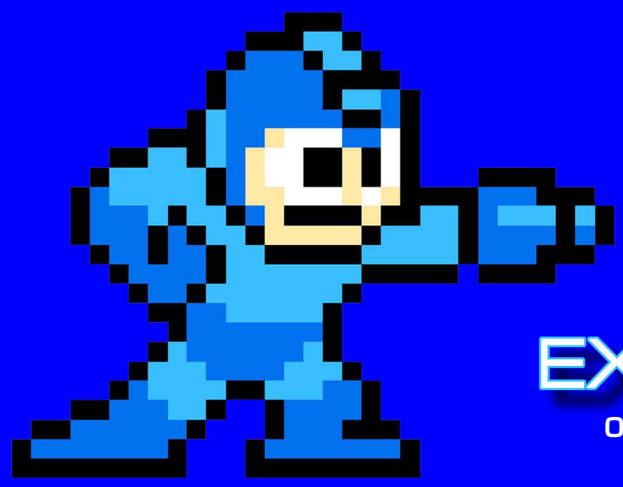
GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Ano II - ED.8

MEGA MAN

ESPECIAL - ESTE JOGO ME LEMBRA - PASSADO NO PRESENTE - SÊNIOR SOUND - CONTROLE NA PAREDE - REVIEWS - E MUITO MAIS



EXPEDIENTE

OS NOSTÁLGICOS DE PLANTÃO
EQUIPE GAME SÊNIOR

GAME SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!

www.revistagamesenior.wordpress.com

EDITORES CHEFES
André Nesman
Mano Beto

EDITOR WEB
Sérgio Ferraz Jr.

DIRETOR DE ARTE
Mano Beto

ARTE / DIAGRAMAÇÃO
Ney Lima

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

REVISÃO
José Augusto
Jorge Henriques

REPORTAGEM
Mano Beto
Old

DISTRIBUIÇÃO
Mano Beto

MARKETING
Mano Beto

GAME SÊNIOR
é uma publicação
gratuita via download

NOSSOS CONTATOS

orkut
twitter
facebook
gamesenior@gmail.com

EDITORIAL

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Ano II - ED.8 - Outubro/2010

PARABÉNS SÊNIORS DO BRASIL

Cerca de um ano atrás eu fui testemunha do sonho de um grupo de amigos que queriam criar não apenas uma revista de games voltada à nostalgia, mas que pudessem também dividir e compartilhar suas experiências como jogadores veteranos. O começo foi tímido e incerto, mas descobriríamos que uma revista não é feita apenas por redatores e sim por uma equipe muito especial que ficaria marcada para sempre em nosso trabalho, esta equipe são vocês amigos leitores, que ao longo de um ano de atividades da Game Sênior nos inspiraram a prosseguir e dar o melhor sempre.

A edição de Aniversário de 1 ano de Game Sênior vem repleta de novidades, afinal ano novo, revista nova e completamente reestruturada. O especial Mega Man- Série Clássica ultrapassou todos os limites e batemos mais um recorde de páginas nesta edição, além de nossos reviews clássicos, uma super entrevista com o redator chefe da revista Arkade – Raphael Cabrera, Sênior Sound e a mais nova seção Controle na Parede. Acham que é só isso? Ainda temos um segredo escondido nesta edição minha gente. Preparem-se, pois este será apenas o começo de uma série de grandes mudanças que ainda faremos especialmente para todos vocês, amigos leitores.

OLD GAME MASTER
Editor Chefe
gamesenior@gmail.com

www.jogojusto.com.br
jogojusto
APOIE ESSA CAMPANHA

SUMARIO

8 — ESPECIAL CAROL SHAW
Pioneirismo e Alma Feminina no Videogame

18 — CAPA MEGA MAN
O Robôzinho Azul na Série Clássica

102 — SÊNIOR SOUND
Conheça a Banda Select Start

106 — CONTROLE NA PAREDE
A Insanidade do Game Yo!Noid

110 — REVIEWS
Nossa Análise dos Maiores Clássicos

132 — ENTREVISTA
Raphael Cabrera da Arkade

136 — PASSADO NO PRESENTE
A Macacada voltou em DKC Returns

138 — ESTE JOGO ME LEMBRA...
As Lembranças de Julio Cesar com Sonic

GMAIL SÊNIOR

gamesenior@gmail.com

ELOGIE, CRITIQUE, OPINE !

Nosso espaço dedicado aos amigos leitores da Game Sênior

Carlos Bartholomeu
Jundiaí/SP

VIA EMAIL

Boa tarde!

Descobri vocês na 6ª edição da revista, e fiquei surpreso com o excelente conteúdo (principalmente a matéria sobre a história do Neo-Geo. Parabéns!). Já fiz o download das 7 edições, e gostaria de saber em quais meses saíram as edições 01, 02 e 03.

Outra coisa, vocês dizem fazer uma publicação mensal, mas a edição 4 saiu em janeiro de 2010, a 5 em março, a 6 em junho e a 7 em agosto! (não que eu esteja reclamando, afinal vocês não ganham nada com isso e nos trazem excelentes conteúdos! rss... foi só uma obsevação).

Um grande abraço e mais um leitor fiel.

Fred J. S. de Souza
Camaragibe/PE

VIA EMAIL

Olá!

Por incrível que pareça, não sabia que havia uma revista de games que tratava de jogos antigos. Fiquei muito contente em saber que podemos contar com esta revista. Já tive um PlayStation 1 e não fiquei com ele por muito tempo, pois gosto é do 2D mesmo. Gráficos do Neo Geo, Super NES e Mega Drive. Espero obtermos matérias acerca dos jogos que fizeram e ainda fazem, melhor dizendo, sucesso, pois é só verificar o comércio de consoles, jogos e acessórios dos videogames dos anos 80 e 90. Gosto mais dos 16 bits, mas se ainda fossem comercializados os consoles, jogos e acessórios, a saída seria muito grande e as empresas continuariam faturando...
Desejo sucesso e que vocês não desistam de nos alimentar com os jogos 2D que jamais serão esquecidos. Eu mesmo tenho dois consoles (SNES e Mega), jogos desses dois e do Master System, e desejando adquirir mais assim que for possível.

Danilo "Bio Shock"
Sorocaba/SP

VIA EMAIL

Fala aew Galera!

Sou o Danilo, mais conhecido como Danilo Bio Shock (Bio Shock Rules ashahahahs) vocês são f***! Eu fiquei sabendo da revista no gagagames na edição 6 e tenho todas! A edição 5 com o maldito jogo Battletoads é a capa mais motherfucker de todas ashashashash hehehe! O lance do podcast tá f***, mas o último está de arregaçar! Gostei dos dois primeiros, mas este é f***! Progames eu ia muito aqui em Sorocaba! Arcade então, nem se fala! Tinha muito maloca mesmo hehehehe! Eu e meus camaradas demos muitas risadas com o lance do golpe da Chun Li Tiger Heli. HAHAHAHAHAHA! Digo mais, a sintonia do Mano Beto (o cara parece locutor meu!) com o Nesman foi bem melhor do que o segundo com o OLD (o cara é fera! A matéria do Metroid tá f*** véio) e o Lima (ele é legal, mas sei lá, achei ele muito tímido no SêniorCast).

Cara, vocês tão com tudo, vão em frente! Abraços!

Cleiton C. Munhoz (Tristan.ccm)
Membro do blog:
Museum dos Games

VIA EMAIL

Caros amigos da revista Game Senior, meu nome é Cleiton, tenho 29 anos e sou mais conhecido entre os classic gamers como Tristan.ccm, pelo trabalho que já faço no blog Museum dos Games, junto com meus amigos P.A., S.P. e Azrael.

Estou lhes escrevendo primeiramente para agradecer pela revista. Afinal, sou um dos órfãos da falecida Old!Gamer, revista bimestral da Editora Europa que durou apenas três edições, apesar de ser o que de melhor vi em matérias de games clássicos. Graças a vocês, agora tenho uma revista para ler. E de graça!

Em segundo lugar, queria elogiá-los pelo conteúdo, pois vi muita coisa interessante nas duas edições que já li (baixei todas, mas só tive tempo de ler as duas primeiras). Em terceiro, gostaria de saber se vocês gostariam de fazer alguma matéria relacionada com nosso blog (o endereço é museumdosgames.blogspot.com). Inclusive, eu queria muito participar da seção "Esse jogo me lembra...", adorei essa iniciativa, de falar da emoção que sentíamos com um game clássico ao longo de nossa vida. Se houver interesse me chamem, eu ficaria extremamente feliz em participar.

No mais, espero que vocês, ao contrário da Old!Gamer, nunca parem de relembrar os games de sucesso que fizeram, e fazem, a alegria em minha vida. Vida longa à Game Senior!

Desde já, agradeço pela atenção. Fiquem com Deus!

Danilo "Bio Shock" (Novamente...)
Sorocaba/SP

VIA EMAIL

Aew!

Eis o Mister Danilo Bio Shock novamente!

Tipo assim, motherfucker a capa da revista nova! Mas quando sai? MEGAMAN RULEIA MANO!

Mas assim, o Blog não sei caras, mas tem muita coisa atual, tipo sei lá, não vejo as revistas f***s nele (galera, vou manerar nos palavrões, mas p****! Vocês são f***!).

RETRÔ RULEIA TAMBÈM NO BLOG lol

Não vejo a hora de sair a nova edição!

Falow!

A GAME SÊNIOR RESPONDE...

Ao Carlos Bartholomeu:

Muito obrigado pelos elogios Carlos. Ficamos muito felizes com isto. A revista foi criada em agosto de 2009. Quanto a sua observação, já corrigimos este erro da periodicidade. Além da revista, temos também o SêniorCast, o podcast da Game Sênior. Não deixe de ouvir também ok? Visite nosso blog!

Um grande abraço!

Ao Fred J. S. de Souza:

Muito obrigado Fred. Com certeza iremos falar muito de jogos clássicos! Mas não podemos esquecer os clássicos em 3D também, como Mário 64 por exemplo. Para maiores informações sobre a Game Sênior, visite nosso blog!

Abraço rapaz!

Ao Danilo "Bio Shock":

Você que é f*** Mister "Bio Shock", nós somos apenas meros mortais e demos muitas risadas com seus emails. Realmente o terceiro SêniorCast foi bem divertido e a galera gostou muito. O golpe da Chun Li Tiger Heli foi inesquecível e a época da Progames sempre será lembrada, assim como os bons arcades. Esperamos que curta esta edição de Mega Man.

Ruleia mano sorocabano! Abração!

Ao Cleiton C. Munhoz (Tristan.ccm):

Muito obrigado Cleiton pelos elogios! Mas vale lembrar que este trabalho é apenas uma celebração aos grandes clássicos do passado sem nenhum fim lucrativo. Mande seu texto para nossa seção "Este jogo me lembra..."! Aliás, o objetivo desta seção é este mesmo, onde nossos convidados e leitores, falem de suas lembranças em torno dos jogos clássicos.

Um grande abraço!

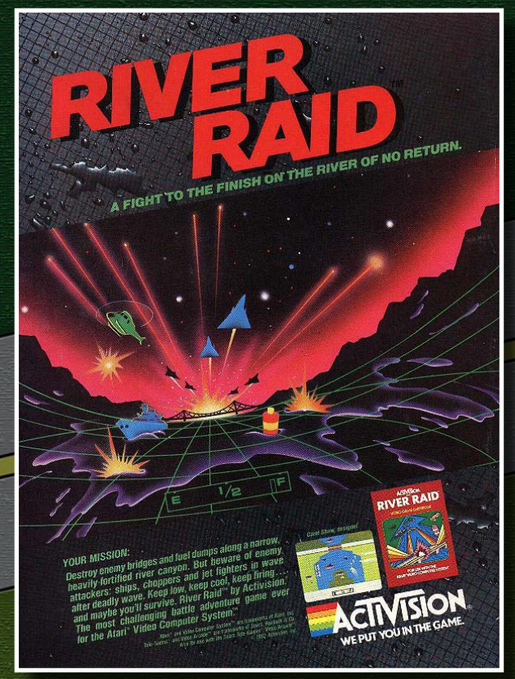
De todas as gerações de videogames existentes, a era Atari, se destaca de uma forma muito especial e marcante na trajetória gamer de diversos jogadores mundo afora. É inevitável não exaltar a importância de alguns títulos, dentro das listas pessoais de clássicos elaboradas de tempos em tempos, dentre as quais, um ou outro jogo se repete, independente de sua posição no ranking.

Para nós brasileiros, um destes títulos é River Raid, que não só graças ao seu lançamento "oficial" pela Polyvox, mas, também as diversas versões alternativas marcaram época e horas de jogatina diante do Atari. Diversos fãs escreveram resenhas e apontaram a importância do título por sua programação genial e revolucionária para o gênero shooting vertical, infelizmente todos eles se esqueceram de exaltar a mente por trás de sua criação.

Carol Shaw não foi somente a criadora de River Raid, mas notávelmente a primeira mulher a atuar na programação de jogos e introduzir um elemento que infelizmente permanece ausente nos videogames até os dias de hoje, que é a alma e visão feminina. Isso nos faz questionar se o afastamento das meninas nos videogames foi causado pela forte dominação masculina ou ainda, por não existir uma identidade forte e constante para seus jogos.

Não existe nenhuma biografia ou informações detalhadas sobre a carreira de Carol Shaw e é inadmissível que esta lacuna na grande história dos videogames permaneça obscura por mais tempo. Este especial é uma homenagem a todas as mulheres atuantes no cenário gamer mundial e nossa homenagem pessoal a sua pioneira, que nos proporcionou um dos títulos mais marcantes de nossa história pessoal com videogames.

River Raid é um clássico dos amantes da era Atari 2600. Afinal, quem não queria ter um poster desses em casa?



Colocando um fim definitivo a idéia de que videogame é algo apenas feito por homens e para homens. E esperamos que este seja o começo de uma história que ainda pode continuar sendo escrita...

AS PRIMEIRAS CRIAÇÕES DE CAROL SHAW

De volta ao cenário norte-americano da programação de jogos eletrônicos em sua segunda geração de consoles, encontraríamos um mercado dividido entre as possibilidades promissoras para os profissionais recém-formados na área e as empresas encontrando seu caminho no ramo. Carol B. Shaw começou sua carreira na empresa Tandem Computers, fundada em 1974 por um grupo de engenheiros da Hewlett-Packard: James Treybig, Mike Green, Jim Katzman e Jack Loustaunou onde atuou por quatro anos, quando a programadora migrou para a Atari.

Os registros da Tandem Computers não apontaram qualquer relação com a produção de jogos (tanto para computadores quanto para a Atari com seu videogame VCS 2600 como empresa terceirizada) nesta época em questão, portanto, ainda permanece a incógnita no ar de como Carol Shaw aprendeu as técnicas de programação de jogos empregadas em sua atuação na Atari. Uma coisa, no entanto, começava a mudar neste cenário, é a primeira profissional feminina e programadora de jogos em um universo dominado por homens.

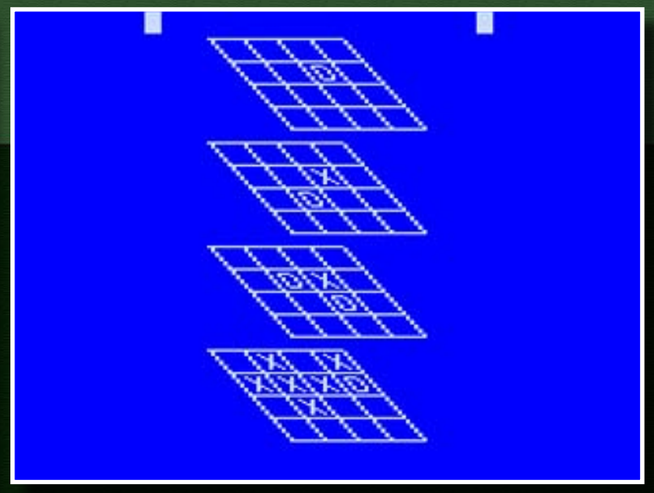
Um dos aspectos mais irônicos deste pseudo-machismo na programação de jogos viria a ser respondido muito mais tarde na festa de comemoração de 20 anos do Atari 2600 promovida por Nolan Bushnell. Quando questionada como era ser uma mulher atuando em uma profissão onde na época havia uma forte dominação masculina, Carol Shaw respondeu:

"Eu realmente não gosto de fazer uma distinção - Outras pessoas costumam a fazer este tipo de distinção por mim. Eu só gostava de ser uma das criadoras (designers). Quando eu comecei na Atari, acho que eles pensaram que eu iria fazer jogos para meninas, de decoração de interiores ou algo do gênero por que realmente não existiam jogos para meninas. Mas tudo o que eu realmente gostava era apenas fazer jogos."

* ESPECIAL * CAROL SHAW * ESPECIAL * CAROL SHAW * ESPECIAL * CAROL SHAW *

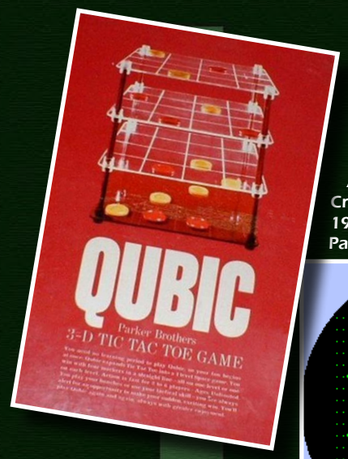
* CAROL SHAW * ESPECIAL * CAROL SHAW * ESPECIAL *

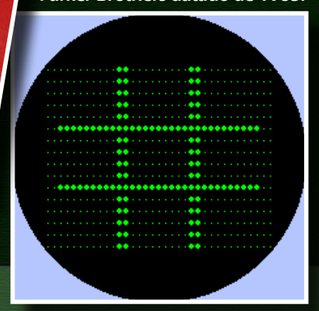
Nome: 3D TIC-TAC-TOE
Plataforma: ATARI 2600
Gênero: BOARD GAME
Ano de Lançament: 1980



3D Tic-Tac-Toe – Atari VCS 2600

Voltando a atuação de Carol Shaw na Atari em meados de 1978, a programadora tinha um grande desejo de criar um título de ação para a plataforma, mas, a empresa tinha outros planos e estava as voltas com um título diferente e voltado aos jogos de tabuleiro, foi assim que a sua primeira criação foi: 3D Tic-Tac-Toe (baseado no jogo de tabuleiro Qubic da Parker Brothers vendido durante a década de 1960) concluído em 1979 e lançado oficialmente em 1980 para o console Atari VCS 2600.

