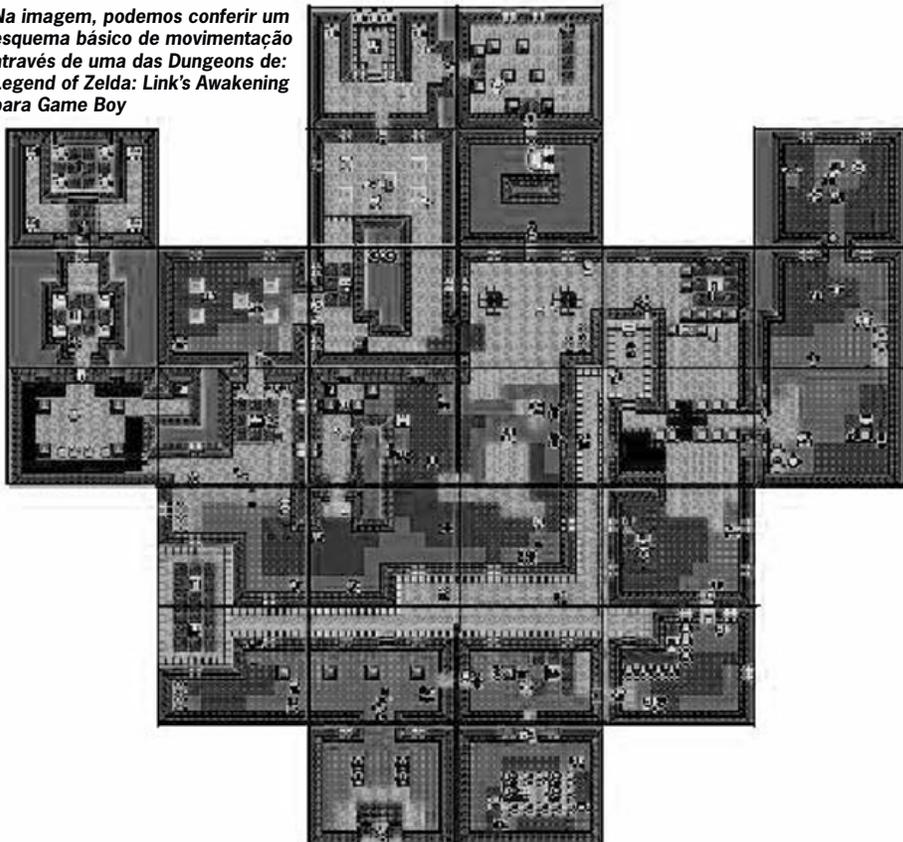
Quando Link toca a Ocarina, este pássaro o leva a pontos distintos do mapa, basicamente são as áreas mais importantes do jogo, isso evita o personagem ter que percorrer grandes distâncias entre um ponto e outro.

Nas Dungeons, a ação de Link corresponde á um número de salas, nos quais correspondem o cenário e desafio. Como em quase todos os jogos Legend of Zelda, itens como o Compass (Bússola), Map (Mapa) e a Dungeon Key (que abre a porta onde está o chefe de fase e o grande baú) estão presentes nesta versão. O objetivo principal nas dungeons é recolher um item especial além do instrumento musical que o personagem consegue ao derrotar o chefe de fase.

Com o acréscimo de novos elementos na jogabilidade e alguns dos itens, os puzzles das dungeons ficaram ainda mais dinâmicos e divertidos. Cada chefe de fase exige uma técnica especial para ser derrotado (geralmente envolvendo o item especial conseguido nas dungeons).

Na versão DX (no qual falaremos mais adiante) um novo Dugeon foi acrescentado, é uma fase opcional assim como os side quests já descritos nesta matéria.

Na imagem, podemos conferir um esquema básico de movimentação através de uma das Dungeons de: Legend of Zelda: Link's Awakening para Game Boy



GAME BOY COLOR



Nintendo

A versão DX (deluxe)

Cinco anos após o lançamento de Link's Awakening, o jogo ganhou sua versão DX (Deluxe). Com o sucesso do Game Boy Color, alguns clássicos do Game Boy, tiveram versões refeitas e em cores de seus jogos.

Link's Awakening não ganhou apenas cores, mas alguns extras, como o Color Dungeon e alguns extras com o Game Boy Printer. Algumas imagens do jogo podiam ser impressas neste periférico do Game Boy Color.

Para os usuários do Super Game Boy (periférico ou adaptador em que era possível jogar no Snes os cartuchos do Game Boy) ainda puderam jogar a versão deluxe no Snes.

Havia uma segunda versão do periférico, especialmente projetada para os jogos em cores do Game Boy, mas ao contrário do primeiro, que chegou a ser fabricado pela Playtronic aqui no Brasil, este modelo não

THE LEGEND OF ZELDA[®]

LINK'S AWAKENING

DX[™]

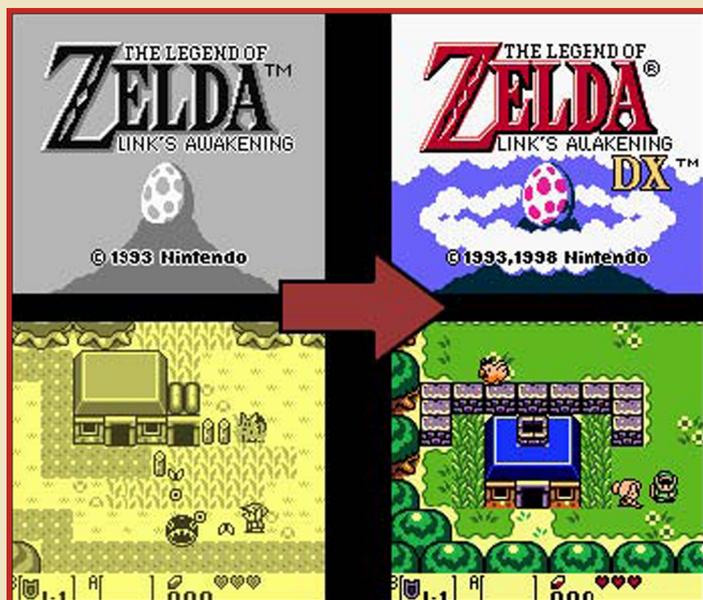
**INCLUDES
NEW SECRET
DUNGEON!**

ACCESSIBLE ON
GAME BOY[®] COLOR ONLY

Rápidas sobre Legend of Zelda Link's Awakening

1. Durante o desenvolvimento de Legend of Zelda: Link's Awakening paralelamente em 1992, outro game estava sendo desenvolvido junto: Kaeru No Tame ni Kane wa Waru ("For the Frog the Bell Tolls") o título é uma paródia à obra de Ernest Hemingway: From Whom the Bells Tolls Por quem os sinos dobram). O personagem Prince Richard faz uma aparição em Legend of Zelda.
2. Mr. Write (Sim City) Yoshi e outras citações de personagens de Mario e jogos da Nintendo aparecem no jogo.
3. Nightmare na batalha final assume a forma de Gannon e de outros inimigos do jogo: Legend of Zelda a Link to the Past.
4. Link pode roubar itens dos Shops, mas depois ele é chamado de Thief (Ladrão) durante o restante do jogo.
5. A versão DX recebeu cotações melhores que a versão original, somando os dois jogos em unidades vendidas, estima-se que 6 milhões de jogos foram vendidos no mundo todo.
6. Um item que parece ser uma das 3 partes do Triforce confere ao personagem mais força.
7. Tarin tem um character design muito parecido com Mario, e muitos jogadores fazem esta associação, principalmente no começo do jogo, quando Tarin come um cogumelo mágico e se transforma em um racoon. Uma referência direta ao traje que Mario usava em Super Mario Bros 3.
8. Na versão DX, se o personagem coloca o nome de Zelda, algumas músicas do jogo irão tocar diferentes da original.
9. Wind Fish na verdade é uma baleia, portanto não é um peixe. Mas para muitos é uma associação direta as baleias espaciais de Final Fantasy IV(II).
10. Muitos elementos como: o minigame de pesca, voar com a coruja e as canções tocadas na Ocarina, fariam parte mais tarde de Legend of Zelda Ocarina of the Time.

