

GAME

Diversão do passado sempre presente!

SÊNIOR

n#7

ESPECIAL

30 anos de Pac Man

O ícone dos arcades

REVIEWS

*Nossa análise para
os maiores clássicos*

**SÊNIOR
SOUND**

*Conheça a banda de
Game Music Powerglove*

**E MUITO
MAIS**

NINJA 外伝
GAIDEN

**A SAGA DE
RYU HAYABUSA**



SENIOR

CAST

O podcast da Game Sênior

Acesse já!

www.revistagamesenior.wordpress.com

EXPEDIENTE

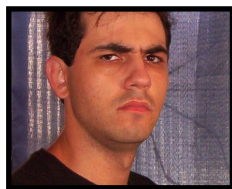
os nostálgicos de plantão

Equipe Game Sênior



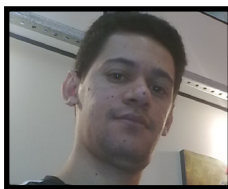
BETO CAMPOS

O garoto aproveitou as férias na faculdade para fazer o review de Super off Road



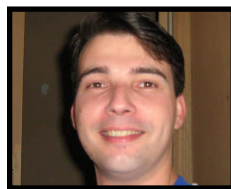
ANDRÉ BREDER

A lado ninja atacou o Breder nesta edição onde ele assina a capa com a série Ninja Gaiden



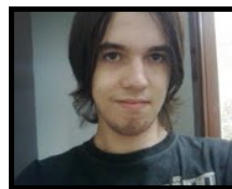
ANDRÉ NESMAN

Até em seu merecido descanso, ele ataca de revisor para dar uma força ao Jorge e ao José



OLD

Old passou por dois labirintos nesta edição - Metroid do NES e H.E.R.O do Atari2600



Sérgio Ferraz Jr.

Nosso garoto esta trabalhando em uma super matéria para a próxima edição!



NEY LIMA

Os sênior Old e Ney Lima batem um papo sobre o evento São Paulo Game Show

Colaboradores



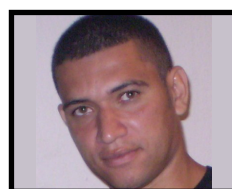
JOSÉ AUGUSTO

Como sempre mandando bem nas revisões das matérias da Game Sênior



JORGE HENRIQUES

Jorge, para tudo na vida tem um jeito! Pode ter certeza disto meu chapa! Sucesso!



JADSON CASTELA

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

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Editores Chefes

André Nesman
Beto Campos
Mano Beto

Editor Web

Sérgio Ferraz Jr.

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 Henriques

Reportagem

Mano Beto
Old

Distribuição

Mano Beto

Diretor de Marketing

Beto Campos

Game Sênior é uma
publicação gratuita
via download

Nossos contatos

orkut

twitter

facebook

gamesenior@gmail.com

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Agosto de 2010

EDITORIAL

Edição 7

Quem nunca sonhou em ter o dobro do tempo para realizar todas as suas tarefas não é mesmo? Ou ainda, quem não desejou ter um outro de você para dar conta do recado do nosso corre-corre diário? Pena que isto pelo menos até agora, está um pouco distante...

Então a solução para os problemas já que não podemos ter mais tempo e nem replicantes, o negócio mesmo é dividir suas atividades e é isto que eu irei fazer no momento. Deixarei a revista por um tempo para colocar tudo em seu devido lugar. Mas fiquem tranquilos que esta pausa é temporária até porque, fazer a Game Sênior é um sonho realizado. Sonho este que em agosto completou 1 ano de vida! Quem diria...

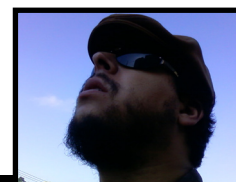
Jamais imaginava que o apoio de todos os amigos leitores pudesse ser tão grande e motivador para esta jornada. Jornada na qual, com o apoio de vocês, vem crescendo a cada dia e com muitas novidades. Lançamos o blog da revista, o Seniorcast – o podcast da Game Sênior e o videochat. Mas não para por aí! Ainda teremos mais. Mesmo não atuando a partir da edição número 8 da Game Sênior, de vez em quando eu apareço no videochat e no Sêniorcast para matar a saudade e botar o papo em dia, afinal de contas ninguém é de ferro! Mas uma coisa que me deixa bem tranquilo na minha ausência é a família Game Sênior. Sim, não é uma equipe, mas sim uma família de amigos nostálgicos! No meu lugar como editor chefe, Old irá assumir meu posto e na direção de arte, Ney Lima irá cuidar da diagramação da revista.

Espero voltar o mais breve possível para minha rotina coma revista, mas enquanto isto deixo com vocês a edição número 7 da Game Sênior que está muito ninja! Nosso querido amigo André Breder assina a capa com a séria Ninja Gaiden.

Bom, chega de falar! Odeio despedida! (snif)

Até logo!

**Mano
Beto**



gamesenior@gmail.com
twitter.com/manogamesenior

Sumário

ESPECIAL 7

Os trintas anos de Pac Man

CAPA 20

Ninja Gaiden - A trajetória de Ryu Hayabusa

REVIEWS 45

Nossa análise para os maiores clássicos

EVENTO SAO PAULO GAME SHOW 90

Conferimos de perto a primeira edição do evento

ENTREVISTA 96

Um bate bapo com Claudio Prandoni

SENIOR SOUND 100

Conheça a banda Powerglove

ESTE JOGO ME LEMBRA... 102

As recordações do Gagá em Phantasy Star

ESPECIAL

TRINTA ANOS DE PAC MAN POR OLD



Segundo estudos e pesquisas feitas pelo Twin Galaxies sobre Pac-Man, estima-se que entre os séculos 20 e 21 (compreendendo a data em que o jogo foi lançado) ele foi jogado cerca de 20 bilhões de vezes, não somente nos EUA, mas ao redor do mundo.. Em maio de 2010, o personagem completou 30 anos de existência, um grande feito, levando em consideração que, tanto personagem quanto jogo, conseguem de forma extraordinária agradar públicos e gerações tão distintas, mantendo sua fórmula original.

Pac-Man pode parecer simples e obsoleto dentro dos padrões gráficos e de jogabilidade atuais, mas, a partir do momento em que o jogador tem um contato direto com o jogo, consegue ultrapassar o abismo tecnológico das gerações passadas, vivenciando de forma autêntica a diversão do passado no presente. Mundialmente conhecido com um ícone dos jogos retro, infelizmente o seu criador não recebeu tanto royalties, quanto tantos outros profissionais japoneses dentro da programação de jogos, ganhando destaque e notoriedade mundiais.

Mais que uma comemoração a Pac Man pelo seu trigésimo aniversário, a Revista Game Sênior tem o compromisso de homenagear também Toru Iwatani, a mente genial por detrás de um dos personagens mais famosos dos videogames. Neste especial, os amigos leitores terão a oportunidade de conhecer um pouco sobre o programador, além de fatos e curiosidades acerca do jogo, comemorando em alto estilo os 30 anos de Pac-Man.



O DESPERTAR DO JAPÃO NA INDÚSTRIA DE JOGOS DE ARCADE E O COMEÇO DE CARREIRA DE TORU IWATANI

Entre os anos de 1977 e 1979, enquanto o hemisfério Ocidental vivia o desenvolvimento dos videogames domésticos, as produtoras japonesas de jogos viviam seu despertar para os jogos de Arcade. Todavia, o público japonês estava restrito a shootings espaciais ou suas variantes. A receita de sucesso Japonesa abriu caminho no ocidente ganhando não apenas seu reconhecimento, mas também um mercado cada vez mais emergente. A Taito introduziu a febre de Space Invaders e Breakout no mundo e as empresas corriam atrás de um Killer App (jogo revelação) de proporções semelhantes.

Por coincidência a Namco decidiu partir para um processo de independência à partir de uma briga com a Atari na adaptação de Breakout. Era tempo de deixar de ser uma empresa terceirizada e partir para a criação de jogos próprios. As coisas começariam a mudar para a empresa quando decidiu apostar nas tendências de mercado e criatividade em busca de um diferencial. Para isso apostou no talento e ousadia de um de seus executivos.

Toru Iwatani Nasceu no dia 25 de Janeiro de 1955 em Meguro (região distrital de Tóquio no Japão). Ingressando na Namco em 1977, a criatividade de Iwatani começou a chamar a atenção da área de desenvolvimento de jogos. As primeiras criações foram baseadas em uma paixão em particular por Pinballs com os jogos eletrônicos.



Cutie Q. Arcade da Namco de 1979. Sutis mudanças na jogabilidade foram feitas em relação aos jogos anteriores. Notem o acréscimo dos fantasmas, talvez estes mesmos personagens fossem remodelados para o grande sucesso de Toru Iwatani para o ano seguinte.

Em 1979 o mundo também conheceria Galaxian, clássico que se tornou mais um adendo ao gênero shooting espacial, tão popular naqueles dias (lembrando que este jogo deu origem também a Galaga e Bosconian).



Galaxian - Arcade da Namco de 1979 - Talvez este seja o primeiro shooting espacial da empresa. Sob o olhar dos críticos da época, não passava de uma variante de Space Invaders (e de fato a empresa declarou que ele foi inspirado tanto no sucesso quanto seu engine). A Namco começava a mostrar sua versatilidade e criar uma identidade na programação de jogos.



Gee Bee (também conhecido como Bee Gee) foi o primeiro Arcade da Namco em 1978. Um jogo que misturava Pinball e Breakout. Gráficos coloridos e personagens animados. O primeiro título de uma trilogia seguido de...



Bomb Gee (também conhecido como Bomb (er) Bee) de 1979 que não era tão diferente do jogo anterior. Toru Iwatani precisava mudar a temática deste jogo, portanto no mesmo ano foi lançado...

Iwatani, porém Buscava algo diferente daquilo que já existia: porém, buscava introduzir uma temática mais colorida, variada e com toques de humor aos jogos. A jogabilidade mecânica dos Arcades era algo que precisava mudar radicalmente. Iwatani e a Namco visavam incorporar um público ausente e inexpressivo aos jogos nesta época (até então dominado apenas por adolescentes do sexo masculino).

A proposta era trazer as meninas, mulheres, casais e idosos aos arcades, talvez inspirados no marketing ocidental da Atari, onde toda a família participava dos jogos (não sabemos ao certo quem copiou quem, mas as propostas eram muito parecidas).

Isso era perfeito até mesmo ao estilo tradicional japonês. Trazer e conquistar um novo público significava lucro certo sobre as empresas concorrentes. Os executivos da Namco deram então carta branca a Iwatani para a criação de um

novo jogo e personagem. A criação do jogo revelação da Namco era apenas uma questão de tempo.

OS PRIMEIROS PASSOS DE PACMAN

Toru Iwatani e a Namco queriam abolir a proposta violenta de tiro nos shootings, com uma linguagem suave e inocente. Porém, seu público alvo deveria ser perfeito não somente para crianças. O objetivo maior agora eram casais, famílias e principalmente as mulheres. O programador começou então uma pesquisa para determinar o que as mulheres mais gostavam, ou, pelo menos compreender o que elas gostariam de ver em jogos de videogame. Escutando a conversa de mulheres em diversas localidades e restaurantes, Iwatani sempre ouvia comentários sobre moda namorados, algo que não fazia parte de sua idéia para a criação de um jogo. Era preciso algo para expandir, e não limitar a possibilidade de um novo público aos arcades. Foi então que ele descobriu que mulheres falavam muito de comida. O começo da idéia nasceu do Kanji "Taberu" (lit. para comer), ou seja, o personagem e o jogo em si deveriam estar focados neste tema.



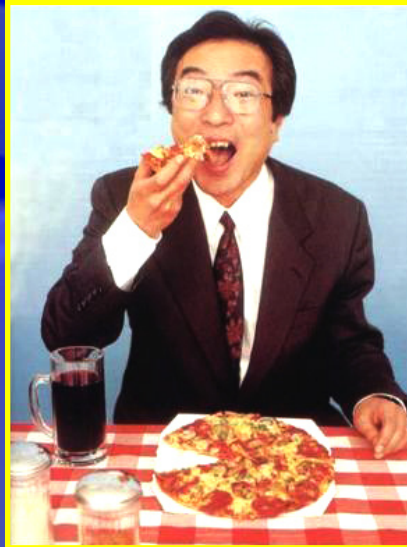
Taberu – Difícil imaginar que Pac-Man também surgiu á partir de um Kanji como este.

Isso chama a atenção porque foge totalmente dos padrões de criações de jogos e o próprio Iwatani declarou que os programadores acharam estranho ver conceitos de marketing sendo aplicados na programação do jogo. Com a idéia em mente, o desafio era criar um personagem capaz de cativar as pessoas, tocar-lhes o coração, espírito e inserir o tema comida nisso tudo. Definitivamente ainda não tinha um personagem bom o bastante em mente. Trabalhou longas horas tentando encontrar inspiração. Vencido pelo cansaço e a fome, deixou o local de trabalho e foi até um restaurante.

Chegamos agora ao ponto de partida para a criação do personagem comilão de Iwatani. Cerca de mais de 30 anos atrás (em 1980), Iwatani (então um jovem de 24 anos), foi a um restaurante no centro de Tóquio (que hoje já não existe mais) chamado Shakeys. Uma pizza de marguerita, onde uma fatia foi removida, deu inspiração visual a criação de um dos personagens mais famosos do mundo dos videogames e que se tornaria a mascote e símbolo da própria empresa Namco.

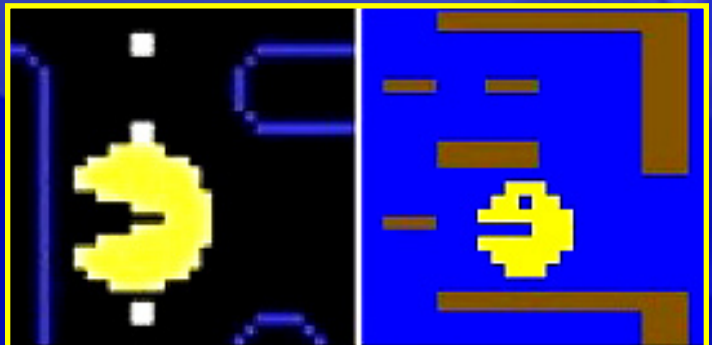
Essa é a "versão" que foi citada diversas vezes sobre

a criação do Killer App (jogo revelação) de Iwatani, mas ele declara que ainda houve mais trabalho sobre o personagem. Ao contrário do formato triangular e parcialmente arredondado da boca (Kuchi) para os personagens dos jogos japoneses (que eram quadrados na maioria), o programador tentou inserir algo semelhante, mas simetricamente era algo que não se encaixava ao formato do personagem (embora pouco tempo depois tenha sido colocado na controversa versão do jogo para o Atari 2600).



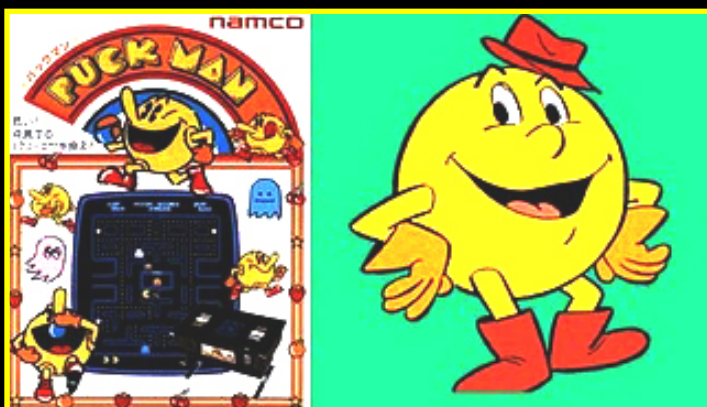
Iwatani e o "nascimento" do personagem Pac-Man. Existem muitas histórias de como o personagem foram criadas, algumas contadas pelo próprio Iwatani e até desmentidas por ele.

Algo que foi sugerido por Iwatani e foi descartado (pelo menos no jogo original) foi a idéia de colocar um olho no personagem. Isso fugia da idéia do programador de um personagem simples e não tão elaborado. Iwatani explica que para tal, depois seria sugerido óculos, bigodes ou mesmo alguns acessórios. Simplicidade e inocência seriam os atrativos de seu personagem principal.



Comparação entre o Design do personagem Pac Man. Notem que na versão original para o Arcade de 1980 (imagem do lado esquerdo), o formato da boca (Kuchi) possui um formato triangular (não perfeito e pixelado) e sem o olho. Já a versão portada para o Atari VCS 2600 (imagem do lado direito) foge do conceito original, adotando um estilo quadrado (retangular) para a boca e acrescentando um olho ao personagem.





Acima podemos conferir outras diferenças "estéticas" de Pac Man. Na versão Japonesa a esquerda, podemos notar que o nariz de Pac Man era um tanto quanto "avantajado", comparadot com a versão americana (á dir.) assim como o desenho dos olhos.

Encontrado o personagem, era preciso agora definir seus inimigos. Iwatani estava cansado de seres alienígenas e outras criaturas estranhas nos jogos de arcade. Foi decidido então, adotar fantasmas, cada um com um estilo e personalidade própria.

Os inimigos de Pac Man no jogo (os fantasmas Blinky, Pinky Inky e Clyde) possivelmente foram inspirados em uma criação prévia (Cultie Q) ou então em um personagem de maná japonês, chamado de Obake no Qtaro de Fujiko, que contava as desventuras de um fantasma, chamado Qtaro (chamado também no Japão de Q-taro,, Q-chan ou Oba-Q). Algum tempo depois, o personagem ganharia uma versão para videogame, ficando mais conhecida no mundo ocidental como Chub Cherub (NES), e este jogo fez uma aparição cameo no tokusatsu Jaspion em um de seus episódios.

Os fantasmas do jogo ganharam vários nomes ou apelidos em diferentes versões (oficiais e não oficiais). Na versão americana por exemplo, podemos conferir os nomes e

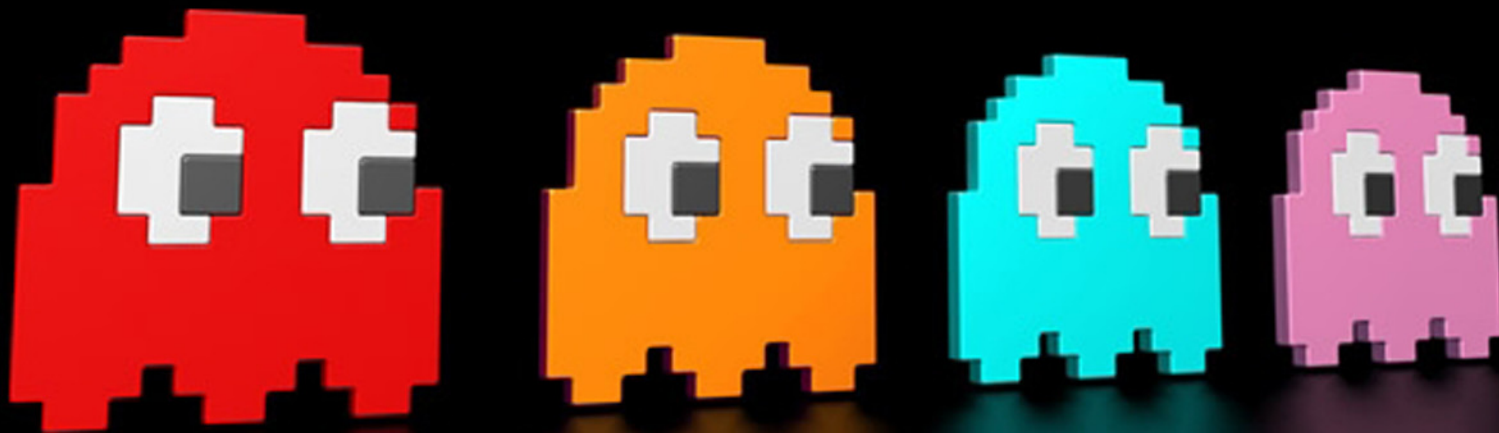
entre parênteses o nome original Shadow (Blinky), Speedy (Pinky), Bashful (Inky) e Pokey (Clyde). Na versão original, os nomes eram: Akabei (red-guy), Pinky, Aosuke (blue-guy), and Guzuta (slow-guy). Lembrando que as máquinas de Arcade tinham um DIP Switch (configuração de Arcade) para mudar o nome dos fantasmas: Urchin (Macky), Romp (Micky), Stylist (Mucky) e Crybaby (Mocky, e em todos os jogos, o nome dos fantasmas aparecem sempre na introdução.



Obake no Qtaro, o mangá e anime japonês que pode ter dado origem aos clássicos inimigos: Blinky, Pinky, Inky e Clyde.

▲ ESCOLHA DO NOME DO PERSONAGEM PRINCIPAL UM PERSONAGEM COM MUITOS NOMES

Originalmente a idéia para o nome do personagem principal do jogo seria Puck Man, a primeira parte do nome é derivado de uma Anomatopéia (palavras descrevem os sons de alguns objetos ou sons de ruídos) no caso de Puck Man a expressão vem da Anomatopéia japonesa: Pakku Pakku (onomatopéia japonesa usada para o barulho feito pela mastigação).



Ghost Color	Puck Man Original						American Pac-Man	
	Character (Personality)	Translation	Nickname	Translation	Alternate character	Alternate nickname	Character (Personality)	Nickname
Red	Oikake (追いかけ)	chaser	Akabei (赤ベイ)	red guy	Urchin	Macky	Shadow	Blinky
Pink	Machibuse (待ち伏せ)	ambusher	Pinky (ピンキー)	pink guy	Romp	Micky	Speedy	Pinky
Cyan	Kimagure (気まぐれ)	fickle	Aosuke (青助)	blue guy	Stylist	Mucky	Bashful	Inky
Orange	Otoboke (おぼけ)	stupid	Guzuta (愚図太)	slow guy	Crybaby	Mocky	Pokey	Clyde

Uma explicação mais detalhada sobre os nomes dos inimigos do jogo nas versões Japonesa e Americana

Ao ser exportado para os EUA, o jogo foi licenciado e portado pela Midway (Bally). Porém, o nome em japonês precisou ser trocado, pois a Midway que alguns vândalos pudessem substituir o "P" nas máquinas de arcade por um "F", gerando assim literalmente um palavrão.

A troca não alterou drasticamente a inspiração por ruídos, já que "Pac" soava também como uma onomatopéia de mastigação. Nascia assim Pac Man. No Brasil, não sabemos ao certo se o apelido "come-come" dado ao Pac Man tem uma base ou conhecimento dos fatos citados acima. "Come Come" foi um nome "abrasileirado" dado ao personagem que também dá nome ao jogo K.C. Munchikin do Odyssey 2.

Acredita-se também que o singelo apelido de "come-come" - tanto o jogo do Odyssey 2 como ao próprio Pac Man - tenha ganhado popularidade graças ao humorista brasileiro Renato Aragão (Didi) que algumas vezes chamou os dois personagens pelo nome.

▲ JOGABILIDADE DE PAC MAN

Escolhido os personagens e seus nomes, era preciso agora trabalhar na jogabilidade. O personagem deveria se movimentar por um cenário labiríntico comendo as "Pac Dots" (pontos espalhados pela tela) e algumas frutas que apareciam esporadicamente acrescentando pontos extras. No entanto, Iwatani percebeu que, se Pac Man era dotado de personalidade e carisma. Seus perseguidores também deveriam ter, e para isso, precisava trabalhar a inteligência artificial dos inimigos, criando a sensação ao jogador que eles o estavam cercando.

Observando que a maioria dos jogos usavam uma programação sequencial pré-estabelecida, os programadores achavam que Pac-Man seria muito chato e o desafio de comer perderia a graça se fosse usado o mesmo estilo. Iwatani então pensou numa programação aleatória para os fantasmas, seguindo o conceito das cores e dando a impressão que Blinky (vermelho) fosse o mais rápido e que fosse diminuindo esta velocidade conforme as cores ficassem mais claras, deixando Pinky (Rosa) como o mais lento. As cores dos fantasmas também resgatam a idéia de um jogo voltado para o público feminino, já que Iwatani declarou que as cores variadas iriam agradar as mulheres.

O programador ainda não estava satisfeito. Pac Man não poderia atirar e não teria qualquer defesa contra os fantasmas. Foi aí que, em acréscimo às Pac Dots, surgiu a idéia: "Que tal se a caça virasse o caçador?" Foi daí que



K.C. Munchkin (A.K.A. Come Come no Brasil) Podemos dizer que foi o Pac Man "genérico" para o sistema Odyssey2 da Phillips. A Namco que não gostou muito da idéia.

em acréscimo as Pac Dots surgiu também as Power Pills/ Pallets (pílulas de força) que conferia ao personagem força e invencibilidade para atacar os inimigos. Mais do que isso,, o jogador não podia apenas contra atacar, ele poderia também traçar uma estratégia de jogo em tempo real.

O labirinto nas laterais possibilitavam rotas de fuga, enquanto existiam pílulas de força nas extremidades da tela e 256 Pac Dots espalhadas por toda a fase. Aleatoriamente o jogo mostra 3 cenas de animação, que foi o toque pessoal de humor do programador ao Jogo.

▲ CONTROVERSA VERSÃO PARA O ATARI





A caça virando caçador. A idéia de ataque e contra ataque de Pac Man foi uma das sacadas mais geniais introduzidas ao jogo.

Mesmo com uma demora de quase 1 ano e meio depois de seu lançamento, Pac Man foi lançado para os Arcades nos EUA em 1980, onde fez um estrondoso sucesso de público e crítica. Os direitos do jogo para os Arcades foi negociado com a Atari, mas ela se recusou a lançar o jogo achando que não era bom o bastante. Pouco tempo depois, ela correu atrás do prejuízo lançando a primeira versão doméstica do jogo.

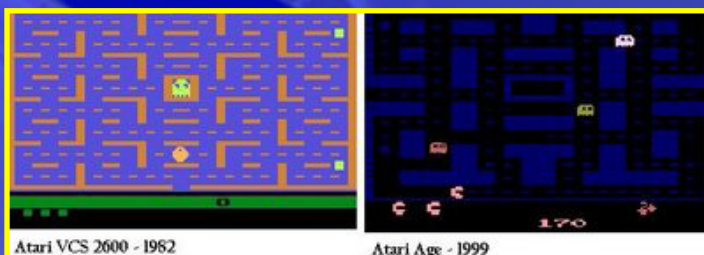
A Namco, que já estava “calejada” com negócios coma a empresa, exigiu que o nome da produtora e seu criador fossem incorporados ao manual de instruções do jogo. Foi reconhecida como a primeira versão de um jogo de Atari baseada em um arcade em que a empresa teve que reconhecer os direitos e patentes da Publisher que a produziu.



A versão para o ATARI 2600

A versão do Atari 2600 de Pac Man foi desenvolvida pelo programador Tod R. Frye e lançada em 1982 pela Atari. Apesar de 7 milhões de unidades vendidas aos jogadores e utilizadores do sistema, uma base de venda de 10 milhões de jogos era a expectativa de vendas iniciais da Atari. A reação e críticas de publico estavam não só voltadas aos gráficos que fugiam demais da concepção original do Arcade, mas por apresentar uma jogabilidade péssima e bugs constantes no decorrer do jogo.

Segundo pesquisas, a Atari estava com tanta pressa de lançar uma versão doméstica de Pac Man para seu console, que chamou um de seus programadores, este era Tod R. Frye, e a Atari lhe deu a incumbência de criar uma versão do jogo para o sistema. Frye disse que já tinha uma versão quase pronta, mas que ainda era um protótipo, e precisavam serem feitas as devidas correções. Mas os executivos e o departamento de Marketing da Atari fecharam os olhos para estas imperfeições e resolveram lançar a versão como estava.



À esquerda, temos a versão original feita em 1982 por Tod Frye. À direita, temos uma versão Homemade e melhorada do que deveria ser (ou pelo menos o que se esperava) Pac Man para o console.

O protótipo de Frye que acabou virando jogo oficial, havia como principal falha um piscar de tela em algumas fases, mas especialistas apontam isso não como um problema do jogo, mas sim como limitações de hardware do próprio VCS 2600. O protótipo só permitia um fantasma de cada vez na tela, continuamente escondendo outro fantasma, simulando o movimento aleatório.

Aproveitando outra falha do hardware em que o Bitmap do fantasma ficava constantemente tremendo, dava uma falsa ilusão que os inimigos eram mesmo fantasmas (quem disse que apesar de tudo não houve criatividade nesta versão?). Ainda sim, a criatividade não foi o bastante para convencer os jogadores sobre a qualidade do jogo. Toru Iwatani nunca



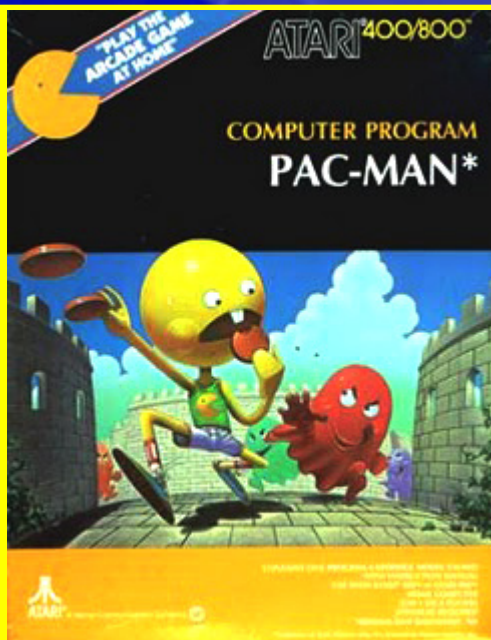
Animações com toques de Humor. A idéia era divertir os jogadores com cenas engraçadas no intervalo das fases.

comentou à respeito desta versão para o console da Atari, mas um dado interessante sobre o “cachê” pago para Frye neste “protótipo” gira em torno de 1 milhão de dólares em contraste que, para Toru Iwatani, só lhe foi pago o salário como programador.

Com a expectativa de que o jogo iria aumentar as vendas do seu console, a Atari fabricou 12 milhões de cartuchos, mas acabou amargando grandes perdas financeiras decorrentes das unidades não vendidas em seu inventário. Este foi um dos motivos que levaram ao Crash dos Videogames de 1983. Ele só não foi mais criticado por que também houve a versão de ET que resultou em um fracasso de venda e críticas ainda maiores.

Um fato conhecido e de certo modo curioso foi o lançamento de Ms. Pac Man para o Atari VCS 2600. O jogo era vastamente superior ao Pac Man lançado para o sistema. Com o passar dos anos, hobbyistas do Atari de algum modo fizeram alterações gráficas e de cores do jogo, modificando Ms. Pac Man para um formato do que eles acreditavam que deveria ser a versão original de Pac Man para o console. Enquanto isso tecnicamente é uma violação dos direitos autorais e proibido por lei, estas versões modificadas que circularam pelo mercado “obscuro” dos jogos do Atarisão muito procurados e verdadeiras peças de coleção.

Curiosamente, A mesma Atari estabeleceria outro recorde negativo acima do jogo, desta vez para o console ST 400/800, criando a pior artwork para um Box de jogo já conhecida do personagem.



Box Art da versão de Pac Man para o Atari 400/800 considerada pelos críticos e fans puristas do jogo, um dos piores Box Arts feitos acima de Pac Man.



Na imagem: Tod Frye junto com outros programadores de jogos da época do Atari VCS 2600. Fonte: Stella at 20 (comemoração dos 20 anos do Atari VCS 2600) entrevista e documentário com programadores.

A MENOR VERSÃO DE PAC MAN DO MUNDO

O site Guimp (www.guimp.com) reconhecido mundialmente como o menor web site no mundo criou, também a menor versão de Pac Man existente mundo, com exatos 18 por 18 pixels (menor que uma unha). Quem quiser conhecer a versão micro de Pac Man, basta clicar na imagem abaixo.



ALEM DA FASE 256 E OS RECORDES DE PAC MAN

Pac Man tecnicamente não tem um fim (como grande parte dos jogos da época). Enquanto o jogador mantiver pelo menos uma vida, ele ou ela deve ser capaz de continuar a jogar por tempo indeterminado. No entanto, devido a uma falha na rotina da programação do jogo, no qual coloca o ícone das frutas no lado direito da tela, quando o jogador chega á fase de número 256, um bug acaba embaralhando a tela de jogo com uma série de números e símbolos.