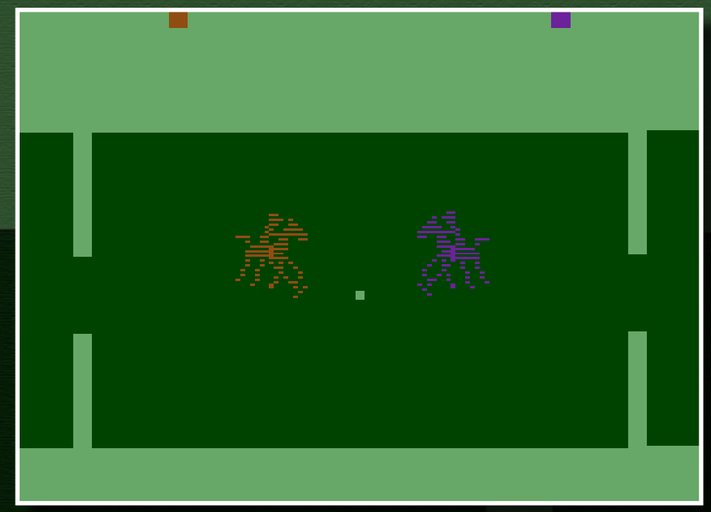




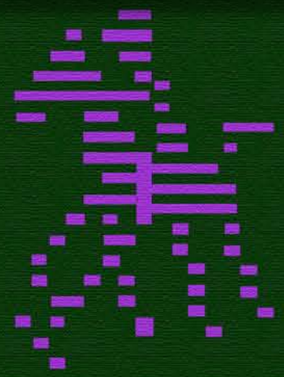
A.S. Douglas – Noughts and Crosses Game (Jogo da Velha) – 1952. E ao lado vemos Qubic da Parker Brothers datado de 1965.

Um fato muito interessante sobre 3D Tic-Tac-Toe é sua comparação a um dos primeiros jogos eletrônicos da história que também usou como tema o que conhecemos como "Jogo da Velha". O estudante de engenharia A.S. Douglas estava preparando uma tese de doutorado sobre a interação entre os seres humanos e os computadores na Universidade de Cambridge (Inglaterra) em 1952, e usou um programa simulando uma partida entre um homem e a máquina.

Nome: POLO
Plataforma: ATARI 2600
Gênero: ESPORTE
Ano de Lançament: 1978 - 2002



Ralph Lauren Polo – Atari VCS 2600



Carol neste meio tempo estava trabalhando também no projeto de um jogo esportivo que por muitos anos ficou arquivado e conhecido apenas em seu formato de protótipo. A história por trás deste protótipo é bastante interessante, pois pode ser o primeiro jogo promocional (voltado exclusivamente para uma instituição privada) até então nunca antes criado. Em 1978 a Warner Communications, que era uma das empresas que patrocinavam a Atari estava fechando negócios com o Ralph Lauren's Polo Cologne. A negociação envolvia a criação de um jogo de Polo que levaria a logomarca desta colônia.

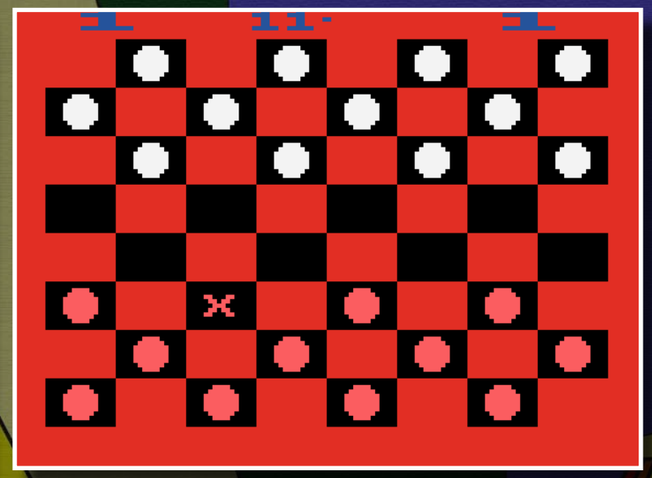
Ainda é desconhecida a forma de como o jogo seria usado exatamente nesta promoção, mas uma das hipóteses é que ele poderia ser distribuído aos clientes. Supostamente vários protótipos e instruções manuscritas foram enviados a Bloomingdale's, em Nova Iorque, mas nada sobre a promoção ou o lançamento oficial do jogo chegou a se concretizar de fato. Dentre as hipóteses mais prováveis existe a de que a demanda de jogos não renderia lucros substanciais para as empresas e que mesmo que fosse lançado no mercado convencional, a modalidade esportiva não era tão popular como Baseball, Hockey ou Basketball.

Polo é um interessante jogo que imita a jogabilidade semelhante ao futebol, só que no estilo um-contra-um . Para aqueles não familiarizados com o esporte, Polo segue as regras em que um cavaleiro sobre um cavalo tenta rebater a bola para uma espécie de "gol" do campo adversário usando um longo bastão, muito semelhante ao bastão de cricket. O jogo é muito simples, basta cada jogador corre para a bola e rebater para o lado adversário com o taco.

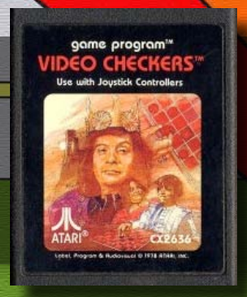
Polo também tem uma característica interessante, o jogador pode programar e personalizar o tamanho do gol e a velocidade da bola.

O protótipo acabou vazando algum tempo depois e teve como destino o mercado alternativo de jogos para a plataforma VCS 2600 da Atari, inclusive no Brasil existem registros deste jogo. Nos EUA, fãs e entusiastas do console cogitaram em lançar o título como produção independente em 1996, mas só em 2002 finalmente ele seria lançado para o sistema, com direito a cartucho, Box e manuais.

Nome: VIDEO CHECKERS
Plataforma: ATARI 2600
Gênero: BOARD GAME
Ano de Lançament: 1980

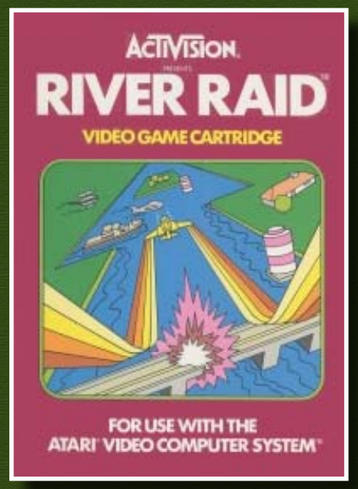


Video Checkers – Atari VCS 2600



Poucos meses após o lançamento de 3D Tic-Tac-Toe, Carol estava novamente envolvida na produção de um novo Board Game, dessa vez com Video Checkers (Damas). Uma versão bem mais simples de Video Chess (Xadrez) e para um público mais casual.

A programadora não ficou nada satisfeita, já que por diversas ocasiões ela tentou convencer os executivos da Atari na produção de um título de ação. Os ânimos entre os programadores da Atari estavam exaltados nesta época e com a criação da Activision, não era de se estranhar que Carol tivesse recebido um convite para atuar na empresa.



Nome: RIVER RAID
Plataforma: ATARI 2600
Gênero: VERTICAL SHOOTING
Ano de Lançament: 1982

River Raid – Atari VCS 2600

RIVER RAID: A OBRA PRIMA E CRIAÇÃO NOTÁVEL DE CAROL SHAW

A Activision criou para si duas fortes identidades no ramo de produção de jogos para a plataforma VCS 2600 da Atari. A primeira pela qualidade, pioneirismo e ousadia nos seus títulos e a segunda por promover uma identidade visual dos programadores. A idéia de uma assinatura digital inclusa tanto no Label Art do cartucho Box e manuais de instruções colocava fim a uma política mercenária de direitos autorais exclusivos para a Atari

Detalhe do Label Art de River Raid com o nome de Carol Shaw- Reconhecimento da empresa aos profissionais e programadores de jogos

Página do Manual de Instruções de River Raid com a foto de Carol Shaw e sua assinatura, um dos poucos registros visuais da programadora. E ao lado podemos conferir o Patch: River Raiders conferido aos jogadores recordistas do jogo pela Activision

Essa sensação de liberdade e reconhecimento dos profissionais promovidas pela Activision em sua primeira era com jogos, não duraria muito tempo, mas foi um grande chamariz para que diversos profissionais atuassem na empresa. Carol Shaw havia ingressado na empresa em 1980, mas só dois anos mais tarde seu primeiro jogo seria finalmente lançado.

Alguns especialistas e pessoas que atuaram nos bastidores da empresa durante esta época, acreditam que nestes dois anos antes do lançamento de River Raid, Carol e uma equipe de programadores estavam trabalhando na complexa programação do título.

David Lubar (que mais tarde trabalharia com Carol Shaw no lançamento de River Raid II) disse:

"Carol Shaw I met her when I was working for Activision. Her algorithm for creating the landscape in River Raid is one of the most elegant pieces of programming I ever saw." ***(Carol Shaw, eu a conheci quando eu estava trabalhando na Activision. Seus algoritmos usados para a criação do terreno em River Raid, foi uma das peças mais elegantes de programação que eu já vi.)***

David refere-se ao engine usado em River Raid, que é um dos segredos da genialidade de Carol Shaw usados no jogo. River Raid usa um criativo recurso na programação chamado de: Pseudo-Random Number Generator (Pseudo Gerador Randômico Numérico). Para não confundir nossos leitores, trata-se do esquema progressivo da tela de jogo de River Raid.

* ESPECIAL * CAROL SHAW * ESPECIAL * CAROL SHAW * ESPECIAL * CAROL SHAW *

* CAROL SHAW * ESPECIAL * CAROL SHAW * ESPECIAL * CAROL SHAW * ESPECIAL *

O jogo é notório por fornecer uma gigantesca quantidade de elementos fixos, não aleatórios, repetindo terreno apesar das limitações de memória disponível em suas plataformas de hardware. O programa do jogo realmente não armazena as seqüências de inimigos e outros objetos; o terreno é gerado dinâmicamente com algorítmos durante o jogo, usando um feedback de deslocamento linear com um registro de início de seeds fixos. O mais alto número de um sistema aleatório foi utilizado para a geração da IA do inimigo para tornar o jogo menos previsível.

Trocando em miúdos e para um palavreado menos técnico: Todo o esquema de tela de jogo, inimigos e suas posições não são fixos, são totalmente aleatórios e gerados em tempo real com a progressão do jogo, ou seja, por mais que algumas seqüências pareçam repetitivas, algum detalhe por mínimo que seja, será alterado. Prova disso e talvez o aspecto mais impressionante na programação de River Raid é o que se encontra em fases intermediárias do jogo (terreno verde escuro) que é bastante variado e que quebra qualquer monotonia que o jogo poderia prender. Os gráficos foram muito bem desenhados e o playfield rola com fluidez durante todo o jogo.

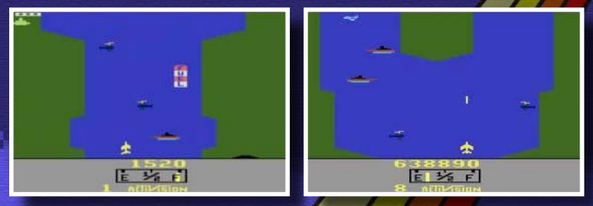
River Raid é o avô de todos os shooters verticais e mundialmente considerado um dos melhores títulos já lançados para o Atari 2600, fazendo grande sucesso no Brasil graças a Polyvox e inúmeras outras empresas que lançaram de forma alternativa o título. Você controla um avião de combate, e embora a visão de jogo pareça que está subindo por um rio, na realidade, o jogador estará descendo por ele, onde o seu objetivo é destruir os navios, helicópteros e jatos inimigos, acumulando o máximo de pontos possível.

O jogador deve evitar a todo custo encostar-se nas extremidades da tela e estar sempre de olho no combustível, existem diversos restauradores de combustível espalhados ao longo do rio, mas eles vão ficando mais escassos a medida que você prossegue pelo jogo. Curiosamente, algumas versões alternativas de River Raid tiveram um Bug muito singular na parte do combustível.

Quando o jogador estava com o medidor cheio e passava sobre o restaurador de combustível, o avião explodia e em outras versões desse mesmo Bug, quando o jogador sobrevoava o medidor e atirava (para fazer assim mais pontos) o avião explodia da mesma forma.

Versão Brasileira... – River Raid fez grande sucesso no Brasil para todos os gostos, formatos, bolsos e consoles VCS 2600 lançado em território nacional.

Existem dois tipos de terreno no rio do jogo (imagens abaixo). O primeiro não possui muitos obstáculos nas extremidades e meio do rio, o campo de ação é mais amplo, já o segundo força o jogador a escolher um dos lados em que ele deve prosseguir, os caminhos são mais estreitos e algumas vezes repletos de inimigos e poucas áreas de combustível.



E claro, existem as pontes que iniciam a fase, que é um trecho do rio.

O som é um efeito sonoro do motor de avião (com uma pequena variante na aceleração) além, claro, das explosões e do efeito sonoro de tensão quando o medidor de combustível está menos da metade. Talvez o único aspecto negativo de River Raid, esteja na sua jogabilidade. Mesmo que o engine ofereça um uso criativo da alavanca direcional para aceleração e diminuição da velocidade do avião, o controle exige muita habilidade e precisão do jogador.

VERDADE OU LENDA? O FINAL DE RIVER RAID:

Muitos já devem ter ouvido histórias fantásticas (e algumas mentiras cabeludas) sobre o final de River Raid. Alguns juram de pé junto que o jogo realmente tenha um final, e de fato ele o tem, mas não como dizem por ai.

Tal como a grande maioria dos jogos do Atari, a programação impõe um limite ao contador de pontos (score) de jogo que esta ligada diretamente a programação randômica na geração de inimigos, terreno de jogo e etc. De modo que quando o jogador atinge a marca de 1 milhão de pontos, não é possível prosseguir o jogo (á menos que o programa seja dumpado e sofra alterações).

E mesmo que o programa de jogo seja dumpado, pode ainda ocorrer bugs e glitches que entrarão em conflito com a programação original do jogo. Portanto o final verdadeiro de River Raid é como mostrado na imagem, atingida a marca limite de pontuação, o jogo é encerrado.

Algumas propagandas do jogo River Raid pelo mundo, a imagem de Carol Shaw estava presente. Puro mérito!

POLÊMICA: RIVER RAID PROIBIDO NA ALEMANHA?

River Raid foi especialmente popular na Alemanha, pois ele foi o primeiro jogo de videogame a ser colocados no Índex pela: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (Departamento Federal de Redações Nocivas para Jovens; hoje Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, Departamento Federal de Mídia Prejudicial para Jovens), junto com versão alemã pouco conhecida do jogo: Speed Racer para o Commodore 64.

Na exposição de motivos para indexação em 19 de dezembro de 1984 está escrito:

"As crianças menores estão destinados a se aprofundar em um papel de um combatente intransigente e agente de aniquilação (...). Este jogo fornece para as crianças uma educação paramilitaristica (...). Com mais tempo jogando (...) leva a sentir dores físicas, raiva, agressividade, pensamentos erráticos (...) e dores de cabeça." (BPjS-Aktuell Heft 2 / 84).

River Raid permaneceu indexado como prejudicial para os menores até 2002, quando um editor, com êxito pressionou o órgão para a remoção da indexação para o então lançamento de: Activision Anthology para a PlayStation 2. Isso nos mostra como era o pensamento em duas épocas distintas da história de River Raid em 1984 e anos depois, quando graças a pressões populares e sinais dos novos tempos, River Raid então foi considerado "Livre para todas as audiências" pela "Unterhaltungssoftware Selbstkontroll.

VIDA PESSOAL E FINAL DE CARREIRA:

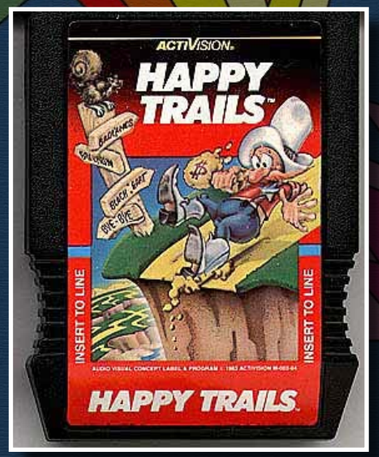
Em 1983 Carol Shaw casa-se com Ralph C. Merkle, Cientista e Nanotecnólogo formado pelas universidades:

BA, University of California at Berkeley (1974)
MS, University of California at Berkeley (1977)
PhD Electrical Engineering, Stanford University (1979)
Foi Cientista e pesquisador da: Xerox PARC (1988-99) e atualmente Professor: Georgia Institute of Technology (2003).

Um fato interessante sobre a formação Acadêmica de Carol Shaw que chama a atenção foi que ela além de ser formada pela: MS Computer Science, ela também teve uma graduação de distinção na: Phi Betta Kappa University. Uma instituição de renome e distinção, que formou personalidades e presidentes americanos como: Bill Clinton entre outros.

Carol Shaw não foi a única da família na programação e designer de jogos, seu irmão Steve Shaw, também foi o responsável e fez parte da criação de alguns jogos e ferramentas gráficas para o computador Amiga.

O marido Ralph C. Merkle (imagem acima).
E o casal, nesta foto de 1996 (imagem abaixo).



Nome: HAPPY TRAILS
Plataforma: INTELLIVISION
Gênero: AÇÃO
Ano de Lançament: 1983

Happy Trails– Intellivision

No ano em 1983, Carol Shaw desenvolveu outro jogo pela Activision, só que não para o Atari VCS 2600, e sim para o console Intellivision da Mattel. O Jogo chamado de Happy Trails, conta a história de um delegado no velho-oeste que tem que recuperar o dinheiro roubado de um bandido chamado Black Bart. O jogo é uma mistura de Puzzle com ação, em que o principal objetivo é reorganizar um cenário dividido em peças e montar assim os caminhos (muito parecidos com um grande labirinto) e movimentar o personagem recolhendo as sacolas de dinheiro roubadas.