chegou a ser comercializado oficialmente. Para os poucos felizardos que conseguiram esta versão, puderam também conferir uma nova frame (janela ou grade de tela) muito diferente da que vimos na versão em preto e branco. E claro, puderam conferir a dungeon extra do jogo.



Na imagem ao lado, podemos conferir as mudanças da versão monocromática do Game Boy e na versão Color.



The Legend of Zelda – Link's Awakening **Por: Old**

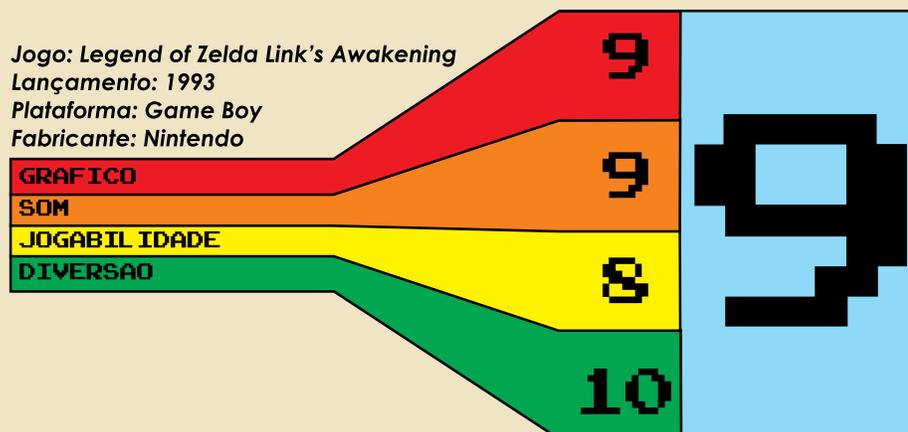
Reza a lenda, que Shigeru Miyamoto quando criança explorava toda a região em volta de sua casa em Kyoto no Japão. Dizem que ele andava por florestas, trilhas escondidas em montanhas, entrava em cemitérios e tudo isso com a intenção de compreender melhor seu mundo. Dizem até que quando era jovem, levou uma lanterna e entrou numa caverna que descobriu nas profundezas de um bosque.

Se isso é verdade ou não, Legend of Zelda em sua primeira fase nos games, nos transportava para estes tipos de lugares, em um universo cheio de magia e desafios.

Esta versão de Legend of Zelda me marcou, por que não seguia a risca os demais jogos da série, parecia e era uma aventura totalmente independente. Quando comprei meu Game Boy, esperei ansioso por este jogo, ele demorou a chegar, mas valeu à pena a espera. Este jogo mostrou ao mundo, que a série estava preparada e amadurecida o bastante para encarar em sua época os desafios do mercado handheld, e o fez de forma tão magnífica que o público queria mais.

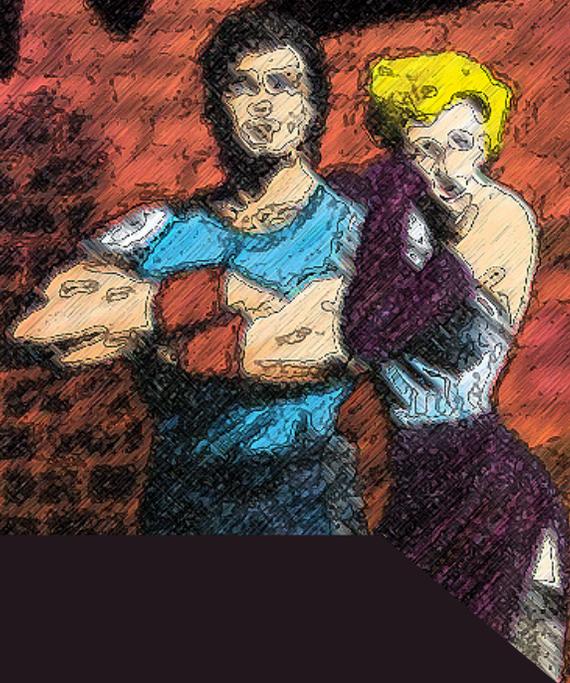
A Nintendo demorou muito para lançar uma versão colorida de seu Game Boy, e quando fez a versão DX deste jogo, sabia que tinha um público certo a espera deste remake. A Nintendo não dava um ponto sem nó, usava e abusava do que tinha de melhor, recriava e reinventava o que já existia e o público só tinha a ganhar com isso.

Hoje, quando eu vejo este jogo, me lembro com saudades às longas e intermináveis horas preso no trânsito enquanto explorava Koholint em busca dos itens das side quests e de desvendar todos os enigmas e fases deste jogo. Uma época em que grandes clássicos despontavam e Link's Awakening foi um deles.





VIGILANTE



VIGILANTE

O clássico beat'em up do final dos anos 80

Por Old

Em 1989, estava na expectativa de comprar meu Master System, justamente porque sabia que havia este título do Arcade para o console. Vigilante não veio na primeira leva de cartuchos no meu videogame, mas enquanto isso me divertia nos arcades com o jogo.

Com um enredo clássico dos jogos Beat'em Ups e dos filmes de época como: Aventureiros do Bairro Proibido (Big Trouble in Little China) Bruce Lee, Jackie Chan e muitos outros que envolviam lutas marciais, temas orientais e algum bairro assolado por alguma gang ou facção criminosa, era o suficiente para manter o pessoal durante horas nos arcades. E acreditem, este jogo me manteve muito ocupado.

Lançado pela: Irem, no Japão e distribuído pela Data East, nos EUA em 1988, o jogo é considerado uma sequência espiritual de outro sucesso da empresa: Kung Fu Master (1984). Muitos que já o haviam jogado chegaram a pensar que era uma continuação deste outro clássico beat'em Up. Vigilante pode não ter feito tanto sucesso em sua época como: Double Dragon (Technos) e ficou ultrapassado depois lançamento de Final Fight (Capcom). Mas ficou na memória de muitos jogadores e gerou grande expectativa nas suas versões portadas para consoles como o: Master System,

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Game Gear, Turbografx-16 (PC Engine no Japão), ZX Spectrum e posteriormente para o Virtual Console.

Neste review iremos relembrar os bons momentos de Vigilante em sua versão Arcade, analisando o jogo e trazendo algumas curiosidades. Direto das ruas de Nova York, com diversão e pancadaria do passado sempre presente, com vocês: Vigilante.