Quando isso ocorre é impossível a visualização de tela ou mesmo continuar por meios legítimos o jogo. Normalmente, não mais de sete frutas são exibidas em qualquer altura, mas quando o contador de nível interno (armazenada em um único byte) chega a 255, as causas deste valor sub-rotina erroneamente, dando “roll over” a zero antes de elaborar um novo ícone da fruta. Isso faz com que a rotina para tentar extrair 256 frutos corrompe a parte inferior da tela e toda a metade direita do labirinto, explicado o porquê dos símbolos aparentemente aleatórios.

Porém, através de ajustes, os detalhes desta corrupção pode ser revelados. Algumas ROMs do jogo estão equipados com um “rack test”, recurso que pode ser acessado através do jogo com as chamadas chaves





DIP (Dip Switches). Esta função apaga automaticamente um nível de todos os pontos logo que se inicia, tornando assim mais fácil chegar a fase 256. Os símbolos e ícones das frutas são apagados rapidamente, permitindo assim o jogadores verem e continuarem o jogo. Trocando em miúdos, esta chave engana o programa fazendo acreditar que voltou à primeira fase do jogo, mas continuando a mesma jogabilidade da fase 255 e além. Por isso dissemos que é impossível concluir a fase 256 de modo legal e honesto, mas é possível fazê-lo graças a este truque, ou como diriam os americanos, cheating (trapaceando).

Mas em Dezembro de 1982, um garoto de 8 anos chamado Jeffrey R. Yee recebeu uma carta de congratulações do então presidente americano Ronald Reagan, parabenizando ele pelo seu recorde mundial de 6,131,940 pontos. Esta pontuação só seria possível se a pessoa passasse pelo Split-Screen Level. Se o fato é verdadeiro ou não, e ainda, se houve algum tipo de fraude, ninguém até hoje sabe, mas desde que este fato foi levantado, verdadeiras discussões e debates foram realizados nos círculos de pesquisa sobre videogames e pontuações recordes.

Em Setembro de 1983, Walter Day, criador e chefe da Associação Twin Galaxies (órgão que, juntamente com o Guinness World Records, criaram a edição Guinness World Records: Gamer's Edition em 2008), formou o US National Vídeo Game Team (Equipe Nacional do Estados Unidos de Vídeo Game) e realizaram um tour pelo país visitando jogadores de videogame que diziam serem capazes de passar a Split-Screen. Naquela época e até os dias de hoje, nenhum jogador foi capaz de realizar esta proeza.

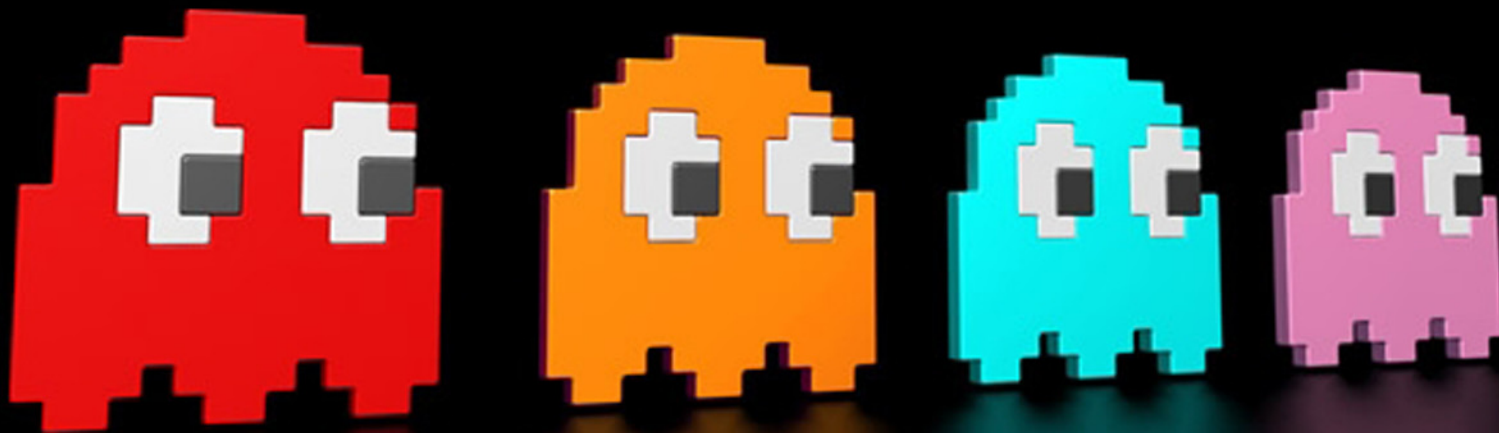
Em 1999, Billy Mitchell - o único recordista mundial reconhecido em todo o planeta, inclusive pela Twin Galaxies desde 1984 - ofereceu um prêmio de \$100,000 para qualquer um capaz de passar a Split-Screen Level antes de 1 de Janeiro de 2000. Ninguém foi capaz de reclamar este prêmio.



Quando o jogador chegava na fase 256, acontecia um bug como mostra a imagem acima

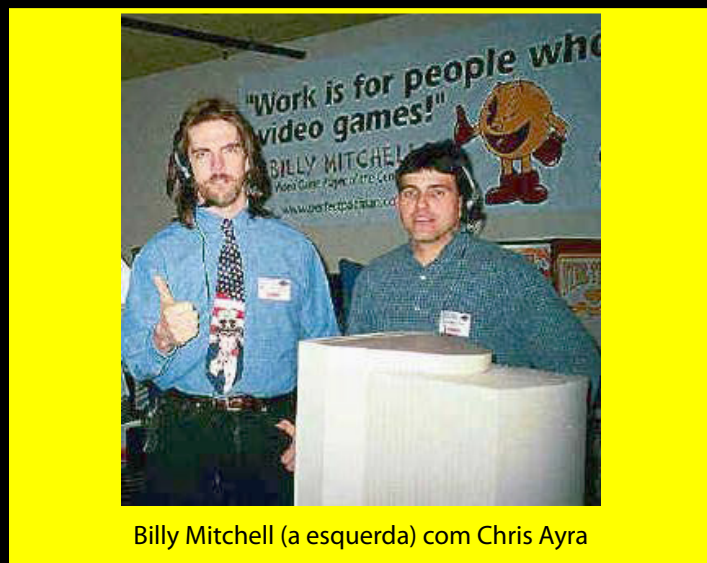
PERFECT PAC MAN GAME

Um Perfect Pac Man Game (Jogo Perfeito de Pac Man) ocorre quando o jogador consegue alcançar o Max Score (pontuação máxima possível). Para isso, ele deve,



passar pelas 255 fases (devorando todos os Pac Dots, Power Pellets, frutas e monstros fantasmas) sem perder uma única vida. Só assim ele marcará a maior pontuação possível até a última fase. Como foi verificado e auditado pelo órgão Twin Galaxies Intergalactic Scoreboard no dia 3 de Julho de 1999, a primeira pessoa a conseguir este feito com 3.333.360 pontos foi Billy Mitchell de Hollywood, Florida nos EUA num tempo de 6 horas.

Mesmo com um recorde anterior atribuído à Jeffrey R. Yee em 1982 superior ao de Mitchell, por falta de provas ou evidências concretas que esta pontuação foi atingida por métodos honestos e legais, Billy Mitchell se tornou o recordista mundial do jogo Pac Man.



Billy Mitchell (a esquerda) com Chris Ayra

Em 16 de fevereiro de 2000, o americano Chris Ayra obteve os mesmos 3.333.360 pontos em 3h42min. David Race, 40 anos, é o novo detentor do recorde mundial de Pac-Man em 2009. O cidadão de, Ohio fez o score perfeito de 3.333.360 pontos em 3h41min22s – 42 segundos a menos que a marca anterior.



O atual campeão mundial David Race

A REPERCUSSÃO DE PAC MAN NO MUNDO

A Namco e o próprio Toru Iwatani ficaram surpresos com a repercussão de Pac Man fora do território japonês. Pac Man tornou-se tão popular na América do Norte e na Europa, que uma série de produtos inspirados no personagem tomaram conta das lojas. Com Pac Man nascia um novo tipo de Merchandising. A Pac Mania tomou conta dos setores de vestuário, utilidades domésticas, brinquedos e até mesmo a indústria alimentícia e farmacêutica tiveram produtos inspirados em Pac Man e seu jogo. Lojas de departamento criaram catálogos com diversos produtos. Na cultura popular Pac Man rendeu:

- Uma série de Desenhos animados chamado Pac-Man que era exibido aos Sábados de manhã pela Rede ABC entre os anos de 1982 e 1984, produzido pela Hannah Barbera. O cartoon chegou a ser exibido no Brasil pela rede Bandeirantes de televisão durante o final da década de 80 e esporadicamente por outros canais durante a década de 90. O cartoon é criticado como sendo uma das piores versões em desenho animado, baseado em um personagem de videogame.
- Pac Man Cartoon tinham elementos de outros jogos e Spin Ups de Pac Man, como Jr. Pac Man, Baby Pac Man, Chomp Chomp (cachorro de estimação de Pac Man) e Professor Pac Man. Um quinto fantasma foi introduzido ao desenho animado: Sue do jogo Ms. Pac Man.
- Pac-Man gerou inúmeros spin-off e versões imitativas de seus jogos. Entre as versões "oficiais" da linhagem e família Pac Man para Arcade temos: Ms. Pac Man, Pac-Man Plus, Super Pac-Man, Jr. Pac Man, Pac-Land, Pac-Mania, o jogo pinball em vídeo de Baby Pac-Man e o jogo de perguntas e respostas (trivia) do Professor Pac -Man. Inúmeras versões não autorizadas e "piratas" também foram criadas. Talvez a mais notável seja Hangly-Man, uma variante do qual se substituiu a cabeça de Pac-Man pela do personagem Popeye. Além disso, logo após o lançamento original do Pac-Man, jogos com temas de labirinto surgiram aos montes, como nos arcades Make Trax e Thief (sendo as mais famosas da época) e um desses jogos, KC Munchkin (Mencionamos que ele foi lançado no Brasil com o nome de Come Come), realmente foi retirado após a Namco ameaçar processar judicialmente o seu criador, desde a sua imitação de Pac-Man e seus personagens ser tão evidente e indisfarçável.
- Em 1982 a Milton Bradley criou duas versões de jogo de Tabuleiro, uma para Pac Man e a outra para Miss Pac Man, este foi o começo de uma série de jogos de Tabuleiro, Cartas e outros brinquedos, inspirados em Pac Man.
- Em 5 de Junho de, 2007, O primeiro Pac-Man World Championship foi realizado e sediado na cidade de Nova York, que trouxe dez competidores de 8 países reunidos para jogar a versão Pac-Man Championship



Edition antes de ser lançada oficialmente para o Xbox Live Arcade. Os dois recordistas e que marcaram mais pontos - Robert Glashuettner da Áustria e Carlos Daniel Borrego do México - completaram a versão em apenas cinco minutos. Borrego foi proclamado Pac-Man World Champion e ganhou um Xbox 360 especialmente decorado com o artwork de Pac Man e autografado por seu criador Toru Iwatani.

- Six Flags Over Texas, um parque temático em Arlington, Texas, tinha uma área infantil chamada Pac-Man Landem 1981. Mas foi substituída pela Looney Tunes Land em 1985.
- Pac-Man também fez algumas aparições inusitadas em outros cartoons como em Family Guy. Na terceira temporada, Episódio 19, "Stuck Together, Torn Apart", três dos quatro fantasmas, tentaram reconciliar Pac Man e Miss Pac Man quando eles haviam se separado. Na quarta temporada, episódio 28, "Stewie B. Goode", Stewie Griffin e Brian Griffin ficam bêbados e jogam uma versão do gabinete cocktail de Pac Man, com o pretexto de uma mostrar para o outro como se jogava.
- Pac-Man fez parte do álbum musical de Buckner & Garcia de 1982. A canção chamava-se Pac-Man Fever, o personagem chegou a aparecer na capa do álbum, e assim como a canção este álbum tinham o mesmo nome. O título no ranking # 9 e também vendeu 9 milhões de álbuns no ano de 1982.
- O comediante e músico "Weird Al" Yankovic também escreveu uma canção chamada "Pac-Man" sobre a dependência do homem para o videogame. A canção é cantada com a melodia e uma paródia da canção "Taxman" do ex-Beatle George Harrison. Foi lançada sobre a compilação Dr. Demento's Basement Tapes No. 4.
- Aphex Twin (que usa o pseudônimo de Power-Pill) lançou um EP em 1992, simplesmente



Um, dos diversos catálogos de produtos inspirados no Personagem Pac Man e Miss Pac Man. Um verdadeira diversidade de itens foram lançados no decorrer da década de 80, e nos dias atuais são cobiçados por colecionadores e entusiastas do jogo Pac Man em suas origens.

chamado de Pac-man consistindo em remixes dos temas musicais do jogo original de Pac Man.

- Pac-Man também apareceu em um episódio de Robot Chicken chamado "Tubba-Bubba's Now Hubba-Hubba." Em um seguimento chamado "Pac-Mantrix" faz uma paródia e mistura da séries de Pac Man Pac-Man ao estilo do filme The Matrix, Pac-Man encontra um Morpheus Pac-Man que lhe diz que ele esta num programa de computador. Quando o Pac-Man come uma Red Pellet, ele acaba lutando com versões de agentes de Inky e Pinky. Inclusive, as mesmas cenas em que Neo é alvejado e desvia das balas, é estilizada neste episódio.
- O enorme sucesso da franquia Pac-Man também resultou em sua entrada no Guinness World Records. O jogo e franquia também ganhou sozinha 8 recordes mundiais no Guinness World Records Gamer's Edition de 2008. Esses registros incluem, "Primeiro Perfect Game de Pac-Man" conquistado por Billy Mitchell em 3 de julho de 1999, "O mais bem sucedido Coin Ops (arcade)" e "O Maior Jogo do Pac-Man" feito em 2004, quando estudantes da New York University criaram Pac-Manhattan, uma repromulgação da vida real do jogo em que as pessoas, vestidas como Pac-Man e os quatro fantasmas, perseguiam -se mutuamente em torno dos quarteirões e ruas de Manhattan. Cada jogador formava um time e usava um controller e as posições e jogadas eram comunicadas através de telefones celulares.
- Quando questionado á respeito de vestir uma camiseta com a imagem de Pac Man durante um tour da Banda Slayer o baixista e cantor Tom Araya respondeu que ele considera Pac Man o jogo de videogame mais violento



Cartoon de Pac Man exibido nas TVs Americanas e Exibido também no Brasil.

que ele já viu, já que em nenhum outro jogo que ele tenha ouvido falar, era preciso comer seus inimigos.



Podemos conferir o quanto Pac Man atingiu seus objetivos de agradar e trazer as mulheres aos Arcades e Videogames. Não somente agradou neste sentido, como também teve uma influência direta na moda, acessórios e diversos outros produtos no começo e metade da década de 80.

PAC MAN O JOGO DE BILHOES QUE NAO FEZ DE SEU CRIADOR UM HOMEM RICO

Depois de Pac-Man, Toru Iwatani criou ainda mais um jogo chamado Libble Rabble em 1983. O jogo ganhou 10 anos mais tarde uma versão para videogames no Super Famicom (Super Nintendo Japonês). Este título marcou presença também no Videogame Anthology para o X68000 e participou também da primeira edição do Namco Museum. O engine do jogo lembra bastante os jogos Quix e Elétric YoYo (ambos da Taito). O objetivo do jogo era cultivar e proteger uma plantação de cogumelos (mushlins) dos inimigos. Iwatani cita este como sendo seu jogo favorito, o que surpreende já que sua obra foi Pac-Man.



Libble Rabble de Toru Iwatani lançado em 1983. Considerado pelo Game Designer o melhor que ele já fez.

Em 1986 Toru Iwatani deu uma entrevista para Susan Lammers que foi publicada em seu livro Programmers at Work, onde entre outras coisas fala das alegrias e tristezas de seu trabalho com Pac Man.

Sobre ser um programador "Eu não tive nenhum aprendizado ou treinamento especial, eu sou completamente autodidata. Eu não me encaixo aos moldes dos designers gráficos ou visuais, eu só tinha uma forte noção sobre o que é a criação de um jogo - alguém que concebe projetos para tornar as pessoas felizes. Esse é o seu propósito. É importante para você entender que eu não sou um programador. Eu desenvolvi as especificações e desenhei as características, mas outras pessoas que trabalharam comigo que escreveram o programa."



Toru Iwatani - Imagem de 1986 durante a entrevista para Susan Lammers e presente em seu livro Programmers at Work



Toru Iwatani durante os eventos do X Box Live Arcade (Para o X Box 360) e preview de lançamento de Pac Man Championship Edition. Foto tirada no dia 5 de Junho de 2007. No dia seguinte, Toru Iwatani declarava sua aposentadoria da programação e suporte aos jogos de videogame.



Outro fato interessante sobre Toru Iwatani também citado nesta entrevista a Susan Lammers, é que ele não tinha qualquer interesse em computadores, já que os mesmos eram utilizados por ele e sua equipe como uma ferramenta de comunicação com o público. Vejam o que ele diz a entrevistadora sobre o assunto:



"Devo lhe dizer, eu não tenho nenhum interesse especial por eles. Estava interessado em criar imagens que poderiam se comunicar com as pessoas. Um computador não é o único meio que utiliza imagens; eu poderia usar o cinema ou televisão, ou qualquer outro meio visual. O uso dos computadores foi apenas um acaso. Há um limite para o que se pode fazer com um computador de as próprias limitações de hardware se tornaram minhas limitações. Eles me limitam, e eu não sou diferente de qualquer artista - Eu não gosto constrangimentos. Estou também me sinto limitado pelo fato e por que o resultado final é exibido na tela. Desligue o computador e tudo isso some."

Outro fato que chama bastante atenção na entrevista, é que Toru Iwatani manifesta (de uma maneira disfarçada) que ele não se sentia satisfeito com a programação e desenvolvimento de jogos. Quando Susan pergunta se ele estava cansado da programação de jogos ele responde da seguinte forma:

"Agora mesmo (baseado na entrevista de 1986). Estou longe do processo de planejamento e estou mais envolvido na administração. Que bom, porque eu posso ter meus funcionários fazendo as coisas que não gosto de fazer muito e evitar as frustrações que tive antes. Eu também sou capaz de fazer as coisas que quero fazer - e ninguém me diz que não, e isto é muito confortável."

Embora não esteja em meus méritos, como condutor de um trabalho de pesquisa e não de um formador de opinião, criar suposições e alegações à respeito destas "frustrações" citadas por Iwatani, não deixo de pensar que a predileção pelo programador por Little Rabble e

alguns eventos e especulações sobre o reconhecimento e ganhos da Namco sobre Pac Man e financeiramente o programador não ter tido um lucro substancial como vimos a exemplo de Tod Frye, possa ter sido determinante para isso. Se for verdade ou não, o trabalho, visão, dedicação e a excelência de Iwatani jamais serão esquecidos por várias

gerações. Talvez uma prova disso foi a entrevista de Toru Iwatani ao Times Online, quando o personagem e jogo fizeram 25 anos. O entrevistador e a matéria de Leo Lewis mostram um retrato verdadeiro não só do jogo, mas de seu criador. Ao contrário do que todos imaginaram que as indústrias milionárias dos jogos de videogame transformam os programadores em celebridades e homens ricos, isso não aconteceu com o criador de Pac Man. Toru Iwatani foi entrevistado em uma localidade modesta do distrito industrial de Yokohama.

Os entrevistadores esperavam uma figura grandiosa e lendária dos jogos de videogame (afinal sempre que qualquer pessoa busca alguma informação sobre Pac Man, milhares de sites e fansites estão á disposição) mas encontraram um senhor de meia idade modestamente vestido e que não era nem sombra do que eles imaginaram sobre o criador de Pac Man. A Grande verdade é: "Pac Man rendeu BILHÕES de dólares para a Namco através de jogos e produtos associados a franquia do jogo original ou Spin



Ups, mas Iwatani não recebeu grandes quantias pelo jogo”, e continuou sendo um empregado e executivo da Namco. Mas vamos mostrar como foi o processo e criação de Pac Man, não somente baseado nas informações do Times Online, mas em diversas outras fontes de pesquisa.

Toru Iwatani permaneceu na Namco na parte de administração e consultoria ainda por vários anos. Esteve participando indiretamente no processo de vários jogos da série Pac Man e em outros, como Ridge Racer e Klonoa. Em 2004 foi promovido pela empresa Namco, em reconhecimento ao seu tempo de empresa e serviços prestados. Iwatani também participou de uma série de palestras sobre planejamento de jogos realizados pela Namco a partir de 2004, em conjunto com a Universidade Politécnica de Tóquio. Após isto, ele começou a pregar regularmente em diversas universidades. Então começou seu interesse na parte acadêmica.

Em uma entrevista dada a revista Famitsu e depois publicada no site Gamespot em 11 de junho de 2006, Toru Iwatani disse:

“Eu experienciei em primeira mão a paixão que os jovens de hoje tem para com os jogos”, disse Iwatani para a Weekly Famitsu. “Eu percebi também quão importante é ensinar. Então, quando UPT me disse que eles estavam começando um novo curso sobre jogos, e me pediu para tornar-se um docente em tempo integral, eu decidi fazê-lo.”

Embora ele quisesse continuar a fazer jogos, ele sentiu que era necessária em outro local. “Pensava que seria mais importante a transmitir o know-how que tenho acumulado ao longo dos últimos 30 anos para a próxima geração”, disse ele. “Neste momento, o estado da formação profissional na indústria do jogo japonês está à beira da crise”.

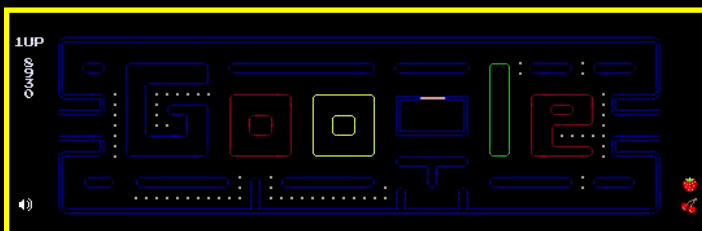
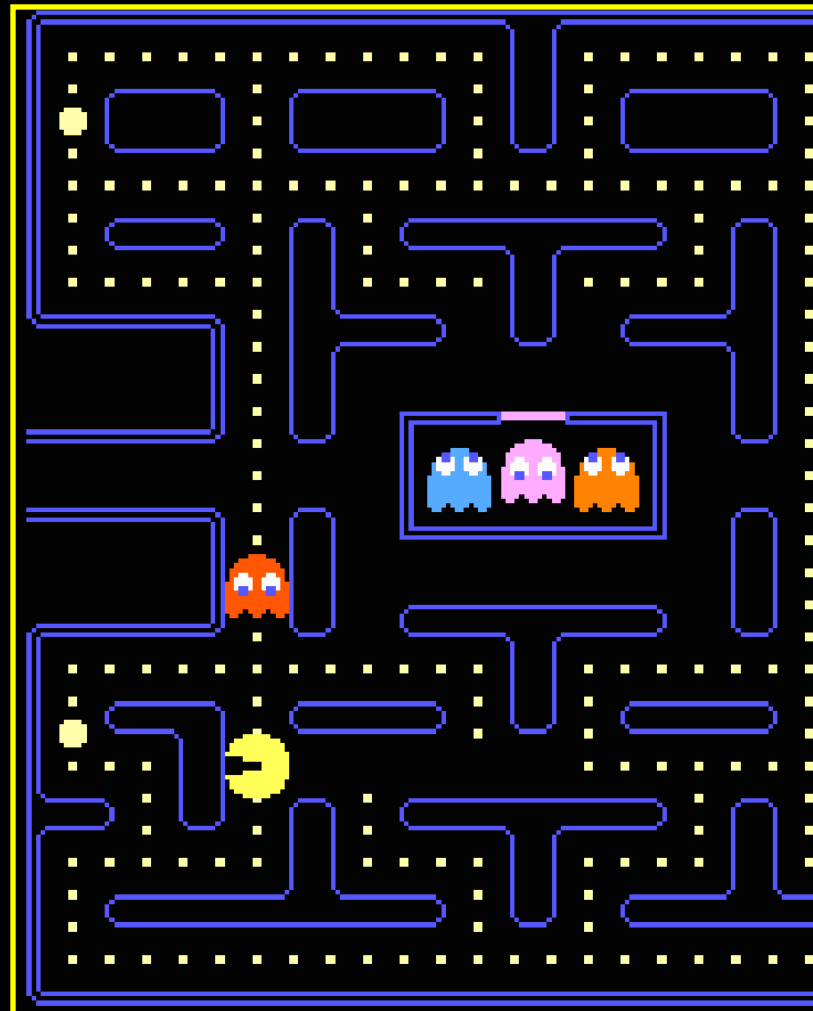
De acordo com Iwatani, a evolução do hardware tem criado grande dificuldade para as dificuldades. “Tornar-se-á muito difícil para a formação de pessoal in-house, como foi feito no passado”, disse Iwatani. “Como resultado, as instituições educativas devem seguir adiante. Contudo, o Japão está muito atrás em matéria de programação de jogos, isso comparado a países como EUA, Europa, Coreia e China.”

Iwatani também expressou sua esperança de que outros

programadores e desenhistas veteranos de jogos terão uma mão na formação da próxima geração de novos jogos, dizendo que a cooperação de diversas políticas e culturas empresariais podem mudar os conceitos e a maneira de como os jogos estão sendo e serão feitos. Tendo os diversos pontos de vista sobre a importância dos laços da escola como um lugar de aprendizado, investigação e pesquisa diz Iwatani.

Em 2005, Iwatani em 2005 começou a ensinar a técnicas e processos do design de personagens em jogos de videogame na Universidade de Artes de Osaka no Japão, mas não como professor interino, e sim como professor adjunto ou visitante. Mas desde então já planejava sua aposentadoria da programação de jogos e deixar a empresa Namco para assumir a nova profissão.

Em 2006 Toru Iwatani ainda estaria no processo de produção de Pac Man Championship Edition para a Microsoft. Mas afirmou que seria a sua última atuação na produção de jogos, anunciando sua aposentadoria para 2007. No dia 06 de junho de 2007, em uma coletiva de imprensa durante os eventos de lançamento da Pac Man Championship Edition, Toru Iwatani declarou que estava oficialmente aposentado e retirou-se da indústria de jogos, atuando somente como professor na Universidade Politécnica de Tóquio.



Até o Google lembrou do aniversário do personagem da Namco. Quem não ficou horas jogando a ponto de esquecer o que estava procurando? O jogo ainda está disponível! clique na imagem acima para matar saudades do arcade mais uma vez.

FIM



A SÉRIE NINJA GAIDEN A SAGA DE RYU HAYABUSA POR ANDRÉ BREDER



A franquia Ninja Gaiden (conhecida como Ninja Ryukenden no Japão e Shadow Warriors na Europa) teve seus altos e baixos durante sua trajetória no mundo dos games. No NES teve uma de suas melhores fases, com três títulos que serviram para ditar as regras de como um game de ação deveria ser feito! Contando com uma trama bem elaborada (que garante vários momentos de surpresa para os jogadores) e ainda uma jogabilidade apurada, bons gráficos, trilha sonora excelente e um nível de dificuldade altíssimo, as aventuras do destemido ninja Ryu Hayabusa logo caíram nas graças dos fãs do NES, o que fez com que a trilogia de Ninja Gaiden até hoje seja lembrada como uma das mais brilhantes já elaboradas na história dos vídeo games.

A série marcou presença também em outros sistemas e consoles, mas sem repetir o mesmo sucesso feito no console de 8 bits da Nintendo, e acabou ficando parada por um longo período até ressurgir recentemente nos consoles da atual geração.

Neste artigo prepare-se para fazer uma viagem no tempo, onde você irá conhecer os primórdios da franquia Ninja Gaiden e ver como a série se desenvolveu nos variados sistemas em que teve games lançados. Pegue sua espada ninja e boa leitura!



A VERSÃO PARA OS FLIPERAMAS, O INÍCIO DE TUDO!

Ninja Gaiden

Ao contrário do que muitos pensam a série Ninja Gaiden não teve seu começo no NES e sim nos arcades: a versão de Ninja Gaiden para os fliperamas foi produzida e lançada em Outubro de 1988 nos Estados Unidos, e no ano seguinte no Japão e demais países da Europa. É até curioso notar que este game acabou sendo lançado primeiramente no mercado americano ao invés do japonês. O motivo para isso talvez, seja porque este game foi desenvolvido numa tentativa de agradar em maior parte a audiência americana, ainda mais que toda a trama do jogo se passa nos Estados Unidos.



O Ninja Gaiden dos fliperamas é mais voltado para o gênero beat'em-up, e sua história nada tem a ver com os eventos mostrados na trilogia do NES. Apesar de o protagonista ser visualmente o conhecido Ryu, oficialmente ele não possui nome. E ainda existe a possibilidade de se jogar em dupla, comandando outro ninja onde a única diferença é a cor de sua roupa, que é vermelha.

A história do game é básica e simples: Os ninjas devem cumprir a missão de vencer um culto maligno de seguidores de um descendente de Nostradamus, que deseja cumprir as profecias finais de seu antepassado.

Em termos gráficos o game apresenta uma qualidade muito boa: todos os personagens possuem um design bem bacana, que em mais uma prova que o game foi feito mesmo com o público americano em mente, está bem próximo do estilo usado em HQs, ao invés do Mangá. Os cenários são bem construídos e trazem muitos detalhes de fundo. Este foi sem sombra de dúvidas o game da franquia com os melhores gráficos, até o lançamento dos games



mais recentes da franquia que saíram para o Xbox e Xbox 360. Na questão da sonoridade o game é mediano: apesar de trazer efeitos sonoros bem feitos e o uso de algumas vozes digitalizadas, a trilha sonora é muito inferior a que seria ouvida na trilogia do NES, com músicas que nunca serão memoráveis. Agora algo curioso se nota na trilha do Ninja Gaiden do arcade: o tema musical dos chefes das fases 2 e 5, é muito, mas muito parecido com a clássica música "Iron Man" da banda inglesa Black Sabbath. Como eu nunca vi nenhuma informação falando a respeito da banda ter cedido esta música para o game, eu diria que foi um belo plágio ou pelo menos uma bela homenagem, já que se trata de uma música que eu particularmente gosto muito.

A jogabilidade é boa e fluente, com todos os comandos podendo ser executados de maneira precisa. A principal forma de atacar aqui é na base de sequências de socos





e chutes, ou por meio de “balões”. Pode se ainda se pendurar em postes e outras plataformas para atacar os inimigos por outros ângulos. Apesar dos ninjas do jogo estar sempre com suas espadas nas bainhas localizadas em suas costas, eles só podem utilizá-las ao se pegar um item especial durante as fases. E por falar em itens, não existem nesta versão nenhum item especial ou armas secundárias, só itens que restauram um pouco da energia perdida.

Em termos de dificuldade, o Ninja Gaiden dos arcades é difícil... extremamente difícil! Todo bom fliperama do final da década de 80 que se preze tinha que ser difícil, para assim obrigar que nós, pobres jogadores, gastássemos toda nossa mesada ou salário com fichas, dando um grande lucro as casas de jogos eletrônicos. Só que no caso de Ninja Gaiden a dificuldade beira o absurdo, com inimigos que te atacam de forma rápida e devastadora! Não pense,

aja, ou caso contrário irá ser espancado até a morte neste game dos infernos! Em estágios mais avançados do game os inimigos atacam em grande número e alguns chefes fazem com que você perca uma vida com um único golpe! Ninja Gaiden é com toda certeza um dos arcades mais difíceis já lançados!

Apesar de não ser um game indicado para todos os jogadores, principalmente por seu alto nível de dificuldade, a versão de Ninja Gaiden lançada para os fliperamas é garantia de diversão para os gamers mais “hardcore”, mesmo que eu duvide que algum deles conseguisse a proeza de terminar este difícilimo

game com apenas um ficha... com certeza era necessário uma dezena delas no mínimo!

CURIOSIDADE

A versão originalmente lançada para o Arcade, recebeu versões para o console portátil Atari Lynx, para o DOS e também para os computadores Commodore 64, Amiga, Atari ST, Amstrad CPC e ZX Spectrum.



Atari Lynx



Amiga PC

Jogo: Ninja Gaiden
Lançamento: 1988/1989
Plataforma: Arcade
Fabricante: Tecmo



A FAMOSA TRILOGIA NO NES

Ninja Gaiden

O primeiro jogo da trilogia Ninja Gaiden nos consoles de 8 Bits da Nintendo foi lançado em 9 de Dezembro de 1988 no Japão e em 2 de Março de 1989 nos Estados Unidos. Apesar da série Ninja Gaiden ter se tornado famosa entre os game maníacos do Brasil somente a partir do segundo episódio, boa parte disso graças a divulgação deste jogo nas páginas da antiga e extinta revista Videogame, muitos destes jogadores procuraram depois pelo primeiro jogo da série Ninja Gaiden para saber como tudo começou.