Depois deste jogo Carol Shaw saiu definitivamente do desenvolvimento de novos jogos. Ela participou ainda 5 anos mais tarde do processo de desenvolvimento da continuação de seu sucesso River Raid (River Raid II). Segundo informações não confirmadas e imprecisas, dizem que ela retornou a Tandem Computers.

Mas o que se sabe com certeza, é que ela vive na Califórnia com seu marido e filhos e que não retornou mais a programação de jogos. Torcemos muito para que ela esteje feliz!

RETRO PLAYERS
RETROAVENTUREIROS DESBRAVANDO RETROMUNDOS

Retroaventureiros desbravando games.
Desbrave você tambem em www.retroplayers.com.br

o X marca o lugar , agora clique aqui

A SÉRIE CLÁSSICA

MEGA MAN

por OLD “ROBOT” MASTER

Se vocês, amigos leitores, tiveram a oportunidade de ouvir nosso primeiro Sênior Cast, com certeza devem ter ouvido meu relato sobre a minha entrada na revista Game Sênior como participação especial na seção “Passado no Presente” escrevendo minhas impressões sobre Mega Man 9.

No primeiro trabalho, eu queria passar mais que apenas um review sobre o jogo, queria passar todo o meu sentimento pessoal e amor que eu tenho pelos jogos da série, foi um texto de muita responsabilidade pois em nenhum momento queria exagerar, mentir ou desmerecer nenhum dos jogos, mas principalmente os fãs e pessoas que assim como eu atravessaram gerações conferindo suas várias evoluções.

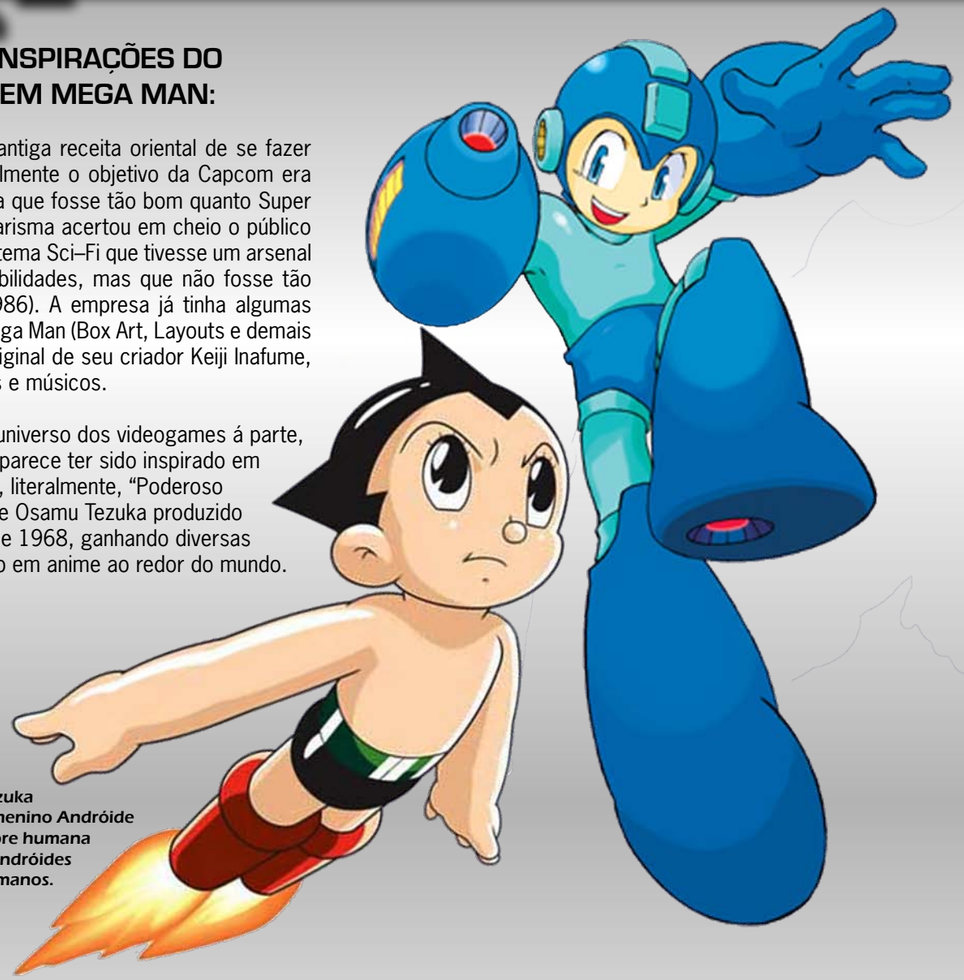
Hoje, eu não quero apenas declarar meu amor pela série Mega Man, eu quero realizar um antigo sonho, de ver em uma revista especializada em jogos, um trabalho onde pudesse reunir todas as informações possíveis sobre os jogos, personagens e uma tentativa simples de um detonado (estratégia) de cada um deles. Claro que não será possível reunir tudo, mas mesmo diante de um trabalho tão extenso eu tentei fazer o máximo.

Este é o meu presente para os amigos leitores da revista Game Sênior, e espero que mais do que ler, que cada um de vocês possam relembrar e reconhecer o papel importante desta série no mundo dos videogames que tanto amamos. Mega Man prevalece e continua firme e forte ao longo de mais de 23 anos de trajetória. Que no futuro outras revistas possam fazer o mesmo e melhor. Com vocês... Mega Man a série clássica!

POSSÍVEIS INSPIRAÇÕES DO PERSONAGEM MEGA MAN:

Mega Man traz consigo a antiga receita oriental de se fazer jogos de videogame. Inicialmente o objetivo da Capcom era criar um jogo de plataforma que fosse tão bom quanto Super Mario Bros. (1985 - Cujo carisma acertou em cheio o público americano) e um jogo com tema Sci–Fi que tivesse um arsenal considerável de armas, habilidades, mas que não fosse tão sinistro quanto Metroid (1986). A empresa já tinha algumas idéias, mas a criação de Mega Man (Box Art, Layouts e demais elementos) foi uma idéia original de seu criador Keiji Inafume, a equipe de programadores e músicos.

Entretanto, inspirações do universo dos videogames á parte, Mega Man (o personagem) parece ter sido inspirado em Astro Boy (Tetsuwan Atomu, literalmente, "Poderoso Atom") que foi um mangá de Osamu Tezuka produzido de abril de 1952 a março de 1968, ganhando diversas adaptações para a televisão em anime ao redor do mundo.



Astro Boy de Osamu Tezuka conta a história de um menino Andróide com poderes e força sobre humana que luta contra outros andróides que odeiam os seres humanos.

Por ter sido a primeira série animada exibida no Japão, tornou-se referência na área. As transmissões tiveram início a partir de 1963, com seu sucesso deram origem à indústria japonesa de animação. Em 2007 a Panini Comics lançou no Brasil uma versão do mangá inspirada na nova versão em animê da história original criada por Osamu Tezuka, com um total de três volumes. Um longa-metragem em 3D, foi lançado em 2009.

As similaridades entre Astro Boy e Mega Man estão na concepção robótica do personagem em ter não somente poderes especiais e um senso de justiça na luta contra mal, a humanidade no qual ambos os personagens são dotados é o que faz de cada um individualmente e na sua área de atuação (animes, mangás, games e etc.) criações notáveis e geniais.

Keiji Inafume nunca declarou "verdadeiramente" em ter se inspirado em Astro Boy de Osamu Tezuka, mas quando ele é creditado diretamente pela criação do personagem Mega Man ele é taxativo e retruca: "O meu mentor na Capcom já tinha as idéias e o conceito do personagem Mega Man antes que eu entrasse na empresa..." e finaliza dizendo "Eu apenas fiz metade do trabalho ao concluí-lo."

APARIÇÕES DE MEGA MAN FORA DOS VIDEOGAMES:

Captain N: The Game Master (Capitão N: O Mestre dos Jogos no Brasil) foi uma série de desenhos animados do final dos anos 80, produzida por DIC Animations. A série foi encomendada pela Nintendo a fim de promover os jogos do (na época) novo videogame, Nintendo 8 bits: o NES.

Kevin Keene, gamemaniáco adolescente californiano, vai parar em Videoland, um mundo em que os games da Nintendo são reais, e acaba conhecendo: Megaman (escrita dessa forma errada), Kid Icarus, Simon Belmont, Donkey Kong entre outros. Para acabar com a maldade de Mãe Cérebro (Mother Brain-Série: Metroid) sobre os mundos de Videoland, Kevin se torna o Capitão N e organiza a Equipe N (N-Team).

Com um enredo pouco convincente, mas próprio para uma geração inocente desta época, o desenho animado teve pouca repercussão no Brasil e logo foi substituído pelo Super Mario Bros: Super Show (Baseado em SMB 3 e depois SMW).

O personagem Mega Man neste cartoon era totalmente descaracterizado do apresentado em outras séries animadas e mesmo nos jogos. Sua armadura em Capitão N era verde. Era baixinho e colocava a palavra "mega" na frente das palavras ("Tanto mega açúcar não faz bem a você, Kid Icarus"). Alimentava-se aparentemente com células de energia que caiam de inimigos destruídos. Foi fabricado por Dr. Light (Dr. Wright), que também era um pouco diferente dos jogos (parecia um elfo). Também havia Mega Girl (não, não era a Roll) uma versão feminina de Mega Man (suas armaduras se pareciam muito).

O maior desejo de Mega Man era se tornar humano. Houve um episódio que Mega Man e Mega Girl conseguiram humanidade ao passar por uma prova. Rush fez apenas uma aparição no desenho animado.

Dr. Wily tinha um estranho sotaque alemão e vivia tomando bronca de Mother Brain, o mais notável é muitos dos Robot Masters acabaram fazendo uma ponta na produção, mas, como era de se esperar, sofreram terrivelmente com a descaracterização assim como os personagens principais.

ELENCO: SÉRIE B

MEGA MAN CARTOON SHOW DE JOHN RUBY E KEN SPEARS:

Mega Man Cartoon Show conhecido no Japão como: Mega Man: A Rockman Series (Megaman: A Rokkuman Shirizu), é uma produção: Japonesa/Americana de uma série animada para a televisão feita em parceria com a Capcom Productions, Ruby-Spears Productions, Ashi Productions e Ocean Group e como não poderia deixar de ser, é baseada tanto na série como no personagem da franquia que levam o mesmo nome.

Essa série que começou em 1994, terminou em 1995 com desenhos animados de 25 minutos com duas sessões e já tinham planos de uma terceira (focada em elementos conclusivos do final da série clássica e começo da Era X) e apesar dos altos picos de audiência acabou sendo cancelada pela sua principal patrocinadora, a Capcom.

ELENCO: MEGA MAN SÉRIE CLÁSSICA

Mega Man

Roll

Rush

Dr. Thomas Light

Dr. Albert W. Wily

Proto Man

ELENCO: MEGA MAN X NA SÉRIE CLÁSSICA

Mega Man X

Dr. Cain

Ville

Sigma

ELENCO: ROBOT MASTERS (alguns deles)

Guts Man

Cut Man

Air Man

Drill Man

Crystal Man

Gemini Man

Quick Man

Ring Man

Bright Man

Hard Man

Heat Man

Ice Man

Shadow Man

Bomb Man

Star Man

Toad Man

Gyro Man

Magnet Man

Metal Man

Needle Man

Pharaoh Man

Snake Man

Wood Man

Top Man

Existem dois fortes rumores do porque a série foi cancelada. O primeiro porque supostamente a produção começou a introduzir novos poderes e capacidades muito diferentes das vistas na série clássica nos videogames e também o enredo estava ficando cada vez menos linear ao original.

O Segundo, mais voltado ao marketing da própria série, envolvendo rumores sobre as figuras animadas da série, já que a Bandai (uma gigante neste sentido e na época) estaria promovendo boicote as vendas e marketing da série.

A despeito destas observações, a série animada de Mega Man foi sem dúvida a que retratou com mais fidelidade o personagem. Existem alguns elementos exagerados, alguns fãs costumam brincar que Proto Man fazia uso de anabolizantes e outros diziam que Rush estava mais para um Scooby Doo robótico do que o personagem em si.

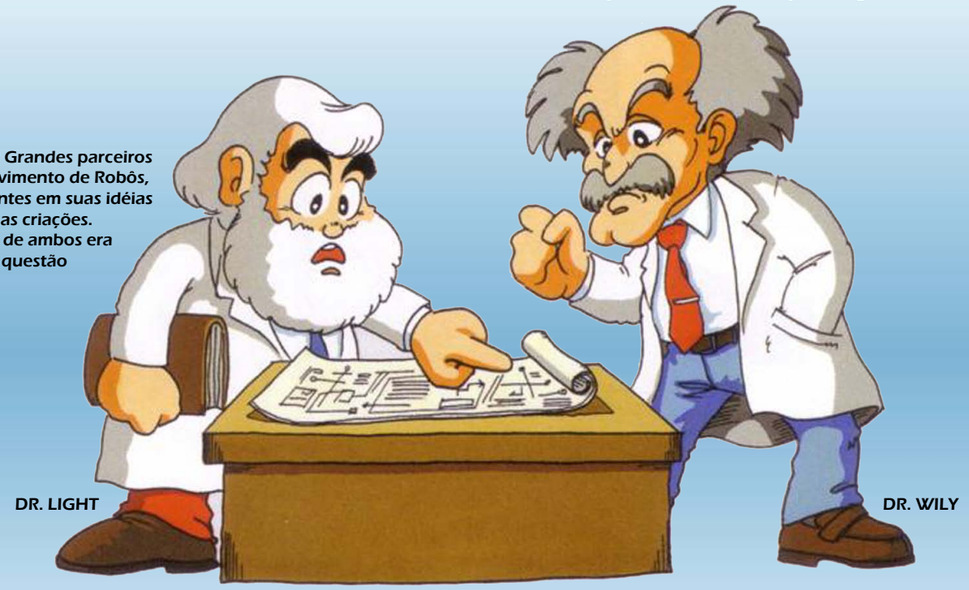
Mega Man e Roll deixaram para trás a imagem de crianças e aparecem como adolescentes maduros e o próprio Mega Man X viria com um aspecto mais adulto (quebrando aquele velho paradigma que Mega Man nunca iria crescer).

Outros dois erros fatais quanto a caracterização, foram a aparência do Dr. Cain (já que ele era velho no jogo Mega Man X) e Sigma era chamado erroneamente de Cigma. As cores de alguns personagens também foram alteradas, mas nada que comprometa e que não fizesse os fãs aficionados pelos jogos Mega Man o reconhecerem logo de cara.

A GÊNESE DE MEGA MAN: COMPREENDENDO O UNIVERSO DO JOGO E SEUS PERSONAGENS PRINCIPAIS:

Primeiramente, é importante salientar que a história da série clássica de Mega Man ainda esta sendo escrita. Não só pelo fato das produções recentes (Mega Man 9 e 10), mas por que também, a própria franquia abriu em seu enredo a possibilidade de extensões (subséries) e enredos alternativos visto que a viagem no tempo também foi colocada em questão em alguns jogos. Muito foi contado e recontado acerca da série, mas felizmente podemos estabelecer hoje com mais precisão o começo de tudo, e é exatamente o que tentaremos fazer aqui.

A série Clássica de Mega Man sempre foi retratada no ano de 2000 (através de um ano ambíguo representando por: 200X ou 20XX). Hoje sabemos que compreende exatamente do ano de 2005 até o ano de 2040, quando em um intervalo de tempo de 100 a 130 anos deu origem a série X. A concepção de futuro retratada nos jogos, vai de encontro ao que diversos autores de livros e filmes, projetava na sociedade humana no século 21. Mas, foi ainda no século 20 que duas mentes brilhantes e tão diferentes entre si, uniram forças em prol de um sonho: A criação de robôs humanóides com força e capacidades acima dos seres humanos, mas, com inteligência própria, intuitiva e capazes de tomar suas próprias decisões. E exatamente neste ponto que entram em cena: Dr. Thomas Light (Chamado de Wright e Right algumas vezes) e do Dr. Albert W. Wily. (chamado de Wiley em algumas versões).



Light e Wily: Grandes parceiros no desenvolvimento de Robôs, mas divergentes em suas idéias do uso de suas criações. A separação de ambos era apenas uma questão de tempo...

O primeiro robô humanóide criado com raciocínio lógico foi o modelo 000, apelidado de "Proto Man" (lit. Homem Protótipo). As pesquisas do Dr. Light estavam voltadas para a área militar, e de fato Proto Man mais tarde, daria origem aos modelos "Sniper Joe" (com desenho quase semelhante e uso de um escudo). Não se sabe ao certo se Wily participou do projeto de Proto Man, supõe-se que sim, já que ele foi capaz de repará-lo provisoriamente.

Proto Man começou a apresentar falhas de personalidade. Além de não obedecer mais ordens e ficar extremamente agressivo, um problema em seu núcleo central (fonte de força alimentada a energia solar), tornaram o robô extremamente perigoso. Dr. Light tentou reparar esta falha, mas o robô se rebelou contra seu criador, pois temia que Light pudesse alterá-lo ou desativá-lo por completo.

Proto Man então foge para um paradeiro desconhecido. O bom cientista ficou arrasado e então acreditou que o robô havia se perdido ou sido destruído dado às falhas existentes.

Dr. Light então funda o Light's Lab, onde juntamente com Dr. Wily começam pesquisas no desenvolvimento de robôs para fins pacíficos. Wily e Light então pegaram os dados de Proto Man e criaram mais 8 robôs (que seriam os primeiros Robot Masters da série) 6 deles eram voltados a tarefas industriais ou de alto risco aos seres humanos, sendo que os outros dois chamados de Rock Man e Roll seriam robôs ajudantes de Light em seu laboratório e no dia-a-dia em seu lar.