Capa da versão PC Engine de Vigilante. Uma imagem um tanto quanto forte para a época não é mesmo?

História do Jogo (Atenção: algumas das imagens abaixo são meramente ilustrativas, visto que o jogo não tem introdução)

Cidade de Nova York, 1988. Nos subúrbios de uma das maiores metrópoles do mundo, o crime organizado tomou conta das ruas, aterrorizando seus moradores e comerciantes locais. A polícia não consegue conter uma onda devastadora de crime e terror. Tudo parecia perdido, parecia...



Mesmo com bons gráficos, Vigilante não fez sucesso como Double Dragon

No meio do caos urbano, surge um herói, que começa a fazer justiça com as próprias mãos e enfrentar sozinho os criminosos. Conhecido apenas como "O Vigilante" resolve colocar um fim ao reinado de terror de Giant Devil e sua gang de Skinheads.



Esta Madonna esta bem diferente do flyer do arcade não é mesmo?

Giant Devil então ordena aos Skinheads que sequestram Maria para servir de isca e trazer Vigilante para que ele mesmo o destrua com as suas mãos. Maria foi sequestrada, e Vigilante agora luta contra o tempo para salvar sua namorada de Giant Devil e varrer os Skinheads de Nova York. Não será uma tarefa fácil, pois os homens de confiança de Giant Devil também foram chamados para acabar com Vigilante. Cabe agora a VOCÊ, sob o

controle de Vigilante, percorrer as ruas de Nova York até o esconderijo de Giant Devil e acabar com seus planos de uma vez por todas.



Gráficos

Graficamente, Vigilante exibia belos gráficos em sua época nos Arcades, um dos cenários de jogo que mais chama a atenção é a ponte do Brooklin com a vista de fundo da Cidade de Nova York, os demais cenários exibiam pequenos detalhes curiosos, nos quais falaremos mais adiante neste review. O Jogador pode notar o trabalho bem feito dos programadores em certos sprites e pixels no jogo. Os personagens exibiam algumas expressões faciais quando atingidos, principalmente os chefes de fase. Embora cada personagem do jogo tenha uma característica própria e até etnia, sabemos que a Irem utilizou-se de um truque na programação dos personagens, já que cada um deles era uma variação sutil de um mesmo desenho. Conforme podemos conferir na imagem abaixo:



Jogo dos sete erros? Não, é apenas uma representação gráfica de como o desenho de um personagem era utilizado para todos os demais, mudanças nas cores e tamanhos dos sprites proporcionavam a ilusão de serem personagens diferentes.



Talvez o único vacilo na programação e nos gráficos, fique somente por conta de uma situação. Quem não se lembra do único inimigo do jogo que se utiliza de uma arma de fogo? A demora do projétil no ar era talvez uma das coisas mais forçadas neste sentido. Mas nem tudo é perfeito.



Som, Jogabilidade e Dificuldade

A parte sonora de Vigilante não recebeu muita atenção no jogo. Quem jogava o Arcade em um Fliper, com certeza não era capaz de ouvir as músicas de fundo, a desculpa na época poderia ser o barulho do ambiente, mas não era. Quem já jogou mesmo por um emulador, pode perceber que elas estão lá, mas são baixas quase inaudíveis, a menos que aumente muito o volume. O jogo também conta com alguns “resmungos” sintetizados por parte dos chefes de fase quando aparecem para lutar ou quando derrotados. Mas definitivamente não foi o ponto forte do jogo.

A jogabilidade ancestral de Kung Fu Master em Vigilante (com o uso dos punhos e chutes para a execução dos golpes), foi ampliada neste jogo. Outra novidade em Vigilante foi o uso de um Nunchaku como arma adicional. Abaixo na imagem, podemos conferir os vários movimentos do personagem no decorrer do jogo assim como algumas animações:



Não poderíamos falar da Jogabilidade sem mencionarmos o quanto isso afeta diretamente a dificuldade do jogo. Os golpes são variados, mas a jogabilidade é um tanto trancada, ou seja, nem sempre os comandos respondem de imediato ou de maneira eficaz. Com o avanço das fases existe um acréscimo significativo de inimigos na tela e muitas vezes em uma velocidade em que uma resposta atrasada do controle acaba resultado na perda de uma grande quantidade de energia, principalmente em situações

em que o personagem é agarrado.

Mesmo os jogadores veteranos concordam que este fator compromete muito a jogabilidade e acabam acrescentando um fator de dificuldade absurdo e muitas vezes frustrante. Isso talvez, possa ter sido uma estratégia adotada pela Irem na programação do jogo, visto que o mesmo é relativamente curto com apenas 5 fases e não muito longas.

Vigilante não é um jogo difícil, mas exige paciência do jogador veterano que decide experimentar o jogo depois de muitos anos. Para o jogador novato que decidir experimentar esse jogo pela primeira vez em um arcade ou emulador, nosso conselho é que compreenda as limitações de jogabilidade de sua época. Mas podem ter certeza que Vigilante irá lhes proporcionar uma experiência divertida de uma época em que o gênero Beat ‘em Up estava começando a sofrer mudanças e transformações.

Madonna em Vigilante

Na época em que Vigilante circulava pelos Arcades, muita gente dizia que a personagem salva pelo herói do jogo era a famosa cantora e pop star Madonna. Claro, até por que aparecia o nome Madonna na introdução da primeira fase e seguintes. Mas então por que chamamos a mocinha de Maria?

Vamos analisar a coisa desta forma, esqueçam a cantora. Vigilante se passa em Nova York e nessa cidade existe também uma grande concentração de imigrantes italianos. Madona ou Madonna é um nome próprio usado para chamar a Virgem Maria, mãe de Jesus, portanto é um derivado de Maria.

A confusão começou quando a Data East resolveu levar o nome Madonna ao pé da letra neste Flyer de Arcade



Notem que o Flyer de Arcade da Data East de 1988 exibe uma Madonna totalmente diferente da que existe no jogo e um estilo próximo ao que Madonna (a Pop Star) usou em seu filme: “Who’s That Girl” (Quem é esta garota?) de 1987.

Todas as versões para outros consoles mantiveram o nome Madonna, com exceção da versão do Master System, que temendo problemas com direitos autorais, mudou o nome de Madonna para Maria, o nome da gangue Skinheads, também foi trocado para Rogues, já que o primeiro nome era uma forte citação á grupos Neo Nazistas e anti-semitas.



Acima, a esquerda, podemos conferir a versão modificada do Master System. Além de modificarem Maria e Skinheads, alguns outros diálogos foram modificados, pois aparentemente eram muito agressivos para o público infanto-juvenil.



Maria dona de uma rede de lojas?

Maria estaria sendo vítima também de um golpe do baú de Vigilante? Afinal ele poderia muito bem estar protegendo sua namorada e seu investimento.

Elementos estranhos em Vigilante

Algumas situações e detalhes no jogo são bastante peculiares e estranhos, vamos mostrar alguns deles:



Sorvetes Bombados?

A propaganda da sorveteria da primeira fase é um tanto estranha. Mas segundo nossos especialistas em mensagens subliminares trata-se de uma piada pra lá de sacana.

Madonna inspirando o pessoal do marketing da Data East. Viva o pop!