Ninja Gaiden conta a história de Ryu Hayabusa, o último descendente de um clã de ninjas, possuidores da Espada do Dragão. Ryu encontra uma carta de seu pai, Ken Hayabusa, no quarto dele. Ken foi morto num duelo dias antes. Na carta ele explica que, se não retornasse vivo, que Ryu fosse para os Estados Unidos procurar Walter Smith, um arqueologista que guarda uma estranha estátua. Esse artefato foi descoberto por Walter e Ken em uma expedição na Amazônia, e cabe a Ryu descobrir a origem e a história por trás dessa estátua.

Algo que ficou marcante nos jogos da série Ninja Gaiden são os efeitos de câmera cinematômicos durante a transcrição das fases. Uma técnica pioneira que tornou a série única no NES!

A principal arma de Ryu é sua Espada do Dragão, mas ele também pode usar diversas armas secundárias, como estrelas-ninja diversas, o poder de soltar bolas de fogo, entre outras coisas.

Os gráficos são simples mas com cenários bem construídos e cheios de detalhes. E falando em cenários, eles são bem variados!

A animação do personagem principal está ótima, assim como dos inimigos do herói ninja. As cenas cinematômicas são um show a parte e ajudam o jogador a não perder nenhum detalhe da história, além de passar mais emoção para a mesma! E falando em história, este é um dos pontos fortes do jogo: quanto mais avança no game, mais a trama cresce, com muitos segredos e surpresas sendo revelados ao jogador. Numa época onde eram raros os games de ação que possuíam uma história mais profunda, Ninja Gaiden foi pioneiro também nesta questão, servindo então de influência para inúmeros games do gênero que seriam lançados nos anos seguintes.

Os efeitos sonoros são como os gráficos principais do jogo, bem simples, mas cumprem bem o seu papel. Poderiam até ser melhores mas isso é algo que não prejudica em nada na diversão que Ninja Gaiden proporciona. Não há sons irritantes, sendo tudo feito com extremo bom gosto.

As músicas são excelentes! Trilha sonora grudenta e que passa para o jogador todos os diversos climas da aventura com maestria! Já no primeiro jogo, Ninja Gaiden



Mesmo sendo muito diferente da versão arcade, Ninja Gaiden é um dos grandes clássicos do NES

mostrava que seria uma série onde a parte sonora teria um cuidado especial por parte dos seus produtores.

Os controles funcionam bem, muitíssimo bem! Todos os ataques saem sem atrasos e bem rápidos. Isso é necessário pois o ritmo de Ninja Gaiden é realmente alucinante!

Em termos de dificuldade, Ninja Gaiden é daqueles jogos “casca grossa” do NES, proporcionando um desafio bem alto para os jogadores. Nem pense em voltar para trás com seu Ninja, siga sempre em frente e detonando tudo o que encontrar pela frente, caso contrário, inimigos que já foram vencidos voltarão do nada para transformar sua vida em um verdadeiro inferno! Basta voltar alguns centímetros para que aquele inimigo chato que você matou aparecer de novo pulando em cima de você!

Os estágios são cheios de abismos, o que só dificulta ainda mais a vida do jogador. Os chefes começam fáceis, mas os que aguardam Ryu nos estágios finais dão um trabalho enorme para serem vencidos! Se você já chegou no final de Ninja Gaiden pode se considerar um verdadeiro



O enredo com ótima cutscenes, é um dos grandes méritos de Ninja Gaiden

Mestre Ninja, pois terminar este game não tarefa para qualquer um!

Ninja Gaiden foi o início de uma das séries de maior sucesso no NES! Um jogo bem construído, com alta dosagem de diversão e um desafio de fazer os jogadores mais “patos” fugirem correndo para os colos de suas “mamães”! Um clássico eterno da era 8 Bits! Quem dera que os jogos atuais fossem tão divertidos e desafiantes como o bom e velho Ninja Gaiden.



Jogo: Ninja Gaiden
Lançamento: 1988/1989
Plataforma: NES
Fabricante: Tecmo



CURIOSIDADE

A versão originalmente lançada para o NES do primeiro Ninja Gaiden teve um port lançado em 1989 para o PC-Engine, trazendo gráficos e sonoridades muito superiores se formos comparar com a versão do game lançada para o NES. O jogo em si é praticamente o mesmo, onde as únicas mudanças foram algumas alterações gráficas, especialmente no design dos personagens durante as cutscenes do game.



Ninja Gaiden II

The Dark Sword of Chaos

O segundo capítulo da saga Ninja Gaiden no NES foi lançado em 1990 tanto no Japão quanto nos Estados Unidos, e apresentou para a época gráficos e trilha sonora surpreendentes. Graças a divulgação que teve numa das edições da antiga Revista VideoGame, Ninja Gaiden II se tornou bastante popular aqui no Brasil, o que ajudou também na popularização do sistema de 8 Bits da Nintendo em nosso país.



Uma das fases mais clássicas (e também chata) de Ninja Gaiden II

A história do jogo é a seguinte: Um ano depois da derrota de Jaquio, um novo vilão chamado Ashtar inicia um plano diabólico: abrir o Portal da Escuridão. Mas para isso, ele terá de manchar sua Espada Negra com o sangue de um ser humano. O enredo já começa com o rapto de Irene Lew, agente da CIA que está presa na Torre de Lahja. Durante a sua jornada, Ryu Hayabusa ainda contará com o apoio

de Robert, um policial. Os efeitos de câmera cinemáticos durante a transcrição das fases continuaram em Ninja Gaiden II, claro, e novamente dão um show! A principal arma de Ryu continua sendo sua Espada do Dragão, mas agora o número de armas secundárias foi aumentado, assim como um novo e útil poder: o ninja ao pegar um item especial durante as fases, poderá ter até duas “sombras” para ajudá-lo a vencer os inimigos.

Os gráficos estão melhores que os do primeiro, com cenários mais detalhados e diversificados, e contando também com uma paleta de cores ampliada, se fizemos uma comparação com o primeiro game. Felizmente a variação de cores não atrapalhou a manter o tom sombrio do jogo, pelo contrário, serviu para reforçar essa característica, e também para adicionar novos efeitos bem bacanas nos cenários de fundo. O design dos personagens está bem parecido com os do primeiro jogo. Já os desenhos dos personagens durante as cenas cinemáticas também estão melhores que as do primeiro episódio. O que já era bom ficou ainda melhor nesta continuação!

Os efeitos sonoros são praticamente os mesmos do primeiro jogo, ou seja, bem simples, mas cumprem bem o seu papel. Poderiam ser melhores? Sim, mas isso iria ocorrer no terceiro jogo da série. As músicas mais uma vez são excelentes! A trilha sonora de Ninja Gaiden II consegue ser tão memorável quanto a do primeiro jogo, com músicas bem rápidas que combinam com o ritmo alucinante da aventura. Há também músicas mais sombrias, que dão o clima certo para os momentos cruciais do jogo. Ninja Gaiden II é um game para se jogar com o volume no máximo!

Os controles também continuam precisos como os do primeiro jogo, com todos os ataques saindo sem atrasos e rápidos. Ryu agora pode não somente se agarrar em muros e paredes, mas também escalar essas superfícies, dando mais ritmo a aventura.



Gráficos e sons ótimos em uma das versões preferidas dos fãs da clássica trilogia do NES

O primeiro jogo era muito difícil. Este segundo está mais difícil ainda! Em Ninja Gaiden II existem mais armas secundárias e poderes para Ryu, mas em compensação existem também um maior número de inimigos nas fases, que atacam você por todos os lados! Assim como no primeiro jogo, não seja louco em voltar para trás com seu Ninja para não ter que matar novamente inimigos já vencidos que reaparecerão praticamente do nada! Os estágios continuam cheios de abismos e os chefes são bem difíceis. O último chefe do jogo então, nem se fala! Se conseguir vencê-lo pode se considerar um herói!

Em suma: Ninja Gaiden II manteve a mesma fórmula do primeiro mas com algumas novidades, claro. Foi o jogo pelo qual a grande maioria dos jogadores de videogame tiveram o primeiro contato com a série, e é lembrado até hoje como um dos melhores jogos do NES por esses jogadores, e para grande parte dos fãs da série Ninja Gaiden, este é o melhor jogo!

Jogo: Ninja Gaiden II The Dark Sword of Chaos

Lançamento: 1990

Plataforma: NES

Fabricante: Tecmo

GRAFICO

SOM

JOGABILIDADE

DIVERSAO

9

10

9

10

9,5

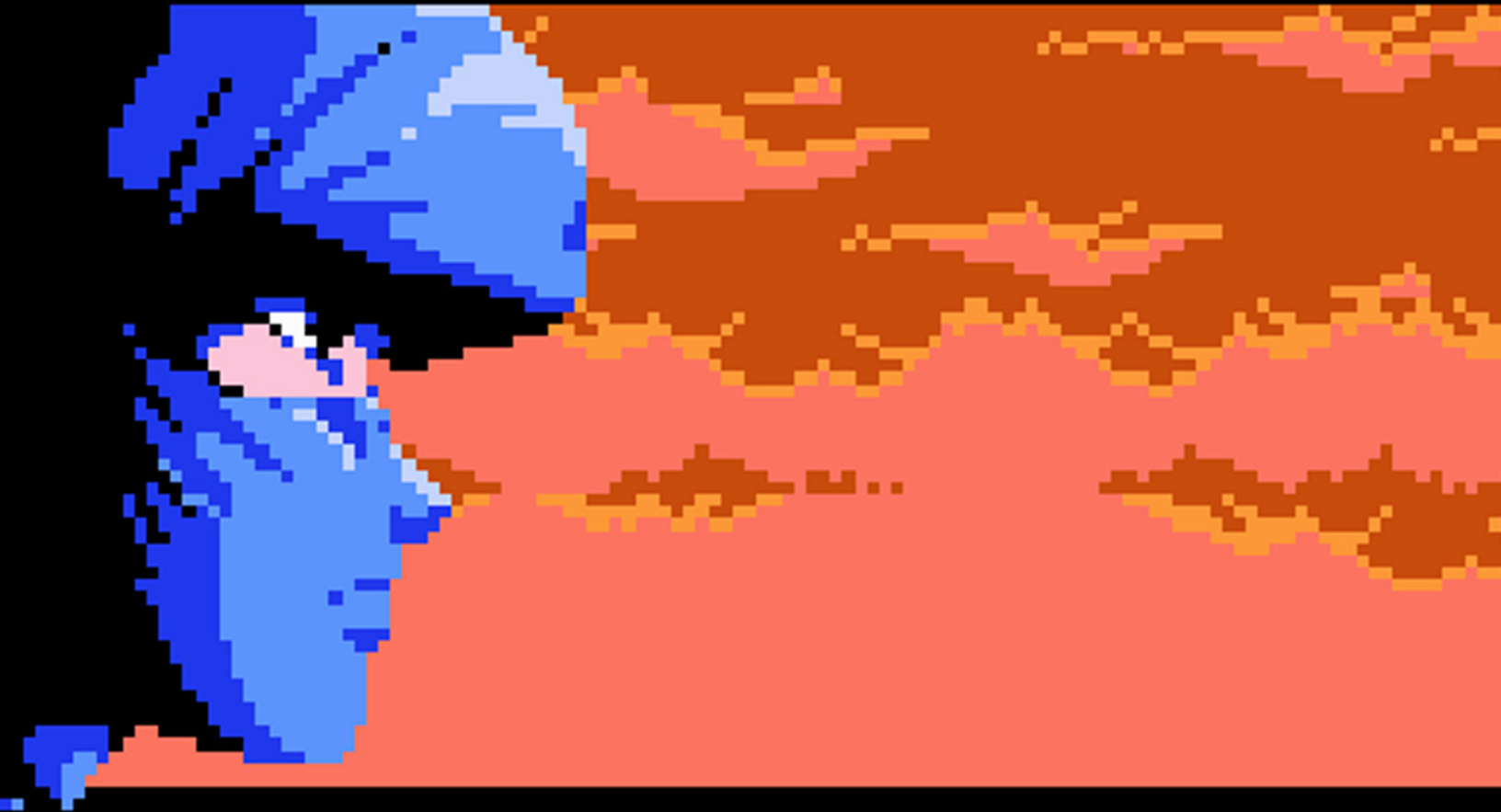
CURIOSIDADE

A versão originalmente lançada para o NES de Ninja Gaiden II The Dark Sword of Chaos teve um port lançado para o computador Amiga e também um port lançado para o DOS.



Ninja Gaiden III

The Ancient Ship of Doom



O capítulo final da trilogia fechou com chave de ouro a série Ninja Gaiden no NES, marcando toda uma geração de jogadores. Ninja Gaiden III foi o jogo mais conhecido da trilogia em nosso país, e trazia grandes melhorias gráficas e sonoras em relação aos dois jogos anteriores.

A história do jogo é a seguinte: Irene é atacada por um suposto sócia de Ryu Hayabusa, e é tida como morta pela CIA. O verdadeiro Ryu tentará descobrir quem está por trás da farsa. Os efeitos de câmera cinemáticos continuam dando o seu show, mostrando com clareza todo o decorrer da história do jogo. A Espada do Dragão de Ryu agora pode se tornar ainda mais poderosa, ao se pegar um item especial durante as fases, e o número de

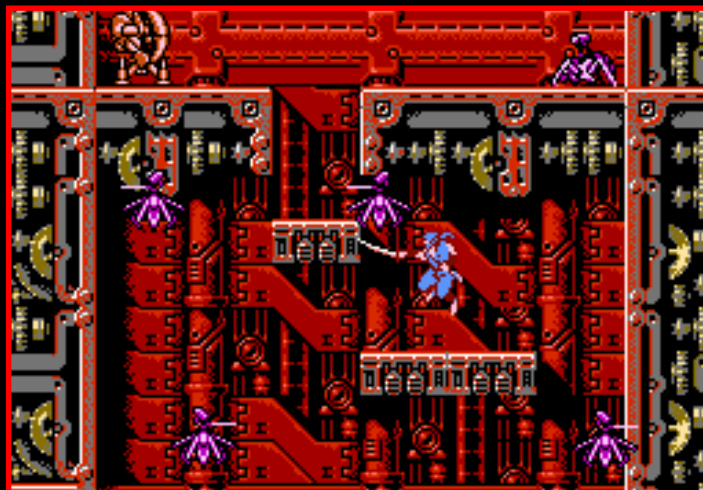
armas secundárias foi novamente aumentado. Infelizmente o poder das “sombras” que ajudaram Ryu no jogo anterior não existem em Ninja Gaiden III, algo que desapontou muitos fãs. Os gráficos de Ninja Gaiden III são os melhores de toda a série! Os cenários das fases estão mais detalhados do que nunca, e os desenhos dos personagens, assim como a animação dos mesmos, está simplesmente excelente! Vale citar também que Ninja Gaiden III foi um dos únicos games de NES a utilizar o efeito Parallax Scrolling em suas fases.

Os efeitos sonoros continuam ótimos e um pouco renovados! Agora Ryu dá um grito para cada golpe que ele desfere e solta um gemido quando é atingido por um inimigo. São detalhes que hoje parecem bobos, mas que para a época em que Ninja Gaiden III foi lançado, eram inovadores! As músicas continuam ótimas, mantendo a tradição da série! A trilha sonora de Ninja Gaiden III é eletrizante, e até músicas dos jogos anteriores reaparecem, só que um pouco modernizadas! Os controles continuam precisos e com os comandos funcionando perfeitamente e sem atrasos. Ryu agora pode subir em plataformas horizontais, assim como nas laterais.

O primeiro jogo da série era muito difícil, e o segundo mais difícil ainda. Já Ninja Gaiden III está um pouco mais fácil, se comparado com os dois jogos anteriores. Mas preste atenção, eu disse que ele é fácil se comparado com os outros dois, que são realmente difíceis, mas isso não quer dizer que Ninja Gaiden III seja um jogo fácil, muito pelo contrário! Realmente de início o jogo parecerá bem



Os gráficos desta versão conseguiram ficar ainda melhores



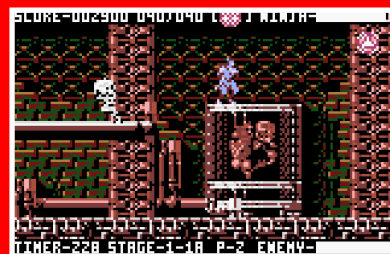
fácil, mas isso será apenas nos estágios iniciais. Nas fases finais o “bicho pega” literalmente! Fases cheias de inimigos e abismos darão muito dor de cabeça aos jogadores. Uma coisa que diminuiu consideravelmente o nível de dificuldade foi que agora os inimigos não “reaparecem” do nada como nos jogos anteriores. Inimigos vencidos uma vez, não ressurgem novamente se você voltar com seu personagem para trás.

Os chefes começam fáceis, mas depois ficam no nível de dificuldade que os fãs da série estão acostumados. O último chefe, como de costume, tem três formas, e é bem, bem difícil! De maneira curiosa a versão japonesa de Ninja Gaiden III é bem mais fácil ainda do que a americana, por trazer continúes infinitos e até mesmo a opção de passwords.

Ninja Gaiden III foi o melhor jogo da série, na minha humilde opinião! Gráficos, som, jogabilidade, tudo foi melhorado! Um jogo que com toda certeza, pode ser considerado como um dos melhores lançados para o NES!

CURIOSIDADE

A versão originalmente lançada para o NES de Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom recebeu um port para o Atari Lynx em 1991. Esta versão ficou claramente inferior à lançada para o NES, com gráficos piores e uma qualidade sonora muito ruim.



Jogo: Ninja Gaiden III The Ancient Ship of Doom
Lançamento: 1991
Plataforma: NES
Fabricante: Tecmo

GRÁFICO	10
SOM	10
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	10

10



A VERSÃO PARA O GAME BOY

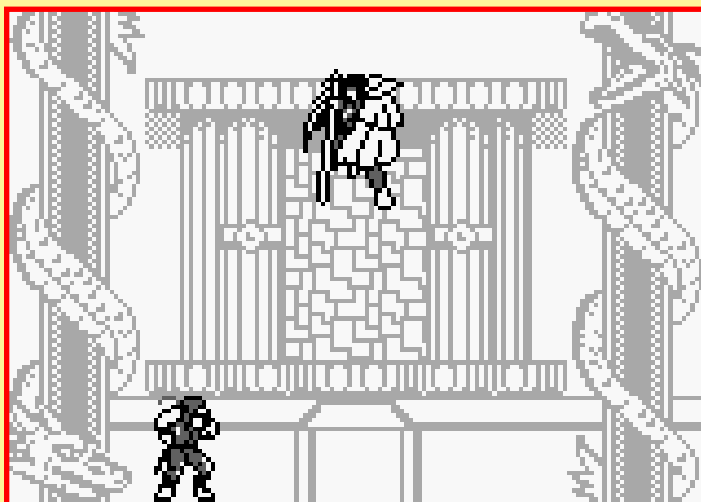
Ninja Gaiden Shadow

O final do ano de 1991 reservaria o lançamento de Ninja Gaiden Shadow para o Game Boy. A trama do jogo se passa três anos antes dos eventos do primeiro Ninja Gaiden lançado para o NES, e o ninja Ryu Hayabusa tem que salvar a cidade de Nova Iorque das forças malignas do Imperador Garuda (conhecido como Imperador Gulf na versão europeia), um servo de Jaquio. Na verdade, Ninja Gaiden Shadow foi originalmente planejado para ser uma adaptação do game Shadow of The Ninja do NES lançado pela Natsume (por isso o vilão final é o mesmo em ambos os games), mas acabou sendo alterado para ser mais um jogo da famosa franquia Ninja Gaiden.

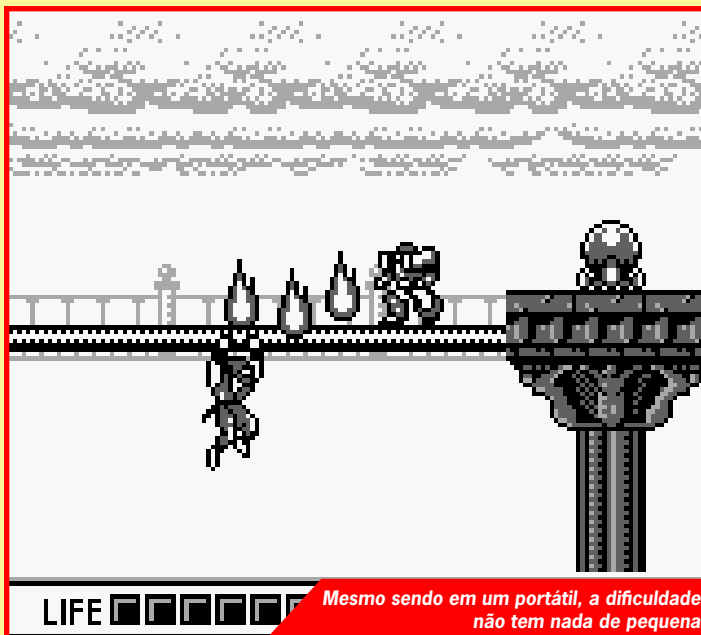
A história por trás deste jogo é interessante: apesar de não ter fontes realmente concretas, tudo leva a crer que a Tecmo conseguiu adquirir a licença sob esta versão do game Shadow of The Ninja, quando o mesmo já se encontrava praticamente pronto, e alterou o sprite do personagem principal para que este se parecesse com Ryu Hayabusa e mais alguns detalhes pequenos, para depois lançá-lo como mais um jogo de sua mítica franquia, alterando também o seu título para Ninja Gaiden Shadow.

Quem já jogou ambos os jogos (Shadow of The Ninja e Ninja Gaiden Shadow) percebe que os dois são muito similares, e até mesmo os efeitos sonoros de ambos os games são idênticos, o que só ajuda a reforçar que realmente a Natsume vendeu ou cedeu os direitos de seu game para a Tecmo.

Os gráficos de Ninja Gaiden Shadow são muito bons, e apesar do limite de cores (apenas preto e branco, com alguns tons de cinza), o design dos personagens e cenários do jogo é de muito bom gosto. Cada cenário é bem diferente um do outro e traz muitos detalhes de fundo. A animação dos personagens também está muito boa, e a aventura rola na telinha em grande velocidade, mesmo que



não tão rápido como nos episódios que foram lançados para o NES. As cutscenes aqui são bem limitadas, e ocorrem apenas nos momentos cruciais do game, quando Ryu vence um inimigo. Em termos de som Ninja Gaiden Shadow também faz bonito, sendo que a trilha sonora é um das melhores partes do game: apesar da fraca capacidade do Game Boy para gerar um som de mais qualidade, as



Mesmo sendo em um portátil, a dificuldade não tem nada de pequena

composições do jogo são do mais alto nível! Os temas são em sua maioria agitados, e conseguem passar todo o clima da aventura de maneira perfeita. Os efeitos sonoros também são muito bem feitos. A jogabilidade é simples, prática e sem nenhum problema: tudo flui muito bem na tela, com todos os comandos podendo ser acionados de maneira rápida e precisa.

Os comandos se limitam a apenas dois botões, e seguem o básico dos games de ação da era 8 Bits, onde um botão é reservado para o ataque e outro para acionar o pulo do personagem. Mantendo o botão direcional para cima e apertando o botão de ataque, Ryu pode se utilizar de uma magia especial, caso tenha encontrado durante as fases o item que permite a utilização desta técnica ninja, que pode ser acumulada em até cinco possibilidades de uso contínuo. Apertando o botão direcional para cima e apertando ao mesmo tempo o botão de pulo, Ryu pode fazer o uso de



Mesmo que a versão Game Boy não tenha tantas cutscenes, ele ainda marca presença na versão de bolso

uma espécie de “gancho” que ajuda o jogador a alcançar as plataformas horizontais com maior facilidade.

Em termos de dificuldade, Ninja Gaiden Shadow não é tão difícil quanto os games que compõem a trilogia do NES, mas mesmo assim não é fácil. De início o game pode até ser bem “mamão com açúcar”, mas nas fases finais a dificuldade aumenta bastante. Algo legal de se observar ao jogar este game até o final, é que cada nova fase traz novos desafios ao jogador, que vão desde novos inimigos com diferentes formas de atacar, até os obstáculos que são encontrados no caminho.

Em uma das fases do jogo, por exemplo, será necessário fugir de um rio de lava, que se encostar no herói faz com que ele perca uma vida de maneira instantânea. Os chefes começam fáceis, mas os finais são bem mais complicados, contudo todos possuem um esquema de agir que se repete muito, permitindo que rapidamente o jogador mais atencioso descubra a forma de vencê-los sem tantos problemas.

Em suma: Ninja Gaiden Shadow é um dos melhores games de ação dentre todos os que foram lançados para o pequeno Game Boy. Apesar das limitações do console de bolso da Nintendo, o jogo é tão bom e divertido quanto os clássicos lançados para o NES.

Jogo: Ninja Gaiden Shadow
Lançamento: 1991
Plataforma: Game Boy
Fabricante: Tecmo



OS GAMES DA SÉRIE LANÇADOS PARA OS CONSOLES DA SEGA

Apesar do sucesso estrondoso que a série Ninja Gaiden fez no console de 8 Bits da Nintendo, o ninja Ryu Hayabusa não foi uma exclusividade na época para o NES. Em meados da década de 90, ao ganhar carta branca da Tecmo, a SEGA começou a desenvolver três games da série Ninja Gaiden para os seus consoles, mas acabou que apenas dois foram lançados: um para o portátil Game Gear e outro para o Master System.

Ninja Gaiden (Game Gear)

O título lançado para o Game Gear saiu em 1991, e teve lançamento mundial. O jogo em si é bem limitado se comparado com os outros da franquia, e apesar de ter como protagonista o ninja Ryu Hayabusa, este game não tem nenhuma relação com qualquer outro jogo da série Ninja Gaiden.

A história do game é bem “simples”: Ryu deve impedir que uma organização maligna comece a temida Terceira Guerra Mundial, ao mesmo tempo em que impede que os malfeitores roubem sua espada sagrada. Em relação a impedir uma nova guerra mundial, não seria mais fácil entrar em contato com o exército americano? Os produtores do game acham que não...

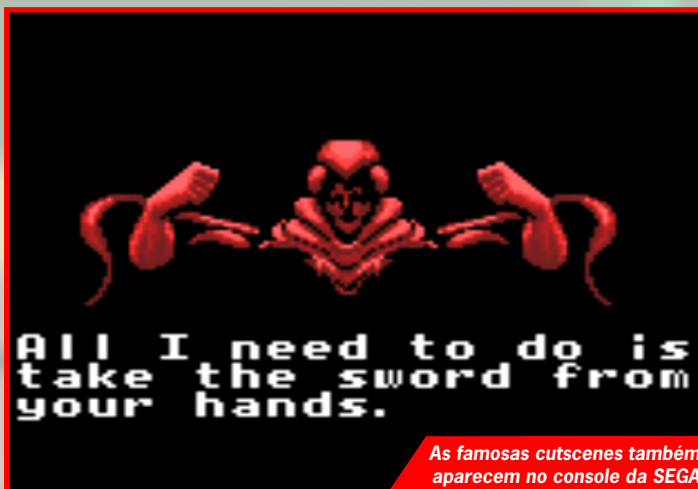
Graficamente o game está dentro dos padrões dos games do Game Gear: tudo é bem simples, mas bem feito, com gráficos bem coloridos e um design de bom gosto em relação aos personagens e cenários das fases. É bacana notar que apesar de ser um game bem limitado se comparado com os da trilogia do NES ou com a versão do Master System, a versão do Game Gear traz cutscenes bacanas que ajudam a contar a história do game e mostrar seus detalhes e reviravoltas.

Em termos de som o game é regular, sendo que em termos de trilha sonora o game se sair melhor do que em relação aos efeitos sonoros: as músicas são boas e dão o clima certo para a aventura, apesar de nenhuma trilha ser algo espetacular, mas os efeitos sonoros são simples demais e alguns até mesmo irritantes. Tudo bem, é um game para um console portátil, mas mesmo assim acho que a SEGA deveria ter feito um trabalho mais caprichado, já que o Ninja Gaiden Shadow do Game Boy, que é um console inferior ao Game Gear, conseguiu mostrar uma sonoridade muito



O Ryu de Ninja Gaiden para Game Gear possui uma posição de luta diferente das versões para o console da Nintendo

melhor em relação aos efeitos sonoros. A jogabilidade tem seus prós e contras: todos os comandos funcionam bem, sem atrasos, mas os produtores do game cometeram um erro grave na questão do modo em que são acionadas as armas e poderes de Ryu Hayabusa neste game do Game Gear: ao invés do tradicional comando botão direcional para cima mais botão de ataque, eles inverteram as coisas, fazendo com que seja necessário apertar o botão direcional



As famosas cutscenes também aparecem no console da SEGA



para baixo e não para cima! Algo que com certeza acaba confundindo o jogador mais veterano. Outro problema em relação a jogabilidade está na questão que Ryu pode se agarrar em praticamente todo tipo de plataforma lateral que encontra no caminho bastando encostar nelas, e desse modo algumas vezes acabamos ficando “presos” nestas plataformas sem querer ou mesmo sem necessidade.

O Ninja Gaiden do Game Gear tem um nível de dificuldade moderado: não é fácil, mas também não é tão difícil como outros games que compõem a saga do ninja Ryu Hayabusa. A dificuldade é crescente, aonde as fases vão ficando mais complicadas à medida que se prossegue no game, mas nada que um pouco de treino não resolva. A última fase sim é bem difícil, cheia de abismos e obstáculos no caminho,

e depois você acaba ficando com pouco tempo disponível para ser capaz de vencer as três formas do famigerado último chefe do game. E em relação aos chefões, somente mesmo o último pode dar um pouco de trabalho, já os outros são todos bem fáceis de vencer, bastando pegar a “manha” certa para isso.

Concluindo: O Ninja Gaiden do Game Gear é um game razoável, e mesmo não sendo ruim, acaba sendo o pior game da franquia lançado. Para os donos do Game Gear é uma boa opção para se divertir em um game decente de ação, mesmo que haja títulos melhores lançados para o portátil da SEGA.



Jogo: Ninja Gaiden
Lançamento: 1991
Plataforma: Game Gear
Fabricante: Tecmo/SEGA



Ninja Gaiden (Master System)

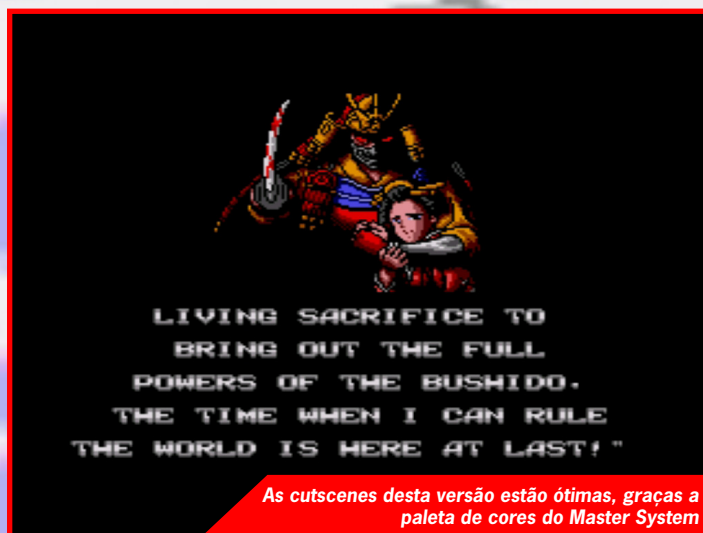
A versão para o Master System saiu em 1992 e foi lançado apenas na Europa e no Brasil. Este game acabou saindo tão bom e bem feito quanto os games lançados para o NES, para alegria dos donos de um console de 8 Bits da SEGA.

Assim como o game lançado para o Game Gear, este aqui também é estrelado pelo ninja Ryu Hayabusa, apesar de não ter nenhuma relação com qualquer outro jogo da franquia Ninja Gaiden. Devido ao fim do suporte ao Master System no Japão e nos Estados Unidos na época de seu lançamento, esta versão acabou sendo lançada apenas na Europa, Austrália e no Brasil.