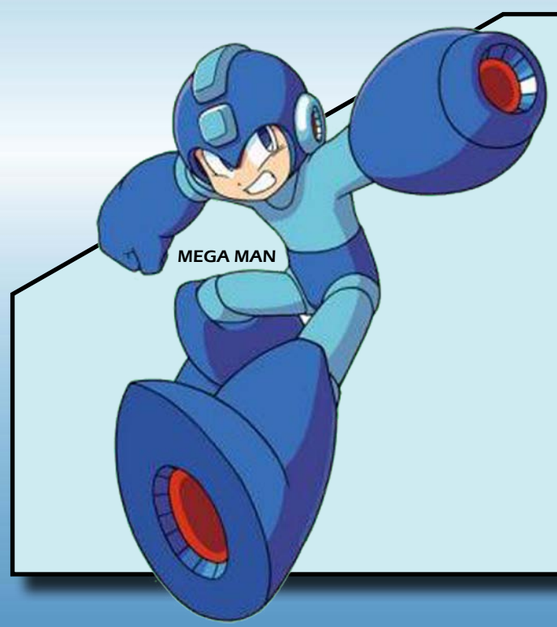
Lembrança Amarga: Nesta Arte conceitual baseada na seqüência final de Mega Man III, Dr. Light relembra no seu álbum de fotografias suas primeiras criações, que infelizmente, seriam usadas para o mal...

Dr. Wily via largo potencial nos robôs, mas Light depois do erro que havia cometido em Proto Man, disse que voltaria todas as pesquisas a robôs para fins pacíficos e que ajudariam a humanidade. Willy não concordava nada com aquilo e começou a arquitetar seus próprios planos. Isso viria a ganhar mais força, quando Dr. Light havia ganhado o prêmio Nobel da Física com suas criações, e Willy amargou uma dura derrota.

Wily então resolve roubar e reprogramar os 6 primeiros Robot Masters, seu primeiro alvo foi a casa e laboratório de Light, que por muito pouco não havia sido morto no ataque.

Light então precisava encontrar um meio de deter Wily em seu intento de dominar o mundo, foi então que Rock se ofereceu para ajudar seu criador.

Rock Man parecia ter o espírito de justiça e bondade que faltou em sua primeira criação, então usando os dados de Proto Man, Dr. Light remodelou Rock Man, para ser um robô de combate, com poderes de assimilar as armas de seus adversários e com uma arma retrátil, que com o passar do tempo, poderia acumular energia em ataques mais poderosos.



Assim nasceria Rock Man (Mega Man) o defensor de justiça e paz da humanidade contra os ataques insanos de Wily e seus Robot Masters. Durante muitos anos, lutaram juntos contra as investidas de Wily.

Em seus últimos anos, o bom cientista havia feito diversos avanços em Mega Man e criou assim o Projeto X (recebe este nome pelo potencial desconhecido). Como Light não viveria o bastante para ver o desenvolvimento de X ele então o coloca em uma cápsula no dia 18 de Setembro de 2039 para ser acordado décadas, mais tarde.

Supostamente ele viria a falecer pouco tempo depois, mas não sem antes deixar gravado todos os dados para que as futuras gerações fizessem bom uso das habilidades e no dia que humanos e robôs vivessem em paz em uma Utopia perfeita, que Mega Man pudesse ter uma vida normal, feliz e livre.

Esta é a gênese e o final da série clássica.

PERSONAGENS PRINCIPAIS DA SÉRIE CLÁSSICA:

Dr. THOMAS X. LIGHT
CIENTISTA
Nascido em 1958
Faleceu em 2040

Doutor Thomas Xavier Light:

No final do Século 20 freqüentou o: Instituto de Tecnologia de Robótica, onde conheceu Albert W. Wily e tornaram-se sócios. Os dois se formaram e cada um conseguiu os seus títulos de doutorado (PhD), embora Light sempre recebesse mais crédito do que Wily. Os dois foram nomeados para o Prêmio Nobel da Física, mas apenas o Dr. Light ganhou. Algum tempo depois, Dr. Wily foi banido do circuito profissional por quebrar a ética científica e Dr. Light (supostamente) não o viu mais até os eventos do primeiro jogo, a sociedade entre ambos foi desfeita. Mais tarde, Dr. Light (com a ajuda de Wily nas versões fora do Japão), fundaria a Light Labs, uma empresa interessada em promover o desenvolvimento da computação e da tecnologia robótica para o benefício da humanidade na era vindoura.

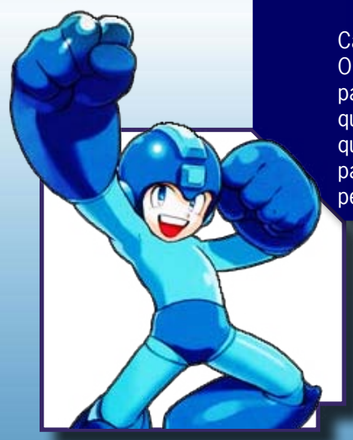
Nota: Dr. Light apareceria em um Holograma para X (Versão futura de Mega Man) e em Mega Man X5, o mesmo Holograma sai desta cápsula para reparar Mega Man ferido.

Dr. ALBERT W. WILY
CIENTISTA E VILÃO
Nascido em 1958
Faleceu em 2040

Doutor Albert W. Wily (também chamado de Dr. Wiley):

O Vilão principal da série clássica de Mega Man conseguiu criar uma reputação para si mesmo, como um dos mais notáveis vilões já criados no mundo dos videogames. Movido pela inveja e o desejo de destruir Dr. Light e Mega Man, ele próprio não consegue perceber as invenções brilhantes que havia criado e feitos impressionantes como viajar com uma máquina do tempo (Mega Man 2–Game Boy) a cura de um vírus que atingiria os robôs (Mega Man 10) além de ser também o criador de Forte (Bass) e de Zero (Mega Man X).

Wily tem alguns surtos de bondade durante a série, mas seu lado vilão e cientista louco sempre falam mais alto. O desfecho de sua vida no final da série clássica ainda é um mistério, algumas teorias, dizem que ele possa ter viajado no tempo para o futuro, outros acreditam que assim como Light possa ter morrido de velhice ou vitima de algum experimento mal sucedido.

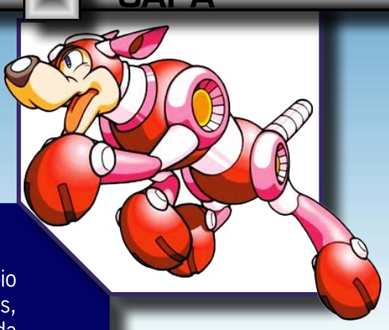


MEGA MAN
ROBÔ n.001
Criado em 2006

Ex-Assistente do Dr. Light
Herói principal da série

Mega Man (conhecido no Japão como Rockman):

Campeão da Justiça e da Paz, o herói principal de todas as séries que levam seu nome. O pequeno robô feito aos moldes de um menino de 10 anos de idade no principio era para ser apenas um serviçal e assistente de laboratório do Dr. Light. Alguns fãs acreditam que Dr. Light dedicou-se tanto aos experimentos com Robótica, que nunca se casou e que tanto Mega Man quanto Roll, nasceram também do desejo do cientista de ter sido pai. Talvez a prova disso, seja toda personalidade, senso de bondade e justiça que o personagem traz consigo.



RUSH
CÃO ROBÔ
Criado pelo Dr. Light

Companheiro de Mega Man

Rush:

É um cão cibernético criado por Light, com a finalidade de ser uma unidade de apoio para robôs em salvamentos arriscados. Outros projetos como cão guia para cegos, cão de companhia, e um cão que pudesse viver para sempre, sem a dor da perda do animal de estimação. Esse era também um dos objetivos de Light.

Ao contrário dos lançamentos americanos que passavam uma imagem já adulta de Mega Man. No Japão, Mega Man sempre foi caracterizado como uma criança de 10 anos, Keiji Inafume quis casar a idéia das crianças gostarem de animais de estimação. Rush tinha todo o traço de humor e a personalidade típica dos cães de desenhos animados e animes.

A aparição de Rush em Mega Man 3, veio substituir os itens 1-2-3 do jogo anterior, dando mais versatilidade aos mesmos e abrir possibilidades para outras idéias na série. Prova disso foi o que disse Inafume, que em Mega Man 3, Rush poderia se transformar em um veículo com uma broca, para escavar montanhas e superfícies rochosas. A idéia foi descartada em Mega Man 3, mas reaproveitada futuramente...

ROLL
ROBÔ n.002
Criada em 2006

Criada para serviços domésticos
Irmã de Mega Man e Proto Man

Roll:

Roll assim como Rock (Mega Man) haviam sido criados com a finalidade de serem robôs serviçais no laboratório do Dr. Light, com a transformação de Mega Man em Robô de Combate, Roll ficou encarregada de ser uma personagem suporte na série. Durante a série clássica ela faz aparições esporádicas no começou e final dos jogos. Em Mega Man 8, 9 e 10 (assim como Mega Man e Forte) ela entra como personagem suporte, numa espécie de loja de itens especiais onde Mega Man troca itens por algum tipo de Power Up ou equipamento.

Ela aparece também como personagem jogavél em Willy and Light Rockboard (That's is Paradise) um jogo de tabuleiro estilo Banco Imobiliário. Em Marvel VS Capcom: Clash of Super Heroes, Roll aparece no jogo como o único personagem original desbloqueável (ela possui seu próprio conjunto de sprites). Ela é considerada personagem "Paródia" e contraparte de Mega Man no jogo, usando o Roll Buster e Roll Bouquet como ataques especiais, mas comparado a seu irmão, tem um ataque mais fraco e tempo de resposta mais lento nos mesmos. No lado positivo, Roll por ter sprites pequenos no jogo, dificulta o ataque direto de outros personagem diretamente. Ela também apareceu na sua seqüência, Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes.

Roll tem uma trilha sonora própria conhecida como: Where The Wind Blows, no Japão com o título de: Kaze yo Tsutaete (ou "Bequeath the Wind"). A canção pode ser ouvida pela primeira vez em 1997 no jogo Mega Man: Battle & Chase, assim como em Marvel vs Capcom, série Rockman Complete Works em Mega Man 6, e nas duas versões de Tatsunoko vs Capcom, e na trilha Chip Tuned Rockman existe uma versão remixada da música. A música foi traduzida para o inglês em 2010 para o jogo: Tatsunoko vs Capcom: Ultimate All-Stars.

Proto Man (conhecido no Japão como Blues):

Proto Man foi concebido para se tornar o primeiro robô humanóide capaz de pensamento independente e raciocínio. Sendo um protótipo de robô, o design de Proto Man não havia sido concluído. Foi descoberto mais tarde pelo Dr. Light que Proto Man tinha um perigoso desequilíbrio em seu núcleo de energia que acabaria por matá-lo.

Este problema, aliado ao fato de não ter outro de sua espécie para interagir, fez com que o robô desconfiasse que Light fosse mudar seu sistema, temendo isso Proto Man fugiu do Laboratório de Light sem receber os ajustes necessários.

Dr. Light tinha presumido que Proto Man tivesse morrido, aprendendo com seu erro, Light aperfeiçoou o núcleo de energia em suas duas novas criações, Rock e Roll. O design Proto Man se tornou a base da série de robôs Sniper Joe (Robôs Militares de Batalha). Em Mega Man Powered Up, é revelado que Proto Man despreza os Sniper Joe devido a isso.

Sabendo que a hora de sua morte se aproximava, Proto Man vagou pelo mundo sozinho. Antes que seu reator de energia fosse totalmente esgotado, ele foi encontrado pelo cientista exilado Dr. Wily, que conseguiu temporariamente reparar Proto Man, alterando o seu núcleo de energia solar por um a base de energia nuclear, bem como fez com outras modificações, transformando-o em um robô de combate.

Ele também deu a Proto Man sua viseira na tentativa de esconder sua identidade do Dr. Light. Presumivelmente, trabalhando em sistemas, Proto Man deu conhecimento maior a Wily na criação de novos robôs, ajudando seus planos para dominar o mundo.

A princípio o personagem adota o pseudônimo de Break Man (possivelmente uma analogia as aparições entre uma fase e outra, numa espécie de Break Time). Proto Man aparece pela primeira vez em Mega Man III, alertando o personagem sobre os planos e natureza malévola de Wily. No entanto, logo passaria a ajudar paralelamente Mega Man.

Dr. Light tentou diversas vezes ajudar Proto Man no reparo de sua unidade, mas os ressentimentos do passado e desconfianças em ralação ao bom cientista, nunca permitiram a Proto Man aceitar essa ajuda. Acredita-se que o ego de Proto Man, tenha origem em acreditar que Mega Man, sendo idêntico a ele e mais avançado, tenha sido criado para destruí-lo ou que agora não era mais o único.

A marca registrada de Proto Man é a trilha sonora seguida de um assovio e a caída de uma folha. O toque pessoal oriental é o que reforça a essência do criador nas inspirações musicais de seus personagens.

PROTO MAN
ROBÔ n.000
Criado em 2005

Robô (Protótipo) desertor
Irmão de Mega Man e Roll

Bass (Forte) e Treble (A Contraparte selvagem de Rush):

É um robô projetado pelo Dr. Wily. Ele foi construído com base em pesquisa realizada em Mega Man, com a intenção de adequar o seu poder. Wily alega que o nome do personagem é uma menção a energia que o alimenta, o Bassnium, sendo uma das forças mais poderosas do planeta terra e que foi descoberta por engano. Apesar de ter sido criado por Wily, Bass freqüentemente rebela-se contra seu criador quando sente que Wily está de pé entre ele e Mega Man em sua derrota. Seu desejo de derrotar Mega Man e ser reconhecido como o robô mais poderoso do mundo fazem com que este personagem viva uma espécie de fanatismo. Embora ele queira derrotar Mega Man, Bass muitas vezes trabalha junto com ele contra um inimigo comum, embora geralmente para seus próprios fins.

A arma principal de Bass é uma variante da Mega Buster, o Bass Buster, que a partir de Mega Man & Bass, o Bass Buster perdeu sua capacidade de carregar tiros em virtude de uma taxa de aumento drástico de fogo tendo a capacidade de tiro para cima e nas diagonais. Ao contrário da Mega Buster, as balas não passam por superfícies sólidas a menos que um upgrade seja adquirido e equipado. Assim como Mega Man e Proto Man, Bass também pode copiar as armas de Robot Masters, seu corpo muda de cor para refletir a arma atualmente equipada. Ele também pode combinar-se com o seu robô lobo Treble (Gosuperu, Gospel), permitindo Bass levantar vôo e disparar projéteis mais poderosos.

Bass está ausente em Mega Man 9. Sua ausência não foi explicada, embora de acordo com o folheto que veio com o Rockman 9 Arranged Álbum, Bass estava passando por alguns ajustes e estava sendo atualizado por Dr. Wily. Ele é jogável em Mega Man 10, mantendo o fogo rápido, capacidades de tiros multi-direcionais em seu canhão (embora não tenha mais o seu salto duplo).

Em Mega Man 2: The Power Fighters, Zero faz uma aparição, e Wily diz que é uma criação que vai superar Bass. Bass diz que vai destruir essa criação, e que nenhum outro robô é mais poderoso do que ele. No entanto não existe uma explicação do que acontece com ele antes de Mega Man X.

BASS e TREBLE
Criados por
Dr. Wily

Seu maior objetivo é
destruir Mega Man

Dr. Mikhail Sergeyevich Cossack:

O cientista russo ganhou importância na série clássica, não apenas por ter sido um pseudo-antogonista em Mega Man IV. Mas por ter sido responsáveis por criações que beneficiaram Mega Man na luta contra o Dr. Wily, como o pássaro Beat e a Super Mega Buster.

Dr. MIKHAIL S. COSSACK
CIENTISTA RUSSO
Pai de Kalinka

Colega do Dr. Light
Criador de Beat e da Super Mega Buster

KALINKA
Filha do Dr. Cossack

Duo:

É um personagem que embora tenha entrado tardiamente na série clássica de Mega Man, ganha importância por se tornar um dos aliados não só na luta contra o Dr. Wily, mas também por salvar a terra da ameaça espacial da Evil Energy em eventos ocorridos em Mega Man 8 (Spoiler: Lembrando que ele também salva a vida de Mega Man no jogo em questão).

Ele havia feito uma aparição no jogo de luta Mega Man 2: The Power Fighters. A entrada do personagem em Mega Man 8, veio para cumprir a promessa feita pela Capcom no final do personagem neste jogo, onde ele deixava a terra segurando uma cápsula com uma misteriosa forma de energia. Mais tarde os jogadores compreenderiam todo o contexto do personagem. No jogo, Duo também compartilha a habilidade de copiar as armas dos inimigos derrotados, que é explicada em Mega Man 8 quando o Dr. Light fez reparos no personagem.

DUO
SPACE ROBOT

CONHECENDO UM POUCO MAIS OS ROBOT MASTERS:

Robot Master - Lit. (Robô Mestre ou Mestre Robô) é um tipo especial de robô ou andróide que se destaca dos demais por possuir um nível avançado de inteligência artificial e habilidades acima dos seres humanos. A criação da inteligência artificial dos Robôs foi uma criação do Dr. Light e grande parte deles (para não dizer todos) possui algum tipo de armamento ou equipamento especial que podem ser copiados por Mega Man, Proto Man ou Bass (Forte) através dos jogos da série.

Muitos Robot Masters possuem um código único de identificação, que consiste em duas letras "Código de Série" seguido de um N (Número) ou então, uma numeração de três dígitos "Número de Série".

Entretanto nem todos os Robot Masters possuem um número de série ou código específico, porque o mesmo, muitas vezes não foi revelado.

O nome "Robot Master" foi usado pela primeira vez no manual de instruções do jogo Mega Man 3. No Japão eram conhecidos por: "Boss Characters", "Wily's Robots", "Light Numbers", "Wily Numbers" e designações similares.

NOMENCLATURA DAS ABREVIAÇÕES DAS SÉRIES DE ROBOT MASTERS:

DLN (Doctor Light Number): Robôs Criados por Dr. Light (Nota: Dr. Light era chamado até então de Right ou Wright no Japão).

NLN (Usado na série: Mega Man X).

DWN (Doctor Wily Number): Robôs Criados ou Modificados pelo Dr. Wily.

DRWN (Doctor Right and Wily Number) em Mega Man 3 e nos Mangás, são números de série da criação conjunta de Wily e Light.

MXN (Mr. X. Number): Criados por Mr. X (Dr. Wily) em Mega Man 6.

NWN. 001: Ra Thor (Ra Thor é New Wily Numbered Robot Master)

DWN∞: Zero (Zero de Mega Man X)

DCN (Doctor Cossack Number): Robot Master criados por Dr. Cossack em Mega Man 4.

KGN (KinG Number): Robot Masters criados por King em: Mega Man & Bass (Rockman & Forte no Japão).