Na hora do Aperto, corra para o Banheiro

Não é preciso ser tão inteligente para sacar que Pipi Room (Pipi House ou WC) trata-se de um banheiro. Vários bandidos saem deste local para atacar Vigilante, mas já imaginaram se um mais apressado tivesse protagonizado uma cena como esta?



A Velha Propaganda

A propaganda: The Last Fight Has Begun não está lá a toa, trata-se de um jogo lançado pela Irem em 1986 chamado: Lode Runner IV - Teikoku Karano Dasshutsu, de fato, foi a última conversão de Lode Runner para Arcade feita pela empresa.



Os Sapatos que reaparecem...

Maria é jogada dentro da Van descalça na introdução da primeira fase, obviamente na introdução da segunda fase deveria permanecer descalça. Mas eis que em um passe de mágica, voilá, os sapatos reaparecem na imagem.



E por fim o Arcade!

Este imagem não poderia faltar não e mesmo? Arcade com direito a cinzeiro e tudo mais!

Jogo: Vigilante
Lançamento: 1988
Plataforma: Arcade
Fabricante: Irem





OLD SCHOOL GAMER

WWW.OLDSCHOOLGAMER.COM.BR



A CASA
DOS SEUS
JOGOS
CLASSICOS



GEX

Luz, câmera e DIVERSÃO

Por Ney Lima

Aqueles que compraram um 3DO (assim como eu) sabem muito bem como foi pagar caro neste console, que em seu lançamento custava U\$600. Pois é, eu comprei meu 3DO poucos meses depois de ser lançado, por meio do irmão de um amigo meu, que raramente viajava para a terra do Tio Sam e conseguiu trazer pra mim esta belezinha que fazia brilhar os olhos de um gamer, que queria experimentar novidades da última geração. Gráficos e sons de primeira linha, tudo isso em um pequeno CD maravilhoso. Mas o próprio 3DO tinha como conceito uma abordagem diferente dos consoles de 16 Bits, onde focava mais a interação com o jogador por meio de seus games diferentes e com cara de PC, voltado realmente para um público mais maduro. Interatividade, sofisticação e inovação eram o que este console de 32 Bits queria mostrar ao mundo. Mas em um mercado onde Sega e Nintendo dominavam com linhas de jogos já conhecidas do gosto da nação gamer e com preço mais acessível, o 3DO precisava de títulos para atrair esse público.

Um game 2D de plataforma e um mascote...

Sem nenhum jogo como Mario e Sonic para entrar nessa briga pela fatia de mercado, a equipe de desenvolvimento da Crystal Dynamics teve a difícil tarefa de criar um jogo 2D de plataforma, que tivesse um personagem principal de mesmo carisma das mascotes da Sega e Nintendo. Nesta época, ter uma mascote que pudesse destacar a marca era importantíssimo, tanto que até hoje a Nintendo vive de seus inúmeros games com seu personagem Mario, que por sinal, rende muito!

Foi deste ponto de vista que Gex, a lagartixa falante e bem

humorada da Crystal Dynamics, deu as caras para a alegria dos donos de um 3DO (assim como eu), carentes por um game de plataforma.





A voz de Gex é feita pelo comediante Dana Gould (imagem a esquerda) da HBO, gravando várias falas, onde a maioria delas são referências a filmes e programas de televisão. Dana trabalhou no filme *Quanto Mais Idiota Melhor*

A história de Gex é bem engraçada por sinal. O Pai de Gex morreu em um acidente na NASA e a vida da família nunca mais foi à mesma. Desde então, Gex passou a vida assistindo a seus programas de televisão favoritos, filmes clássicos e desenhos. A família decide mudar-se para a Califórnia, mas Gex continuava preso aquela alienação por assistir televisão, até que um dia, sua mãe resolve vender a sua TV para um grupo de ciganos. Mais tarde o tio de Gex deixa uma herança para a família e Gex resolve voltar para o Haváí para comprar sua casa e uma enorme TV nova. Em um dia corriqueiro, Gex sentado em sua poltrona em mais uma de suas sessões pipoca, avista uma mosca e a engole, sem saber que esta mosca o levaria para Media Dimension, onde o vilão Rez tinha total controle.



Gex é puxado para dentro da TV, onde precisa encontrar os controles remotos, passando por outras dimensões e assim escapando desse mundo louco dominado por Rez. Originalidade é o que importa. Nada de salvar o mundo ou a princesa, o negócio é salvar a própria pele.

Já o design de Gex foi muito bem pensado, porque jogar na pele de uma lagartixa e poder grudar nas coisas, além de subir e descer pelas paredes, era algo interessante e diferente de se fazer. Gex é uma lagartixa carismática, cheia de estilo, com frases engraçadas e canta trechos de músicas famosas como "Kung Fu Fighting". Outra coisa bacana foi o grande trabalho de animação feito para Gex, onde são mais de 450 quadros de animação. Correr, saltar, pular, escalar paredes, chicotear com o rabo, entre outras, são algumas das várias coisas que nosso amigo pode fazer durante o game. Fora isso, o humor de Gex é sua marca registrada.

Dentro de Media Dimension, o game é composto por cinco mundos distintos. Todos esses mundos possuem um mapa principal central, onde encontraremos TVs espalhadas, que nos levarão para as fases com a finalidade de encontrarmos os controles remotos de cada uma. O trabalho gráfico foi bem executado e chamou muito a atenção de quem viu este game pela primeira vez. Um game plataforma de um 32 Bits precisava ter um nível gráfico acima da média, mas até



Gex contava com bons gráficos, mas mesmo assim, não foi suficiente para desbancar Donkey Kong Country do SNES





que Gex correspondeu às expectativas. Belas fases, com um colorido cheio de tonalidades, principalmente em New Toonland. Além do belo trabalho gráfico, os inimigos eram engraçados, completando e dando a essência necessária durante o percurso das mesmas. Ao deixar o jogo parado (aquele momento em que você vai ao banheiro), o jogo proporciona uma “tela de descanso” com as patinhas de Gex passando pela tela. Diferente pra época!

A trilha sonora, assim como os efeitos foram incríveis, graças à tecnologia e nitidez do CD. Cada mundo possui sua música tema, com vários efeitos, sons de fundo e vozes, assim como os chefes de fase com seu próprio tema (destaque para a risada psicótica da boss em Cemetery). As falas hilárias de Gex dão um toque especial a tudo isso.

Em termos de jogabilidade, o game responde bem, mas você precisará acostumar-se a pular e grudar nas paredes. Sendo uma lagartixa, precisa agir como uma! Não é mesmo?



Os Mundos de Media Dimension



Cemetery: baseado nos filmes clássicos de horror do cinema



New Toonland: uma referência aos cartoons



Jungle: retrata a atmosfera bem ao estilo Indiana Jones



Kung Fu Ville: inspirado nos filmes antigos de artes marciais



Rezopolis: um lugar bem caracterizado pelos filmes de ficção científica. Seria uma homenagem ao filme *Metropolis*, de Fritz Lang?