A história do jogo é a seguinte: Ryu Hayabusa é um membro do Clã "Dragon Ninja", que é responsável por proteger o Japão por várias gerações. Um dia quando Ryu estava longe de seu lar, ele recebe uma mensagem que sua vila havia sido brutalmente aniquilada. Partindo então o mais rápido possível para sua terra natal, Ryu acaba encontrando quase todos os moradores de seu agora destruído vilarejo, mortos. Antes de morrer, o último sobrevivente da vila consegue dizer a Ryu que um sagrado pergaminho do seu clã havia sido roubado. O pergaminho "Bushido" possui um poder tamanho, que pode fazer com que seu possuidor seja capaz de dominar todo o mundo!

Como o último ninja de seu clã, Ryu sabe agora que o destino do mundo está em suas mãos. O destemido ninja parte então em uma cruzada na busca do pergaminho sagrado que se encontra nas mãos do diabólico "Shogun of Darkness" e seus seguidores.

Graficamente o Ninja Gaiden do Master System não fica devendo em nada para os games da clássica trilogia que foram lançados para o NES, pois traz gráficos do mais alto nível, graças ao hardware mais poderoso do Master System



que possui uma paleta de cores ainda mais diversificada do que a encontrada no console de 8 Bits da Nintendo. Os cenários são bem variados e é notável o capricho que os produtores tiveram em relação aos detalhes de fundo da tela, e também no design dos personagens e inimigos, tanto durante o jogo quanto nas cutscenes. A animação dos personagens é praticamente perfeita durante o jogo, onde vale citar que até mesmo quando Ryu está parado parte de sua roupa ninja se mexe como se estivesse sendo balançada pelo vento, algo já visto antes em Ninja Gaiden III do NES. As cutscenes não estão do mesmo nível dos games da trilogia do NES, contudo, onde na grandiosa maioria das vezes apenas uma tela estática serve para ilustrar o desenrolar da história do game.

A sonoridade mantém o nível alto, mesmo que o jogo não traga músicas tão inspiradas e memoráveis quanto as que são encontradas na trilogia do NES. Mesmo assim as músicas são muito boas, e ditam de maneira perfeita a aventura eletrizante que o jogador está passando, contando com temas bem agitados e empolgantes, em sua grande maioria. Há também os temas mais "tenebrosos",



como as músicas que tocam durante as batalhas contra os chefes, que são capazes de deixar até o mais pacato dos jogadores com a adrenalina lá em cima!

Os efeitos sonoros do Ninja Gaiden do Master System seguem o padrão de qualidade dos três games da série lançados para o NES, portanto estão muito bons! Assim como nas aventuras de Ryu no NES, no jogo do Master até mesmo um simples salto do ninja tem seu som característico. Some a isso todos os outros sons que são ouvidos durante a aventura, e você tem um game rico em efeitos sonoros do mais alto bom gosto.

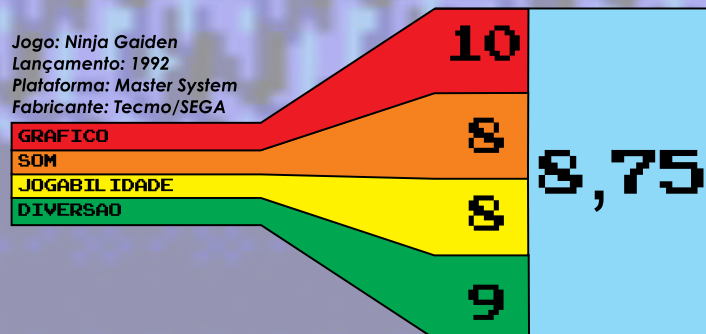
A jogabilidade do Ninja Gaiden do Master System é ainda melhor e mais diversificada do que as dos games da trilogia do NES, com todos os comandos podendo ser executados de maneira precisa e com alguns comandos inéditos para Ryu Hayabusa, como andar agachado e poder “quicar” nas plataformas laterais. Os poderes e armas secundárias de Ryu também se fazem presentes, e ajudam a tornar a jogatina ainda mais fluente na tela, sendo que aqui o herói ninja tem até uma habilidade até então inédita: o poder de causar uma espécie de “brilho” na tela, a custo de pontos de vida, que causa danos aos inimigos. É uma técnica que deve ser usada com cautela e sabedoria.

À primeira vista muitos jogadores podem achar que o Ninja Gaiden do Master é muito mais fácil do que os jogos da franquia lançados para o NES, mas basta o jogador se aprofundar mais no game para sentir na pele que ele é na



verdade, muito, muito difícil. Tudo bem, Ninja Gaiden I e II do NES são mais difíceis, realmente, mas nem por isso a aventura do ninja Ryu no console de 8 Bits da SEGA deixa de ser complicada! Nas fases finais o jogador encontra muitos obstáculos na tela, e qualquer descuido pode custar uma vida, o que significa ter que começar tudo de novo! Os chefes de fase seguem o padrão da série: todos podem ser derrotados se o jogador souber atacar e desviar dos contra ataques na hora certa. Ter um bom domínio das ações possíveis de Ryu no jogo também é algo primordial para sair vitorioso no confronto com os chefões.

Para concluir: o Master System teve em 1992 um excelente game de ação protagonizado pelo ninja Ryu Hayabusa, que em termos técnicos e em relação a diversão que proporciona aos jogadores, não fica devendo praticamente em nada para os jogos da franquia que foram lançados para o NES. Apesar de conter uma história que não faz nenhuma ligação com a clássica trilogia do console da Nintendo, é um game que eu recomendo para todos os fãs da série, mesmo aqueles que são “Nintendistas” e por causa de preconceito bobo nunca jogaram este belo game.



Ninja Gaiden (Mega Drive)

O terceiro game da série Ninja Gaiden produzida pela SEGA que acabou não sendo lançado, sairia para o Mega Drive no ano de 1992, e seria dentro do gênero “beat ‘em up”, claramente inspirado no game original da franquia que foi lançado para os fliperamas. Apesar de não ter visto a luz do dia, uma versão beta deste game pode ser facilmente encontrada pela internet no formato de Rom, e quem já a testou assume: foi melhor mesmo que este game nunca tenha sido lançado.

Problemas de design deixaram o game muito simples, e o jogo em si estava muito abaixo de outros do gênero “beat ‘em up” lançados na época, como Final Fight e Streets of Rage.





A COLETÂNEA PARA O SUPER NES

Sob o título de Ninja Gaiden Trilogy, em 1995 saiu para o Super NES uma coletânea em cartucho, trazendo todos os três games da franquia lançados para o NES. Pouco foi alterado, mas foi incluído nos games a possibilidade de utilizar passwords e as cenas cinemáticas foram melhoradas.

Os gráficos de todos os games receberam um retoque bem sutil. O terceiro jogo da série nesta coletânea seguiu a versão japonesa lançada originalmente para o Famicom, tendo um nível de dificuldade menor se comparada com a versão americana, com continues infinitos e o personagem principal perdendo menos pontos de vida ao se ferir.

De maneira curiosamente desagradável, este port para o Super NES acabou sofrendo com “slowdowns”, um problema que nenhum dos três games em suas versões originais havia passado. Muitos fãs também reclamaram da ausência de alguns temas musicais clássicos entre algumas censuras, o que faz com que os três games originais do NES continuem sendo considerados como superiores pela imensa maioria dos seguidores da franquia.





A versão Trilogy recebeu um tratamento melhor nos 16 bits



OS GAMES MAIS RECENTES DA SÉRIE

Ninja Gaiden (Xbox)

Lançado originalmente em 2004 para o Xbox, o game Ninja Gaiden, desenvolvido pelo “Team Ninja”, trouxe de volta o lendário ninja Ryu Hayabusa em uma aventura solo. O game não se trata de uma versão reformulada do primeiro Ninja Gaiden do NES ou de qualquer outro título da franquia, sendo um jogo totalmente novo, uma aventura inédita para os fãs de Ryu Hayabusa.

Tomonobu Itagaki, designer do game, chegou a afirmar em entrevistas que este “novo” Ninja Gaiden tem sua história situada antes dos três games lançados para o NES, fazendo assim uma ligação com a série “clássica”.

O Team Ninja continuou fazendo adaptações ao game mesmo após ele ser lançado: dois “Hurricane Packs” que adicionaram material extra ao título, foram colocados para serem baixados de forma gratuita pelos jogadores, e em 2005 foi lançado o remake Ninja Gaiden Black, tido pelo criador do game com a sua versão definitiva. Dois anos depois saíria outro remake, só que desta vez para o PlayStation 3 da Sony: intitulado Ninja Gaiden Sigma, esta versão trouxe melhores gráficos, alguns extras e até mesmo alterações positivas relacionadas a jogabilidade do título original.



Ninja Gaiden Dragon Sword (Nintendo DS)

Lançado em Março de 2008, Ninja Gaiden Dragon Sword foi o primeiro título da franquia produzido pelo Team Ninja lançado para um console portátil, neste caso, o Nintendo DS.

É um game focado na ação, que usa personagens em 3D, e faz o uso inteligente das duas telas do DS: na tela da esquerda é mostrado a todo o tempo o mapa da área onde se está jogando; e na tela da direita mostra o jogo em si. O game também faz uso pesado da caneta “stylus”.



Ryu em sua nova aparição em 2004 no primeiro Xbox

A trama de Ninja Gaiden Dragon Sword se passa 6 meses antes dos fatos ocorridos no game Ninja Gaiden do Xbox, onde Ryu Hayabusa está reconstruindo seu vilarejo. O misterioso "Black Spider Ninja Clan" sequestra a bela Momiji, e Ryu parte então em uma missão de resgate, onde acabará descobrindo os segredos das "Dragonstones" e sua ligação com a linhagem do Dragão.

Apesar de trazer o mesmo número do que o segundo game da franquia lançado para o NES, o Ninja Gaiden II do Xbox 360 não se trata de uma conversão de Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos. Em Setembro de 2009 o PlayStation 3 ganharia um remake deste novo Ninja Gaiden II, que receberia o acréscimo da palavra "Sigma" em seu título.



Algo que chamou a atenção deste novo jogo foi o novo sistema de combate que permite com que o ninja Ryu possa desmembrar seus oponentes, fazendo com que Ninja Gaiden II seja bem mais violento do que o primeiro game da franquia lançado para o Xbox.

Ninja Gaiden OVA

Em 1991 foi feita uma animação baseada na série Ninja Gaiden pela Pack-In Video, que foi exibida apenas no Japão. A trama da animação se passa após os eventos de Ninja Gaiden II – The Dark Sword of Chaos do NES, e traz os personagens Ryu Hayabusa, Irene e Robert. Ainda

são incluídos na história dois novos personagens, Sara e Jeff, sendo que ambos são amigos de Robert.

O roteiro é fraco, onde um cientista chamado Ned Friedman diz ao mundo ter descoberto a cura para o câncer por meio da "biotecnologia". Mas a realidade é bem outra, onde o cientista está na verdade fazendo experiências com seres humanos para outro propósito: utilizá-los como armas biológicas!

Hoje esta curta animação, que totaliza menos de uma hora, é facilmente encontrada para download em sites de torrents e também no YouTube, com legendas em inglês. Vale mais como curiosidade, pois a animação está longe, bem longe mesmo, de ter a mesma trama elaborada e empolgante dos games.



Ninja Gaiden Dragon II (Xbox 360)

Ninja Gaiden II é a sequência do Ninja Gaiden lançado para o Xbox, e foi lançado para o Xbox 360 em Junho de 2008. O game foi desenvolvido pelo Team Ninja e publicado pela Microsoft Game Studios, sendo então a primeira vez que o Team Ninja desenvolve um game que não é publicado pela Tecmo.





Até Master Chief entrou na luta!

RYU HAYABUSA NA FRANQUIA DEAD OR ALIVE

De maneira curiosa, Ruy também participou de algumas versões do torneio "Dead or Alive". No primeiro game desta franquia de luta da Tecmo, Ryu foi informado de que Kasumi, a irmã de seu amigo Hayate, havia desaparecido. Ele também ouviu sobre o fato de ela ter se inscrito para participar do Torneio Dead or Alive, e assim, Ryu também o fez.

Ryu participou do segundo Torneio Dead or Alive após ser informado por seu próprio clã de que uma criatura de uma outra dimensão, chamado Tengu participaria do torneio para trazer o caos a este mundo. Ele promete também a seu amigo desaparecido Hayate proteger de sua irmã Kasumi, e assim o faz.

Eventualmente no decorrer da história ele encontra o mesmo (Como Ein, ainda sofrendo de uma perda de memória) e o derrota, restabelecendo assim, sua memória perdida. Posteriormente Ryu derrota Tengu, salvando assim o mundo e também se sagrando como campeão do segundo Torneio Dead or Alive.

Ryu também participou dos dois torneios posteriores (Dead or Alive 3 e 4), e também teve participação no filme baseado na franquia (DOA: Dead or Alive), onde foi interpretado pelo desconhecido ator Kane Kosugi, que entre seus trabalhos, fez a voz de Ryu da franquia Street Fighter na animação Street Fighter Alpha: The Movie.



Teaser do filme Dead or Alive que pra variar, é mais um fiasco

CONCLUSÃO NINJA

A franquia Ninja Gaiden tem uma parcela enorme de fãs ao redor do mundo. O sucesso das versões mais recentes da série mostrou que o ninja Ryu Hayabusa está longe de uma aposentadoria ou de ficar limitado a série Dead or Alive. Os games clássicos continuam sendo considerados como a melhor fase da série por muitos fãs, e todos os capítulos da trilogia lançada originalmente para o NES podem ser encontrados disponíveis para download através do serviço Virtual Console do Wii, o que garante que até mesmo muitos gamers da atual geração possam experimentar as excitantes aventuras em 8 Bits de Ryu Hayabusa nos dias de hoje. 🌸



CHINESE.ORG

chip até o caroço!



GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

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

Psycho Fox >> Master System

Chip n' Dale: Rescue Rangers >> NES

H.E.R.O >> Atari2600

Metroid >> NES

Breath of Fire>> SNES

Parappa the Rapper>> Playstation

Super off Road>>SNES



PSYCHO FOX

Uma raposa mutante???

Por André Breder

No ano de 1989 o gênero Ação/Plataforma estava em Alta, graças a jogos como a série Super Mario Bros, Alex Kidd, entre outros. E foi seguindo esta onda que a SEGA fez um dos jogos mais divertidos do Master System: Psycho Fox. Ele um grande exemplo de como se faz um jogo de plataforma! Melhor que Mario ou Alex Kidd? Bem, eu diria que, pelo menos, Psycho Fox consegue entreter tanto quanto estes, e ainda tinha o mérito de não ser uma mera cópia de outro jogo mais famoso, trazendo um sistema de jogo bem original e criativo.

Psycho Fox é o nome do personagem principal do jogo, uma raposa que possui o poder de se transformar em outras formas animais (a saber: macaco, tigre e hipopótamo). Psycho Fox tem a difícil missão de vencer o terrível MadFox, que usou seus poderes para o mal e agora é uma grande ameaça para o mundo.

O grande diferencial de Psycho Fox em relação aos outros jogos de plataforma da época, era justamente a possibilidade de transformação do personagem principal. Para haver essa "metamorfose", primeiramente deve-se pegar durante as fases um item semelhante a uma escada pequena. De posse de pelo menos um item deste tipo, o jogador pode então entrar no menu do jogo (acionado

pelo botão pause do console) e escolher em qual dos outros três animais ele quer se transformar. Cada um deles possui uma característica específica: na forma de macaco pode-se pular mais alto; na de tigre pode-se correr com maior velocidade; e na forma de hipopótamo pode-se ter força suficiente para quebrar certos blocos de pedra que são encontrados em alguns estágios. A forma original de Psycho Fox é aquela dentre as quatro que possui as habilidades mais medianas.



Na imagem, os personagens disponíveis: raposa, hipopótamo, macaco e tigre

Agora, o jogador deve ficar atento que cada vez que ele for se transformar em outra forma, ele necessitará de outro item de mutação. Deve-se ter atenção na hora da escolha de qual forma assumir, pois se pegar uma forma indesejada por descuido, o jogador terá que ficar com ela até conseguir outro item que permita a mudança.

Ovos com itens? Pássaro negro como aliado?

Em Super Mario Bros, itens podem ser conseguidos através de blocos com pontos de interrogação... já em Psycho Fox eles estão dentro de... ovos! Bizarro? Pode até ser, mas isso era algo mais do que normal para os jogos da época. Para se conseguir os itens o jogador deve quebrar os ovos com seus punhos. Ao todo são 5 tipos de itens possíveis de serem encontrados pelo jogador, sendo eles: a escada que permite a mutação; a poção que dá invencibilidade temporária; o boneco que quando usado aniquila todos os inimigos que estiverem na tela; o saco de dinheiro que serve para ser usado nas fases bônus; e o pássaro negro que serve como aliado no jogo.

O legal (ou não) da questão dos ovos que tem que ser quebrados pelo jogador que deseja encontrar os itens do jogo é que, nem sempre um ovo guarda aquilo que precisamos ou desejamos. Em Psycho Fox até mesmo inimigos podem ser encontrados dentro destes ovos, e caso o jogador esteja muito próximo no momento em que ele está quebrando um ovo com um inimigo dentro, vai acabar sendo atingido, podendo assim morrer no ato. Sim, Psycho Fox é cheio de poderes, mas ele não possui barras de energia e basta um esbarrão no inimigo para ser morto! Mas felizmente o herói possui o pássaro negro como aliado, que além de ser muito útil na destruição dos inimigos que estejam a uma longa distância, também serve como proteção.

A proteção oferecida pelo pássaro negro funciona da seguinte forma: sem ele basta um “encostão” em um



Os itens ficavam dentro de ovos em Psycho Fox

inimigo para Psycho Fox perder uma vida, mas estando com ele junto ao seu corpo, Psycho Fox só o perderá ao invés de morrer. Mas o jogador deve ter muito cuidado pois se o pássaro estiver longe de Psycho Fox quando o mesmo for atingido pelo inimigo, a raposa metida a herói morrerá da mesma forma como se estivesse sem ele. Por isso o jogador deve ficar atento quanto a isso para não morrer de bobeira ou por falta de atenção.

Vale citar também que os itens não são encontrados unicamente dentro dos ovos que ficam espalhados pelas fases do jogo. Alguns inimigos também podem deixar certos itens quando derrotados. E outro fato que merece ser lembrado é que alguns ovos podem guardar algo muito especial: uma vida extra! O engraçado é que em Psycho Fox a vida extra tem a forma do jogador e esta sai correndo para a direita! Portanto o jogador deve sempre quebrar um ovo posicionado de forma a não deixar escapar a chance de ganhar mais uma vida no jogo.

Buracos negros e fases bônus!

Apesar de em vários pontos Psycho Fox mostrar o quanto ele é um jogo bem original, os seus produtores não



A Sega fez um trabalho muito bem feito em Psycho Fox, ainda mais se tratando de um game de 1989





conseguiram deixar de copiar uma característica que foi vista pela primeira vez em um jogo de sua concorrente: os warp zones da série Super Mario Bros. Lógico que em Psycho Fox eles são encontrados de forma diferenciada, mas duvido que exista alguém que tenha jogado tanto este clássico do Master, quanto os “Marios” de Nintendinho, e não tenha feito a mesma comparação em sua mente. O bacana é que mesmo na hora de copiar, os produtores conseguiram ser criativos, pois em Psycho Fox as “warp zones” são acessados por meio de buracos negros, pontos na tela que só podem ser descobertos por meio de socos ou arremessos do pássaro negro. Se o jogador seguiu um caminho numa fase que o levou até uma plataforma bem alta e aparentemente sem nada de útil, pode ter certeza: tem um buraco negro por perto! Inicialmente eles são invisíveis, mas basta acertá-los de alguma forma para que o local onde eles estão comece a apresentar rachaduras. Basta algumas “porradas” e o local se quebra, revelando assim um útil buraco negro.



Ao adentrar um buraco negro, o jogador é levado para uma área misteriosa que contém três tubos (lembrou de Super Mario Bros agora?), que ficam bem distantes um do outro. O jogador deve então escolher um deles para ser então enviado para um mundo mais adiante. Só para lembrar, Psycho Fox possui ao todo 7 mundos, cada qual com três estágios, sendo que no terceiro se enfrenta o chefe de fase. E curiosamente já no primeiro estágio do primeiro mundo é possível “pular” direto para o último! Como fazer isso? Claro que é encontrado um buraco negro!



Como já foi citado, os sacos de dinheiro que são recolhidos pelas fases servem de créditos para as fases bônus do jogo. Mas como é que são estas fases? É simplesmente um cenário com 5 caminhos disponíveis, onde o jogador deve então posicionar sua raposa ou raposas (caso tenha conseguido mais de um saco de dinheiro) no(s) caminho(s) que achar melhor. As raposas irão seguir seu caminho até o final, onde poderá ganhar como prêmio vidas extra ou então cair em um buraco, ficando assim sem bônus algum. O interessante é que é possível colocar mais de uma raposa no mesmo caminho, e caso a trilha escolhida leve a um prêmio, esse bônus será multiplicado de acordo com o número de raposas. Sorte para quem consegue escolher o caminho que leva até a uma casinha com roleta, onde pode então tentar ganhar de uma só vez até 5 vidas extras.

Gráficos e Sonoridade

Psycho Fox traz gráficos excelentes, ainda mais para um jogo de sua época (1989)! O design dos personagens e inimigos está realmente muito bem feito, mesmo que a animação deles seja bem, digamos, “fraquinha”. Mas um ponto positivo e interessante os programadores fizeram em relação à animação do personagem principal: se você correr com ele e “sem querer” acabar atravessando um abismo, pode tentar “trazê-lo de volta” para uma plataforma segura ao apertar no mesmo instante o direcional no sentido contrário de onde estava seguindo originalmente. Desta forma o personagem irá olhar para a tela e arregalar os olhos, ao mesmo tempo em que tenta como um desesperado voltar para “terra firme”, evitando assim cair em um buraco sem fundo. Realmente hilário!

Os cenários do jogo são todos muito bem feitos, com diversos tipos de ambientes (tais como deserto, neve, etc) sendo muito bem representados na tela. Os cenários de fundo podem até serem um pouco vazios, mas isso não tira o brilho dos gráficos do jogo. Basta comparar os gráficos de Psycho Fox com os de outros jogos lançados na mesma época para comprovar que o jogo realmente apresentou bastante qualidade visual. As cores são todas bem suaves e com tonalidades bem neutras, sem nenhuma cor irritante ou “berrante” durante todo o jogo. Os efeitos



sonoros de Psycho Fox são muito, mas muito engraçados! Todos os sons são bem no estilo de desenhos animados infantis ou aqueles que tendem a ser bem cômicos! Os efeitos soam muitas vezes um tanto exagerados, mas creio que foi esta mesmo a intenção da equipe por trás deste jogo. A questão é que os efeitos se encaixam de forma perfeita no clima divertido do jogo, ou seja, não poderiam ser melhores! A trilha sonora é bem “bacaninha” com temas alegres e agitados, seguindo a linha natural para um jogo do gênero ação/plataforma do final dos anos 80. Eu particularmente não acho que nenhuma das músicas de Psycho Fox seja ruim, muito pelo contrário. Contudo há algo para reclamar em relação à trilha sonora do jogo: ela é bem repetitiva! Alguns temas repetem muito durante todo o jogo, e mesmo que as músicas sejam boas, essa repetição exaustiva pode cansar alguns jogadores mais exigentes. No mais a trilha sonora consegue passar muito bem o clima de aventura do jogo.



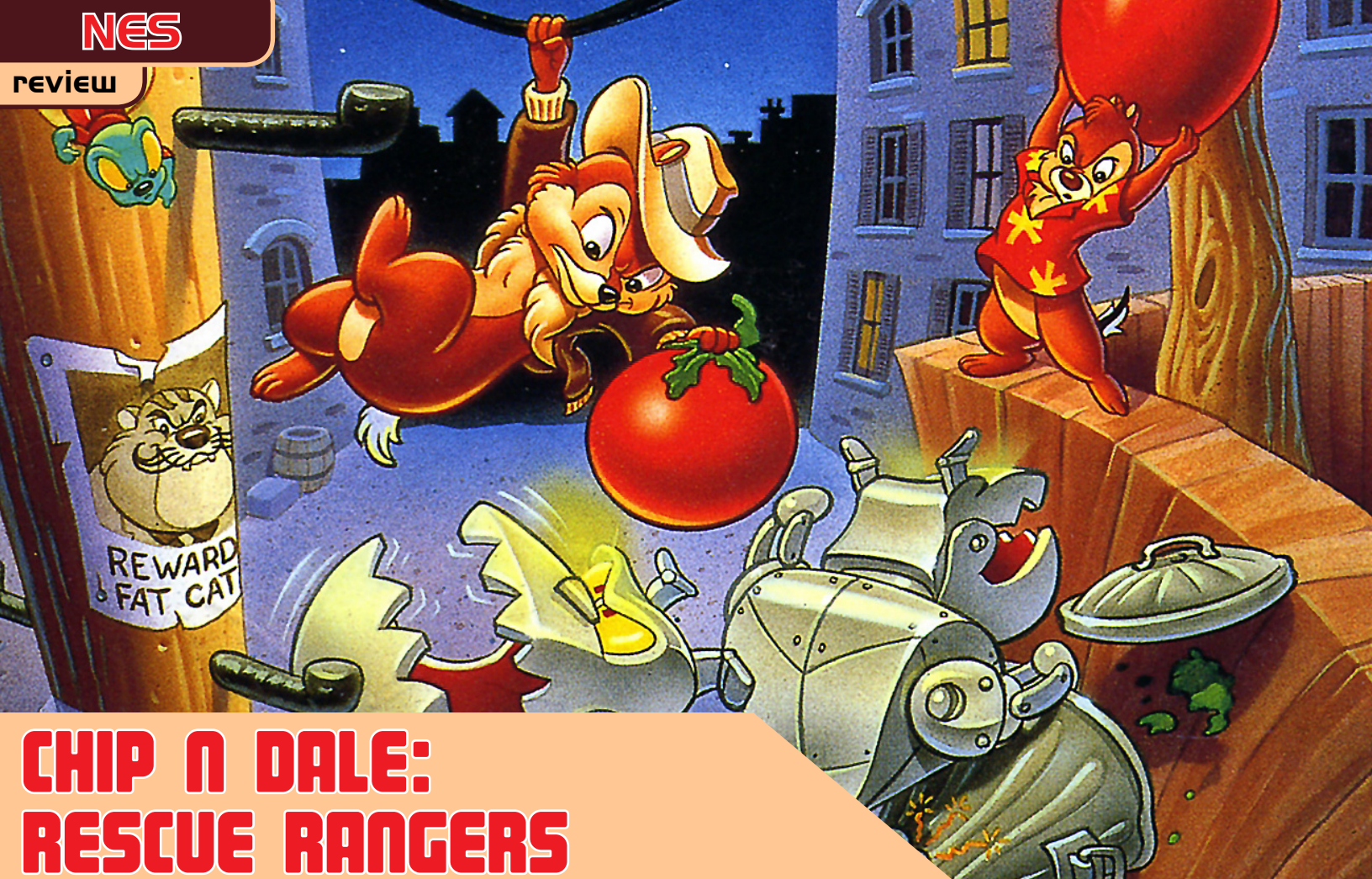
pássaro negro para atingí-los, ou então pulando em cima deles! Chega a ser até engraçado fazer com que os seus inimigos sejam literalmente enterrados no solo! Os chefes do jogo, pelo menos em minha opinião, são todos bem fáceis. Um ponto que pode dificultar um pouco a batalha contra os chefes, é que na hora em que estiver enfrentando-os o jogador não poderá mais contar com a ajuda do pássaro negro, tendo que fazer uso de alguma arma ou objeto que irá aparecer para ferir seu oponente, e desta forma ficará totalmente sem proteção, ou seja, basta um vacilo para perder uma vida! Mesmo o jogo tendo no seu total 7 mundos, cada qual com um chefe a ser vencido no final, Psycho Fox só traz na realidade, 4 tipos de chefes: uma coruja (cujo corpo se divide em diversas barras), uma mosca gigante (que de forma bacana é vencida por meio do uso de um inseticida), um tigre (que é vencido ao dar saltos em sua cabeça) e o famigerado MadFox. Mas como assim apenas 4 chefes sendo que são 7 mundos no total, cada qual com um chefe no final? O lance é que tanto a coruja, a mosca e o tigre dão as caras duas vezes cada um durante o jogo, sendo que na segunda aparição destes chefes eles voltam um pouco mais ágeis, sendo assim mais complicados de serem vencidos.

Psycho Fox é, em minha opinião, um dos mais divertidos e engraçados jogos de plataforma que pude jogar da geração 8 Bits. Não chega a ser um jogo perfeito como um Super Mario Bros 3, mas ainda assim pode ser considerado como um jogo de alto nível. Mesmos os “probleminhas” de sua jogabilidade, não conseguem atrapalhar em nada na diversão de quem o joga. Um jogo que com certeza está na lista de preferidos de muitos fãs do Master System!

Jogo: Psycho Fox
Lançamento: 1989
Plataforma: Master System
Fabricante: SEGA



O Hipopótamo podia quebrar certos blocos por conta de sua força, como este na foto



CHIP 'N DALE: RESCUE RANGERS

A Disney além do Mickey

Por André Breder

Chip 'n Dale: Rescue Rangers é um desenho animado estrelado pelos esquilos Tico e Teco, que fez bastante sucesso mundo afora, inclusive no Brasil, onde foi exibido na TV Globo (por aqui o desenho ficou conhecido como Tico e Teco e os Defensores da Lei). No desenho Tico e Teco abriram uma agência de detetives chamada "Conexão Salva-Ação" (Rescue Rangers no original), onde contam com a ajuda de alguns amigos como a ratinha Geninha, o rato viciado em queijo Monterey Jack e a mosquinha verde Zipper.

A agência é especializada em revolver crimes que, geralmente, são muito "pequenos" para os policiais de verdade, sendo que seus clientes também são animais. Um detalhe curioso que merece nota é o fato de que, ao contrário de outros desenhos da Disney onde Tico e Teco se fazem presentes, nessa série estrelada pela dupla, existe o convívio entre personagens humanos. Os principais vilões do desenho são o ganancioso Gatão, líder de uma máfia de gatos que controla também outros animais, e o cientista malvado e maluco chamado Norton Nimnul.

O game lançado para o NES

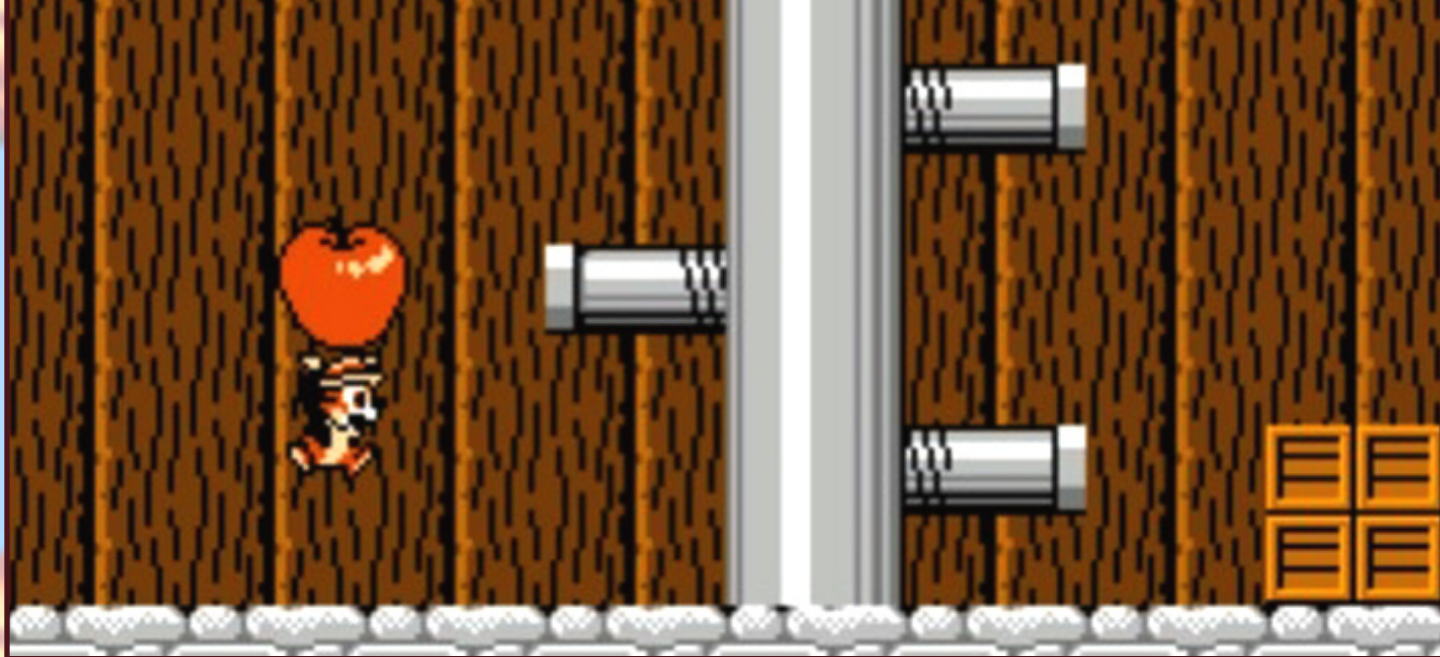
No game lançado para o NES em 1990, baseado no desenho, a trama começa quando os Defensores da Lei são chamados para resolver mais um de seus casos costumeiros, mas logo eles irão descobrir que algo muito



Um dos grandes destaques do game é o modo para dois jogadores simultâneos

maior e mais problemático estará esperando por eles no decorrer do jogo. Chip 'n Dale: Rescue Rangers segue o mesmo esquema de outros jogos de ação/plataforma que fizeram sucesso no NES, ou seja, nada de muito original, mas ainda assim conseguindo trazer novidades para o gênero, e principalmente, proporcionando muito diversão aos jogadores.