MWN (Mega World Number) número de série para os Robot Master da Genesis Unit. Em Mega Man: The Wily Wars (Rockman: Mega World no Japão)

RKN (Rockman Killer Number) ou **MKN** (Mega Man Killer Number) foram unidades de Robot Masters criados nas subséries do Game Boy (Mega Man II) e recentemente introduzidos na série clássica em Mega Man 10.

SRN (Space Ruler Number) unidades de Robot Masters presentes na subsérie do Game Boy conhecidos como Staroids, fizeram uma aparição única no jogo Mega Man V.

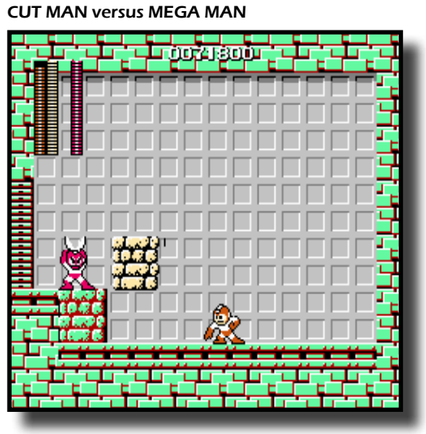
SWN (Special Wily Number) foram duas unidades especiais criadas pelo Dr. Wily e cujos números de identificação correspondem aos personagens Bass (Forte) e Treble (Gospel) que fizeram sua primeira aparição em Mega Man 7.

ELEMENTOS PECULIARES DA JOGABILIDADE DE MEGA MAN:

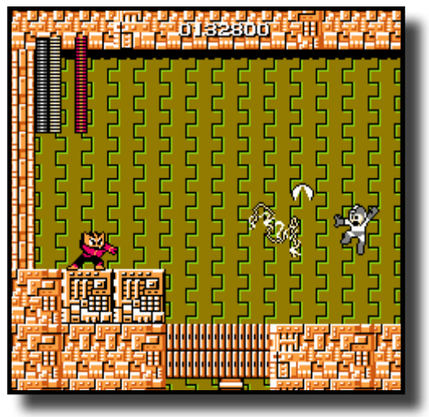
Para não tornar a análise dos títulos muito cansativa na leitura, achei mais conveniente abordar o quesito elementos de jogabilidade em um campo separado, resumindo algumas principais características do jogo Mega Man através da série clássica. Sintetizar a explicação do esquema de jogo de Mega Man, não passando a idéia de: *"Quem jogou um jogou todos"*, pelo contrário, tem como objetivo a compreensão de como a fórmula original, mesmo com significativos acréscimos (Novas Armas, Itens, Sistema e etc.) provou por si só o quão brilhante e revolucionário a franquia se tornaria a cada novo jogo lançado e até os dias de hoje.

Keiji Inafume se inspirou no jogo oriental de Jan Ken Pô (Pedra, Papel e Tesoura) cuja proposta é usar um elemento contra o outro anulando assim sua força, prova disso podemos perceber no esquema pré-definido de batalhas contra os Robot Masters. Este engenhoso engine de batalhas se tornaria marca registrada de toda a série.

CUT MAN versus MEGA MAN



Compreendendo o Sistema:
A Arma de Guts Man usada para derrotar Cut Man que por sua vez é mais forte contra Elec Man. Cada chefe tem sua respectiva força que é anulada pela força de outro.

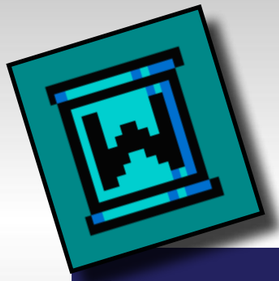


ELEC MAN versus MEGA MAN

No principio, o Mega Buster tinha o papel de arma inicial apenas contra o primeiro Robot Master. Cada nova arma traz consigo o poder e a fraqueza contra o próximo adversário, mas para não perder sua utilidade durante todo o jogo, essas armas tornaram-se limitadas. Um medidor extra de energia aparece cada vez que uma destas armas é usada, podendo ser preenchida com itens (Power Cells) de restauração deixado por inimigos.

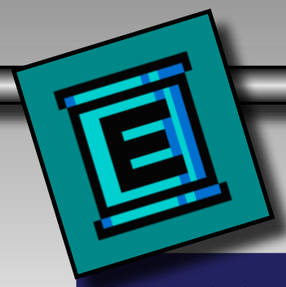
POWER CELLS (Células de Energia)
Itens de restauração (respectivamente na imagem de energia e armas) – O tamanho pequeno e grande indicam a quantidade de unidades restauradas por item.

CONHECENDO OS FAMOSOS TANKS:



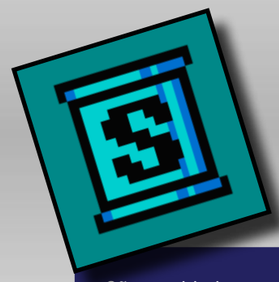
Weapon Tank (W)

Restauram a energia das armas especiais. Mega Man podia apenas carregar quatro unidades, e aumentada para nove em Mega Man 10. Suas primeiras aparições foram em Mega Man 4 e 5, seguindo depois para Mega Man 7.



Energy Tank - E Tank (E)

Fez sua primeira aparição em Mega Man 2 e a partir daí tornou-se um item importante durante toda a série clássica (e depois dela). Basicamente veio como um refil extra de energia, muito útil em batalhas contra os Robot Master naqueles momentos em que a energia está muito baixa. Inicialmente o número máximo de E era de apenas quatro, foi aumentado para nove em Mega Man 3 até Mega Man 6, foi reduzido para quatro nos jogos de Game Boy e Mega Man 7. E por fim, novamente para nove em Mega Man 9 e 10.



Super Tank (S)

São unidades mais avançadas que permitia restaurar tanto a barra de energia quanto a munição das armas especiais, infelizmente, apenas um podia ser carregado por vez. Teve aparições em Mega Man 4, 5 e 7.

Mistery Tank (M)

Assim como seu equivalente, Super Tank, recupera a energia das barras de vida e armas de Mega Man. Se um M Tank é usado quando os medidores estão cheios, ele irá transformar todos os inimigos mais fracos da tela em vidas extras, ou uma vida extra se não houver nenhum inimigo fraco por perto. Assim como o Super Tank somente um pode ser carregado por vez. Aparições: Mega Man 5, Mega Man 9 e Mega Man 10

(?) Can (lit. Lata)

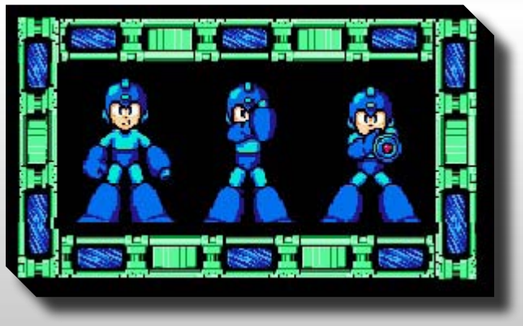
Também conhecida como Surprise Box. É uma caixa com a marca de interrogação que apareceu pela primeira vez em Mega Man 3 e uma vez aberto com um tiro, dá á Mega Man um item aleatório de restauração de arma ou energia.

L Tank (L)

É um Tank especial que Proto Man entrega a Mega Man antes de lutar contra Dark Man para restaurar toda sua energia. Também foi reconhecida uma propriedade extra de aumento de defesa do personagem. Aparições: Mega Man 4.

MEGA BUSTER E OS AJUDANTES DE MEGA MAN:

Mais tarde e com o desenvolvimento da série (Precisamente em Mega Man 4) a arma Mega Buster ganharia poder e força extra (tiro concentrado) que depois afetaria as armas adquiridas pelos mestres, criando novos ataques além dos já existentes. Inovar, mas não abrir mão de sua essência original foi, e ainda é, a grande sacada de Mega Man no quesito jogabilidade.



Em Mega Man IV, a Mega Buster ganhou mais força e poder de ataque, ganhando mais importância no jogo e afetando o ataque das demais armas dos Robot Masters no decorrer da série.

O acréscimo de ajudantes ao personagem (Rush, Flip-Top e Beat) além de aumentarem o arsenal de Mega Man, ajudariam o personagem na exploração dos cenários e criariam novas armas e armaduras. Com isso Mega Man poderia voar, criar plataformas para alcançar pontos distantes e escorregar por passagens aumentando assim a diversão de explorar os cenários de jogo.

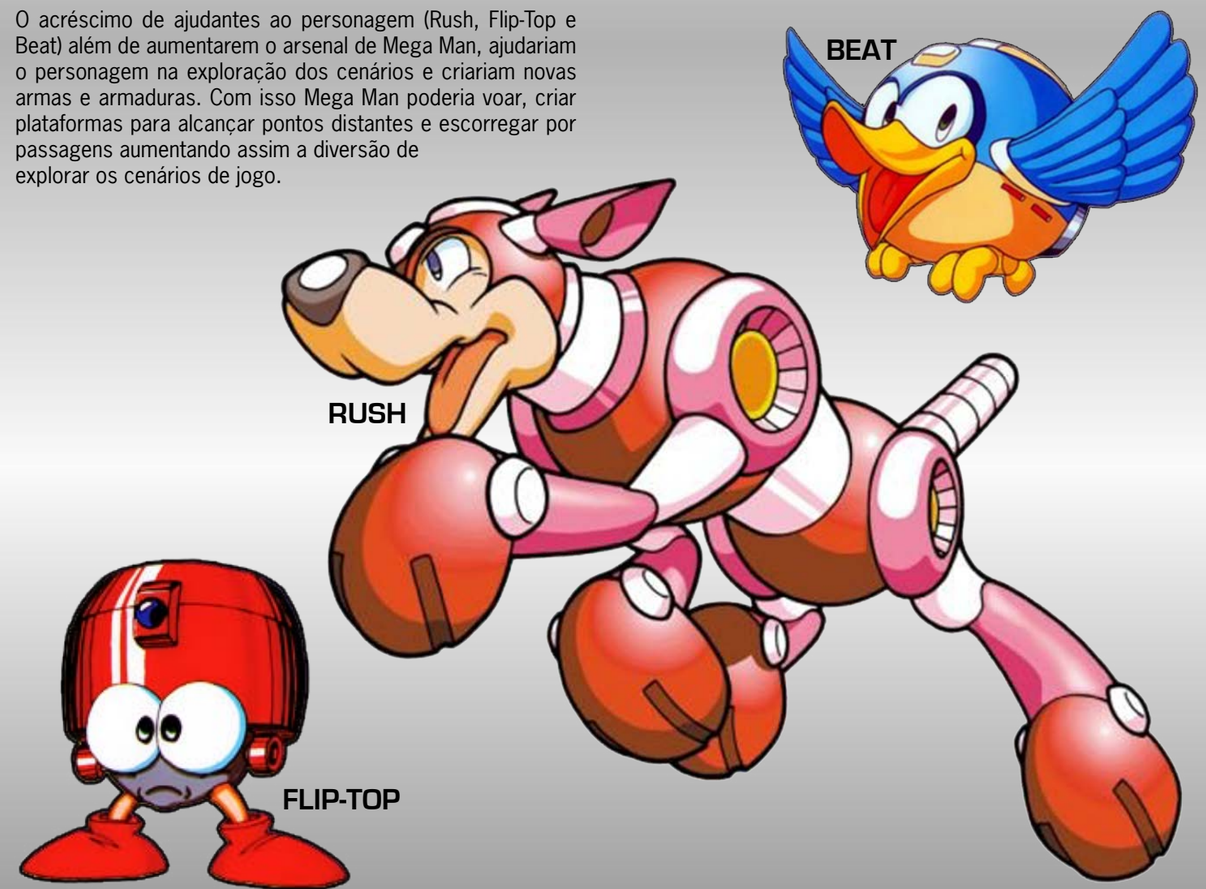
Auto também viria a entrar como personagem suporte de Mega Man, criando assim uma loja de itens e de upgrades para o personagem em alguns jogos da série clássica.

A DIFICULDADE ELEVADA NA SÉRIE:

Algo que é muito questionado por diversos jogadores é o grau elevado de dificuldade que também foi mantido em toda série. Já ouvi muitos relatos de pessoas que desencorajadas por esta dificuldade, não prosseguiram em outros jogos da série. Este especial não tem como objetivo provar o contrário, mas é importante ressaltar este ponto na jogabilidade.

A dificuldade de jogo é recompensada graças aos belos gráficos, excelente trilha sonora e demais elementos aqui citados que fizeram de Mega Man um jogo profundo onde cada avanço (mesmo que á custo de muitas vidas e sofrimento) é recompensado com uma aventura de proporções épicas. Mega Man é de uma época e safra de jogos em que o jogador testava seus limites e paciência, mas que esbanja criatividade em cada parte.

Encerrando esta explicação básica sobre os elementos de jogabilidade de Mega Man durante a série clássica, creio que podemos seguir adiante e analisar cada um dos títulos mais dinamicamente, onde muitas outras surpresas e segredos irão surgir.



FICHA TÉCNICA:
ROCKMAN (Japão)
MEGAMAN (EUA)

LANCAMENTO:
17/12/1987 (Japão)
—/12/1987 (EUA)
13/12/1987 (EU)

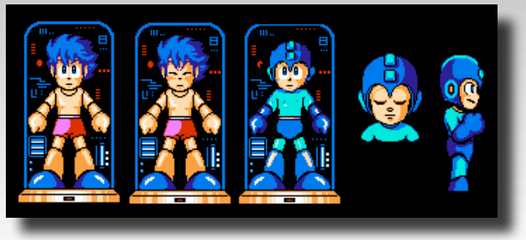
PLATAFORMAS:
Nes/Famicom, Playstation, Mobile Phones, Virtual Console, Playstation Store

ROBOT MASTER
GUTS MAN
ARMA
SUPER ARM

HISTÓRIA DO JOGO:

A história do primeiro jogo da série Mega Man é o ponto de partida para todo o desenvolvimento da franquia. Entretanto, com a repercussão dos jogos e a criação de novas instalações, alguns detalhes foram acrescentados ao story board original.

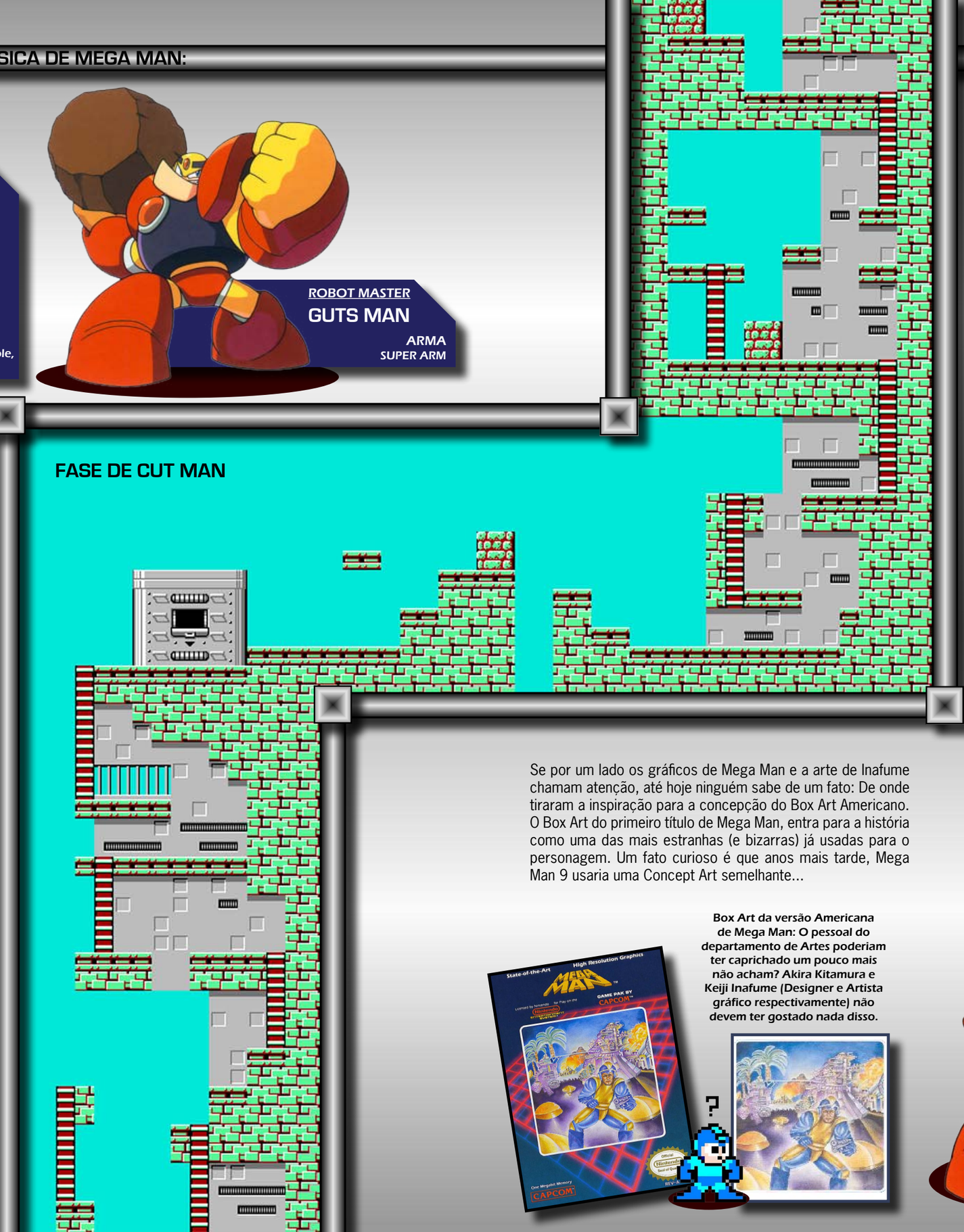
Um bom exemplo disso é o que os jogadores veriam na introdução de Mega Man 4 que faz um retrospecto gráfico de como Mega Man se oferece voluntariamente para ser convertido em um robô de ataque. Tais conversões incluíam uma arma retrátil chamada de Mega Buster e a habilidade de copiar as armas/habilidades de outros robôs.



Modificação de Mega Man para se transformar em um robô de ataque. Mega Man possui inteligência própria, sensibilidade e reações bem próximas a de um ser humano.