Além dos movimentos básicos já citados, como correr, saltar, chicotear com o rabo e grudar, nossa lagartixa encontrará power-ups durante o percurso das fases que dão poderes por um tempo determinado e alguns até Gex ser atingido, como soltar bolas de gelo para congelar os inimigos, lançar bolas flamejantes, hiper-velocidade entre outros. O game não é muito difícil, mas precisa de cautela e ser curioso para passar as fases, além de encontrar os controles remotos e achar as fases bônus. Gostaria que tivesse mais fases. Por ser um jogo de plataforma ao estilo dos concorrentes, poderia ser maior, para ter certa longevidade. O legal nesse game é o jeito de reiniciar a partida, que é marcado ao encontrar uma câmera, bem ao estilo Polaroid. Ao darmos uma chicotada, ela tira uma foto da parte onde paramos. Original! Agora, para salvar o seu progresso, você precisa encontrar uma fita cassete pela fase e ir até o final, para o game salvar automaticamente. Complicado! Mas a dificuldade é na medida certa e mantém a diversão.

artística de todo o processo de criação, o objetivo que foi dado a eles era criar o próximo Sonic dos games. Algo que fosse vendável, que pudesse ir além do que o game em si, que fosse futuramente uma linha de brinquedos, desenho animado, estampasse cadernos e toda uma linha de bugigangas vendáveis pelo mundo. Um deles o apelidou de “projeto do inferno”, porque o estúdio também passava por um problema financeiro e este projeto tinha que dar tudo certo. A equipe trabalhou muito para encontrar uma

Gex no confronto decisivo contra Rez



Há um mundo secreto chamado Planeta X que somente é liberado após Gex coletar as partes de um controle remoto misterioso, que estão espalhados pelos mundos do game. Tendo acesso a este mundo e depois terminando o game, serão liberados alguns extras, tais como, conceitos de arte, material descartado, protótipos de inimigos e outras curiosidades. Vale a pena o trabalho para quem gosta de terminar 100% e aprecia esses tipos de bônus.

A cada 100 mosquinhas douradas... tcharam! Uma vida!

Em entrevista com um dos designers que trabalharam no projeto GEX, onde também participaram Mira Ross, Suzanne Dougherty, Lyle Hall e Justin Knorr formando a equipe



LICENSED BY SEGA FOR PLAY ON THE OFFICIAL SEAL OF QUALITY SEGA SATURN console de 32 bits da Sega o Saturno, também recebeu Gex

Os Chefes



Spin n Puke



The Flatulator



Jungle Gym



Toxic Turtle

idéia-chave e assim começar a criar todo o conceito. Primeiramente o projeto foi todo influenciado pelo mercado da época e queriam algo em torno dos filmes clássicos de Hollywood. Podemos ver isso nas fases do game que foi dividido em mundos, como em Cemetery, que possui uma temática enorme em filmes de terror e podemos ver várias referências, assim como no mundo Kung Fu que foi influenciado pelos filmes de artes marciais.

Eles também comentaram sobre a dificuldade encontrada na época e da diferença de criação entre um game de console de 16 Bits para um de 32 Bits. Primeiramente a resolução é bem maior e exigia um nível de detalhamento minucioso. Para a equipe artística, o trabalho em conceito gráfico era seis vezes maior, em relação a games da linha 16 Bits. A equipe tinha apenas nove meses para finalizar a parte artística do game, mas era tanto trabalho, que eles alegaram que seriam necessários três anos para isso (realmente foi o “projeto do inferno” para eles). Para criar todos os mundos, inimigos de tela, telas de fundo, mapas, vídeos e os inúmeros quadros de animação que o jogo possuía, precisavam de uma equipe maior de artistas. Mas esse pedido foi infelizmente negado a eles.

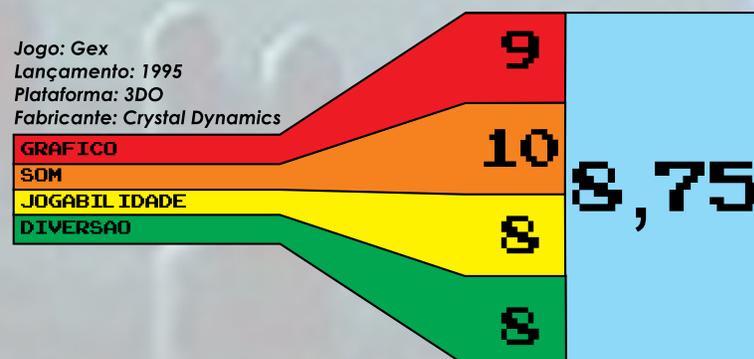
Com o prazo apertando, finalmente chamaram os designers Steve Kongsle (de Crash N' Burn), Kirk Henderson e Steve Suhy, entre outros, para ajudar na produção visual. Quando o prazo dado pela empresa estava no limite, o jogo ainda estava mais ou menos 50% pronto e tiveram que contratar mais pessoas. No final das contas, muito material foi cortado e várias idéias foram descartadas e tudo foi resumido a cinco mundos para o game final. Uma pena mesmo, porque o game poderia ter sido bem melhor e maior, se a equipe tivesse mais tempo. O pessoal trabalhava em média de 12 a 16 horas por dia neste projeto, algo bem insano, sem contar que tinham poucos recursos e equipamentos para um projeto tão ambicioso. Uma parte da equipe trabalhou secretamente para criar as fases secretas do game, reaproveitando uma parte do material que foi descartado, sem que os diretores da empresa

soubessem. O jogo foi finalizado no começo de 1995, mas a maioria da equipe não ficou feliz com o resultado. Foram 21 meses de loucura geral, inúmeros problemas, muitos cortes na produção, poucos recursos e trabalho extremo. Depois que Gex foi lançado no mercado, o game agradou a imprensa especializada e ao público gamer.

Foi um grande alívio para o pessoal que trabalhou nesse tal “projeto do inferno”. Isso tudo pode servir como uma boa reflexão para nós jogadores, que por muitas vezes, criticamos um game sem ao menos saber como foi o procedimento e o sacrifício dos criadores envolvidos.

Com o passar do tempo, Gex teve ainda versões para outros consoles, e ainda tentou aventurar-se no universo 3D sem sucesso. Muitos fãs já afirmavam que ele estava entre os melhores games do 3DO, e uma mascote a altura dele, mas o console não teve a mesma flexibilidade de Gex para segurar as experientes Sega e Nintendo.

Esta última por sinal, já apresentava seu novo arrasa quarteirões Donkey Kong Country, que esbanjava beleza com seus gráficos pré-renderizados, ofuscando assim nossa pequena lagartixa na indústria do entretenimento, mas não de nossos corações.



Phoenix Down

REVIVENDO CLÁSSICOS





□ PASSADO NO PRESENTE

Perfect Dark - clássico do Nintendo 64 na Xbox Live Arcade

Por Ney Lima

Perfect Dark é um daqueles jogos que são criados na época errada e no console errado. Um game feito pela famosa Rare (que ultimamente, não tem feito muita coisa boa), junto com a 4J Studios, teve a grande idéia de relançar esse clássico do Nintendo 64 na Xbox Live, onde poderá ser apreciado (ou não), pelos jogadores que, não puderam ter o console da Nintendo ou talvez deixaram passar batido este game.

Depois do arrasa quarteirão, 007 GoldenEye do Nintendo 64, que teve, além do jogo normal em si, uma das melhores e mais divertidas partidas multiplayer off-line entre até 4 amigos. Uma experiência tão bem sucedida que lotava as locadoras, onde faziam até fila de espera só para termos o gostinho de brincar de gato e rato, munidos com várias armas, estratégias de emboscada e as famosas

“minas de aproximação”, aquelas belezinhas que jogávamos em lugares estratégicos e vibrávamos ao ver os imbecis morrerem ao passar por elas. Grande jogo, mas voltemos ao foco principal, o jogo que veio depois disso. Perfect Dark! Será que continua perfeito?