Um dos pontos bacanas de Chip 'n Dale: Rescue Rangers



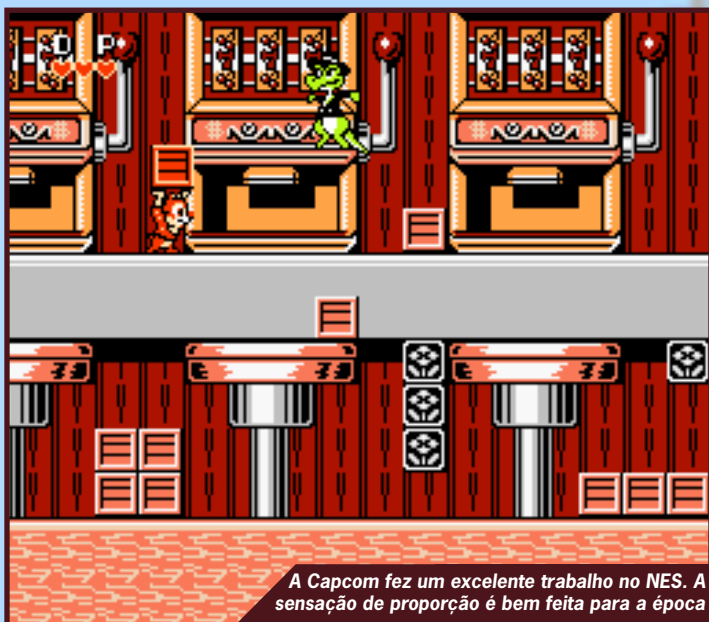
é que o mesmo pode ser jogado em dupla, onde os dois jogadores assumem o papel dos irmãos esquilos e jogam de forma simultânea. Durante a aventura as fases são divididas no meio por duas plataformas, uma superior e outra inferior, permitindo assim que os jogadores escolham onde ficar. Os jogadores podem também, claro, ficar alternando entre estas duas plataformas, de acordo com suas vontades ou mesmo necessidades durante a jogatina. A forma de ataque dos esquilos no jogo é uma só: atirar em seus inimigos alguns tipos de objetos, como caixotes de madeira (que são encontrados aos montes durante a aventura), maçãs, bombas, bolas vermelhas (estas que aparecem quando ocorrem as batalhas contra os chefes do jogo), etc.

Os caixotes de madeira são bem úteis mesmo quando não são arremessados contra os inimigos, pois os esquilos podem se esconder neles (apertando o botão direcional para baixo). Escondidos, os esquilos podem atingir os inimigos distraídos que venham até o seu encontro da forma automática. Ainda em relação aos objetos que podem ser usados como arma, tenha cuidado: alguns podem feri-lo, se estes voltarem a te encostar após serem arremessados. As fases do jogo possuem obstáculos interessantes que



podem ferir os jogadores mais desatentos, tais como plantas espinhosas, fios desencapados, torneiras abertas, painéis quentes por estarem em um fogão, etc. Após vencer a primeira fase do game (que é representada pela letra A) haverá a possibilidade do jogador escolher em qual fase jogar, de acordo com as opções que irão aparecer em um mapa (o jogador poderá escolher se continua a aventura na fase B ou C). Desta forma é possível chegar ao final do game sem ter que obrigatoriamente passar por todas as fases existentes. Agora vale lembrar que sempre haverá um estágio bônus após cada fase do game ser completada. Esta é uma forma de incentivo para o jogador explorar todo o jogo.

Durante as fases o jogador poderá pegar alguns itens que o ajudarão, como alguns que restauram sua energia perdida. Ao pegar 100 itens que possuem uma flor como símbolo, por exemplo, uma estrela brilhante ficará voando pela tela. O jogador que pegá-la ganhará então uma vida extra! Alguns amigos também dão uma força aos heróis esquilos durante a aventura: a mosca Zipper pode ser encontrada durante as fases e fará com que os jogadores fiquem invencíveis por um determinado limite de tempo;



A Capcom fez um excelente trabalho no NES. A sensação de proporção é bem feita para a época





e o ratão Monterey Jack abrirá caminho em certas fases graças ao seu vício pelo saboroso queijo.

Gráficos, Sonoridade, Jogabilidade e Dificuldade

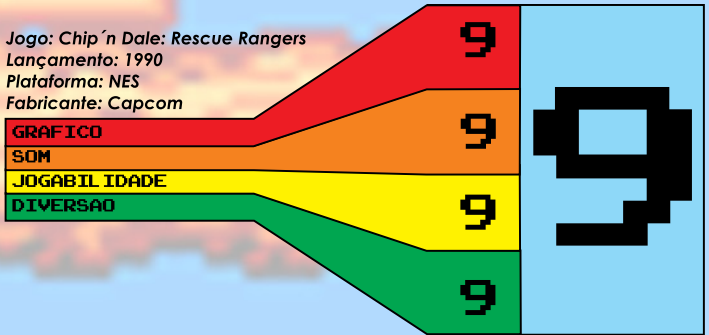
Graficamente Chip’n Dale: Rescue Rangers é um game muito bonito. As fases são bem diversificadas e todas possuem cenários de fundo com detalhes interessantes de serem observados. O design dos personagens lembra muito que é visto no desenho animado, onde se destaca o chefe final “Gato Gordo”, que é enorme tal como na série animada. A trilha sonora é bem agitada e animada, algo bem típico dos jogos do gênero. Todos os efeitos sonoros possuem um tom bem infantil, e são bem gostosos de ouvir (nada de sons irritantes aqui). A jogabilidade é simples e precisa, e segue bem o padrão de outros jogos do gênero ação/plataforma que foram lançados anteriormente para o NES.

Chip’n Dale: Rescue Rangers não chega a ser um jogo difícil, mas também não é fácil como aparenta ser de início. As fases finais trazem bons desafios para os jogadores: seja com obstáculos inteligentes para serem passados,



seja com inimigos pentelhos que ficam no seu caminho, ou que literalmente partem para cima de você. Os chefões de fases são todos bem fáceis no entanto, mas mesmo assim os jogadores devem manter o seu foco quando estiverem travando estas batalhas, para não acabar perdendo vidas de bobeira.

Chip’n Dale: Rescue Rangers é mais um ótimo jogo de ação/plataforma lançado para o NES. Um game bacana que pode proporcionar horas de diversão, seja para jogadores solitários, seja para aqueles que curtem uma jogatina em dupla. Em 1994 saiu uma continuação, mas que não conseguiu fazer o mesmo sucesso do jogo original: infelizmente (ou não) nesta época os consoles de 16 Bits já comandavam o mercado, fazendo com que este jogo recebesse pouca (ou praticamente nenhuma) atenção por parte dos jogadores.





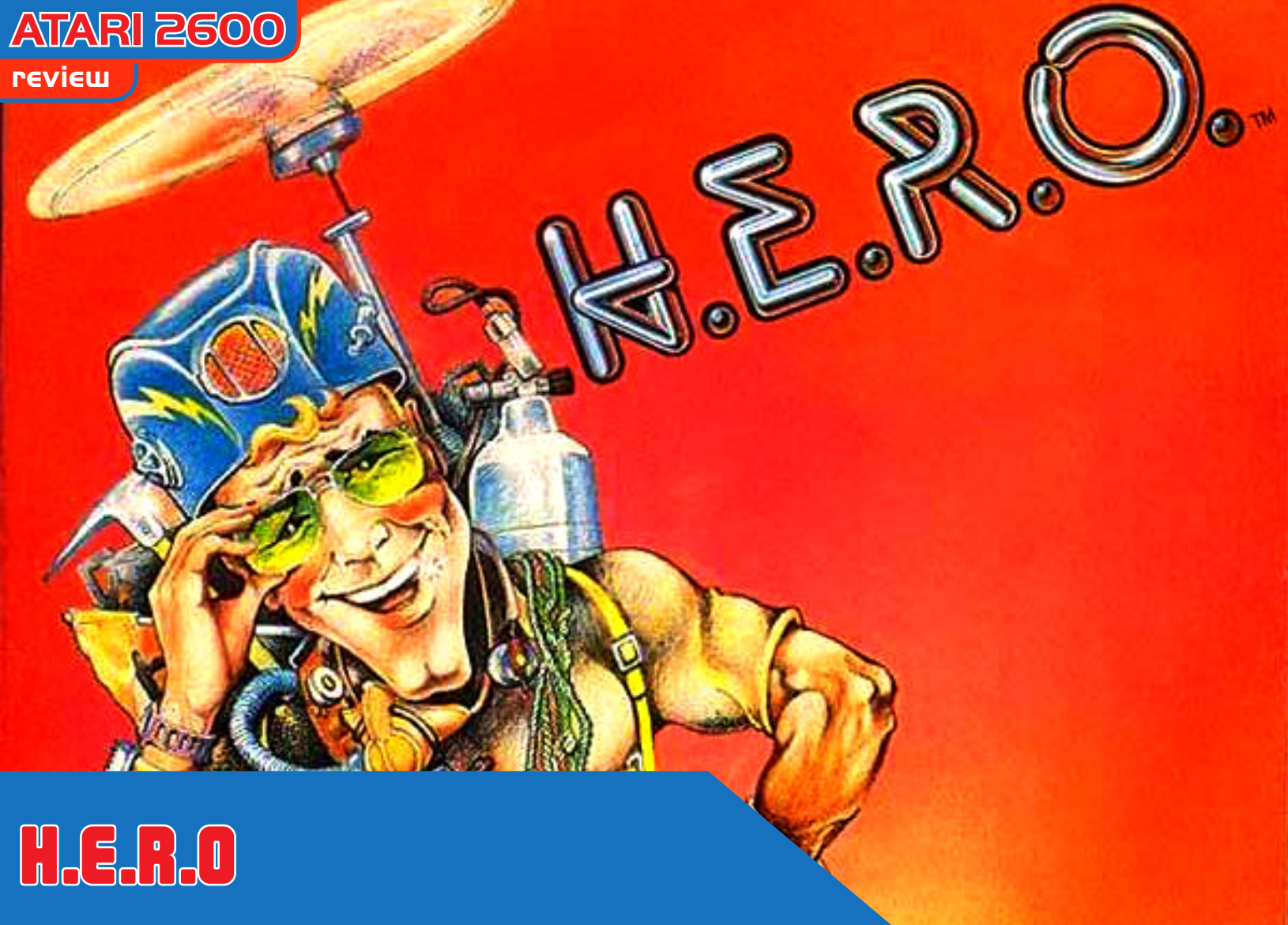
Retroaventureiros desbravando games.

Desbrave você também em www.retroplayers.com.br



o X marca o lugar, agora clique aqui





H.E.R.O.

Helicopter Equipped Rescue Operation

Por Old

H.E.R.O. - "Helicopter Equipped Rescue Operation" (ou "Human Extraction and Rescue Operation") foi um jogo de plataforma lançado pela Activision em 1984 para o Atari VCS 2600. Ao lado de grandes clássicos da plataforma e um dos trabalhos mais brilhantes da empresa no ramo de jogos eletrônicos, o título pode ser considerado o jogo certo para a época errada. Em pleno "crash" da indústria dos videogames, H.E.R.O. simbolicamente também resgatou um pouco da auto-estima dos jogos e as previsões nefastas de alguns críticos que achavam que os videogames estavam com seus dias contados.

A produção de H.E.R.O. é marcada por muitos fatos interessantes que foram revelados por seu criador John Van Ryzin. Em uma entrevista ao site Digital Press, John contou sua trajetória ainda estagiando como engenheiro eletrônico no desenvolvimento de brinquedos eletrônicos e handheld games para o Atari na então Wickstead Design Associates. Ironicamente esta mesma empresa revelaria Garry Kitchen (outro grande nome na programação de jogos para C64 e Apple II). Quando ambos deixaram a empresa, John começou então a desenvolver protótipos de jogos e Garry ficaria na incumbência de vender estes projetos. A programação de jogos de Atari muitas vezes era feita graças a um computador DEC PDP-11 juntamente com

o hardware do Atari VCS 2600. Uma característica bem atual na época destes recursos era que este computador "emulava" o jogo no videogame, onde o programador a qualquer momento poderia parar o projeto e fazer as correções de Bugs e problemas de jogo, recurso no qual John usou na programação de H.E.R.O.



BELLHOP – Um dos primeiros protótipos de jogos desenvolvidos por John Van Ryzin e Garry Kitchen ainda na Wickstead Design Associates



Talvez o fato mais inusitado desta entrevista foi John ter revelado a política da Activision no lançamento de jogos. A menos que na concepção dos chefes da empresa o jogo realmente fosse muito bom e superiores a de sua concorrente, o jogo poderia ficar arquivado ou até mesmo corria o risco de jamais ser lançado. Foi o caso de Cosmic Commuter (primeiro trabalho de John com jogos). Após ter trabalhado exaustivamente durante nove meses no jogo ele só foi lançado seis meses depois de H.E.R.O. John ficou muito decepcionado com esta atitude da empresa.

John ficou pouco tempo na Activision, indo trabalhar com Garry em sua empresa chamada na época de Hayden Software e depois para a Absolute Entertainment. Teve participação indireta em jogos de PC, mas também para consoles, como o Snes, Mega Drive e Game Boy. Quem quiser conferir a entrevista na íntegra e os demais trabalhos do programador basta acessar o site Digital Press: http://www.digitpress.com/library/interviews/interview_john_van_ryzin.html.

ATRAMADEH.E.R.O

A história do manual da Activision me pareceu um tanto quanto obtusa e um pouco sem sentido. Portanto vou dar uma melhorada no enredo dentro do contexto original.

Roderick Hero é o personagem principal do jogo. Notem que ele faz a linha dos milionários texanos (bem comum dos filmes de comédia e seriados dos anos 80). Mas vamos deixar bem claro que a ação do jogo não se passa nos EUA, mas sim na Austrália, pois toda a história do jogo começa quando mineiros ficam presos em um lugar chamado Mount Leone.

As equipes de resgate estavam desanimadas. As condições de resgate eram muito perigosas e praticamente tudo estava perdido para os pobres mineradores. Só havia uma única chance e Roderick que estava no local, sabia o que fazer.



Seu traje experimental de helicóptero portátil para salvamentos e missões perigosas era uma excelente oportunidade para um teste. R. HERO não queria arriscar a vida de mais ninguém, então resolve por si mesmo fazer o teste e resgatar os mineradores nos 20 níveis nas profundezas de Mount Leone. Munido de seu helicóptero, laser óptico e algumas bananas de dinamite, R. Hero segue até o local da tragédia.

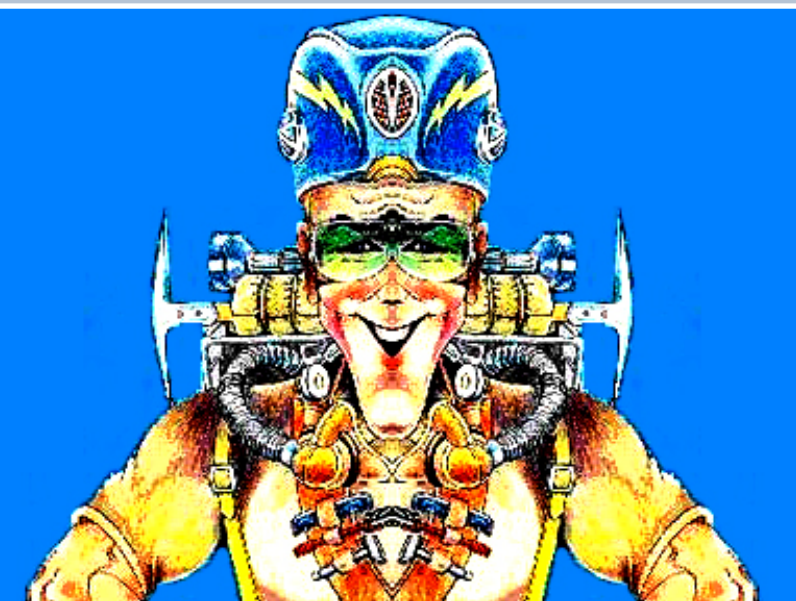
“Afastem-se todos! Eu vou entrar e resgatar os Mineiros Presos dentro de Mount Leone...”, diz R. Hero, fazendo pose de Super Herói, antes que o chefe da equipe de



Roderick Hero personagem principal de H.E.R.O

resgate pudesse dizer que a montanha estava infestada de perigosas criaturas e registrando atividade vulcânica. Nosso Herói já havia entrado montanha adentro.

Conseguirá R. Hero resgatar todos os mineiros com vida? Pior... será que ele conseguirá sair com vida de Mount Leone? O destino dos mineiros e de R. HERO está em suas mãos.



Por ser a versão pioneira do jogo e para uma plataforma com limitações, os jogadores do Atari ficaram satisfeitos com a concepção gráfica do jogo. Mesmo que as fases fossem uma repetição expandida uma das outras, as armadilhas, perigos naturais e efeitos criativos - como o de luzes piscando - foram o suficiente para divertir e desafiar os jogadores por horas a fio.



Os gráficos do labirinto podem até serem repetitivos, mas o designer dos personagens principal e demais coadjuvantes foi o conjunto que fez de H.E.R.O. um dos mais memoráveis games já lançados para o Atari.



H.E.R.O. inovou também por usar uma perspectiva diferente na ação de jogo (além de mesclar plataforma, Shooting e labirinto). Grande parte dos jogos do gênero usavam a side scrolling (lateral) ou down up scrolling (de baixo para cima). Todos os elementos dos jogos foram bem escolhidos, culminando em um apelo gráfico simplista, mas cheio de pequenos detalhes, que em um todo, acabaram gerando um dos melhores games para o console da Atari. As demais seqüência apenas apararam as pequenas arestas e falhas da versão original.



A versão de H.E.R.O. para o Atari VCS 2600 não possui trilhas sonoras, mas contém efeitos sonoros (detonação e explosão, tiro, resgate, contagem de pontos e quando o personagem perde uma vida). Jogos que exploravam e dava mais ênfase à partes gráficas tinham que sacrificar a parte de trilhas sonoras. Talvez, sob uma perspectiva de imersão ao jogo, a sacada da falta de som venha de encontro também ao seu ambiente que se passa nas profundezas de uma montanha, ou ainda, a concentração do jogador na exploração das fases.

A Jogabilidade de H.E.R.O. é simples, mas nos pequenos detalhes exhibe sua complexidade e grandiosidade na programação. As ações de voar e detonar os explosivos estão centrados no Stick do controle do Atari (concentrando para cima o personagem voa, e colocando para baixo detona o explosivo). O personagem também tem como forma de ataque um tiro laser (R. Hero usa uma espécie de capacete e lança uma rajada óptica laser de média distância). Apertando o botão do controle do Atari realiza este comando para um tiro curto. Segurando o botão, o personagem realiza um ataque contínuo.

CURIOSIDADE: H.E.R.O foi um dos primeiros jogos a usar o Rainbow Label (Logo Arco Iris) da empresa.

Os tiros só têm ação no lado esquerdo e direito superior, ou seja, o personagem não pode abaixar e realizar tiros nas diagonais. O personagem também pode efetuar disparos enquanto estiver sobrevoando algumas áreas. Mas deve ter todo o cuidado para não deixar o personagem cair, já que comprovadamente, a ação de tiro durante o vôo, anula a ação em si.

Outro fator interessante na jogabilidade de H.E.R.O. sem dúvida é que em cada ação do personagem contribui milimetricamente para sua pontuação durante e no final de cada fase. Detonação de paredes, inimigos (com exceção do tentáculo), resgate de prisioneiro e até o medidor de vida (que diminui drasticamente) somarão pontos.

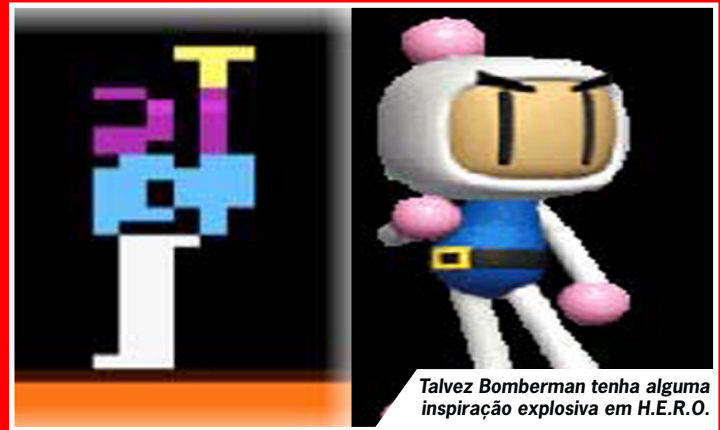
Infelizmente nem tudo são flores na jogabilidade de H.E.R.O., já que existem pequeninas falhas nos comandos, principalmente o de vôo que não responde imediatamente como o de detonação do explosivo. Em alguns momentos, o jogador irá sentir o comando sendo cancelado, resultando assim na queda do personagem (e muitas vezes uma morte certa).

Um detalhes sobre o medidor de vida

Ele não é medidor de oxigênio de Roderick Hero. Se fosse assim, os mineiros já estariam mortos. A Barra de Power, na minha opinião, é a energia do equipamento do personagem, ou então um medidor de tempo disfarçado (veja que o sistema seria usado mais tarde em Megamania da Activision), o que reforça a teoria que não é uma medidor de oxigênio como muitos compararam no engine de Seaquest.

Sobre o uso de Dinamites

Pode parecer um tanto absurdo, mas existe certa semelhança entre os labirintos e o uso de bombas (principalmente a falta de imunidade as mesmas) com outro clássico dos videogames que surgiria mais tarde. Embora muito remota e improvável, uma inspiração para Bomberman.



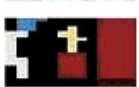
O EQUIPAMENTO DE H.E.R.O.



Tiro Laser



Prop-Pack



Dynamite (saia de perto quando detonada).



Plataforma resistente ao calor



Tente Evitar Uma situação destas.

Dentro das Minas:



Muros Comuns: Use o Laser ou a dinamite (em último caso).



Muros de Magma: Use a dinamite e saia de perto.

LANTERNAS:



Acesa



Apagada



Muros Abre-Fecha: Calcule o tempo para atravessar.



Poço de lava: não chegue próximo.

Legendas

PERSONAGENS DE H.E.R.O.:

Em ordem de aparecimento no jogo:



Roderick Hero



ARANHAS



MINEIRO APRISIONADO



MORCEGO



BORBOLETAS (MARIPOSAS)



SERPENTE



TENTÁCULOS

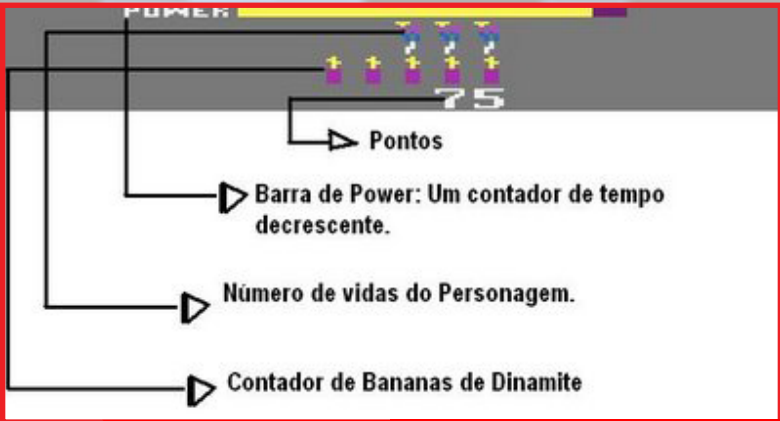
Nas tabelas acima podemos conferir o equipamento de H.E.R.O. e algumas situações durante a jogabilidade

FINAL DE H.E.R.O.?

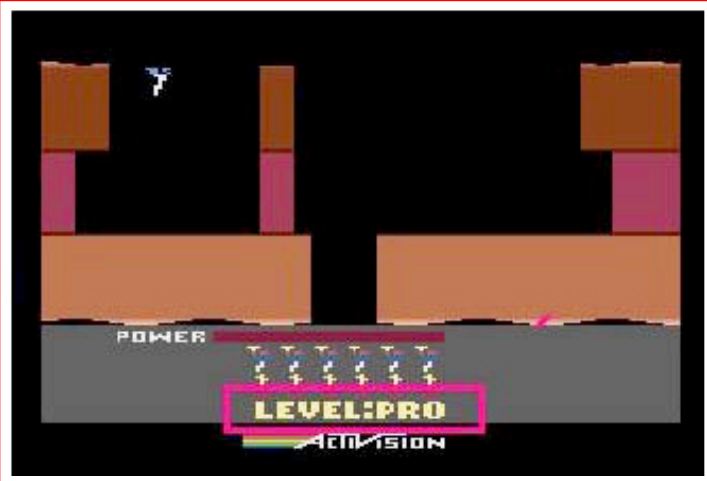
Como dissemos na história de H.E.R.O., existem 20 níveis (fases) neste jogo, o que remete claramente que o jogo tem um começo, meio e final, correto? Errado! Foi comprovado que os jogos de Atari não tinham um final, exceto em duas situações:

- 1. Quando o nível de dificuldade máximo e velocidade faziam os jogadores perderem todas as vidas.
- 2. Quando o jogador atingia a soma máxima de pontos no score de jogo, impedindo assim de somar mais pontos.

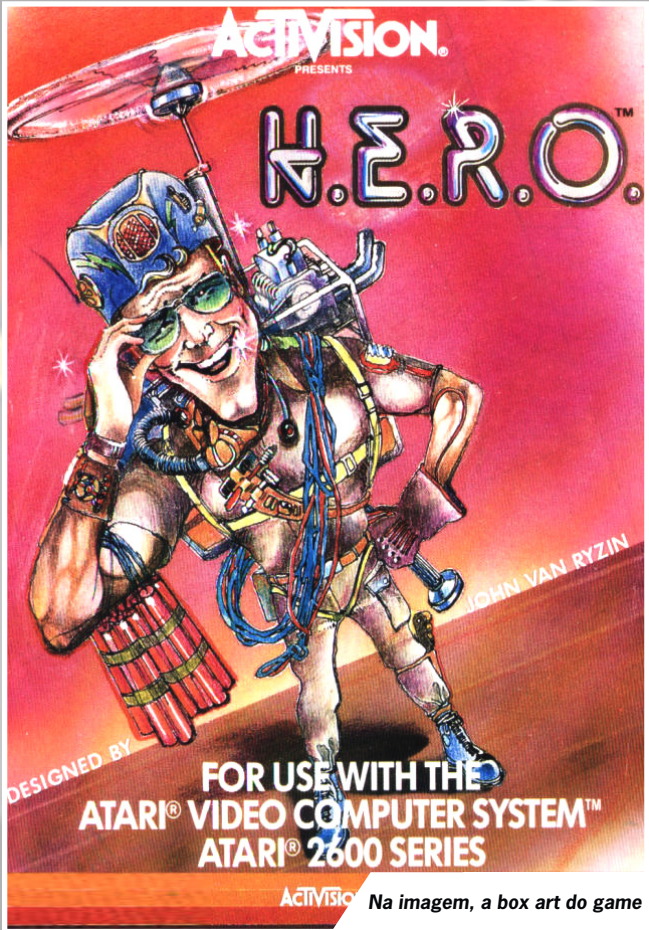
O que acontecia com H.E.R.O. é algo bem semelhante a segunda situação:



Os contadores no canto inferior da tela de jogo representam dados e estatísticos do jogo que influenciam diretamente tanto na pontuação quanto na jogabilidade.



Podemos conferir uma imagem extraída de um vídeo feito por Adam Lewis chamado "Perfect Play Level 20". A mensagem em destaque (LEVEL: PRO) aparece quando o jogador termina o Level 20, e o jogo "vira" (retorna) para o Level 1. Isso se repete infinitamente desde que o jogador termine todas as 20 fases do jogo.



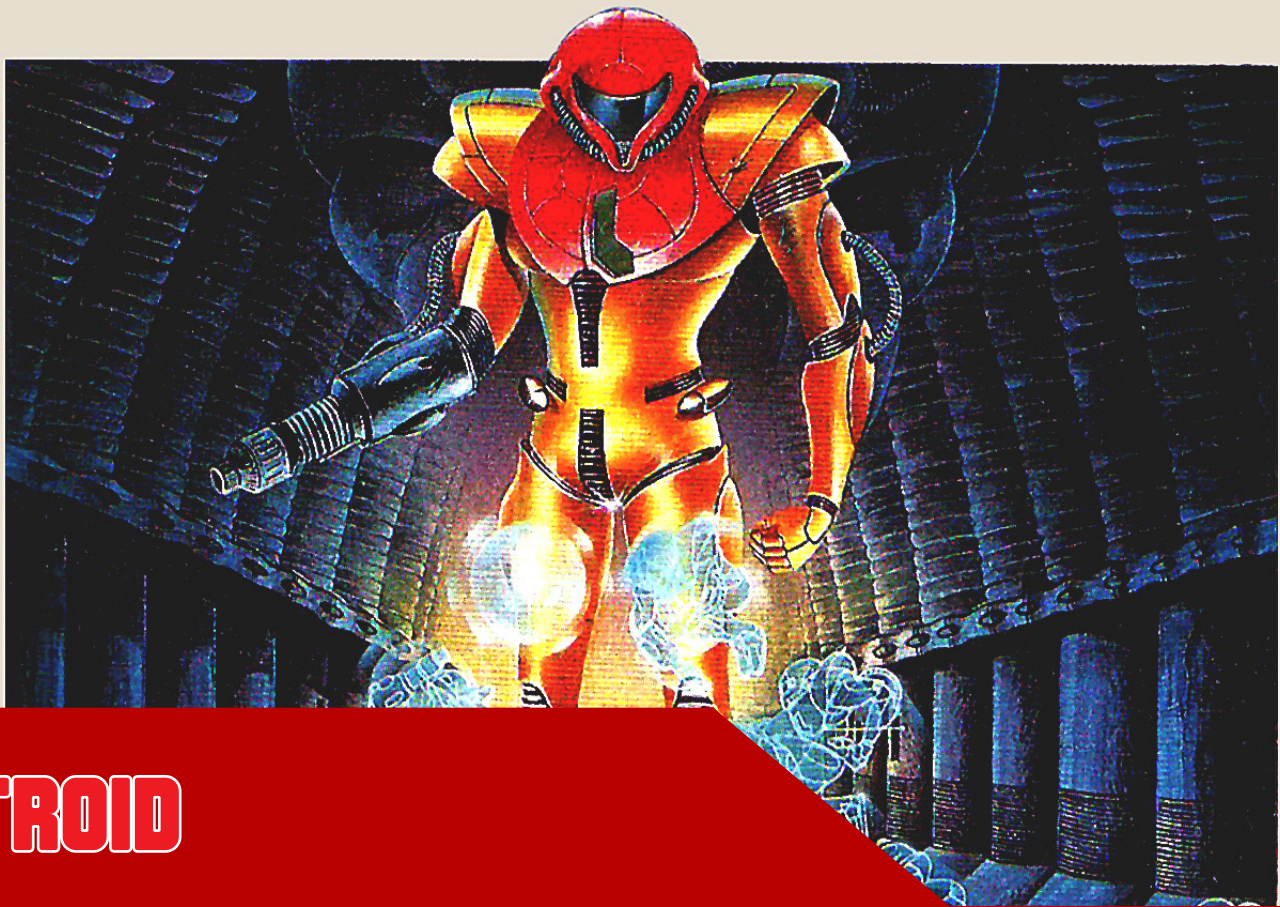
Jogo: H.E.R.O	9	9
Lançamento: 1984	9	
Plataforma: Atari 2600	9	
Fabricante: Activision	9	
GRAFICO	9	
SOM	9	9
JOGABILIDADE	9	
DIVERSAO	9	

Na imagem, a box art do game

PRESS
Start!
DESKTOP PUBLISHING

SELECT

START



METROID

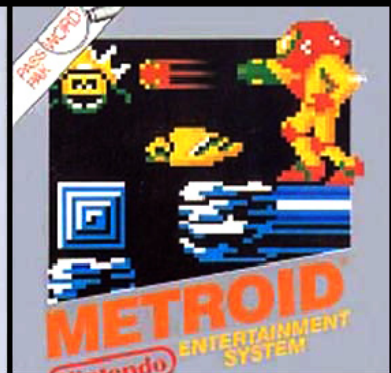
O começo de uma série que estava a anos luz a frente do seu tempo

Por Old

Quando recebi a incumbência de escrever um review sobre a primeira versão do jogo Metroid, acreditei não ter grandes dificuldades quanto ao material de pesquisa, já que desde seu lançamento até os dias de hoje, diversas análises foram feitas acima do título. O que me deixou um pouco decepcionado foi que cada um deles explanavam sim de maneira exemplar não só a criação, mas enfatizavam por demais basicamente as mesmas opiniões uns dos outros. Precisava de algo que pudesse também descrever outros aspectos notáveis sobre Metroid.