A trama do primeiro jogo de Mega Man tem início quando o Dr. Wily, modificando e reprogramando as criações de Dr. Light cria uma legião de 6 vilões (Robot Masters) que ameaçam não só a vida de outros seres humanos e robôs na fictícia cidade de "Mosteropolis", mas revela o desejo de Wily de dominar o mundo.

Mega Man então enfrenta cada um dos Robot Masters para finalmente ter acesso a fortaleza do Dr. Wily em um confronto final (algo que passaria a ser característico em quase toda série). Sendo derrotado, Wily pede perdão e é então entregue por Mega Man as autoridades.



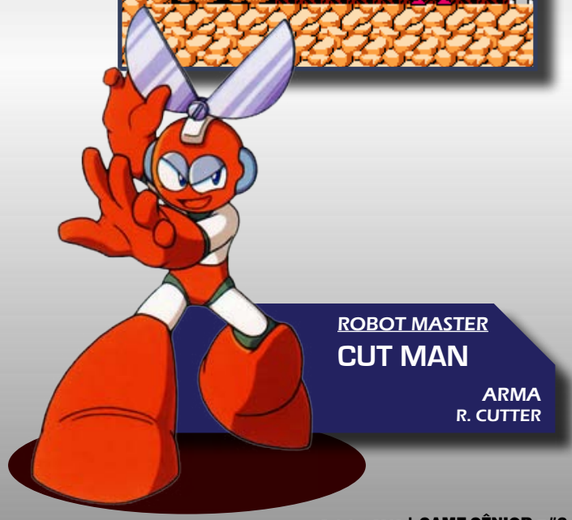
Se por um lado os gráficos de Mega Man e a arte de Inafume chamam atenção, até hoje ninguém sabe de um fato: De onde tiraram a inspiração para a concepção do Box Art Americano. O Box Art do primeiro título de Mega Man, entra para a história como uma das mais estranhas (e bizarras) já usadas para o personagem. Um fato curioso é que anos mais tarde, Mega Man 9 usaria uma Concept Art semelhante...

Box Art da versão Americana de Mega Man: O pessoal do departamento de Artes poderiam ter caprichado um pouco mais não acham? Akira Kitamura e Keiji Inafume (Designer e Artista gráfico respectivamente) não devem ter gostado nada disso.

ANÁLISE DE MEGA MAN, O COMEÇO...

Embora seja considerado o jogo da série clássica do Nes com os gráficos mais simples (ficando acima somente das versões Game Boy e DOS). Mega Man em sua primeira instalação da série, impressionou sim os jogadores não apenas pela beleza dos gráficos de fundo, mas pelos sprites animados do personagem e inimigos de fase. O cuidado em criar robôs que também tivessem uma relação próxima com o tipo de cenário (ou meio ambiente) foi uma das grandes sacadas de Inafume e sua equipe.

Gráficos: Mega Man tanto nos seus sprites quanto no dos inimigos de fase exibiam características únicas, muito bem feitos comparado a outros jogos de sua época.



ROBOT MASTER
CUT MAN
ARMA
R. CUTTER

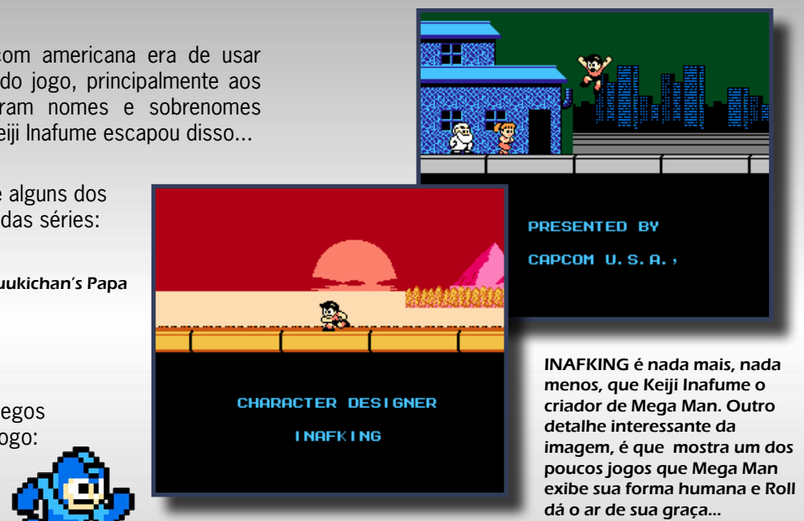
Outra política muito estranha da Capcom americana era de usar abreviações para o staff de produção do jogo, principalmente aos músicos que na grande maioria tiveram nomes e sobrenomes trocados por apelidos. Nem o próprio Keiji Inafume escapou disso...

Eis uma singela lista dos apelidos: de alguns dos compositores de Mega Man através das séries:

Mega Man 1: C. Manami & Yuukichan's Papa
Mega Man 2: Manami, Ogeretsu, Ietel, and Yuukichan's Papa
Mega Man 3: "BUNBUN"
Mega Man 4: "OJALIN" & Bun Bun
Mega Man 5: Mari Maruta
Mega Man 6: Yuko Kadota

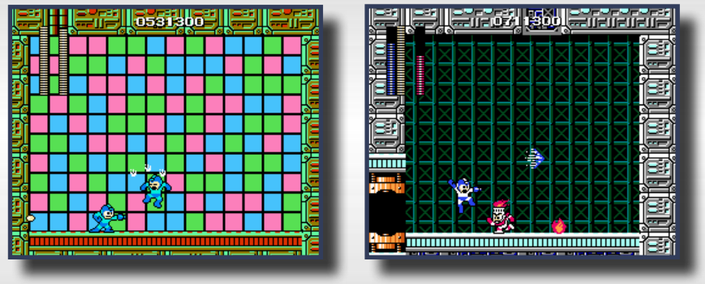
Os seguintes apelidos foram pegos diretamente dos créditos do jogo:

Mega Man 7: T."ANIE".N, YUK, KRSK, V-TOMOZOH, KAN, APPLE Z, MORE RICH, NARINARI, IPPO



INAFKING é nada mais, nada menos, que Keiji Inafume o criador de Mega Man. Outro detalhe interessante da imagem, é que mostra um dos poucos jogos que Mega Man exibe sua forma humana e Roll dá o ar de sua graça...

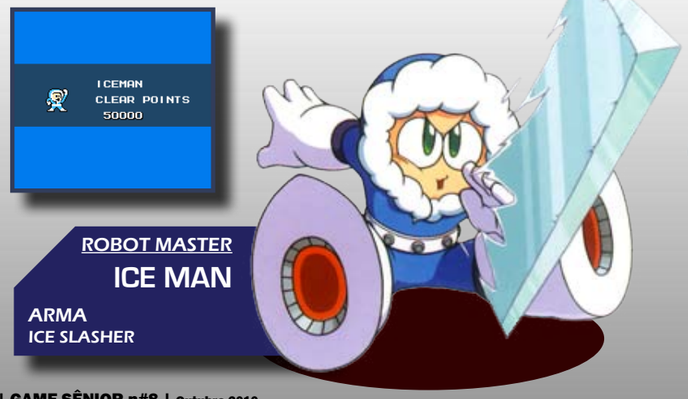
Embora o título tenha sido bem recebido pela crítica e pelo "exigente" público Norte Americano, não trouxe para a Capcom o resultado de vendas que a empresa esperava. O jogo em si teve vendas razoáveis e gerou um lucro substancial a empresa, e por muito pouco, a Capcom quase deixou o interesse de lado em criar uma continuação para Mega Man. Felizmente, a persistência de Inafume e o empenho de sua equipe, conseguiram uma reviravolta no quadro como veremos mais adiante em Mega Man 2.



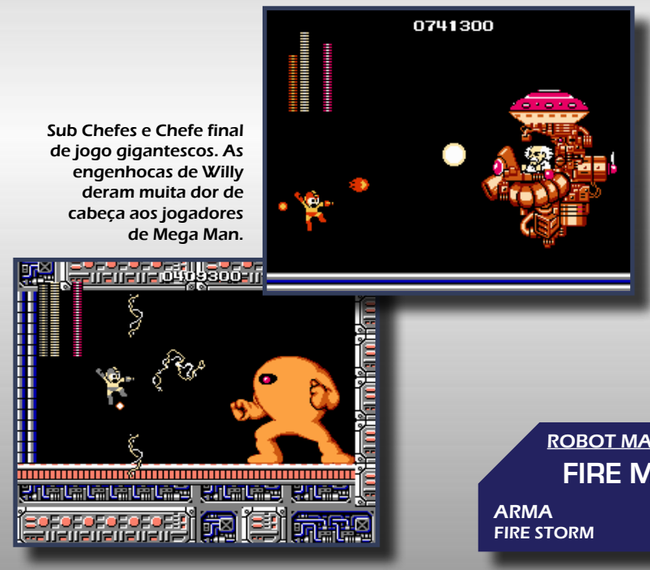
Mega Man enfrentando seu clone "malvado" (esq.) e ao lado, a luta contra todos os chefes de fase novamente, algo que se tornaria marca registrada da série no quesito jogabilidade.

FASE DE GUTS MAN

No departamento musical, o primeiro título da série oferece uma trilha sonora agradável e o tema característico da introdução das fases (onde aparece o nome do Robot Master e sua pontuação bônus) iria imortalizar para sempre o tema como principal referência de Mega Man no mundo dos games. Pessoalmente gosto muito das batidas das fases de Ice Man e Elec Man (Personagem favorito de Inafume). Composições de: Manami Matsumae e Yoshihiro Sakaguchi.



Sub Chefes e Chefe final de jogo gigantescos. As engenhocas de Willy deram muita dor de cabeça aos jogadores de Mega Man.



CURIOSIDADES SOBRE MEGA MAN:

*Chamado de Rockman no Japão, o nome é uma analogia musical onde juntamente com a sua irmã robô Roll, formariam a palavra Rock and Roll. Blues (Proto Man) Duo (de Dueto ou Duet) e Bass (Forte) também seriam homenagens do criador aos estilos musicais.

*Keiji Inafume foi contratado para integrar o Street Fighter Team, mas nunca atuou diretamente em nenhum jogo da série, com exceção de Marvel VS. Capcom, onde Mega Man, Roll e outros personagens aparecem no Staff de lutadores e aparições cameos da série.

*Segundo Inafume, o Mega Man Team e o desenvolvimento do jogo foram tão rígidos, que ele declarou que seu superior na Capcom exigia que o projeto estivesse o mais próximo da perfeição possível.

*O primeiro Design do Dr. Willy não ficou do agrado de Inafume, segundo ele, tanto o tamanho quanto e estereótipo do vilão, estavam longe do que ele imaginava. Feitas as devidas mudanças quanto a imagem e tamanho de Willy, Inafume ficou satisfeito e nunca mais ele foi alterado.

*Nomes como: Rainbow Kid, Mighty Man e Rainbow Man foram cogitados para serem um dos nomes de Mega Man no Japão. O curioso é que o então vice-presidente Sênior da Capcom nos EUA, Joseph Morici mudou para Mega Man por achar o nome japonês horrível.

SUPER MEGA MAN—
So What's the Deal?

If you haven't heard much about the long-awaited 16-bit *Mega Man*, that's because there's not much to hear. The *Mega Man* games are developed for Capcom in Japan, which means that production has to be quite far along before the folks at Capcom get a look.

"We understand the game is well into development, but we haven't seen anything yet," says Joseph Morici, senior vice president of Capcom. "You can assume, however, that the game will be substantially better than other versions just because of the quality of the machine."

Morici tells *Game Players* that not only is *Super Mega Man* due out by the end of the year, but *Mega Man Soccer* (working title), a 16-bit soccer simulation, should also be on store shelves. There's another 8-bit adventure on the way before the end of 1993, too, so don't think Capcom is abandoning the NES market.

"We'll continue the series for NES at least through 1993," Morici says, "and probably indefinitely. The character and design of the games makes a variety of game action possible, and it's easy to make a sequel — and to make each sequel better than the one before. I'd say that we've sold more than two million *Mega Man* games. It's far and away our best-selling series."

Some readers may not realize that Mega Man is actually based on a Japanese hero named Rock Man. When Morici first contemplated bringing over the *Rock Man* game for the U.S. market, he liked the game — and hated the name. "That title was horrible," he says. "So I came up with Mega Man, and they liked it enough to keep using it for the U.S. games. The games are actually identical to the Japanese versions."

Although Morici doesn't have much information on *Super Mega Man*, he does know that it includes a fairly large memory configuration and a battery backup — definitely something new for the series. He's got bad news for Sega Genesis fans, however. Like *Street Fighter II*, there's "nothing in the works" for a Genesis *Mega Man*. There's no 32-bit CD-ROM game in the planning stage, either.

— L.M.

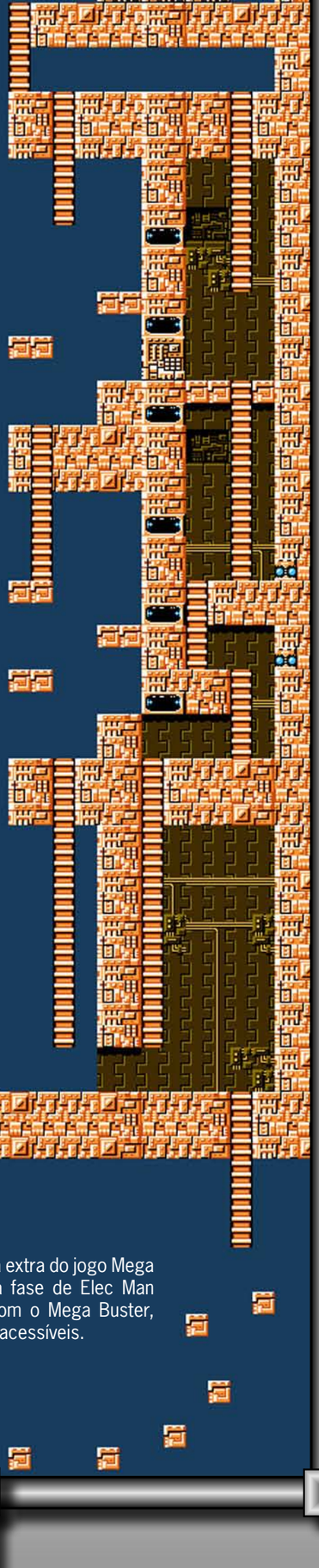
Entrevista publicada em 1993, onde Joseph Morici, então vice-presidente da Capcom, afirma que "o nome título: Rockman era horrível" e que sugeriu Mega Man e todos gostaram. – Fonte: Mega Man Network

*A cor azul de Mega Man veio da limitação do hardware do Nintendo 8 bits (O NES possuía uma paleta limitada com apenas 56 cores) e o tom azul permitia o efeito "shade" (sombra), possibilitando assim uma gama maior de efeitos na programação do personagem.

*Uma das inspirações mais fortes do Anime Astro Boy, está voltada na arma retrátil de Mega Man. Segundo Inafume foi o que deu um tom mais realístico ao fato de Mega Man retrair a mão e poder usar o Mega Buster, tudo ao mesmo tempo durante o jogo.

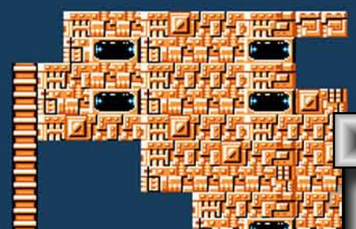
*Elec Man é citado várias vezes pelo criador como um de seus designers favoritos nos inimigos de Mega Man.

*Mega Man, foi o único jogo da série á ter um score na tela de jogo.



FASE DE ELEC MAN

MAGNET BEAM (M) – Arma extra do jogo Mega Man que está localizada na fase de Elec Man – Cria plataformas no ar com o Mega Buster, alcançando assim lugares inacessíveis.



FICHA TÉCNICA:
ROCKMAN 2 - Dr. Wily no Nazo (Japão)
MEGAMAN II - The Mystery of Dr. Wily (EUA)

LANÇAMENTO:
24/12/1988 (Japão)
—/06/1989 (EUA)
14/12/1990 (EU)

PLATAFORMAS:
Nes/Famicom, Playstation, Mobile Phones, Virtual Console, Playstation Network, iPhone OS, Nintendo 3DS

HISTÓRIA DO JOGO:

Passados alguns meses desde os eventos do primeiro jogo. Dr. Light sabia que Wily não deixaria de lado seus planos para dominar o mundo usando robôs e que a derrota para Mega Man não ficaria impune. Wily consegue escapar da prisão, e nos escombros de sua antiga fortaleza, começa a criar um novo exército de Robot Masters.

Quando os primeiros ataques começaram na cidade, Dr. Light imediatamente ordena que Mega Man coloque um fim nos planos malvados de Wily.

ROBOT MASTER
WOOD MAN
ARMA
LEAF SHIELD

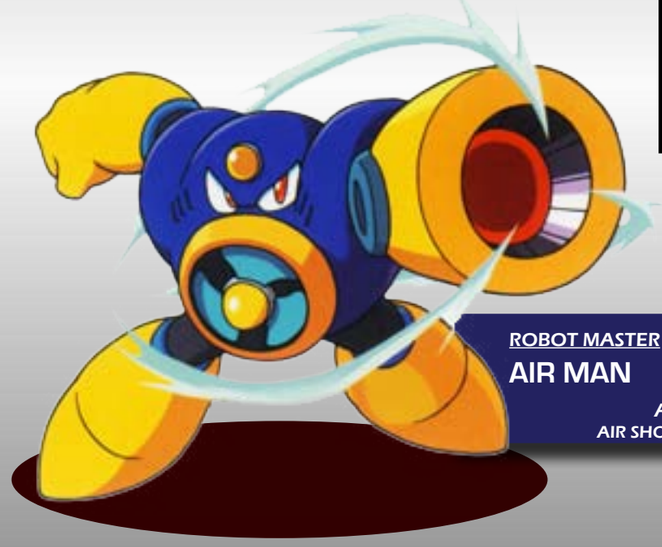
ANÁLISE DE MEGA MAN II:
O RETORNO TRIUNFAL DE MEGA MAN ESTABELECENDO A FRANQUIA NO MUNDO

Considerada o 20º jogo mais vendido da Capcom e um Best Seller de sua época com a incrível marca de 1.5 milhões de jogos vendidos é difícil imaginar que o título aclamado pelos jogadores até hoje como: "O melhor Mega Man da série Clássica", esteve bem próximo de não ter sido produzido.

versão Americana

versão Européia

Embora a Capcom Americana soubesse que Mega Man era uma criança de 10 anos insistiam em mostrá-lo como um adulto. Mas sem dúvida a maior "viagem" do design de Mega Man II ficou por conta do design Europeu (ver imagem a direita).