Perfect Dark é um grande jogo, mas poderia ter sido algo ainda maior, se fosse lançado na geração seguinte, digo Game Cube.

Com um hardware melhor preparado e que, com certeza, poderia ter acrescentado muito ao visual e na jogatina, mas enfim, foi um game além do seu tempo, criado para um console que já estava nas últimas e, além disso, precisávamos usar aquele cartuchinho de “expansão de memória” (alguém se lembra do Expansion Pack?) para jogarmos com uma qualidade gráfica um





jogadores, sendo 8 jogadores reais e o restante utilizando inimigos com simulações pré-determinadas de combate, controlados com diferentes IA. Esses inimigos recebem o nome de Simulants. Há vários deles para escolher e tornam as partidas mais interessantes e divertidas.

“Curiosamente existem armas e mapas tirados do game GoldenEye em Perfect Dark. Quanto mais melhor!”

Há Simulant que caça a última pessoa que o matou durante a partida, já outros gostam de desarmar personagens e roubar suas armas, outros são Simulants lerdos e de IA baixa, mas existem também os Simulants experientes na arte de caçar e matar, esses sim, são inimigos de respeito



e que darão muito trabalho durante o multiplayer. Todos eles já são pré-determinados em suas ações durante os combates. Basta saber que tipo de oponente você queira enfrentar além de seus amigos, obviamente.

Depois de uma década, esse relançamento merece ainda destaque, pois foi um marco para os jogos de tiro de todos os tempos. Quase tudo que há hoje em dia nos FPS em termos de sistema de jogo, já existiam em Perfect Dark há 10 anos atrás, enquanto isso (acreditem) alguns dos modernos FPS, não possuem o mesmo trabalho e preocupação que os produtores da Rare tiveram em criar um mundo tão fascinante, dando um ar de “mais do mesmo”.

Finalizando, este game vale a pena ser jogado e só temos que agradecer por terem ressuscitado das cinzas esse grande game retrô do Nintendo 64. Gostaríamos que tivessem feito um trabalho gráfico mais primoroso, algo mais atual, mesmo assim não perdeu seu charme e continua sendo divertido. ■

“pouco” melhor. Para a Live, Perfect Dark será basicamente o mesmo jogo feito para Nintendo 64, mas com algumas melhorias, como a taxa de quadros, que antes nos irritava, por suas quedas no console da Nintendo, mas que agora serão suaves, rodando com 60 frames sólidos. Outra coisa bem bacana será o aumento da resolução, que passará a ter 1080p sem contar que a parte gráfica teve um polimento em suas texturas e uma iluminação ambiente melhorada, não que isso o transforme em um Halo, mas a experiência de jogá-lo novamente será enriquecedora. Isso sem contar que os comandos de Perfect Dark serão adaptados e aperfeiçoados para o controle do Xbox 360, o que melhora e muito.

Fora o game original, os modos para multiplayer ganharam várias opções interessantes. Todos os cenários estão abertos para os confrontos e agora poderemos jogar entre 8 jogadores simultâneos em partidas online e ainda podemos acrescentar esse número em até 12



Se no Nintendo 64 já era bom, imagina hoje rodando a 60 fps

POR ANDRÉ
BREDER

Nesta nova seção da Game Sênior, André Breder irá falar do cenário internacional e nacional da gamemusic. E para começar, a banda THE BLACK MAGES.

A história do grupo The Black Mages começou por volta do ano de 2002, quando Kenichiro Fukui e Tsuyoshi Sekito, dois músicos que há anos têm criado trilhas de videogame e que na época eram funcionários da Square Enix, decidiram rearranjar várias das músicas da série Final Fantasy dentro do estilo rock, o que acabou agradando a Nobuo Uematsu, pois o mesmo é fã do estilo. A satisfação com o resultado foi tanta que, Uematsu decidiu então formar uma banda com Fukui e Sekito, para gravar as suas músicas neste “formato”... surgia então o grupo The Black Mages.

No dia 19 de fevereiro de 2003, era lançado o álbum auto-intitulado The Black Mages, trazendo 10 temas de batalhas de diversos jogos da série Final Fantasy. O primeiro trabalho do The Black Mages foi um estrondoso sucesso, fazendo



Capa do terceiro álbum da banda The Black Mages III: Darkness and Starlight

então com que Uematsu decidisse organizar um concerto em tributo ao álbum. Fukui escolheu tocar teclado enquanto que Sekito ficou com o posto de guitarrista. Mas somente estes dois grandes músicos não seriam suficientes para tocar todos os arranjos complexos das músicas em um show ao vivo.

Foi então que alguns membros da Square Enix se uniram ao projeto: Keiji Kawamori ficou com o posto de baixista, Michio Okamiya com a segunda guitarra e Arata Hanyuda com a bateria. E claro, o mestre Uematsu foi intimado a ficar com a função de segundo tecladista do grupo. Em 26 de abril de 2003 em Tokyo, a banda The Black Mages faria então sua primeira apresentação ao vivo. E no mesmo ano, mais precisamente no dia 3 de novembro, o grupo participaria do Festival da Universidade de Kanagawa,



The Black Mages II: The Skies Above, o segundo álbum da banda

O pessoal reunido



fazendo um set de pouco mais de 30 minutos. No começo de 2004, Uematsu fez o anúncio que tinha a intenção de lançar um novo trabalho de estúdio do The Black Mages ainda naquele ano, sendo que no mês de julho, após certo período de “silêncio”, o mestre declarou que o segundo álbum já se encontrava em fase de gravações. O mesmo acabou sendo lançado somente no final do ano, mais precisamente em 22 de dezembro, sob o título de The Black Mages II: The Skies Above. O segundo álbum trazia temas da série Final Fantasy, mas não somente canções de batalhas, como foi o caso do primeiro trabalho de estúdio do grupo. Desta vez, até mesmo as participações de vocalistas ocorreram em dois temas, sendo que a música “Otherworld”, tema vindo do jogo Final Fantasy X,

foi cantado por Kazco Hamano, e a faixa-título do álbum derivado do mesmo jogo, foi interpretada por Tomoaki Watanabe. No ano de 2005 o grupo faria três distintas apresentações no Japão, para apresentar ao vivo as suas novas músicas. Ainda em 2005, o grupo gravaria vários temas para a trilha sonora do filme Final Fantasy VII: Advent Children, sendo que a canção dedicada ao vilão Sephiroth, “One-Winged Angel”, acabou sendo a música de maior sucesso deste trabalho.

O terceiro e último álbum do The Black Mages seria lançado apenas em 19 de março de 2008, sob o título de The Black Mages III: Darkness and Starlight. Este trabalho trouxe novamente temas interessantes das mais diversas épocas da série Final Fantasy, onde o grande destaque foi exatamente a faixa-título, por tratar-se de um dos mais longos temas da série: a clássica música da cena da ópera de Final Fantasy VII! Ainda não se sabe quando um novo trabalho do The Black Mages será lançado, mas quando isto ocorrer, muitos fãs de Uematsu com certeza irão comprá-lo, pois a qualidade musical já é algo mais do que esperado! 📌

Capa do primeiro álbum do grupo

Sites oficiais:

The Black Mages Square Enix website
 The Black Mages Dog Ear Records website
 The Blog Mages

ENTREVISTA

Um bate com o jornalista e também colecionador de videogames Pablo Rozados. Mais que uma entrevista, esta é nossa homenagem para esses rapazes que proporcionaram horas de diversão a cada final de semana, no qual aguardávamos ansiosos por mais um podcast.