Era óbvio que diversos elementos foram empregados no engine de Metroid. Inspirações em Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Gauntlet, o desenvolvimento paralelo com Kid Icarus e mesmo a inspiração cinematográfica (não confirmada) em torno de background e protagonista feminina de Alien, iriam mais cedo ou mais tarde despertar a visão apurada dos jogadores destes elementos. Cada qual iria discutir entre si de onde Metroid poderia ter surgido, caindo por terra toda a idéia de inovação que pudesse passar no review.

Metroid foi inicialmente portado para o Famicom Disk System (um periférico do Famicom) e poderia ter ficado obscuro como diversos títulos dedicados ao sistema, visto que o mesmo não teve planos de fazer parte de sua versão americana, o NES. Não posso deixar de exaltar a genialidade da direção de Gunpei Yokoi, onde sua visão e liberdade dada à equipe foram determinantes para que mais tarde, Metroid pudesse atingir em cheio o ocidente.



Um fato interessante nas versões Americanas de Kid Icarus e Metroid (imagens maiores) é que diferente da Japonesa, elas remontam o fato de ambos os títulos dividirem uma produção e idéias gráficas em comum.



O Famicom Disk System (imagem a direita) foi um periférico para a versão japonesa do NES (Famicom) que utilizava disquetes double side que eram vendidos em máquinas (imagem a esquerda) em lojas de conveniência no Japão.

Como nota pessoal baseada no comentário da página anterior, podemos perceber que a Nintendo não dependia exclusivamente da criatividade de Shigeru Miyamoto e que o mesmo poderia dividir o palco com outros nomes igualmente notáveis na produção de jogos.

Para concluir esta introdução, cheguei à conclusão que Metroid não foi inovador graças às inspirações e gêneros que trouxe consigo. Ele consegue se destacar por fazer cada um deles atuar de forma distinta segundo as necessidades e gosto dos jogadores, tornando-se assim um título único e de proporções à gente de seu tempo.

Prova disso é o que veríamos no futuro com a série Prime, onde reescreveu totalmente sua proposta de jogabilidade, mas sem abrir mão de suas origens e do script no qual lhe deu origem através deste jogo que iremos conhecer mais a fundo neste review.

Procurei sintetizar todas as informações do jogo e com detalhes mais preciso graças aos novos jogos. Espero que gostem da leitura.



EUA-Agosto-1986



AS 1988



EU 15/01/88



EUA1992



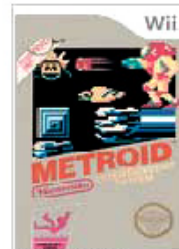
JP 10/08/04



EUA 25/10/04



EU 07/01/05



EUA 13/08/07

Linha do Tempo

Lançamentos de Metroid para o NES, passando pelo GBA e finalmente o Wii Virtual Console.



A TRAMA DE METROID

A Federação Galáctica (Galatic Federation - formada em 2004 Cosmic Calendar) é a organização formada por diversos planetas da galáxia com o objetivo de promover o intercâmbio de culturas e tecnologias e regularizar as transações comerciais interplanetárias. Liderada por um corpo fechado de representantes de cada planeta, a Federação também monitora as atividades criminosas, através da Galatic Federation Police.

Enquanto as federações tentavam manter a paz e ordem em um ponto distante da galáxia, grupos de criminosos espaciais criaram seu sindicato do crime, chamado Piratas Espaciais. Seu objetivo principal é pilhar, saquear, destruir planetas e expandir suas atividades. Liderados pela Mother Brain, os Piratas Espaciais decidiram pesquisar os Metroids para utilizar o poder dessas criaturas a seu favor. Com o comando de fortes aliados da Mother Brain (como o lagarto Kraid e o dragão Ridley), os piratas instalaram sua base no planeta Zebes. O exército pirata é constituído predominantemente por Zebesians (Zebesianos), alguns dos mais hostis do planeta.

A Federação sabia que se Mother Brain tivesse controle sobre os Metroids teriam nas mãos a mais poderosa arma biológica do universo, já que estes parasitas conseguem absorver toda e qualquer forma de energia existente. Vários agentes foram mandados ao Planeta Zebes para tentar deter Mother Brain, mas todos falharam. Só restava um único recurso: convocar um caçador de recompensas e alguém que estivesse realmente disposto a aceitar uma missão impossível.

Samus Aran, caçadora de recompensas e ex-agente da Federação era essa pessoa, que aceita a missão de viajar as profundezas inóspitas do Planeta Zebes e colocar um fim a ao reinado de terror de Mother Brain e os piratas espaciais.



Na imagem acima podemos conferir SR388, Planeta onde a forma de vida Metroid foi encontrada.

Samus Aran

A história da bela protagonista da série Metroid ainda é muito obscura. Tudo o que se sabe é que ela foi a única sobrevivente de um extermínio em seu planeta natal K-2L, onde presenciou a morte de seus pais Rodney e Virginia Aran por tropas dos Piratas espaciais lideradas por Ridley. Enviada em uma cápsula de fuga ao Planeta vizinho (Zebes), acabou sendo adotada por uma misteriosa raça alienígena chamada Chozo.

Os Chozo eram uma raça pacífica que vivia no Planeta Zebes, mas com a invasão dos piratas espaciais foram exterminados impiedosamente por Mother Brain e seus asseclas. Pouco se sabem sobre eles, mas segundo algumas lendas, são um povo alado e com uma forma muito semelhante a algumas gravuras egípcias existentes no planeta Terra. Donos de uma inteligência e poderes mentais incríveis, os Chozos acreditam que Samus é a personificação de uma guerreira da justiça de sua religião.

Samus foi infundida com o DNA e sangue Chozo, o que lhe permitiu habilidades, poderes e resistência superiores aos humanos comuns. Começou seu treinamento desde menina, e aos 14 anos de idade ganhou sua Suit (Traje) feita à partir do esqueleto de um Chozo. Estes trajes possuem habilidades que podem ser expandidas e melhoradas, como resistência a fogo e a flexibilidade que confere a seu usuário a capacidade de “morphar” em uma esfera. Os tiros e demais armas utilizadas por seu usuário também ganham mais força e poder de ataque.

Samus havia sido mandada para a Federação Galática, mas por não concluir seu treinamento e abandonou a força tarefa, decidindo então ser uma caçadora de recompensas, viajando pelo universo e promovendo a justiça, conforme o desejo dos Chozo.

CURIOSIDADE

Apesar de ser a primeira protagonista e heroína feminina em um jogo de videogame, inicialmente Samus Aran não foi considerada uma musa. Entretanto, desde a primeira versão da série Metroid, tornou-se uma tradição como bônus de finalização de jogo ver a bela heroína em trajes sensuais. A mudança estética da personagem com o passar da série sempre foi muito questionada, principalmente quando ela apareceu loira em Smash Bros (N64) e Metroid Prime (GC).



Na imagem acima, panorama do planeta Zebes, uma vez lar do clã Chozo e que se tornou esconderijo dos Piratas Espaciais.



Por detrás da pesada armadura, esconde-se uma bela mulher, que nem por isso deixa de ser uma fera durante o jogo.



GRÁFICOS E SONS

Como muitos dos amigos leitores devem estar cientes, as análises gráficas dos jogos da Nintendo padrão 8 bits sempre recaíam em dois extremos bem distintos: ou com pixels e sprites gritantes e bem coloridos (dentro da paleta de cores e tons limitados do console) ou com temas mais simples e sóbrios.

Metroid possui gráficos bem simples. Grande parte das fases possui um background escuro e as cores dos demais elementos, como cenário, inimigos, chefes de fase e até mesmo Samus possuíam cores igualmente escuras e frias. Muitos jogadores ficaram decepcionados ao ver a Back Box Cover do jogo, julgando que Metroid talvez fosse graficamente tão inferior quanto qualquer outro jogo lançado para o Nes.

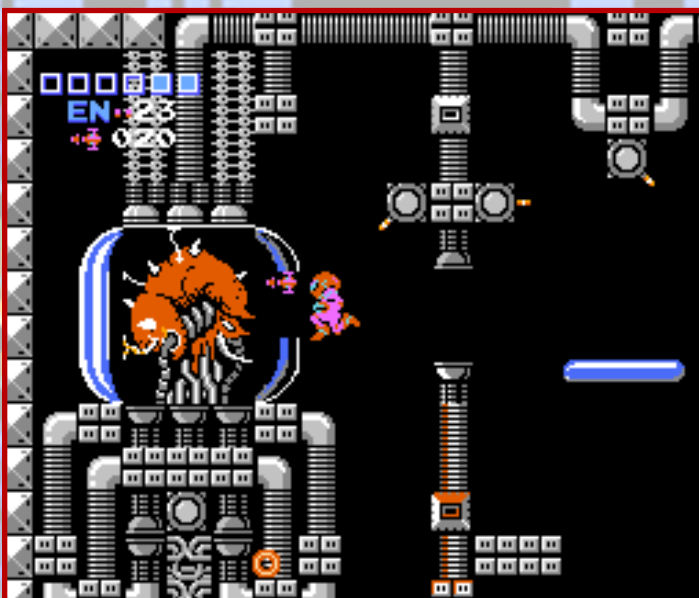
Felizmente as impressões começam a desaparecer logo no início de jogo, quando o Power Up Maru Mari é obtido por Samus e ela se transforma em uma esfera, girando e explorando os cantos da tela. Deste ponto em diante, cada pequena surpresa nos gráficos da personagem, fases e inimigos vão se descortinando diante dos olhos do jogador, arrancando sorriso e exclamações positivas. O que parecia mínimo a princípio ganha ares de uma super produção, fazendo jus à reputação de Metroid ser a terceira maior franquia de vendas da Nintendo. A elaboração gráfica destaca os esforços criativos da Nintendo Research &



Development com produção de Gunpei Yokoi e direção de Yoshio Sakamoto. O comprometimento desta equipe foi tamanho que até mesmo Hirokazu Tanaka botou a mão na massa ajudando na criação e desenhos das áreas e fases do planeta Zebes. Tanaka queria que cada fase não tivesse uma trilha sonora que a identificasse, mas que causasse um efeito e sensação ao jogador, pensando nisso até mesmo o efeito sonoro de baixa energia da Armadura de Samus, foi



Na imagem podemos perceber a grande variedade de movimentos que a personagem Samus Aran possui no jogo, vestindo ou não o traje especial.



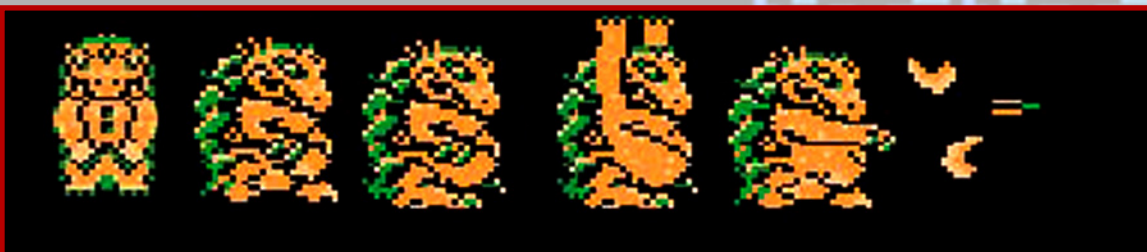
uma idéia original do compositor para acrescentar tensão na jogabilidade. Outro fato curioso é que o tema original de Metroid seria ouvido apenas uma única vez durante a derrota de Mother Brain. Segundo Tanaka, isso gera a sensação de Cartase (ou a sensação de alívio do dever cumprido).

A nota máxima de gráficos de nossa redação vai de encontro não só a criatividade de programação, indo além do que os próprios gráficos poderiam oferecer, mas por harmoniosamente também poder conciliar trilhas, efeitos sonoros e jogabilidade em uma agradável e perfeita harmonia.

JOGABILIDADE

Podemos dizer sem duvida que a jogabilidade de Metroid é algo sem precedentes com uma concepção única e a frente de seu tempo. O título é notável não apenas por

A esquerda podemos conferir a famosa password JUSTIN BAILEY, em que entre outras coisas era possível jogar com Samus sem a traje e ao lado uma arte conceitual mostrando que além de loira ela também já teve os cabelos verdes.



Todos os inimigos e monstros do jogo, incluindo Kraid mostram alguns movimentos e animações bem interessantes. Um excelente trabalho gráfico no jogo Metroid.



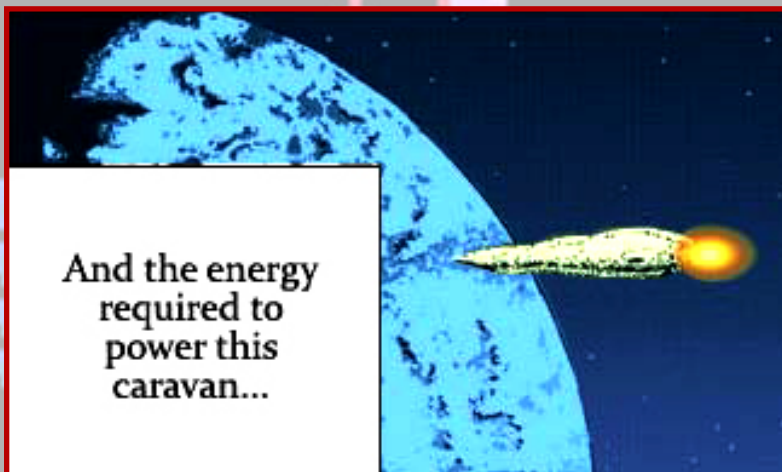


Gráfico muito simples no começo, mas conforme se aprofunda no planeta Zebes, surpresas e fases bem elaboradas vão surgindo.

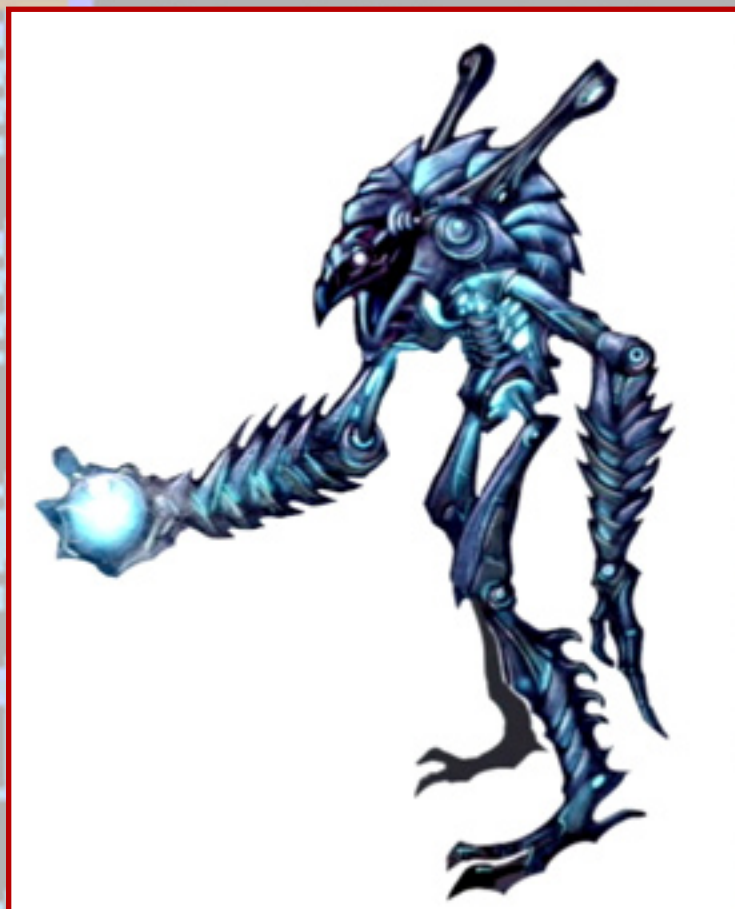
reunir, mas pela liberdade de entrada e saída de gêneros como shooting, plataforma e adventure. E quando muitos jogadores pensavam que era apenas isso, eis que a Nintendo conseguiu outros feitos surpreendentes nos padrões do jogo em Metroid. Antes de Metroid podíamos dizer que os jogos possuíam um esquema pré-definido do começo até o final. A exploração labiríntica não linear do jogo faz que com o jogador tenha que voltar a pontos iniciais da trama

para explorar pontos inacessíveis em busca de Power Ups ou aberturas de novas fases. Achar que acabou por aqui? Pois bem, ainda tem mais.

Existem 5 finais determinados pelo tempo de jogo. Quanto mais rápido e com maior porcentagem de itens o jogador terminar Metroid, melhor será o final, com direito até mesmo a dois passwords exclusivos para o começo de uma nova partida. O desafio de fechar Metroid no menor tempo possível foi levado tão a sério que, sem querer, havia sido criado o TAS (Time Attack Speedrun). Até os



A visão Mangá de como teria sido K-2L planeta natal de Samus antes da invasão dos Piratas espaciais.



Os Chozo são uma raça misteriosa e com grandes conhecimentos em alta tecnologia. Ao lado uma das páginas da Nintendo Power Comic onde Samus é encontrada e adotada pelos Chozo.

dias de hoje, verdadeiras competições são realizadas para consagrar quem consegue fechar o jogo batendo o recorde anterior. E finalmente para concluir, Metroid leva o jogador á uma experiência profunda de jogabilidade e exploração. Seja para aqueles que querem desafiar seus limites e terminar o jogo em pouco menos de 1 hora (se forem capazes) ou ainda para aqueles que querem passar longas horas explorando as profundezas do planeta Zebes, então meus amigos, Metroid é o seu jogo.

Na imagem, a bela Samus sem capacete mostrando sua beleza na ilustração de Ivan Flores. E o melhor de tudo, a gata passou a ser loira!



O QUE LHE ESPERA EM METROID

	
 ITENS 	
ITEM	DESCRIÇÃO
 Missile Pack	Mísseis são a forma secundária de ataque de Samus. Ela pode alternar entre a sua arma de feixe regular e mísseis pressionando o botão SELECT. Ela deve usar cinco mísseis para abrir portas trancadas vermelho. Cada Missile Pack que Samus recolhe acrescentam em 5 o numero total. Há um total de 21 Missile Packs espalhados pelo planeta Zebes. Samus também ganha a capacidade de transportar 75 mísseis a mais para cada mini-chefe que derrota, para um total máximo de 255 mísseis
 Energy Tanks	Samus começa o jogo com a capacidade de armazenar até 99 unidades de energia em seu traje. Ela pode ganhar a capacidade de armazenar energia ainda mais com cada tanque de energia que ela recolhe. Cada tanque prevê um adicional de 100 unidades de energia, e ela pode armazenar no máximo seis tanques, para um total de 699 unidades de energia. Existem oito tanques no jogo.
	Estes itens, representam unidades individuais de restauração. O primeiro (Esq.) representa restauração de energia em uma unidade (existem maiores que restauram 5 unidades) Já o segundo (Dir.) restaura apenas em uma unidade a quantidade de mísseis. Geralmente cada um deles aparece quando Samus derrota um inimigo.





METROID™



ITENS



ITEM

DESCRIÇÃO



Mari Maru

O poder modular do traje de Samus possui uma habilidade muito especial para adaptar sua armadura em uma esfera quase perfeita. Desta forma, Samus pode rolar no chão e passar por pequenas passagens e tubulações. Mari Maru (Poder de Esfera) é o primeiro power Up recolhido logo de início no jogo. De posse desta habilidade, pressione o direcional para baixo para alternar para o modo de esfera. Pressione ou botão para retornar ao modo normal.



Bomb

Inicialmente, Samus ficará indefesa no modo esfera. No entanto, uma vez que ela recolhe o power-up Bomb, ela será capaz de depositar até três bombas detonadoras tempo na tela ao mesmo tempo. As bombas podem ser usadas para atacar inimigos ou destruir pisos ou paredes fracas. As bombas não causam dano físico a Samus e elas podem até mesmo ser usadas para impulsionar a personagem fora do chão. O "salto-bomba" bem sucedido requer um timing preciso.



Varia Suit

Varia Suit é o upgrade do traje especial de Samus, que permite a redução em 50% de danos que a personagem sofre por inimigos ou lava.

Mother Brain, Ridley e Kraid – Os grandes vilões de Metroid

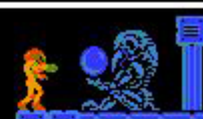




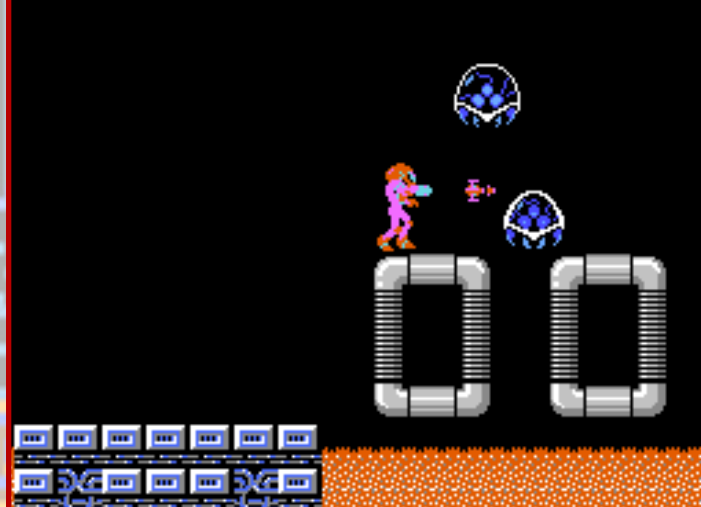
METROID™



ITENS



ITEM	DESCRIÇÃO
 Long Beam	No início do jogo, o feixe de Samus "só pode ser disparado a uma curta distância pois os efeitos da atmosfera densa de Zebes faz com que a energia da arma se dissipe. Com o power up Long Beam, Samus será capaz de disparar um feixe de energia inteiramente na tela, aumentando significativamente seu alcance arma normal. Isso é útil para destruir inimigos distantes, bem como paredes.
 Ice Beam	Ice Beam é a arma mais importante do jogo, já que além de congelar inimigos e transformá-los em plataformas, em conjunção com Long Beam, seus três feixes de tiros congelantes podem destruir os Metroids. Aliás, é a única arma eficaz contra estas formas de vida.
 Wave Beam	A Wave Beam é uma arma poderosa que está escondida nas profundezas de Norfair. Embora possa ser utilizada em conjunto com a Ice Beam, o mesmo não pode ser feito com a Wave Beam. A Wave Beam é mais poderosa que o feixe padrão, e tem a capacidade de passar através do material sólido. Até três feixes de ondas pode ser acionado na tela ao mesmo tempo. No entanto, o Wave Beam é ineficaz contra Metroids, pois simplesmente absorvem a sua energia.
 High Jump	As botas High Jump aumentar a altura em que Samus pode saltar. Ao coletar as botas, Samus pode saltar uma vez e meia maior do que o habitual. Isso pode ajudá-la a alcançar as plataformas e as seções de Zebes que anteriormente estavam fora de seu alcance.
 Screw Attack	Assim como o Wave Beam, o item Screw Attack esta muito bem escondido em Norfair. Esse item aumenta substancialmente a capacidade ofensiva de Samus. É um item extremamente poderoso que transforma Samus em uma arma viva quando ela gira no ar durante o salto. A maioria dos inimigos que entram em contato com o Screw Attack são instantaneamente destruídos.



METROID™



INIMIGOS



BESTIÁRIO



Zoomer



Nova



Zeela



Viola



Zeb



Gamet



Geega



Zebbos



Mellows



Melias



Memus



Rios



Geruta



Holtz



Side Hopper



Dessgeega



Ripper I



Ripper II



Rinka



Skree



Multiviola



Waver



Squeept



Polyp



Dragon

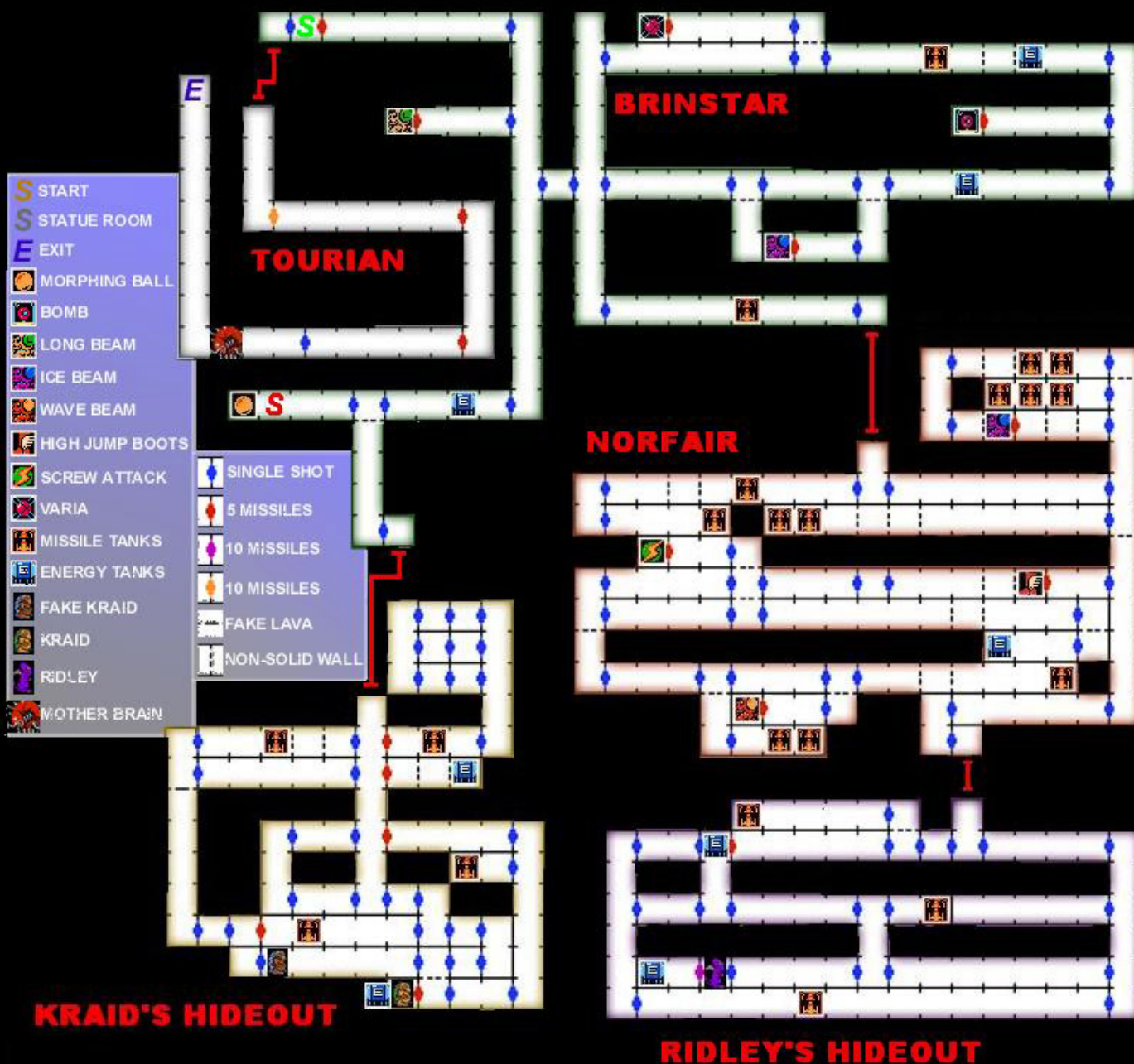
GAME SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!



METROID™

© 1986 NINTENDO

MAPA COMPLETO



Jogo: Metroid
Lançamento: 1986
Plataforma: Nes
Fabricante: Nintendo





BREATH OF FIRE

Com uma ajuda da Squaresoft, a Capcom se consagrando também no gênero RPG

Por Old

O Japão foi o berço de diversos jogos e séries de RPG, que infelizmente, não chegaram ao conhecimento do grande público ocidental ao redor do mundo. Grande parte desta restrição regional se deve á diversos fatores, dentre os quais, a falta de interesse de investir em um público receoso aos títulos e as poucas traduções ambíguas, cheias de erros e confusas, dificultou por demais a consagração do gênero em seu começo tortuoso ainda na geração 8 bits.

Porém, o quadro se reverteu na geração seguinte, graças à receita de sucesso criada pela Squaresoft. Temas elaborados, mudanças na jogabilidade com toques de carisma e personalidade nos protagonistas e suas história épicas, contribuíram para que finalmente existisse uma repercussão mundial do gênero seguindo por outras gerações.

Breath of Fire, marca as tentativas da Capcom em RPGs com temas e scripts mais elaborados. Em suas intenções de lançar a continuação do jogo, uniu forças com a Squaresoft para o lançamento da primeira. Pena que a Squaresoft estava ocupada demais com Final Fantasy e Secret of Mana, não dando a devida repercussão ao título em sua versão Ocidental. Prova disso foi o lançamento de Breath of Fire II, que causou muito furor no público americano, fazendo os jogadores resgatar o primeiro jogo. Resultado: os americanos e o restante do mundo se renderam ao charme, beleza e complexidade do jogo, elegendo o mesmo, um dos maiores clássicos do RPG de seu tempo.

A série ganhou novas instalações no Playstation e Playstation 2, mas infelizmente a qualidade foi decaindo a

tal ponto que muitos acreditam que a quinta versão do jogo tenha sido a ultima da série.

Neste review, iremos conhecer o primeiro capítulo de Breath of Fire, compreender de onde vem seu carisma e reputação a ponto de ser relançado novamente para o Game Boy Advance. O título é um convite tentador para fãs e não fãs de RPG, já que sua essência leva consigo magia e fantasia da Square com a qualidade e ação tão característicos da Capcom.