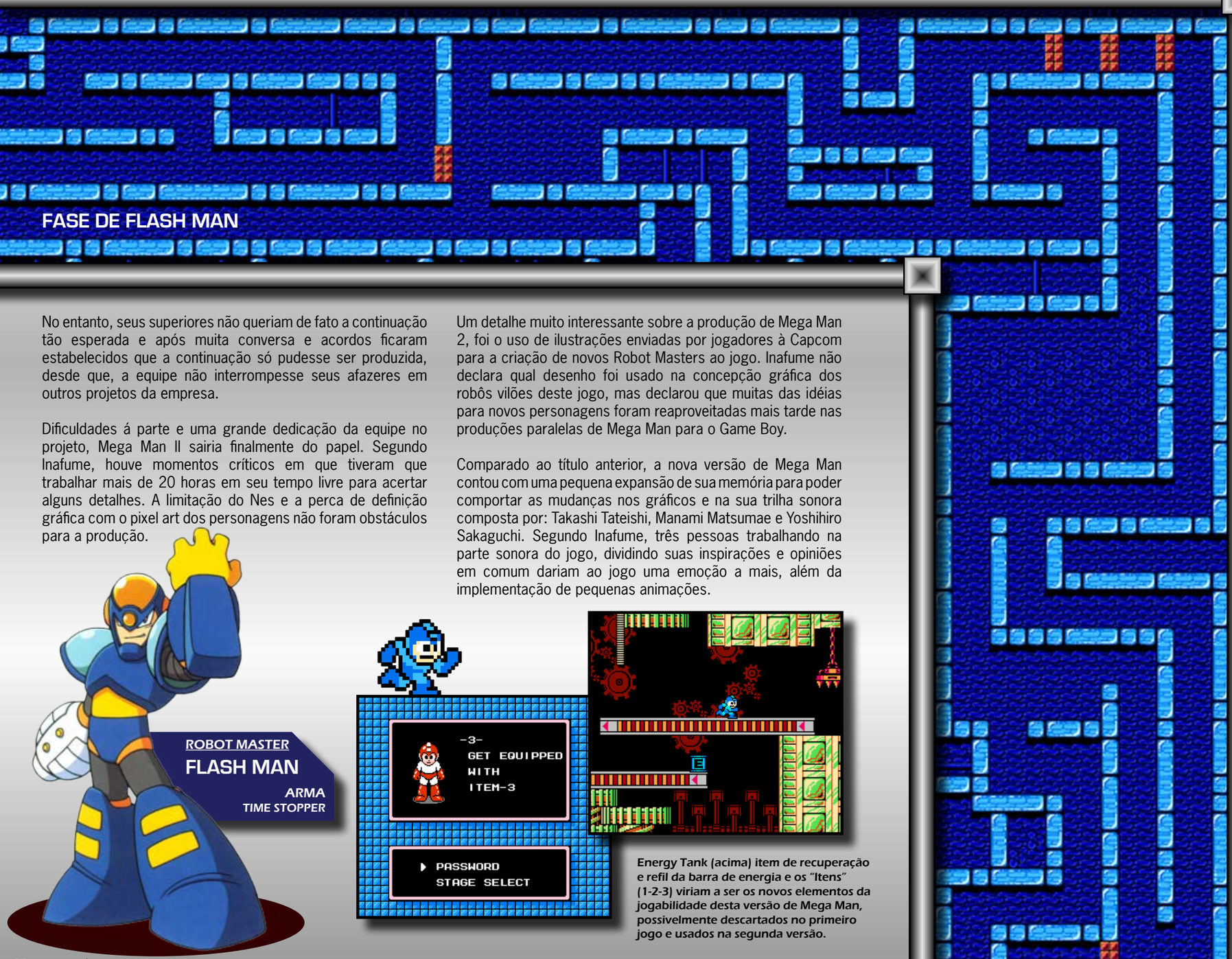


ROBOT MASTER
AIR MAN
ARMA
AIR SHOOTER

Nota: Air Man é considerado pela maioria dos fãs como um dos maiores (e queridos) Robot Masters criados pelo Dr. Wily.

Os resultados das vendas do primeiro título não haviam impressionado a Capcom em seu objetivo de criar um jogo de aventura/plataforma que projetasse o nome da empresa nos consoles domésticos. Verdade seja dita que Keiji Inafume teve que abrir mão de muitos elementos e idéias que tinha no desenvolvimento original de Mega Man e ele contava que poderia usá-los na continuação.

ROBOT MASTER
BUBBLE MAN
ARMA
BUBBLE LEAD



No entanto, seus superiores não queriam de fato a continuação tão esperada e após muita conversa e acordos ficaram estabelecidos que a continuação só pudesse ser produzida, desde que, a equipe não interrompesse seus afazeres em outros projetos da empresa.

Dificuldades á parte e uma grande dedicação da equipe no projeto, Mega Man II sairia finalmente do papel. Segundo Inafume, houve momentos críticos em que tiveram que trabalhar mais de 20 horas em seu tempo livre para acertar alguns detalhes. A limitação do Nes e a perca de definição gráfica com o pixel art dos personagens não foram obstáculos para a produção.

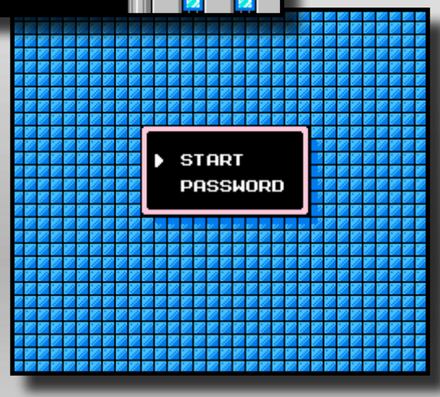
Um detalhe muito interessante sobre a produção de Mega Man 2, foi o uso de ilustrações enviadas por jogadores à Capcom para a criação de novos Robot Masters ao jogo. Inafume não declara qual desenho foi usado na concepção gráfica dos robôs vilões deste jogo, mas declarou que muitas das idéias para novos personagens foram reaproveitadas mais tarde nas produções paralelas de Mega Man para o Game Boy.

Comparado ao título anterior, a nova versão de Mega Man contou com uma pequena expansão de sua memória para poder comportar as mudanças nos gráficos e na sua trilha sonora composta por: Takashi Tateishi, Manami Matsumae e Yoshihiro Sakaguchi. Segundo Inafume, três pessoas trabalhando na parte sonora do jogo, dividindo suas inspirações e opiniões em comum dariam ao jogo uma emoção a mais, além da implementação de pequenas animações.

Energy Tank (acima) item de recuperação e refil da barra de energia e os "Itens" (1-2-3) viriam a ser os novos elementos da jogabilidade desta versão de Mega Man, possivelmente descartados no primeiro jogo e usados na segunda versão.

ROBOT MASTER
FLASH MAN
ARMA
TIME STOPPER

O Sistema de Password veio de encontro também a novidade da versão que foi a escolha de modo de jogo. O Jogador notaria dois níveis de dificuldade na tela de introdução: Normal (onde os Robot Masters são um pouco mais fracos) e Difficult (com o sistema de jogo comum a dificuldade de todos os títulos da série). Embora os Passwords viessem a dar uma ajuda, no sentido de parar e continuar mais tarde com os mesmos itens, armas e avanço no jogo, foi comprovado que um jogador mediano de Mega Man consegue terminar o jogo sem usar as passwords num tempo equivalente de 1 hora, no máximo 1 hora e 30 minutos.



Escolha do Nível de dificuldade e o sistema de Password foram às novidades de Mega Man 2. O Score, entretanto foi excluído desta e das demais versões da franquia Mega Man.

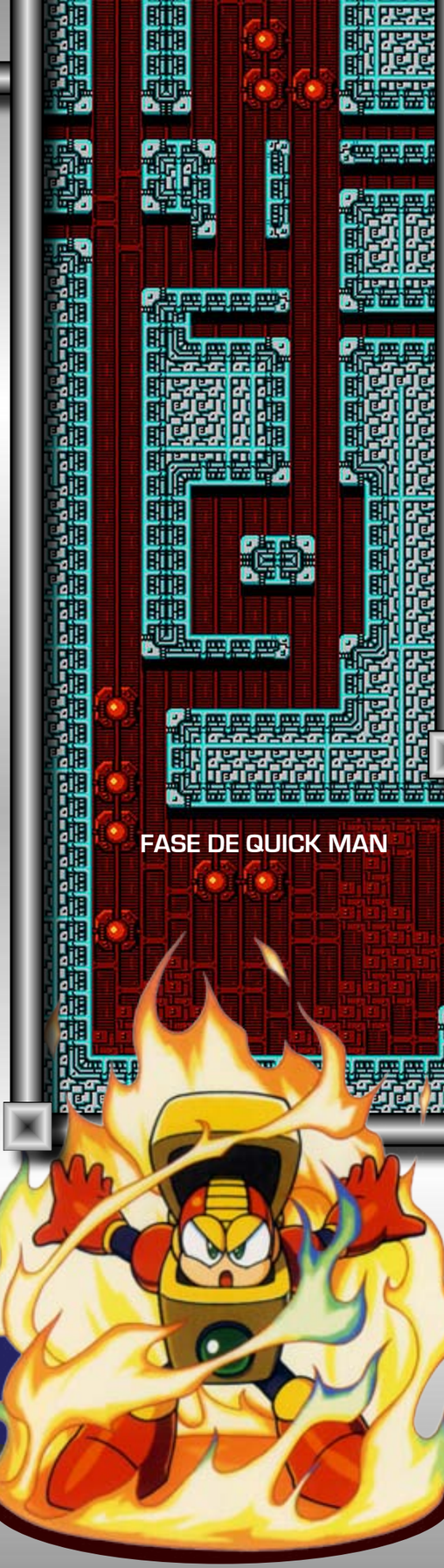
ROBOT MASTER
METAL MAN
ARMA
METAL BLADE

ROBOT MASTER
CRASH MAN
ARMA
CRASH BOMBER

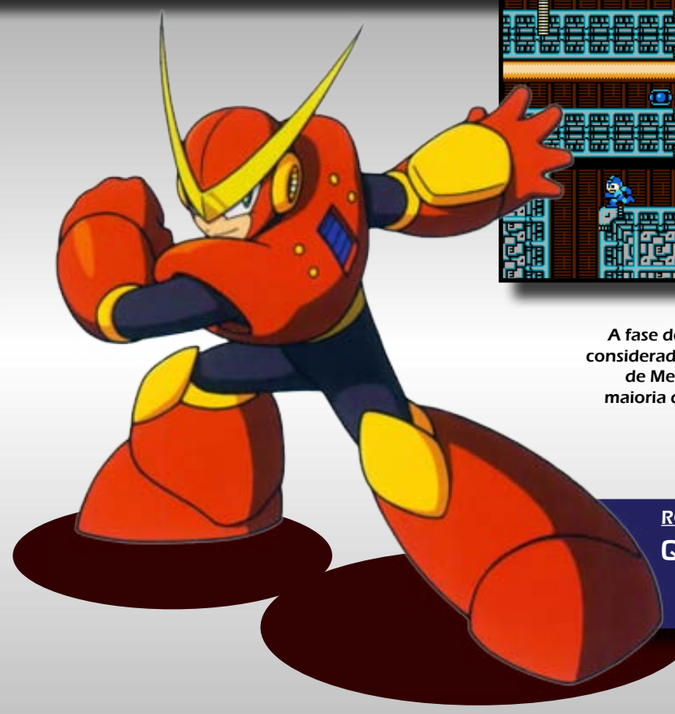
O perfeito conjunto entre gráficos, som e novos elementos de jogabilidade consagraram Mega Man II como o avanço da série ainda na geração 8 bits e a Capcom realmente acreditou definitivamente na franquia por mais de 20 anos.

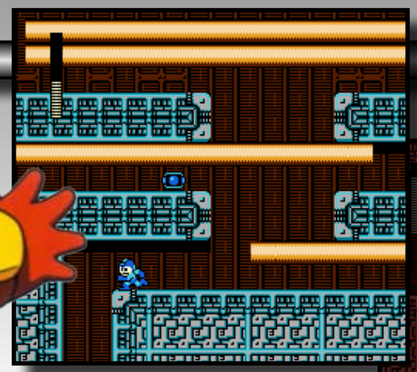
Mega Man II então veio a público com gráficos superiores a primeira versão, com uma trilha sonora impecável (sem claro, abrir mão dos temas característicos de introdução das fases e vitória) e jogabilidade totalmente expandida.

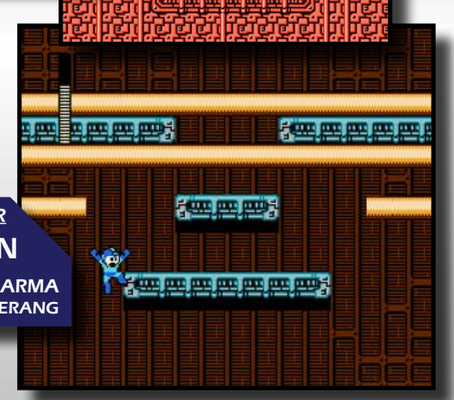
A arte dos inimigos de fase e sub-chefes mostraram a grande melhoria gráfica de Mega Man II além claro, da parte sonora. Este momento (abaixo) rendeu muita dor de cabeça para os jogadores pela grande dificuldade ao enfrentar este sub-chefe!



FASE DE QUICK MAN







A fase de Quick Man é considerada a mais difícil de Mega Man II pela maioria dos jogadores.

ROBOT MASTER
QUICK MAN
ARMA
QUICK BOOMERANG

ROBOT MASTER
HEAT MAN
ARMA
ATOMIC FIRE

CURIOSIDADES SOBRE MEGA MAN II:

*Este é o título de Mega Man que Keiji Inafume mais gostou de trabalhar e é considerado o seu favorito.

*O primeiro jogo da série a mostrar o Mapa do Castelo (Fortaleza) do Dr. Wily.

*O primeiro jogo da série onde o Dr. Wily criou seu próprio grupo de Robot Masters.

*O primeiro jogo da série á ter os tele transportadores para o Rematch com os Robot Masters.

*O primeiro á trazer os Energy Tanks, no entanto só pode carregar quatro ao invés de nove como foi implementado nas outras instalações da série.

*Captain Commando, um dos mascotes obscuros da Capcom até aqueles dias podia ser visto na parte traseira do Box da versão americana de Mega Man II (ao lado). Anos mais tarde, o personagem ganharia seu jogo próprio para Arcade.

MEGA MAN

FICHA TÉCNICA:

ROCKMAN 3 - Dr. Wily no Saigo!? (Japão)
MEGAMAN III - The End of Dr. Wily!? (EUA)

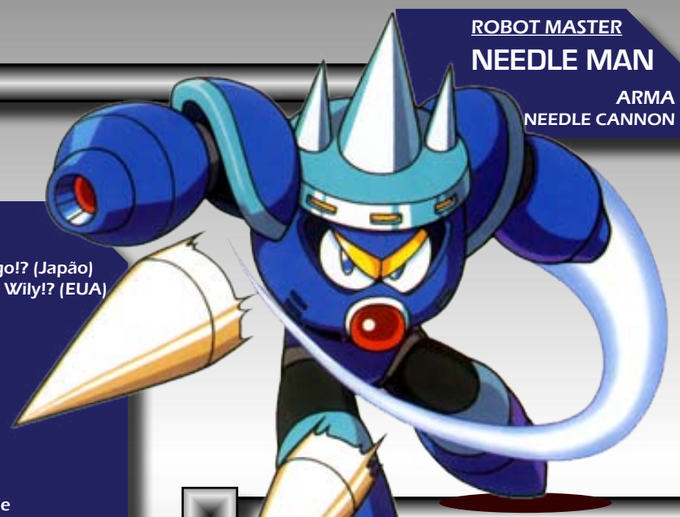
LANÇAMENTO:

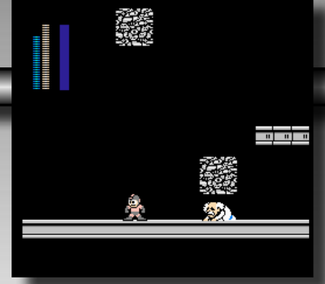
28/09/1990 (Japão)
—/11/1990 (EUA)
20/02/1992 (EU)

PLATAFORMAS:

Nes/Famicom, Playstation,
Mobile Phones, Virtual Console

ROBOT MASTER
NEEDLE MAN
ARMA
NEEDLE CANNON





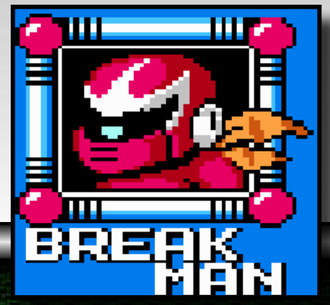
Derrotados os 8 Robot Masters, Mega Man vai para o confronto final com Wily. A destruição da nave de Wily faz com que sua fortaleza entre em colapso e antes que Mega Man possa salvar Wily, ele é soterrado pelos escombros. Mega Man também é soterrado, mas acaba sendo salvo por Proto Man e levado ao Laboratório do Dr. Light.

HISTÓRIA DO JOGO:

Mega Man 3 mostra a história de um Dr. Wily arrependido de seus crimes do passado, pedindo desculpas ao Dr. Light e propondo que a antiga sociedade e planos de construir robôs para fins pacíficos sejam refeitas. Dr. Light resolve dar um voto de confiança a Wily e então começam o projeto de um novo robô chamado Gamma.

Neste meio tempo, alguns robôs mineradores descobriram 8 cristais com uma misteriosa propriedade de força fora do comum. Quando Wily toma conhecimento desta descoberta começa a pensar nas possibilidades de ter em mãos estes cristais. Horas depois, os robôs da mina são atacados por misteriosos Robot Masters... Enquanto Mega Man e Dr. Light vão para as minas, enquanto Gamma é roubado por Wily.