Os nowloaders
(da esquerda
para direita)
Fernando x,
Diego e Pablo
Rozados

Por Mano Beto e Old

Game Sênior: Pablo, todo colecionador tem uma história e fato curioso sobre sua coleção. Poderia dizer aos nossos leitores como iniciou sua coleção e se existe algum fato inusitado sobre ela?

Pablo Rozados: Quem coleciona alguma coisa, não necessariamente videogames, sempre tem um motivo especial que leva a isto e, na maioria das vezes, são memórias que o remetem a momentos felizes. Comecei a colecionar como brincadeira, buscando com um amigo ou outro, jogos de NES para revitalizar meu esquecido e empoeirado Phantom System. No início me fixava apenas em jogos que tive na minha infância. Como nunca tive uma coleção invejável de títulos, completei rapidamente os

jogos que tive. Passei para a segunda fase: os consoles que desejei. Primeiro foi um Jaguar (que na porcaria da minha cabeça era um console legal porque era um Atari) e fui indo, aos poucos. Meu foco sempre foi consoles e jogos nacionais. Era o que jogava na minha infância, então porque pegar os gringos? O Pitfall todos jogaram, mas no Brasil a grande maioria jogou a versão do CCE. Esta tem cheiro de infância, é esta que eu quero. Acho que o inusitado é justamente isto. Tenho muita coisa importada, japonesa, americana, européia, mas tenho um foco e carinho especial em produtos nacionais. O Brasil teve uma história bem diferente de mercado de games, precisamos resgatá-la.

Game Sênior: Acompanhando seu trabalho, podemos notar que sempre incentiva as pessoas aos jogos retro e colecionismo. Além do NowLoadind e Outer Space, existe algum outro trabalho em que faz algo semelhante?

Pablo Rozados: Não, minha vida se resume a NowLoading e OuterSpace. Na verdade sou jornalista da OuterSpace e trabalho lá para me sustentar mesmo. Sempre brinco dizendo que a OS paga minhas contas e o NowLoading pagará. Na verdade eu incentivo a jogatina retro e até mesmo o colecionismo, para quem curte mesmo videogame. Não importa qual a sua paixão: games, carros, revistas, etc. O que for que você goste, certamente conhecendo melhor sua história, abrirá ainda mais sua mente e seu conhecimento. Quantos exaltam Metal Gear sem conhecer suas versões para MSX? Final Fantasy, RPG sempre cultuado por muitos,



3DO da Panasonic, é um dos consoles da extensa coleção de Pablo Rozados

tem esse título por ser a última investida da Square, que estava próxima da falência. Viu? Quando entendemos o que jogamos, as coisas ganham um gostinho especial, diferente.

Game Sênior: Com a emulação e emuladores sendo incorporados cada vez mais aos consoles Next Gen, você acha que isso tira o brilho e esforços do colecionador de games?

Pablo Rozados: Não. Acho que até pode criar novos colecionadores focados em roms ou “virtual consoles” da vida. O importante é jogar, certo? Claro que ter um controle nas mãos, enfiar um cartucho console adentro e viver sem aqueles trezentos filtros é muito mais nostálgico e, em minha opinião, divertido. No entanto a essência, a jogatina, permanece inalterada.

fazem verdadeiras maravilhas “arqueológicas” nos games. A Game Sênior ta aí para não me deixar mentir.

Game Sênior: Por muitos anos, os Fóruns de Games Brasileiros seguiram o modelo dos fóruns americanos, europeus e asiáticos sobre games. Hoje você considera os fóruns e o OuterSpace maduro o bastante, a ponto de já ter criado uma identidade e referência nacional?

Pablo Rozados: Acho que identidade todos os fóruns de qualquer lugar do mundo têm. Quem faz um fórum são seus participantes e suas manias. Teve uma época que achei que muitos projetos iam decolar na área de games antigos. Hoje tenho minhas dúvidas. Acho que, como disse anteriormente, o Brasil tem pessoas excelentes na arte de criar projetos, desenvolver e pesquisar, no entanto são poucos que realmente dão sangue em um mundo onde



Aqui, podemos conferir a linha Sega

Game Sênior: Pablo, você acha que as informações encontradas nos fóruns como o OuterSpace por exemplo, conseguem ir mais longe e informar os gamers onde muitos sites, blogs e revistas não conseguem?

Pablo Rozados: Acho que tudo que é feito levado a sério, pode ir além de outros meios ou até mesmo de ambientes semelhantes, como o caso dos fóruns. Tem fóruns onde você encontra mais informação do que em outros, assim como blogs, sites e revistas. Quem faz o conteúdo é o diferencial e não o meio. O problema é que muitas vezes as informações acabam se perdendo ou empobrecendo por falta do empenho de muitos. Não é culpa deles, afinal grande parte trabalha/estuda e dedica tempo a seu hobby, mas acaba prejudicando muitos projetos. O fato é que tem muita gente boa espalhada pelos cantos da internet, que

muitos preferem sugar sangue. Americanos, franceses e ingleses eu acho referência nesta área. Eles são impulsivos na arte de resgatar o passado e divulgar a quem tiver interesse. Aqui a coisa começa boa, ganha proporções legais e deslança, contudo esfria alguns meses depois, caindo no esquecimento em menos de um ano. É triste. Sabe o que acho mais engraçado? É que na maioria das vezes, entrando de fórum em fórum, eu noto que sempre são as mesmas pessoas criando os mais variados projetos e discussões. É um grupo que, entra ano, sai ano, sempre estão dispostos a tudo pela paixão. Não sei, acho que o problema no Brasil é a maturidade. Gente muito chata frequenta os fóruns regularmente com uma mentalidade infantil e idiota. O problema é que eles acabam afugentando quem realmente tem boa vontade. É aquele esquema —chega uma hora que cansa.





Um dos consoles mais raros para aquisições em coleções, o Atari Jaguar.

Game Sênior: O NowLoading é um Blog, mas assume ares e toda a credibilidade de um site. Além disso, conta com a participação de André Majin e Fernando X. Como surgiu a idéia e a criação do espaço?

Pablo Rozados: A idéia veio deles, de juntar um grupo de amigos e fazer um podcast de games. Aquela coisa que todo mundo faz e não acredita que vai dar certo. Depois de algum tempo, a formação original se desfez com alguns integrantes saindo e eles abriram vagas para novas pessoas participarem. Inscrevi-me, participei de uma entrevista com o pessoal e voilá, tô lá dentro. Nossa credibilidade é porque amamos o que fazemos e, principalmente, pelo contato que temos com nossos ouvintes/leitores. Nosso jornalismo não fica atrás de uma redoma sem ser visto. Nós aparecemos, conversamos e brincamos com todos. Somos sortudos demais. Temos os melhores ouvintes de games que esse Brasil pode oferecer.