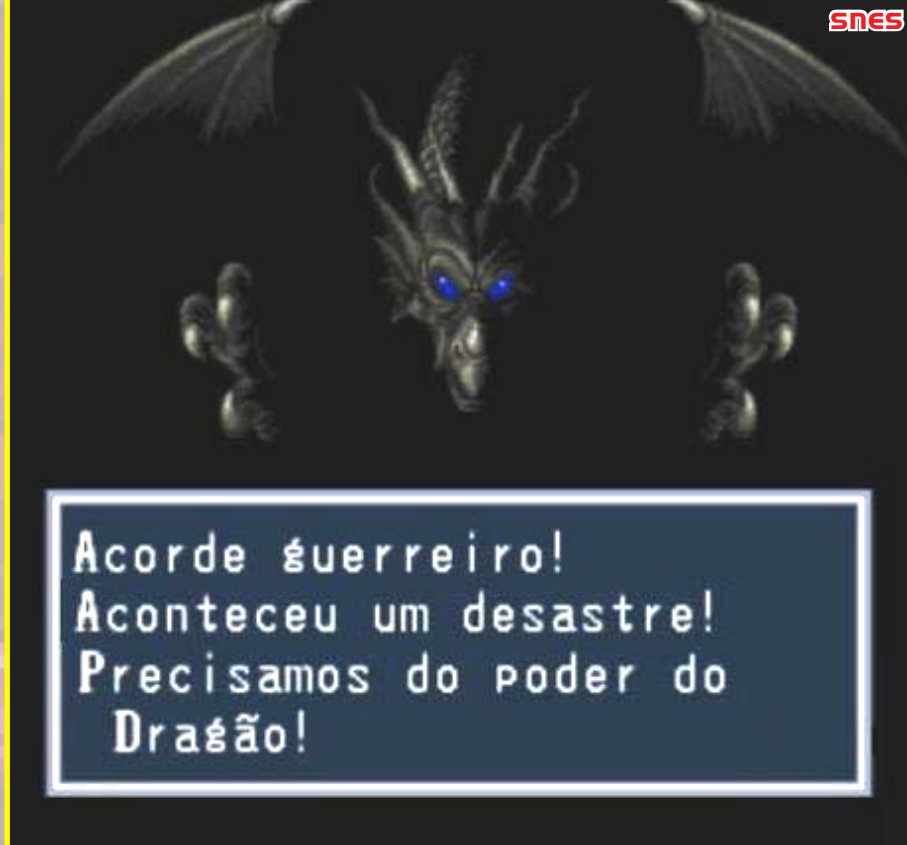
Sem mais delongas, Sejam bem vindos á Breath of Fire.



Por ser a primeira investida da Capcom, o resultado saiu acima do esperado vocês não acham?

A ascensão e queda do poderoso clã Brood, composto por diversas famílias de Dragões, criou um poderoso império e reinou com paz a justiça. O Light Dragon Clan (Dragões da Luz) era a família mais poderosa, despertando a inveja e ira de seus rivais o Dark Dragon Clan (Dragões das Trevas), e entre esta disputa, surgiu uma misteriosa deusa, prometendo força e poder ilimitados.

Apoiados por Myria (Tyr) os Dragões das Trevas declararam guerra não somente aos seus irmãos de sangue mas também ao mundo todo.



Myria (Tyr) – A Deusa da Destruição e do Caos – Esta misteriosa Deusa enganou diversas nações ao redor do mundo com suas promessas de poder

Esta guerra durou muitos anos e levava a cada dia o mundo à beira de sua destruição total. Em um último esforço para deter as forças maléficas dos dragões das trevas e da Deusa Myria, um guerreiro dos dragões da luz e mais sete guerreiros conseguiram colocar fim aos conflitos e selar a deusa em uma esfera, fechada com sete chaves místicas. Cada uma destas chaves foi entregue aos descendentes destes guerreiros, que fundaram suas cidades e reconstruíram o mundo com paz e harmonia novamente.

Humilhados pela derrota, os Dragões das Trevas se retiraram para o ponto mais remoto do mundo, mas não sem antes jurarem vingança. Os poucos descendentes dos Dragões da Luz retiraram-se para uma distante comunidade, isolada do mundo como uma forma de o tempo apagar as lembranças de sua existência e poder.

Várias gerações passaram até que Zog, o imperador dos Dragões das trevas, resolve reviver o antigo sonho de cobiça e poder de seus antepassados. Juntamente com o General Jade e alguns outros seguidores, começaram uma marcha de cidade em cidade em busca das lendárias

chaves para libertar Myria. Zog sabia que a única coisa que poderia ficar em seu caminho eram os Dragões da Luz.





O Rei Zog juntamente com o General Jade lança uma investida contra todas as cidades em prol da dominação Global em nome dos Dragões das Trevas.

Sara, uma poderosa sacerdotisa dos Dragões da Luz pressentiu que os Dragões das Trevas iriam começar uma nova guerra, mas antes que pudesse fazer qualquer coisa, já era muito tarde. Sua pacífica comunidade havia sido invadida. Sacrificando a si mesma para salvar seu povo, ela confia à missão de salvar o mundo nas mãos de seu irmão mais novo Ryu, para que ele pudesse ficar mais forte e reunir mais uma vez os sete guerreiros na luta contra o mal como no passado.

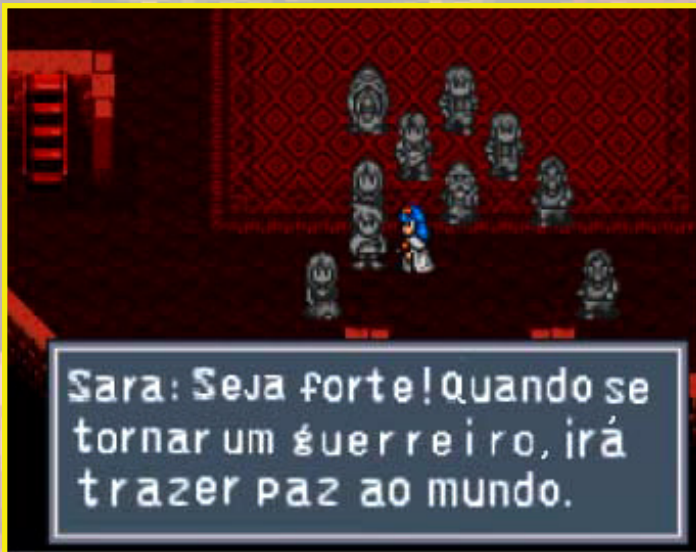
Cabe a você jogador, conduzir Ryu e seus amigos pelo intrigante mundo de Breath of Fire em uma trama emocionante e cheia de reviravoltas na luta contra o Mal.

PERSONAGENS, COMPANHERISMO, AMIZADE, CARISMA E CORAGEM...

Conheçam o grupo de Heróis que compõem a trama de Breath of Fire:



Ryu: protagonista e o herói central de Breath of Fire e descendente da poderosa raça de Dragões, mais tarde conhecida como Brood. Ele carrega consigo as habilidades de se transformar em dragões, além da fusão com outros personagens. Como habilidade extra, o personagem pode pescar em alguns pontos isolados do jogo, em busca de itens de cura, armas sagradas e poder do Dragão. Em batalha, Ryu pode fazer uso de espadas e de armas de longo alcance.



Sara, apostando na salvação do mundo em Ryu (não gente, não é o Ryu do Street Fighter)



A corajosa Princesa de Wyndia faz parte do clã de Homens Pássaros que em tempos antigos defendeu os céus do mundo de Breath of Fire. Quando atinge maturidade o bastante, Nina poderá se transformar em um pássaro gigante transportando seus companheiros para pontos remotos e inacessíveis no mapa. Nina também se destaca por ser uma personagem suporte, graças as suas magias de cura.

Bo faz parte de um clã antigo que reverencia a natureza e as florestas. As habilidades de Bo em campo aberto com o arco e flecha são úteis ao grupo, por poder caçar pequenos animais ele pode obter itens de restauração de energia ou para a venda.



Karn foi adotado ainda criança pelo Líder da cidade de Bleak, o personagem não sabe nada sobre seu passado, parentes e sua cidade de origem, mas ele parece não se importar muito com isso, já que sonha em se tornar o maior e mais lendário ladrão que já existiu. Karn é habilidoso na arte de Abrir trancas e cadeados, assim como desarmar armadilhas em baús, em batalha é um personagem ágil por que usa armas leves como facas e adagas.

A cidade natal de Gobi (que lembra muito o mito de Atlântida) é um ponto crucial de compra e venda de mercadorias pelos oceanos. Praticamente todos na cidade são mercadores, e Gobi por sua ganância e práticas sujas nos negócios acaba sendo impedido de vender e de se tornar um grande peixe como todos de seu povo. Gobi não é muito útil em batalhas, mas sua habilidade de compra e barganha de itens faz dele um personagem útil na história.





■ ビルダー ■

Builder (Japão)/ Ox (EUA).
Altura: 2,50 cm
Peso: 200 kg
Habilidades: Ferreiro
 Quebrar Muros e Rochas,
 Cozinhar.



O Clã Ogro de Gigantes é especialista na arte da fundição de ferro, aço e outros metais na confecção de armas e armaduras desde os tempos mais remotos. As habilidades extras de Ox em quebrar muros no decorrer de alguns pontos do jogo serão importantes nos últimos momentos da trama.

A misteriosa feiticeira de Breath of Fire traz consigo magias elementares únicas e de grande poder de ataque. As origens de Bleu vão ficando ainda mais obscuras com o decorrer da série. Em Breath of Fire III ela é apontada como a personificação de uma Deusa antiga e em Breath of Fire IV acende-se a polêmica sobre sua origem quando ela se refere à Myria como uma irmã.



■ ディース ■

Deis (Japão)/ Bleu (EUA).
Altura: ???
Peso: ???
Habilidade: Feitiçaria.



■ モグ ■

Mogu
Altura: 83 cm
Peso: 32 kg
Habilidade: Cavar.



Mogu é praticamente um dos últimos personagens a integrarem o grupo de Heróis em Breath of Fire (sem contar a Segunda forma de Nina). O recrutamento de Mogu é uma das partes mais interessantes do jogo, já que os guerreiros devem entrar em sua mente para vencer seus medos e recuperarem sua coragem como um guerreiro. Mogu possui a habilidade de usar suas garras em combate e para cavar buracos em busca de itens comuns e raros em alguns pontos cruciais do jogo.



GRÁFICOS

Breath of Fire (Buresu obu Faia) foi lançado originalmente no Japão em 1993 e quase que simultaneamente junto com Breath of Fire II nos EUA em 1994. Em 2001, a versão portátil para o Game Boy Advance foi lançada, para a alegria dos fãs do jogo e a oportunidade perfeita para quem não o conheceu no Snes.

Na página seguinte podemos conferir as diferenças na versão original (Super Famicom / Super Nintendo – com imagens à esquerda) em contraparte a versão lançada para Game Boy Advance (com imagens a direita)



As primeiras grandes mudanças estruturais do jogo estão nas janelas de opções que ganharam mais cores, clareza e formato mais moderno. Pena que as abreviações das opções continuaram como na versão original.



Os tons escuros e sóbrios das poucas animações da versão original ganharam mais definição na versão contemporânea do Game Boy Advance.





Desde a tela de título até os pontos cruciais do jogo, ganharam animações e melhorias atraentes nos gráficos na versão portátil de Breath of Fire.

Embora as imagens falem por si mesmas e denote toda a melhoria gráfica feita pela Capcom no relançamento do jogo para o portátil da Nintendo, analisando ambos de uma forma bem imparcial, eu diria que cada uma cumpriu bem seu papel em sua época. Com toda a experiência adquirida posteriormente com as continuações e outros RPG's a Capcom mostrou coerência com os extras no Game Boy Advance, proporcionando algo tão bom quanto fez no passado.

Particularmente eu digo que poucos jogos conseguem este tipo de feito. Manter o que era bom em seu original e proporcionar em seus extras um prazer a mais de resgatar um clássico do passado re-traduzido graficamente para um formato mais moderno.

SOM

Uma das marcas registradas tanto da Squaresoft quanto da Capcom em seus jogos, sem dúvida é a parte de trilhas sonoras. Cada fase de jogo possuiu uma trilha sonora própria que varia tanto do alegre e festivo ao triste e emotivo. Trilhas como Myst Florest, Romero Tower, Deep Whitin the Dungeon, Overworld, Lands beyond the Ocean e "Alan and Cerl Forever" não apenas tornam o jogo e sua exploração uma experiência agradável, como também mexem profundamente com as emoções dos jogadores. A versão do Game Boy Advance traz alguns extras e alguns dos temas remasterizados, mas nada que se perca ou altere drasticamente a trilha original.



Com uma paleta de cores mais variada, o gráfico da versão Game Boy Advance ficou bem mais vibrante e com mais riqueza de detalhes.

Até mesmo os três temas distintos de batalha são muito bem arranjados e inspiram os jogadores durante as lutas contra monstros e mestres de fase. Resumindo, *Breath of Fire* em termos de trilha sonora, não é um jogo que apenas vale a pena ser jogado, vale a pena ser ouvido também, alto e com bom som.

JOGABILIDADE

A jogabilidade de *Breath of Fire* é bem peculiar à maioria dos RPGs de sua época, usando um sistema de janelas para opções. O jogador terá que estar familiarizado com estas janelas para poder realizar as tarefas básicas, como usar itens, magias, equipamentos e até mesmo opções de configuração e ordem de personagens no jogo. O processo de tradução do jogo para o ocidente manteve muitas das características originais, mas infelizmente muitos comandos, magias, itens e equipamentos tiveram que sofrer abreviações quando convertidos para o inglês. O lado bom é que os menus também oferecem uma opção simples de uso de ícones o que facilita visualmente a função de cada comando.



À direita, temos o menu de batalha da versão japonesa em contraparte com a versão americana à esquerda, que substituiu os “Kanjis” por ícones e comandos mais óbvios.



Acima podemos conferir mais um pouco dos menus de *Breath of Fire*. Como foi dito, algumas das abreviações deixaram os nomes um pouco confusos.



Talvez o único demérito de mudança de jogabilidade do GBA foi ter jogado a janela de opções de batalha para o centro da tela.

Quando o jogador se familiariza com os comandos e as janelas de navegação de jogo, ele passa a compreender melhor todo o sistema de jogabilidade do jogo e os recursos que ele tem a oferecer. Neste ponto, Breath of Fire não complica. Mesmo os jogadores que não tem muita afinidade com RPGs, notarão que tudo é relativamente muito simples e estarão prontos a encarar um jogo deste gênero sem problemas.

No que se refere à dificuldade, Breath of Fire é o que podemos considerar um jogo mediano, já que cada dungeon sempre irá sempre oferecer uma fonte para restaurar toda a energia e itens que afastam os monstros e bloqueiam as batalhas aleatórias, possibilitando por alguns instantes uma exploração tranquila. Os pequenos puzzles e desafios de cada dungeon não são tão difíceis, mas exigirão um pouco de paciência e preparação dos jogadores na batalha contra seus mestres.

As pequenas side-quests paralelas (perto do final do jogo) também são divertidas. Quando estiver com personagens como Ox, Nina (em sua segunda fase) e Mogu (além de Ryu que pode pescar em alguns pontos isolados e precisa passar pelos Shrines para pegar os poderes do Dragão) é hora de vasculhar os diferentes pontos do jogo em busca de novos itens e poderes. Sempre que encontrarem algum ponto estranho no jogo, procurem memorizar sua localização para mais tarde partirem para as side quests.

Concluindo, Breath of Fire é um jogo que como na maioria dos RPGs exigem do jogador horas de dedicação e evolução de cada um dos personagens, mas nem por isso é cansativo. O engine de jogo proporciona momentos agradáveis graças ao excelente conjunto de gráficos e som.

CURIOSIDADES



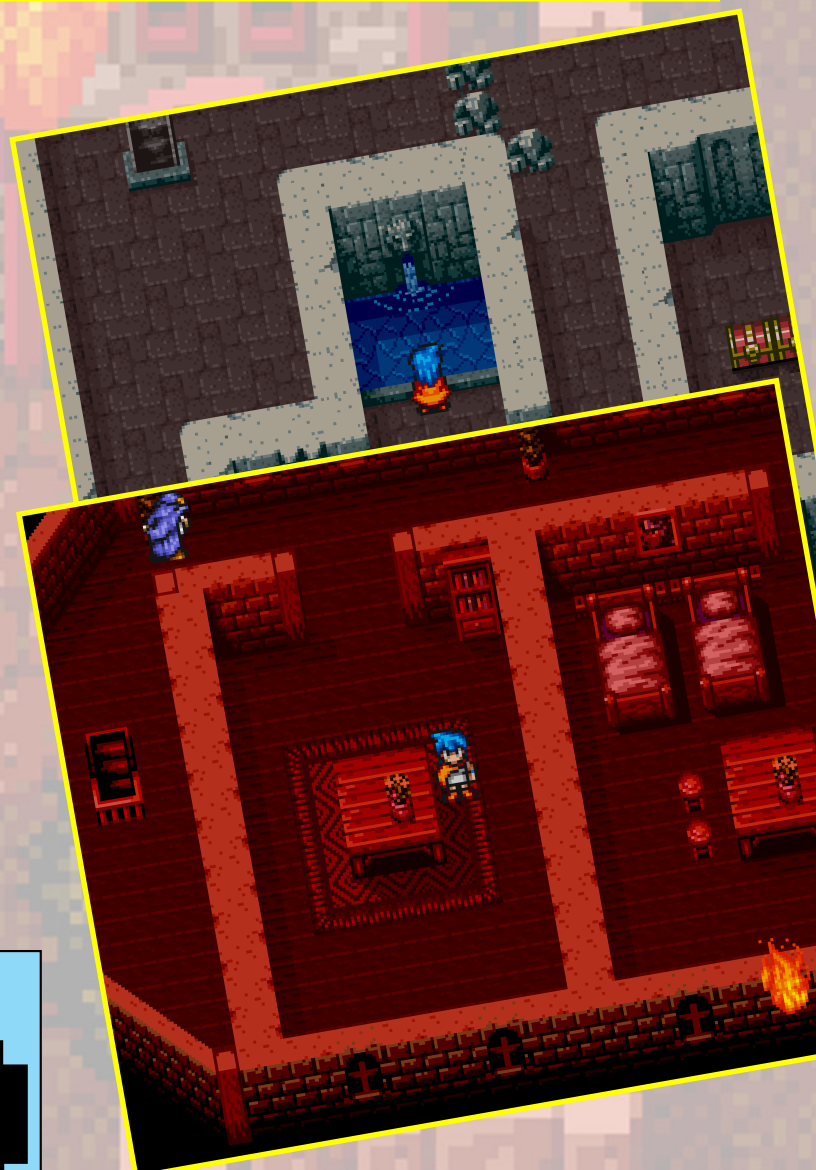
Citação para George Romero - logo no começo do jogo existe uma cidade chamada Romero em que, ao entrar nesta mesma cidade à noite (como mostra figura da página anterior), ela estará infestada por zumbis. Juntando os dois fatos, podemos perceber claramente que se trata de uma homenagem a George Romero, cineasta de filmes clássicos de Zumbis, como Night of Living Dead, Dawn of Dead e muitos outros.



Aparição Cameo de Chun Li: Na cidade de Bleak, um dos moradores diz ter uma surpresa muito legal para mostrar (após pagar uma módica quantia em dinheiro), pague então para ver Chun Li realizando seu movimento Hanretsuyaku.



Uma possível aparição Cameo de Arthur (Daimakaimura - Ghouls 'N' Ghosts): Percebemos que alguns quadros que aparecem no jogo (ver destaque na imagem) lembram muito este personagem de um jogo da Capcom.



Jogo: Breath of Fire
Lançamento: 1993 SNES/2001 GBA
Plataforma: SNES/GBA
Fabricante: Capcom

GRAFICO	9	9
SOM	9	
JOGABILIDADE	9	
DIVERSAO	9	



PARAPPA THE RAPPER

Step on the gas...

Por Mano Beto

Nunca os jogos musicais tiveram tanto destaque na mídia atualmente. Guitar Hero, Rock Band e DJ Hero, são alguns exemplos de franquias sensacionais neste segmento. Tamanho sucesso resultou em edições especiais com artistas do mundo do rock como Guitar Hero Metallica, Aerosmith e Van Hallen, o aclamando Rock Band Beatles e o recém lançado Rock Band Green Day. Como se não bastasse, rumores dizem que Brian May guitarrista do Queen, indica que teremos Guitar Hero Queen para 2011. Com tantos lançamentos de bandas em jogos musicais, fica a pergunta – Será que a indústria fonografia encontrou uma luz no fim do túnel para sua crise de vendas por conta

da internet? Verdade ou não, isto é assunto para outra hora.

Agora o momento é de relembrar um grande jogo dos anos 90, para ser mais exato de 1997 para o então Playstation, o primeiro console da japonesa Sony. Tal jogo que pode com certeza, ser considerado o pai do gênero ritmo musical como também dos vários Guitar Heroes, Rock Bands e outros que temos hoje. Há treze anos, nascia um jogo que além de musical, esbanja estilo, criatividade e muito carisma. Com vocês, Parappa the rapper.

I gotta Belive!

Criado por Masaya Matsuura, Parappa the Rapper pegou todo mundo de surpresa com uma jogabilidade simples, gráficos divertidíssimos e um enredo pra lá de engraçado. O game conta a história de Parappa, um cachorrinho rapper que faz de tudo para conquistar o coração da então flor (isto mesmo uma flor) Sunny Funny. Para isto, Parappa passa por diversas situações divertidas e algumas até então constrangedoras, como a fase do banheiro, por exemplo. Tudo isto embalado por uma das trilhas sonoras mais famosas e porque não, mais cantadas da história dos videogames. Quem jogou, com certeza às vezes se pega cantando “kick and punch” por aí. Se ainda não jogou, com certeza irá cantar também.



Sei como Parappa se sentiu neste momento. Obtive minha carteira de habilitação há poucos dias...



Pela a cara do Chop Chop Master Onion, a performance do Parappa não está entre as melhores...

O segredo da jogabilidade consiste em apertar botões no ritmo certo e na hora certa, como em Guitar Hero e Rock Band. Conforme seu desempenho no jogo, seja ele positivo ou negativo, o mesmo é perceptível nos cenários e nos próprios instrutores que ajudam o nosso cachorrinho em seus objetivos. Um grande exemplo disto é na segunda canção *Instructor mooselini's rap*. Quando esta tudo bem, Parappa segue dirigindo o carro normalmente para obter a carteira de motorista. Agora, se o jogador não está acompanhando o ritmo certo, o que se vê é uma sessão de barbeiragens no trânsito. Além deste exemplo, um outro ponto no qual o jogador se orienta para saber qual o seu desempenho durante os desafios de rap são os marcadores que define seu ranking. Tais marcadores ficam no canto direto da tela. São eles COOL (Legal), GOOD (Bom), BAD (Ruim) e AWFUL (péssimo).

Para completar o estágio, o jogador precisa passar com o ranking em COOL ou GOOD. Caso contrário, o estágio deve ser feito novamente. Um detalhe que vale ressaltar

Marvin Gaye + Masaya Matsuura = Jogo Beneficiente

Masaya anunciou o desenvolvimento de um jogo baseado no trabalho do músico Marvin Gaye, ícone da soul music norte americana intitulado de *War is not the Answer*. Com versões para iPhone e iPad, o jogador terá que tocar a tela sensível dos aparelhos de acordo com as músicas do eterno soul man. E a melhor parte, o dinheiro arrecadado com a venda do game será revertido em obras assistenciais. Mais COOL impossível!



Masaya Matsuura (à esquerda) e o eterno soul man Marvin Gaye



Parappa passa por tudo (e mais um pouco) por causa desta simpática flor - Sunny Funny

é referente ao marcador COOL. Uma vez acessado, o instrutor sai do cenário e o comando da música fica inteiramente a cargo de Parappa. Cabe ao jogador utilizar a criatividade para manter o ritmo em COOL. Vale lembrar que só é possível acessar o ranking COOL quando você completa o estágio em GOOD antes.

Apesar de simples, em certos momentos a jogabilidade apresenta algo estranho. Às vezes, mesmo fazendo a sequência de botões e ritmo no momento certo, o seu ranking simplesmente pode cair. Mais estranho ainda é quando ocorre o aumento do ranking em momentos no qual você sequer fez a sequência de botões corretamente. Mesmo sendo frustrante em alguns momentos, este fator não é o suficiente para tirar o brilho e charme do game.



I need to become a hero!

Aprender os segredos das artes marciais ou até mesmo fazer um bolo são algumas das mais bizarras e engraçadas tarefas que Parappa irá enfrentar em seu caminho para conquistar o amor de Sunny Funny. São seis estágios, cada um com seu instrutor e canções no qual Parappa irá passar até conseguir concluir determinada etapa para o desfecho da aventura. Os instrutores são:



Chop Chop Master Onion:

Um dos personagens mais engraçados do game. Instrutor de artes marciais, Master Onion é o primeiro desafio de Parappa. O cabeça de cebola detona com a canção *Chop chop master onion's rap*.



Instructor Mooselini: A instrutora aparece no segundo desafio no qual Parappa precisa obter a carteira de habilitação. Imagina a aula! A canção *Instructor mooselini's rap* tem um ritmo mais infantil, mas isto não tira o seu brilho.



Prince Fleaswallow: Este sapo figuraça, aparece na terceira fase para ajudar Parappa a vender algumas muambas para consertar o carro de seu pai. A voz dele é muito parecida com a do cantor Shaggy e por contar disto, *Prince fleaswallow's rap* é a canção mais famosa do game.



Cheap Cheap the Cooking Chicken: A galinha com sotaque britânico ensina os segredos da culinária para Parappa preparar um bolo. Mesmo sendo divertida, *Cheap Cheap the cooking chicken's rap* é a mais fraca das canções quando comparada com as demais.



MC King Kong Mushi: A pulga (que eu jurava ser um besouro!) faz um super show ao lado de Parappa ao vivo. *Parappa's live rap with mc King Kong Mushi* é a típica canção "we can" de filmes de superação.



A canção *All master's rap* tem a participação de todos os instrutores (com exceção de King Kong Mushi) na estranha disputa de rap para ver quem consegue usar o banheiro primeiro. Incrível como todo mundo tem dor de barriga ao mesmo tempo. Nada mais original para ver quem consegue utilizar o trono primeiro vocês não acham?

O carisma de cada personagem não é à toa. Além de Masaya Matsuura, temos um outro nome de peso na produção do game, o artista gráfico Rodney Greenblat, que foi responsável pelo o design dos personagens. Com um estilo bem peculiar, com cores chapadas, o visual "papel"

Parappa the Rapper Anime

Em 2001 no Japão por conta do carisma e sucesso obtidos, é lançada a versão anime de Parappa the Rapper. Clique na imagem abaixo para conferir a abertura do desenho.



Personagens



Parappa the Rapper: O carismático cachorro rapper é a estrela do jogo. Faz de tudo (mesmo) para conquistar o amor de Sunny Funny.

Sunny Funny: A florzinha que pegou o coração do Parappa de jeito é meiga e super delicada. Com o decorrer do game, Sunny demonstra grande admiração pelo cãozinho cantor de rap.

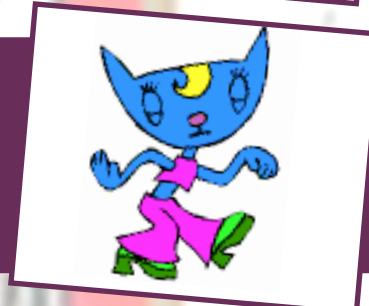


PJ Berri: Assim como Parappa, Berri também tem uma grande paixão, a comida. O urso é o DJ da turma

Katy Kat: Amiga de Parappa e de Sunny é a mais organizada do grupo.



Joe Chin: O "playboyzinho" que como Parappa, também disputa o coração de Sunny Funny. Mas para o azar do pomposo, Parappa consegue reverter à situação ao seu favor.



Papa Parappa: O pai do astro desta aventura. Senhor muito simples, aparece pela primeira vez quando Parappa pega seu carro logo após obter a carteira de habilitação.



Adult Swim

Até na série Robot Chicken (Frango Robô no Brasil) exibida no Cartoon Network, Parappa fez uma participação especial, assim como Mario e Luigi que também já deram as caras no programa. Além do Parappa, participam do episódio o clássico Chop Chop Master Onion e King Kong Mushi. Clicando na imagem abaixo você confere um trecho do capítulo.



extras como modo multiplayer para até 4 jogadores e mais algumas canções. Na verdade essas canções, são versões remixadas das já existentes do game original. Este é um ponto negativo da versão PSP, no qual poderíamos ter canções ou até mesmo personagens totalmente novos via download ou até no próprio UMD. Em uma entrevista publicada na revista Famitsu, Masaya comentou sobre uma canção extra que por conta de alguns contratempos, foi retirada do pacote. O nome da canção era Believe in Yourself, tinha a participação de Parappa junto com o eterno Master Onion em um templo budista no alto da montanha.

Para quem ainda não conhece o game que inaugurou o gênero musical, vale a pena dar uma conferida, principalmente se você tem um PSP já que a versão Playstation não é encontrada tão facilmente. Mesmo sendo curto, o conjunto da obra, ao lado das já clássicas canções, merece atenção, pois como todo bom filme, música ou livro, tudo que é bom é atemporal tornando-se uma bela lembrança nostálgica para jogadores veteranos e, reconhecimento e respeito para futuros apreciadores. Afinal de contas, você jogador de Guitar Hero e Rock Band, já imaginou se não existisse Parappa the Rapper?

Psy-S

Antes de atuar como designer de jogos, Masaya já tinha familiaridade com o mundo da música ao lado da cantora Chaka (pseudônimo utilizado por Mami Yasunori) com a banda Pys-S. O estilo musical da banda era uma mistura experimental de sintetizadores eletrônicos e guitarra. A banda que nasceu em 1983 encerrou suas atividades em 1996. Coincidência ou não, em 1997 temos o lançamento de Parappa the Rapper. Clicando na imagem abaixo, você confere um dos trabalhos da banda com o tema do anime TO-Y Lemon no Yuuki



Rodney Alan Greenblat nasceu em agosto de 1960 em São Francisco, Califórnia. Um dos melhores artistas gráficos dos EUA, ganhou fama pelo o trabalho desenvolvido no design dos personagens dos games Parappa the Rapper, UmJammer Lammy. Também assina a revista Thunder Bunny. Além disso, Greenblat contribuiu com seu talento no anime Parappa the Rapper lançado no Japão em 2001. Abaixo segue lista de outros títulos do designer:

- Rodney's Funscreen (1992, PC/Mac)
- Rodney's Wonder Window (1992, PC/Mac)
- Dazzleoids (1994, PC/Mac)
- Parappa the Rapper (1996, PS1)
- Rodney's Funscreen 2 extreme (1997, PC/Mac)
- Rodney's Artbrain (1997, PC/Mac)
- UmJammer Lammy (1999, PS)
- PaRappa the Rapper 2 (2001, PS2)
- Major Minor's Majestic March (2009, Wii)



- 1. Rodney Greenblat com um de seus trabalho no quadro.
- 2. Thunder Bunny, outro trabalho assinado pelo o designer.

Jogo: Parappa the Rapper
Lançamento: 1997
Plataforma: Playstation
Fabricante: Sony





OLD SCHOOL GAMER

WWW.OLDSCHOOLGAMER.COM.BR

A CASA
DOS SEUS
JOGOS
CLASSICOS





SUPER OFF ROAD

O clássico arcade também apareceu no SNES

Por Beto Campos

Um clássico do arcade que saiu para nintendinho invadia o SNES no ano de 1992. Super Off Road é um grande jogo baseado nas corridas de Off Road nos E.U.A., que por sinal, foi uma ótima conversão para SNES, porém sem grandes apelos gráficos e longe de ter um som fantástico. Mesmo assim, este jogo é com certeza um grande combustível para sua diversão e também um grande matador de horas em frente ao SNES.

O jogador precisa correr por terrenos acidentados, desde buracos até partes alagadas, costelas de moto cross, subidas íngremes e cubos de feno como obstáculos. Porém,



sinto falta de um pequeno atoleiro com muita lama mas nada que tire o brilho deste jogo. Mas como isto é pouco, você tem que correr contra três oponentes: um carro de cor azul, um carro vermelho e o prata. Céus, isto torna o jogo o mais difícil do mundo! Existem aqueles que dizem que isto é desafio, mas isto torna o jogo muito frenético a cada volta. O som também não é um dos melhores mas é bem bacana também.

Para ajudar, a cada volta aparece itens (Nitros e grana) no meio da pista para ajudar os jogadores. E após cada corrida, invista em seu carro para continuar vencendo. Investir no carro não é tão complicado assim, pois só há



cinco itens para gastar: nitro, pneus, snocks, aceleração e velocidade final. O ideal é sempre comprar nitros, pois os mesmos acabam quando o jogador os aciona. O carro prata é de longe o que mais tem nitros, a não ser se você vencer muitas corridas.

Algo interessante neste game é a visão de cima, o que chega até ser inovador, fazendo com que o jogador veja a pista inteira, uma vez que os jogos de corridas não tinham uma visão como esta, no qual o jogador não é pego de surpresa em curvas fechadas ou qualquer outra coisa. Outra vantagem na hora de jogar nesta visão é que é muito fácil saber quando vamos completar uma volta em um retardatário, ou mesmo quando estamos perto de um. Outra coisa engraçada é a movimentação que o game possui, que vai desde os veículos no momento em que ambos saltam até quando os carros sobem algum barranco do circuito, o diretor de prova que dá a largada com um tiro, fazendo com que se pareça uma corrida de atletismo, e não uma corrida de automóvel, e finalmente quando ele dá a bandeirada, chegando até ser engraçado pela movimentação.

A jogabilidade não é das melhores, mas também não é a pior do mundo. O controle até que responde razoavelmente bem ao ponto de fazer o jogador vencer suas corridas sem muitos problemas. O fato curioso que passa despercebido



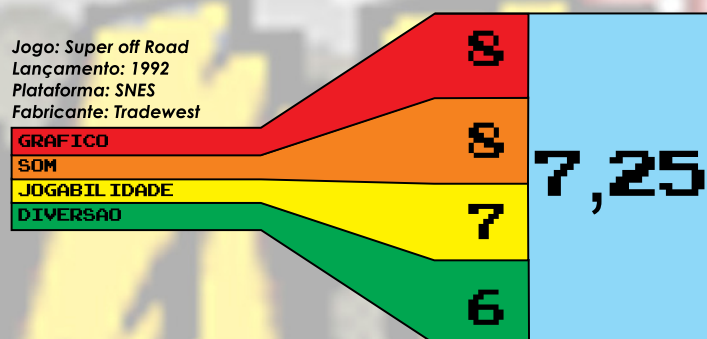
Na imagem, Mickey Thompson

nas versões americanas pelos jogadores deste divertido game é a menção ao nome Mickey Thompson, um jornalista que trabalhou em um jornal de Los Angeles que é um grande homem na história automotiva na América do Norte.

Mickey Thompson inovou na construção de carros de arrancadas na década de 60, mas para Mickey Thompson isto era pouco e ele mesmo desenvolveu pneus especiais para as 500 milhas de Indianapolis, e em 1973 Mickey Thompson criou um órgão para supervisionar a sanção das corridas off-road na América do Norte, a SCORE International. No mesmo ano Mickey Thompson e sua esposa criaram o "Mickey Thompson Entertainment Group" com corridas de moto cross indoor e shows com carros de off-road, mas ambos seriam assassinados em 16 de março de 1988 por dois pistoleiros. Uma facada no mundo do automobilismo, portanto Mickey Thompson que é um pai para o automobilismo como também o pai de um clássico para SNES



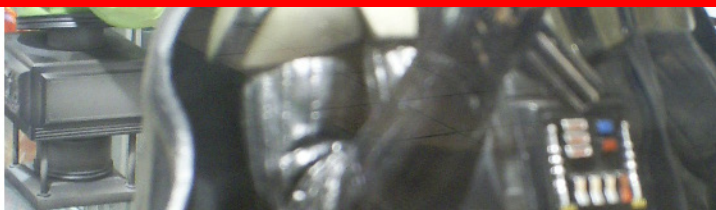
Jogo: Super off Road
Lançamento: 1992
Plataforma: SNES
Fabricante: Tradewest





SÃO PAULO GAME SHOW

Confira a cobertura dos sênior sobre este evento
através dos comentários de Ney Lima e Old



Ney Lima: Eventos sobre games aqui no país ainda é muito escasso, ainda mais quando tenho na lembrança a tentativa fracassada da Eletronic Game Show, conhecida como EGS. A EGS foi apresentada ao público paulista em 2004 e tinha tudo para dar certo, mas no final das contas, faltou interesse dos patrocinadores em dar continuidade e assim se foi mais um sonho de ver um evento que poderia trazer algo de bom para o público gamer. Mas posso dizer que ainda acredito e vejo um enorme potencial em nosso país para tais eventos, e aos poucos surgem coisas interessantes aqui e ali. Uma delas foi a primeira edição do São Paulo Game Show 2010 que ocorreu no Centro de Exposições Mart Center na Vila Guilherme no mês de julho. Organizado pela empresa Yamato Comunicações e Eventos, que por sinal, seu maior foco é a famosa Anime Friends, trazendo desde o mangá ao animê, entre outras coisas ligadas a cultura pop japonesa.

Old: Nossa equipe da Game Sênior não poderia ficar de fora e selecionamos alguns Sêniores de plantão, entre eles eu (Old Game Master), Mano Beto, André Nesman, Ney Lima e fomos até lá para conferir e registrar nossas impressões sobre o evento.

Ney Lima: A SPGS 2010 tinha como objetivo promover um evento para ligar pessoas e empresas da área de games, tanto nacionais como internacionais, sejam elas produtoras, distribuidoras, profissionais do mercado, entre outros com o mesmo interesse, fazer com que isso cresça e dê frutos, abrir os olhos das pessoas e mostrar que nós podemos! Organizaram palestras sobre incentivo a produção nacional de games, entraves fiscais, obstáculos que produtores



O cosplay de Altair do game Assassin's Creed chamou muita atenção no evento

independentes encontram durante a realização de seus projetos, o intercâmbio entre os games e outras mídias digitais, assim como sua influência na arte. Muita coisa legal foi falada e isso era só o começo.

Old: Nossa equipe esperava que por ser a primeira edição do evento, haveria o chamado “nervosismo de estréia”, ou



A esquerda cosplay Sora - personagem de Kingdom Hearts e a direita, a galera de One Piece



Naruto não poderia faltar não é mesmo?

seja, que nem tudo estaria absolutamente perfeito. Logo de cara, notamos algumas sérias irregularidades quanto a estrutura do local e independente das atenuantes de não contar com muitos patrocinadores, não deixamos de pensar que os organizadores poderiam melhorar um pouco este aspecto graças a uma decoração. Tivemos uma prova que isso poderia ser possível graças a área reservada da SAGA que fez um uso criativo de um fundo preto e jogos de luzes.

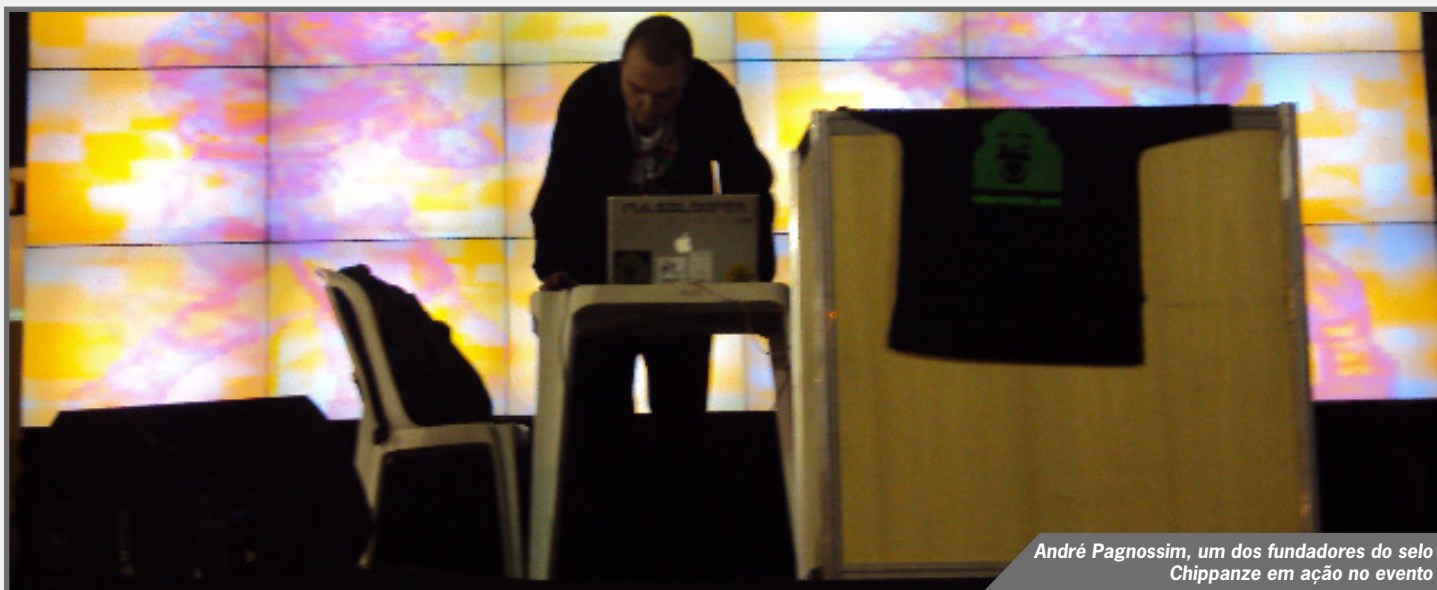
Ney Lima: Esta área que por sinal foi o melhor ambiente da SPGS. A escola de arte digital SAGA (School of Art

- Game and Animation), que foi uma das patrocinadoras desse evento, mostraram stands legais, com várias TVs conectadas a consoles de última geração, como os já conhecidos Nintendo Wii, Xbox 360 e Playstation 3 por todo seu espaço. Quem quisesse passar o tempo jogando ótimos jogos, este era o local, onde games como God of War 3, Blur, New Super Mario Bros. Wii, Prince of Persia entre outros divertiam a galera.

Old: Os famosos cosplayers garantiam a animação e momentos muito inusitados durante o evento. Cada grupo incorporava muito bem o seu personagem e sem dúvida

Da esquerda para direita: Moacyr, André Nesman, Old e Mano Beto





André Pagnossim, um dos fundadores do selo Chippanze em ação no evento

essa comunidade de amantes dos animes e personagens de games, merecem nossos elogios. Pessoas que criam seus figurinos e com seus próprios recursos marcam presença em eventos como este merecem toda a nossa atenção e respeito.

Ney Lima: Realmente tivemos vários cosplayers com visuais bem bacana e com um grande trabalho minucioso no detalhe das roupas. Tá certo que nem todos eram bem elaborados, talvez pela falta de investimento na vestimenta, mas conseguimos ver um ótimo trabalho por aqui. Tinha de tudo mesmo, a galera do Naruto (gosto muito desse anime), cosplayers dos personagens de One Piece, indo

a personagens de games como Altair de Assassin's Creed e até cosplayers de heróis dos quadrinhos americanos (sempre tem alguém de Homem Aranha).

Old: Havia outras áreas reservadas aos stands de quadrinhos, animes, figuras de ação, karaokê e alimentação. Que dentro de sua simplicidade, poucos recursos e falta de patrocínio, conseguiram de forma exemplar mostrar um bom trabalho. Nossa equipe conversou bastante durante os intervalos o quanto seria ideal, se empresários realmente acreditassem em eventos como esse, deixando para trás o velho paradigma que videogames, animes e afins são apenas um entretenimento casual, brinquedos e coisa de criança. Fica registrado esse pensamento...



Assim como Naruto, a galera do One Piece marcou presença no evento com seus cosplays



Algumas preciosidades do Moacyr. Playdia (1), Casio Loopy (2), Pin Pin (3), Intellevision (4)



PC games e até mesmo eventos paralelos como a Tunagem de automóveis cumpriram o prometido. As palestras com convidados da imprensa, game designers e colecionadores promoveram discussões e debates muito interessantes. O ponto alto de nossa visita foi uma agradável conversa com um dos grandes nomes do colecionismo no Brasil, o grande Moacyr (PC Engine Fan), que conversou com nossa equipe e mostrou seu stand de raridades sobre videogames do passado. Moacyr é o cabeça de um projeto cujo finalidade é diminuir a carga tributária em cima dos jogos. Este projeto é chamado de “Jogo Justo”. Isso tudo com a finalidade de promover uma abertura maior das empresas e tornar os videogames mais acessíveis a todos.

Ney Lima: Visitem o site do projeto “Jogo Justo” e fique por dentro de tudo! Acesse: www.jogojusto.com.br. Momento Sênior da SPGS em que posso afirmar... Estar em um evento de games é como estar na Disneylândia... E o Mario é como se fosse o nosso Mickey (risos). É difícil não admirar esse bigodudo e não querer tirar uma foto ao seu lado. E vocês acharam que o pessoal da Game Sênior resistiu? Lógico que não! Faltou só uns cogumelos para tirarmos um barato (risos).

Old: Tivemos também uma conversa com o Bruno,

Ney Lima: Verdade! Acredito que todo investimento e patrocínio, sendo bem aplicado e de maneira correta de acordo com cada evento, a probabilidade de dar certo é enorme. O problema maior dentro do nosso país é que, sempre que há investimento em eventos sobre games e afins, é obrigatório ter um retorno imediato, sendo que muitas vezes as coisas não funcionam bem assim, esse retorno demora para acontecer, isso foi um dos erros que fizeram a EGS ir para o saco, enquanto lá no México, ela é bem forte.

Old: Indo diretamente ao SPGS (motivo que nos levou ao evento), podemos afirmar que a sua proposta de mostrar diversos aspectos dos videogames (old e next generation),



Os sênior (da esquerda para direita) Old, Ney Lima e André Nesman realizando um sonho de criança!

responsável pelo trabalho fantástico e um dos percussores do Chipmusic com o grupo Chippanzé. Nossa equipe literalmente parou para conferir as batidas frenéticas e som da melhor qualidade embalados por temas clássicos no bom ritmo Chip Tunes desta banda. Parabéns Bruno, pelo grande trabalho e vida longa para o selo Chippanze. E claro, para entender melhor essa onda, nada melhor do



que conhecermos os responsáveis pelo primeiro e único selo brasileiro de Chipmusic, acesse: www.chippanze.org.

Ney Lima: Nosso amigo André Nesman gostou muito dos shows, apesar que, mesmo com a acústica do lugar não ser muito favorável para as bandas que se apresentaram no local (os shows aconteceram no palco de algumas palestras), deu para curtir o Chippanzé tocando, além das bandas Smash Bros e a já famosa Mega Driver. André Nesman foi o único da Game Sênior que visitou o evento duas vezes. Esse gostou bastante!

Old: Como palavra final, muito ainda tem que ser feito, não somente ao que destacamos como os “pontos negativos” do SPGS, mas de eventos sobre Games e Cultura Gamer em um aspecto geral. Seria muito fácil apenas criticar, mas queremos ir além disso, queremos mostrar que é possível realizar algo semelhante no Brasil, tal como vemos em países como EUA e Japão, mas, que não basta apenas a iniciativa e força de vontade de seus idealizadores, precisamos que grandes empresários abracem projetos como este e vejam que não apenas de futebol e música (bandas internacionais, turnês e afins) se resumem grandes eventos. Animes e Games reservam para si um grande público e potencial, basta acreditarem.

Ney Lima: Tem muita empresa gringa de games de olho no Brasil neste momento, basta apenas o pessoal daqui abrir a cortina e deixar que o show aconteça, para que nós “gamers” possamos aplaudir de pé e ter a certeza que um dia teremos uma E3 brasileira. A Game Sênior acredita!



Não, isto não é uma balada! É o espaço da escola Saga no evento São Paulo Game Show

Um bate papo com Claudio Prandoni, uma das revelações desta nova geração do jornalismo de games no Brasil



Por Mano Beto e Old

Game Sênior: Claudio, poderia dizer um pouco aos nossos amigos leitores como foi o seu começo como jornalista e o que fez com que escolhesse justamente atuar no jornalismo de games?

Claudio Prandoni: A decisão de cursar jornalismo veio naturalmente como uma maneira de trabalhar profissionalmente com games. Quando criança, meu avô materno era dono da banca de jornal da rodoviária de Santos, cidade onde nasci e cresci, e quase toda semana ele me emprestava revistas de games da bacana, como Ação Games, Supergame e afins. Enfim, cresci lendo revistas de games, adorando o assunto e quando cheguei

ao terceiro colegial e tinha de escolher uma faculdade para cursar, procurei por algo que me permitisse trabalhar com games. Na época eu não tinha o hábito de escrever. Além disso, tinha certeza absoluta de que não cursaria nenhuma faculdade que lidasse com matérias de Exatas, nada de matemática, física ou química pra mim. Como eu lia muito, tanto revistas de diversos tipo como livros, decidi que valia me dedicar a escrever direito e tentar o jornalismo, já tendo em mente mais adiante trabalhar com jornalismo de games. Passei na faculdade e em todos os trabalhos possíveis forçava algum assunto sobre games. Assim vieram os primeiros contatos com profissionais consolidados na área, como o Pablo Miyazawa, que eu já



Como ninguém é de ferro, claro que o Claudio aproveitou e jogou antes de muitos, um dos grandes títulos do Playstation 3, God of War III



Claudio esteve frente a frente com Steve Caterson, produtor sênior de God of War III. Não é fraco não o garoto não é mesmo?

conhecia de ler na EGM Brasil e Nintendo World, que acabou me ajudando depois a abrir outras portas, quando comecei a estagiar. A princípio fiz estágio no site do estúdio Fábrica de Quadrinhos, onde volta e meia conseguia emplacar alguma notícia sobre games. Em seguida fui para a Hive, que na época produzia conteúdo sobre games para o iG. Daí em diante fui fazendo mais contatos, conhecendo mais gente e tendo mais chances de mostrar meu trabalho, escrevendo depois para outras revistas, sites e seguindo na profissão.

Game Sênior: Estivemos acompanhando seus textos no Blog Hadouken e notamos que você usa uma abordagem muito despojada, cheia de senso de humor e por que não dizer uma linguagem pouco comum no jornalismo, a nossa pergunta é: Um jornalista atuando e a frente de um Blog o deixa mais à vontade para tratar de assuntos não pertinentes ao jornalismo mas, criando uma ponte e chamariz para o mesmo?

Claudio Prandoni: Não diria exatamente que me sinto mais à vontade, mas o fato de eu ser um jornalista e também blogueiro que escreve sobre games me ajuda a ter uma noção melhor sobre os tipos de assuntos que a imprensa especializada vai tratar e que outros assuntos mais de nicho seriam bacanas, na minha opinião, de explorar no blog.

Game Sênior: Não só o Hadouken, mas diversas outras mídias voltadas aos games estão usando Podcasts como complemento de seus trabalhos, na sua opinião, esta tendência é algo que fará parte definitivamente do jornalismo de games ou é apenas uma onda e modismo passageiro?

Claudio Prandoni: Acho que podcasts vieram pra ficar e, na real, não são mais novidades. O tempo dos podcasts sob os holofotes como novidade já passou e agora são mais um produto multimídia popularizado pela evolução dos meios de produção. Hoje é fácil produzir, publicar e divulgar um podcast. Da mesma forma, há uma demanda grande para esse tipo de mídia, seja lá qual for o assunto.

Game Sênior: Cláudio nós notamos que você tem um contato muito forte com o público (Blog, Twitter e até Bate Papo no UOL Jogos), mas tudo isso no universo virtual, como é o seu contato com os leitores e fãs no mundo real e no seu dia a dia?

Claudio Prandoni: Fora do mundo virtual o contato com leitores acontece mais em eventos especializados de games, onde é mais fácil aproximar público e imprensa e tal. Mas não diria que há nada de especial nessa diferença entre relacionamentos virtuais/digitais e reais. Acontece de alguns leitores terem virado amigos de verdade ou até colegas de profissão.

Game Sênior: Sua atuação no UOL Jogos tem rendido boas críticas por vários gamers que o acompanham e que elegem o UOL Jogos como um dos maiores e mais credenciados portais de Games da América Latina, como é para você atuar no UOL Jogos e ao lado de grandes nomes do Jornalismo de Games?

Claudio Prandoni: Acima de tudo, para mim é uma honra imensa trabalhar no UOL Jogos. A oportunidade surgiu de forma inesperada, mas desde o começo busquei sempre fazer mais do que o meu máximo para merecer ela e continuo com essa mentalidade até hoje. Sinto que é como se eu estivesse jogando por um grande clube do futebol brasileiro, sabe: a estrutura do lugar é grande e



Acho a democratização da mídia e meios de produção é excelente. Claro que com a popularização aumenta também conteúdo de baixa qualidade, mas em contrapartida dá chance de pessoas com talento brilharem com estruturas simples e obriga os jornalistas a refinarem ainda mais seu trabalho



permite a você ousar e fazer coisas, você trabalha ao lado de profissionais muito competentes em diversas áreas, sempre há muito aprender, espaço para mostrar seu talento e, claro, muita responsabilidade.

Game Sênior: Recentemente um artigo na Folha Online apontou que 92% dos Blogueiros Americanos se intitulam “Jornalistas” e temos verificado que no Brasil esta estatística também tem ganhado proporções semelhantes. Você como profissional formado e atuante no ramo concorda com a democratização das mídias ou acha que elas devem ser conduzidas apenas por Jornalistas?

Claudio Prandoni: Acho a democratização da mídia e meios de produção é excelente. Claro que com a popularização aumenta também conteúdo de baixa qualidade, mas em contrapartida dá chance de pessoas com talento brilharem com estruturas simples e obriga os jornalistas a refinarem ainda mais seu trabalho.

Game Sênior: Atualmente o Jornalismo de Games tem dado grande destaque aos jogos Retro, a vanguarda retro gamer tem aparecido muito em diversas matérias e até a criação de um editorial sobre o assunto. Em sua opinião pessoal este “novo” seguimento tem chances de se consolidar definitivamente no Brasil como acontece em outros países?

Claudio Prandoni: Não acho que vai se consolidar: para mim, o segmento retrô já faz parte do jornalismo de games mundial. E considero até algo natural, visto que o mesmo acontece em outras áreas do entretenimento, como cinema e música. A nostalgia parece ser algo natural ao ser humano, todo mundo gosta de relembrar momentos bacanas do passado. O ponto bacana, na minha opinião, é que jogos eletrônicos ainda são uma mídia razoavelmente nova e agora que já existe, por assim dizer, uma massa crítica de nostalgia que pode conviver de forma pacífica e positiva com novidades no mercado.

Game Sênior: Cláudio uma das características marcantes do seu trabalho é o destaque à atuação de brasileiros e do Brasil em jogos, game art e outros aspectos da cultura gamer, mas ainda estamos muito longe de uma identidade própria neste aspecto. O que você acha que falta para o Brasil se destacar no cenário gamer mundial?

Claudio Prandoni: Considero que este é o melhor momento do Brasil no cenário gamer mundial. Claro, está bem longe do nível de desenvolvimento dos mercados da América do Norte, Europa ou Ásia, mas há coisas muito bacanas por aqui. Nunca houve tantos jogos sendo feitos no país, pela primeira vez temos as três grandes empresas do mercado representadas de forma oficial aqui, várias revistas e sites especializados, dezenas de blogs... Enfim, muitos pontos positivos para enumerar. Claro, a quantidade problemas e coisas a acertar ou melhorar ainda é gigantesca, mas não podemos deixar de lado as melhorias.

Game Sênior: Outro aspecto que notamos nos seus artigos são as críticas fortes e diretas em relação a alguns games, sabemos que não é fácil criticar já que críticas levam a mais críticas por parte dos leitores. Como Cláudio Prandoni elabora as críticas e como você interage diante das críticas dos leitores?

Claudio Prandoni: Em uma crítica, considero que o mais importante é você fundamentar bem sua crítica. O leitor pode até não concordar com o meu comentário, mas faço questão que ele entenda a minha crítica e também porque motivo eu falei aquilo. Assim, quando jogo um game, vejo um vídeo ou aprecio qualquer outra mídia para analisar depois, procuro formular uma opinião bem clara para mim mesmo e tentar entender porque cheguei àquela crítica. Daí é questão de passar isso tudo para palavras.

Game Sênior: Quais suas expectativas para esta atual geração de consoles e sua proposta de interatividade? E poderia dizer aos nossos amigos leitores quais jogos clássicos do passado poderiam estar retornando para esta atual geração?

Claudio Prandoni: Acho que a atual geração de videogames vai durar muito mais do que qualquer uma das anteriores e vai conseguir também consolidar os jogos eletrônicos como uma mídia para o grande público, tal qual cinema e música já são. Gosto muito das propostas de hardware das três grandes do mercado - Nintendo, Sony e Microsoft - e acredito que vão ajudar muito a expandir o público que joga videogame, tal como o Wii já fez tão bem. Sobre quais clássicos eu gostaria muito que voltasse, aponto acima de tudo o herói Alex Kidd - gostaria muito de ver uma nova aventura do orelhudo da Sega. Outro que acho que ficaria bonito com visual e controles renovados é o Super Metroid.

Phoenix Down

REVIVENDO CLÁSSICOS



André Breder continua desbravando bits sonoros na Sênior Sound. Nesta edição, você conhece mais uma banda Game Music - Powerglove

A palavra "Powerglove" representa para os gamers mais antigos um acessório do NES que não deu certo. Mas para os fãs de Game Music, este nome remete também a uma das mais brilhantes bandas do segmento surgida nos últimos anos. Oriunda dos Estados Unidos e praticando um Heavy Metal com muita técnica, a banda Powerglove tem, desde seu surgimento no ano de 2005, ganhado uma grande popularidade no meio musical, tendo até mesmo nos últimos anos tocado ao lado de grupos famosos da cena Heavy Metal mundial. A banda é um quarteto, formada pelos competentes músicos Chris Marchiel e Alex Berkson nas guitarras, Nick Avila no baixo e Bassil Silver-Hajo na bateria. Antes de tocarem Game Metal, os músicos do

Powerglove tiveram uma banda de melodic death metal chamada Revengeance. Mas, segundo a banda, eles não eram "legais" o suficiente para tocarem este estilo, e então decidiram se dedicar a tocar video game music. Decisão mais do que acertada, pois dentre as várias bandas da cena Game Music, o Powerglove pode ser facilmente considerada como uma das melhores. Apesar do nome do grupo mostrar que os músicos tiveram no console NES uma grande fonte de inspiração, o Powerglove não é uma banda que toque apenas temas de games do lendário console de 8 Bits da Nintendo, tendo um repertório bem variado, que passa por músicas conhecidas de games lançados para outros consoles famosos, como o Super Nintendo e o primeiro PlayStation. O lançamento do primeiro registro de estúdio da banda se deu já no ano de seu nascimento, em Novembro de 2005, com o compacto "Total Pwnage", que trouxe 7 músicas, a saber: Tetris (Tetris), Mute City (F-Zero), Birth of a God (Final Fantasy VII), The Decisive Battle (Final Fantasy VI), Power Rangers (Mighty Morphin Power Rangers), Storm Eagle (Mega Man X) e Dr. Wily's Theme (Mega Man 2). O compacto trazia uma produção do mais alto nível e fez um grande sucesso entre os fãs de game music, convencendo definitivamente que os músicos do Powerglove estavam no caminho certo.



Passado 2 anos, em 31 de outubro de 2007, a banda lançou então, finalmente, seu primeiro álbum completo, intitulado "Metal Kombat for the Mortal Man", que trouxe 11 novos temas: So Sexy Robotnik (Sonic the Hedgehog 2), Mario Minor (Super Mario Bros. / Super Mario World), Fight On (Killer Instinct), Vanquish the Horrible Night (Castlevania 2 / Castlevania 3), Blasting the Hornet (Mega Man X3), The Duck Grinder (Duck Hunt), Power, Wisdom, Courage (The Legend of

Zelda / A Link to the Past / Ocarina of Time), Omnishred (Final Fantasy VII), Holy Orders (Guilty Gear X), Metal Kombat for the Mortal Man (Mortal Kombat / Mega Man 2) e Red Wings Over Baron (Final Fantasy IV). Continuando com uma ótima produção e uma sonoridade pesadíssima, o sucesso da banda só aumentou com este lançamento.

Através do ano de 2008, a banda teve divulgação de seu trabalho em vários sites e revistas, como as publicações Game Informer, Metal Hammer e Gamepro. Todo este reconhecimento rendeu para a banda sua primeira turnê no seu país, ao lado das bandas "Psychostick" e "Look What I Did". Durante esta série de shows, o grupo aumentou ainda mais seu número de fãs e conseguiu a façanha de impressionar o renomado músico Herman Li, guitarrista da banda de power metal DragonForce, que convidou o Powerglove para fazer a abertura dos shows de sua banda, em uma turnê que passou por todo os Estados Unidos e também por cidades do Canadá.

Em julho de 2009, a banda divulgou para os seus fãs seus planos para o futuro: o lançamento de dois álbuns, sendo que o primeiro, intitulado "Saturday Morning Apocalypse",

A galera vai ao delírio com a banda



será um trabalho focado apenas em temas oriundos de desenhos animados, séries de TV e filmes que foram importantes na vida pessoal dos músicos. Tal trabalho está agendado para sair até o final do ano de 2010. O segundo álbum, ainda sem título definido, será mais um trabalho com somente temas de games, e é previsto para ser lançado no ano de 2011.



Neste ano a banda teve que deixar o estúdio, e sair em duas turnês, percorrendo mais uma vez cidades dos Estados Unidos e do Canadá, sendo que a primeira foi ao lado da renomada banda Hammerfall, e a segunda turnê como banda de abertura para a igualmente excelente Sonata Arctica. Todo trabalho e dedicação à game music, rendeu para a banda ainda neste ano, a contratação pelo selo E1 Music, que tem seus artistas divulgados por todo os Estados Unidos, e também na Europa e na Ásia por meio da Universal Music Group. Como mais um fã do grupo Powerglove, fico muito feliz que a banda esteja alcançando tal sucesso, e torço para que em 2011 eles possam lançar um álbum tão bom e pesado quanto o já clássico "Metal Kombat for the Mortal Man". 



Sites Oficiais

Powerglove Oficial Site

MySpace Oficial

Este jogo
me lembra...



Por Orakio "O Gagá" Rob

Às vezes a gente diz que as coisas eram melhores no nosso tempo. Nossos pais fazem isso o tempo todo, nossos avós também... sem querer tirar a razão dessa "velharada" toda (e estou me incluindo nela), há um ingrediente extra que faz com que esses games, filmes e músicas da antiga tenham um sabor especial: aquela sensação de descoberta e satisfação que despertaram em nós pela primeira vez. Eu ainda me lembro do dia em que um amigo do colégio, vulgo "Pimenta", ligou para mim e disse: "Beto, minha mãe comprou um jogo novo de Master System para mim, Phantasy Star!" E lá fui eu para a casa do Pimenta ver que diabo de jogo era aquele.

Quando eu cheguei lá, vi um jogo todo colorido e animado, com uma jovem que queria vingar a morte de seu irmão, uns monstros bacanas e um monte de labirintos tridimensionais... eu tinha Master System, mas aquele jogo era bem melhor do que os que eu tinha em casa. "Dá uma olhada no manual, tem um mapa maneiro..."

O único RPG que eu tinha jogado na vida até então tinha sido Zelda de NES, que muita gente não considera exatamente um RPG. Essa coisa de conhecer cidades, trazer personagens para o grupo e aprender magias era completamente nova para mim. Por isso, o manual mexeu com a minha cabeça: ele mencionava mais três personagens, e eu fiquei doido de curiosidade, imaginando onde o gato Myau, o guerreiro Odin e o feiticeiro Noah estariam. A lista de equipamentos falava nas misteriosas armas de lacônia, o metal mais duro do mundo. Elas não estavam à venda em loja alguma, e eu ia me roer de curiosidade por semanas até encontrar a espada de lacônia no baú do dragão na torre de Palma. Foi como finalmente

beijar aquela garota que você passou o segundo grau inteiro admirando de longe. Os mapas eram um capítulo à parte: o manual tinha um mapa para cada planeta, mas algumas áreas eram cobertas por nuvens misteriosas... o que havia ali? Em que recanto de Palma flutuava o castelo voador de Lassic? E nas gélidas colinas castigadas pelo inverno dezoriano, onde estaria o planalto com a noqueira especial, fonte da mística "noz de laerma"? Malditas nuvens!

Quando terminei Phantasy Star, entendi a velha máxima de que o que importa não é o objetivo, mas sim a jornada. Eu tornaria a me aventurar pelos infundáveis corredores da torre da Medusa por muitas vezes (e até hoje me aventuro). Sempre que Noah usa seu encantamento para abrir a porta trancada por magia na entrada da Torre de Baya Malay, onde o jogo entra em seus momentos decisivos, tenho a mesma sensação de estar prestes a concluir uma longa e empolgante jornada. Sempre é como se eu estivesse ali, no lugar de Alis, fazendo um balanço de tudo o que havia vivido desde o tímido início da missão nas ruas de Camineet. A minha aventura no mundo dos RPGs também nascia ali, junto à aventura dela, na calçada em que Nero fora assassinado por robotcops do maligno Lassic, e me levaria a viver muitas outras histórias de heroísmo. Vieram muitos outros RPGs divertidos e emocionantes, mas esse ficou em um lugar especial, minha primeira aventura, o padrão pelo qual eu julgaria todas as outras.

Agora com licença, porque esse gigante dezoriano que está me olhando torto guarda um prisma do qual eu preciso muito! Ao ataaaaaqueeee!