Game Sênior: Podemos perceber que uma das grandes

sacadas do NowLoading, foi ter incorporado os vídeos e podcasts sobre games e outros assuntos. Você acha que isso era o que faltava e veio para trazer uma nova proposta de comunicação ?

Pablo Rozados: Isso é um ponto bastante pessoal que vou discutir agora. Acho que o público de games atual e hardcore (seja ele fã de novidades ou retro), buscam uma interatividade que os veículos tradicionais não podem suprir. Revistas de games são interessantes e tem seu mercado, mas são passivas demais. Busquei meu espaço na internet por isso. Internet é uma mídia ativa, permite tudo que você imagina. Hoje o público quer interagir com quem escreve, dar idéias e, claro, criticar. Um erro na revista passa batido por falta de espaço, páginas contadas de publicação o que for. Na internet não. Um comentário fica para todos.

O texto que você está escrevendo para a revista virtual neste exato momento, será criticado por diversos leitores no que for ao ar. Os meios tradicionais não tem essa imersão com seu público. Quer um exemplo? Detonados de games. Antigamente era fácil, lembra? Um bocado de imagens lado a lado montavam todo o cenário do jogo. Depois veio o 3D e isso não era mais possível. Comprar uma revista com meia dúzia de imagens era garantia que o detonado não iria te ajudar em nada. Hoje todo mundo busca um vídeo para encontrar os segredos.

A informação hoje é consumida vorazmente. Quanto mais mídias diferentes vocês disponibilizarem, mais interação e retorno terão. É uma troca, um feedback automático.

Game Sênior: Uma curiosidade nossa e creio que dos nossos leitores também. As pautas dos podcasts são criadas e ensaiadas previamente ou a equipe usa de toda sua criatividade e bom humor num show de improviso, mas cheio de talento?

Pablo Rozados: As pautas são feitas com bastante antecedência. Divisão dos assuntos que serão tratados e idéias que devem ser discutidas. A idéia do NowLoading é não ser apenas uma discussão onde se fala sobre alguns



Atari 2600 com acabamento em madeira. Outro item raro na vasta coleção de Pablo



Internet é uma mídia ativa, permite tudo que você imagina. Hoje o público quer interagir com quem escreve, dar idéias e, claro, criticar.



O clássico portátil da Nintendo, o Game Boy

assuntos que estão em evidência e pronto. Queremos trazer um apanhado histórico de tudo que é comentado. Mostrar de onde veio a idéia, o que tornou e como ficou. O bom humor e improvisado vem na hora que gravamos mesmo. A regra é: nunca discuta sobre o tema do cast antes do cast. Isso evita que alguém solte uma piada antes das gravações. Vem dando certo.

Game Sênior: Uma das últimas postagens do NowLoading, dizia o seguinte: E lembrem-se: 2010 é o ano NowLoading". Isso deve significar novidades ao espaço. Poderia dar só uma prévia de uma destas possíveis novidades?

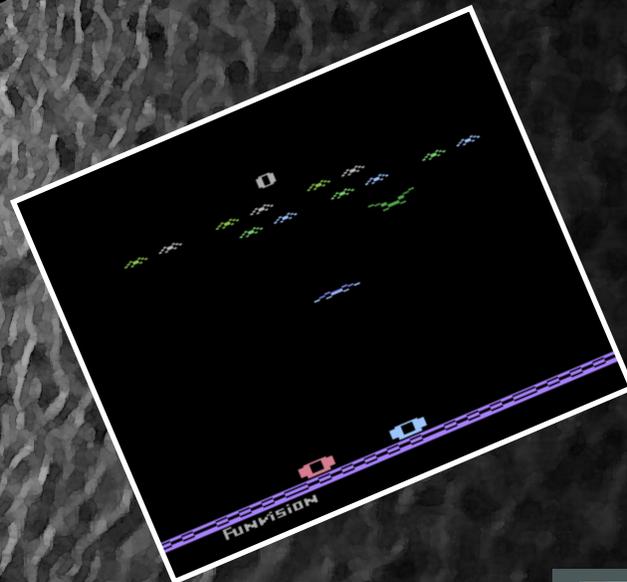
Pablo Rozados: Mudanças sempre terão. Ora porque a internet é uma mídia instável, que sempre está se modificando, ora porque sempre temos novas idéias. O problema é que muitas vezes nossa cabeça funciona de forma diferente da tecnologia que temos disponível. Pensamos em coisas legais demais, que todos os Nowloaders ficam empolgados, mas quando baixa a poeira nos perguntamos: como implementar isto? São projetos guardados na pasta de boas idéias e que, um dia, vão entrar em prática.



A equipe Game Sênior deseja o maior sucesso para todos os integrantes do Nowloading, que conseguiu em apenas dois anos, se consolidar como o maior podcast de games do Brasil. Muita coisa boa está para vir para cada um de vocês podem ter certeza.

Muito obrigado!

Este jogo
me lembra...



Por Claudia Maria

Os principais momentos da minha vida com vídeo games foram com um atari. Foi o primeiro vídeo game com o qual tive contato e o que mais marcou minha vida. Joguei vários jogos que sempre me lembram minha irmã que foi minha companheira fiel em horas jogando no início da década de 90, mas o que mais me lembra ela com certeza é condor attack. Disputávamos quem conseguia maior pontuação nesse jogo, geralmente no horário político que era a nossa alegria já que a noite e velha TV telefunken (a única da casa na época) era disputada entre jornais e novelas.

Dois fatos que aconteceram enquanto jogávamos esse jogo me marcaram bastante, o primeiro deles foi quando ela descobriu o botão seletor no console sem querer. A gente não sabia a função daquele botão e nunca tivemos curiosidade em descobrir, mas um dia estávamos jogando e quando chegou a vez dela ela confundiu e apertou o seletor (sem ver) o que fez com que os inimigos do jogo mudassem de forma e o jogo ficasse mais rápido. Ficamos as duas maravilhadas com aquilo e eu estava doida pra ela perder e eu poder jogar também, mas quando ela perdeu não deixou eu jogar dizendo que queria aproveitar pois tinha medo que ao desligar o console o jogo não ficasse mais daquela maneira, eu é claro fiquei sentada no sofá

emburrada. Quando faltavam uns 5 minutos pra terminar o horário político ela deixou eu jogar, enquanto isso ela contou pro meu pai, que resolveu olhar e descobriu a façanha pra fazer o jogo ficar mais rápido e por conseqüência mais divertido.

Outro fato que aconteceu enquanto jogávamos condor attack foi uma vez que eu estava jogando e ela assistindo sentada no sofá esperando eu perder. Sempre que eu aumentava minha pontuação no jogo ela gritava bem alto quantos pontos eu estava fazendo, o que me irritava pois tirava minha concentração. Eu gritei mandando ela parar e ela brigou comigo o que rendeu uma semana de cara fechada uma para a outra.

Hoje em dia ela não joga mais comigo mas mesmo quando jogo sozinha é como se ela estivesse sentada no sofá esperando a vez dela para jogar.

Parabéns Claudia!
O Master System é seu!
A Game Sênior agradece a participação de todos!
E aguardem, teremos outras surpresas...

PRESS

Start!

DESKTOP PUBLISHING



SELECT



START



GAME SÉNIOR
Diversão do passado sempre presente!