Mega Man começa uma nova Batalha contra os Robot Masters de Wily, mas, durante as lutas, um misterioso robô surge em cena, robô este que tem um desenho e capacidades semelhantes às dele, o robô apresenta-se como Break Man (Mais tarde chamado de Proto Man ou Blues no Japão).



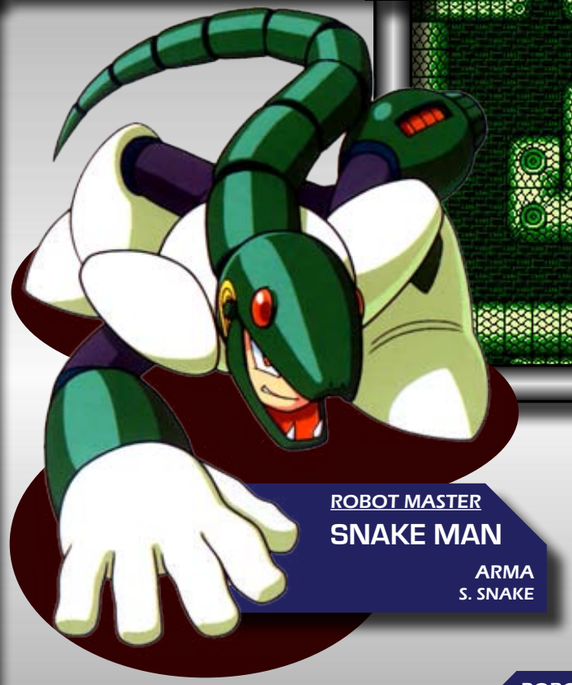
NOTA: Este é o único momento em toda a série que Proto Man segue á risca o desenho original dos robôs Sniper Joe.

FASE DE SNAKE MAN

Mega Man caminha como se quisesse pensar no que houve, enquanto Dr. Light relembra suas criações uma á uma, incluindo Proto Man.

Mega Man olha para o horizonte como se perguntasse:

"Quem é Proto Man?
Será um aliado
ou inimigo?"...



ROBOT MASTER
SNAKE MAN
ARMA
S. SNAKE

ROBOT MASTER
HARD MAN
ARMA
HARD KNUCKLE

ANÁLISE DE MEGA MAN III:

Segundo Keiji Inafume a produção de cada Mega Man rendeu momentos únicos e inusitados em sua carreira, e ele considera Mega Man III um dos títulos que mais gostou de produzir principalmente pelo fator desafio. O título não foi feito as pressas, no entanto um dos principais produtores havia desistido do projeto e coube a Inafume e sua equipe dar os retoques finais ao jogo.

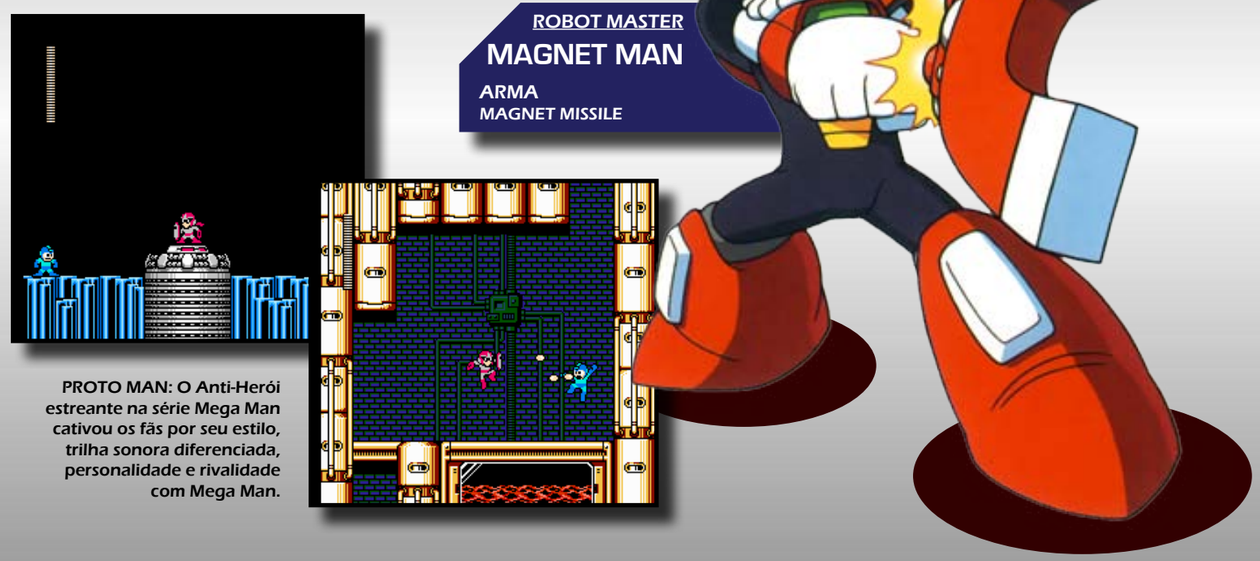
A mente por trás de Mega Man disse que gostaria de ter feito muito mais pelo jogo se tivesse tido mais tempo, mas a Capcom tinha pressa de um novo Mega Man e muito de seus planos originais ficariam arquivados para futuras instalações da série. Tal como Mega Man II, o concurso de "desenhos" para o designer dos Robot Masters foi realizado no Japão, e com uma marca recorde de 50.000 cartas com idéias para os próximos inimigos de Mega Man na série.

Mas sem dúvida o grande destaque do jogo está centrado na criação de Proto Man, um dos anti-heróis mais carismáticos e notáveis criados no mundo dos videogames. Afirmo que depois da entrada de Proto Man na série, o jogo deixou aquela fórmula mecânica de apenas derrotar vilões robóticos e um confronto final com o cientista louco e vilão principal.

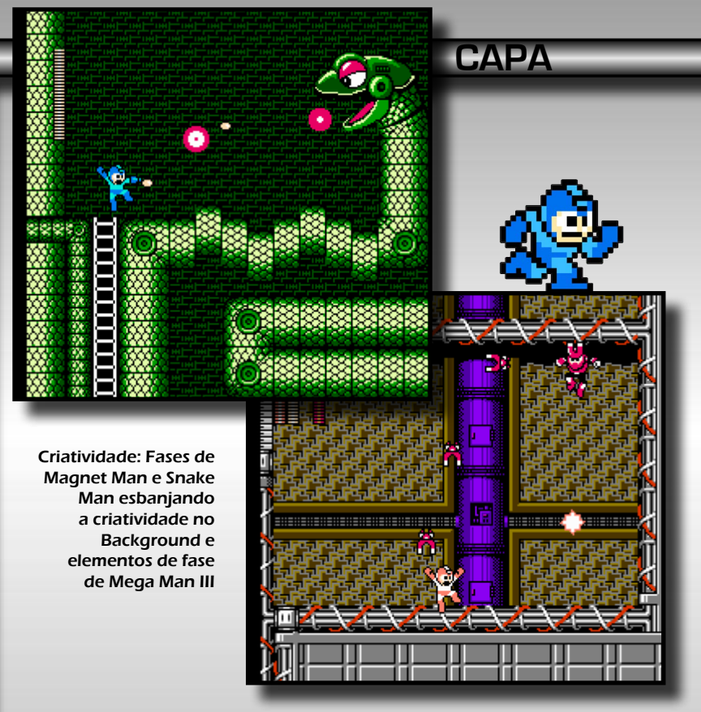
Mega Man ganhou um enredo mais profundo, cheio de reviravoltas e surpresas. O tema de Proto Man e seu estilo único se tornaram uma marca da série tanto quanto o próprio Mega Man.

As trilhas sonoras foram muito bem feitas e casam perfeitamente com o clima e proposta de cada fase, eu destaco as trilhas das fases de Magnet Man, Snake Man e Top Man.

Graficamente o jogo surpreende pela característica própria e designer criativo dos elementos presentes em cada fase. A fase de Magnet Man com seus elementos imantados e a de Snake Man com suas serpentes robóticas e gigantescas foram um verdadeiro show visual no console 8 bits da Nintendo. Embora os jogadores tenham sentido falta da animação de abertura, algumas pequenas animações no laboratório do Dr. Light podem ser vista no interlúdio das fases.



PROTO MAN: O Anti-Herói estreante na série Mega Man cativou os fãs por seu estilo, trilha sonora diferenciada, personalidade e rivalidade com Mega Man.

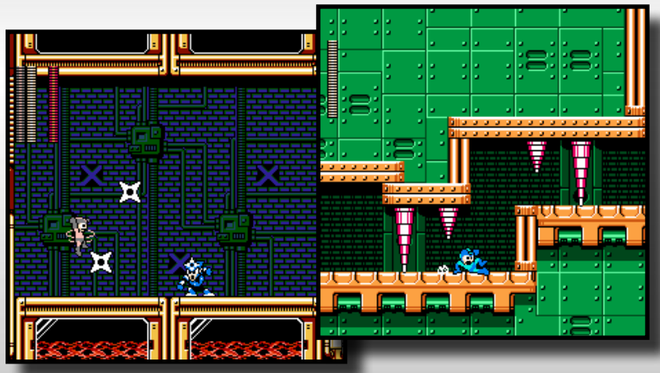


Criatividade: Fases de Magnet Man e Snake Man esbanjando a criatividade no Background e elementos de fase de Mega Man III

Mas não pensem que Mega Man 3 foi exclusivamente gráficos, a jogabilidade também foi melhorada e com o acréscimo do movimento: slide (rasteira ou deslizar pelo chão) tornou a movimentação de Mega Man mais ágil inclusive na batalha contra os Robot Masters. Graças a este movimento as investidas dos "Robôs Saltadores" pôde ser revertida em defesa e contra-ataque.

Dizem as más línguas que este movimento foi colocado na série, por causa da chuva de reclamações por causa da fase de Quick Man em Mega Man II, uma das mais difíceis do jogo anterior e onde sem dúvida este movimento fez muita falta...

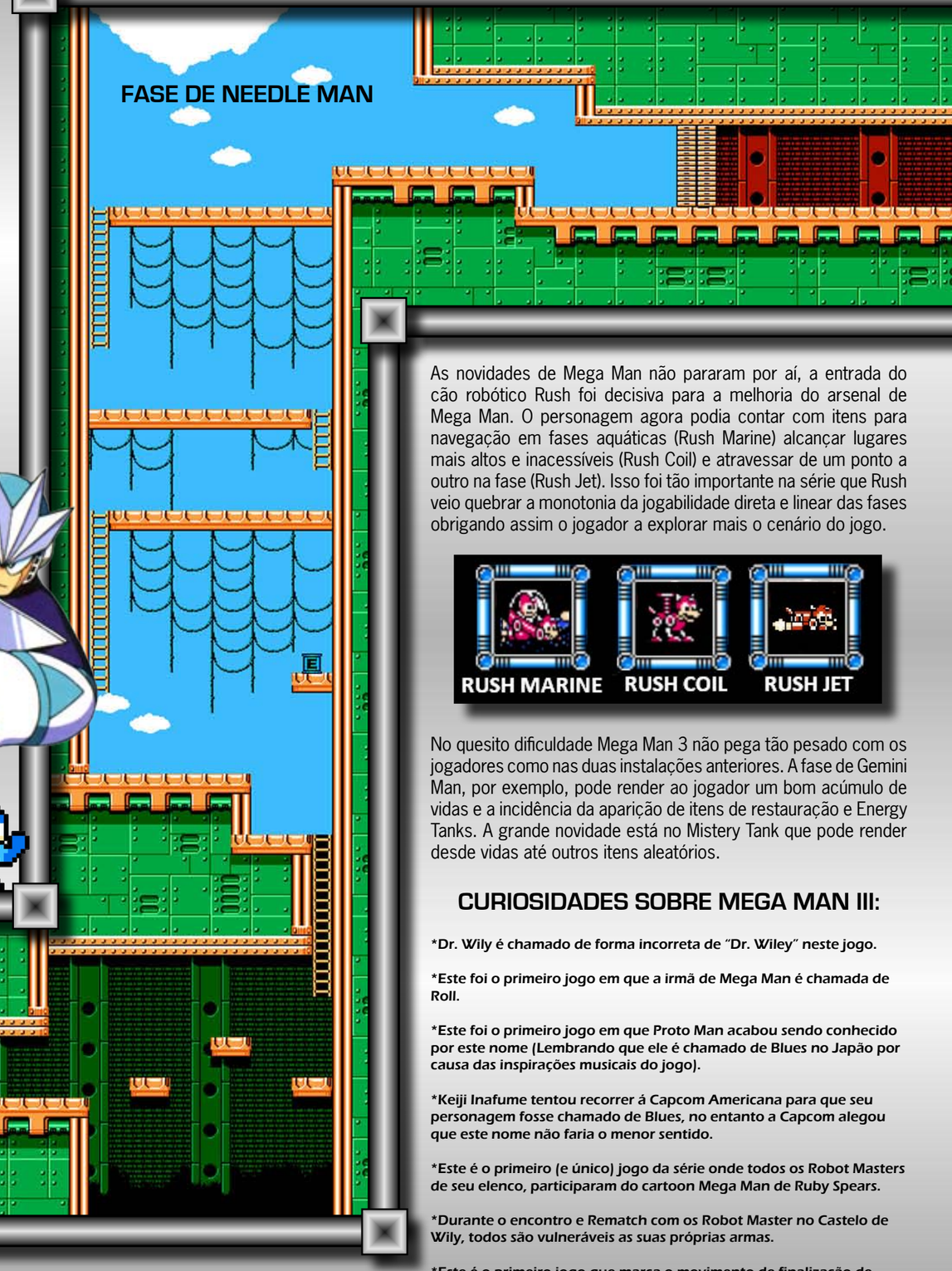
Outro bom exemplo de criatividade na jogabilidade pode ser visto também no uso das armas especiais. Um bom exemplo é o movimento giratório da arma Top Spin contra Shadow Man.

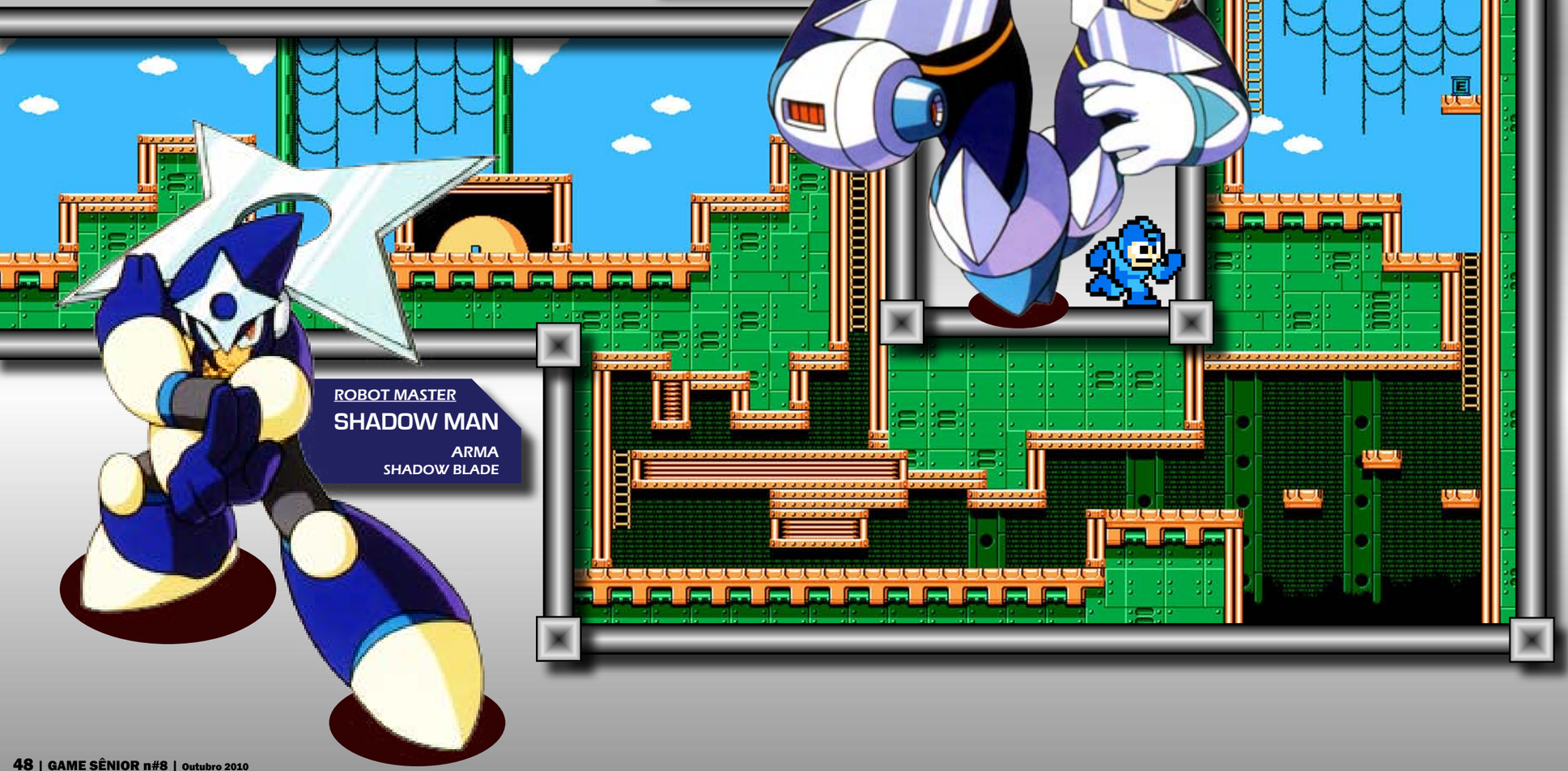


Melhorias na Jogabilidade: As armas especiais ganharam movimentos e ataques criativos, com belos gráficos e a novidade nos movimentos de Mega Man veio com o "slide" que fez falta nos dois primeiros jogos da série clássica.

ROBOT MASTER
TOP MAN
ARMA
TOP SPIN

ROBOT MASTER
GEMINI MAN
ARMA
GEMINI LASER





ROBOT MASTER
SHADOW MAN
ARMA
SHADOW BLADE

As novidades de Mega Man não pararam por aí, a entrada do cão robótico Rush foi decisiva para a melhoria do arsenal de Mega Man. O personagem agora podia contar com itens para navegação em fases aquáticas (Rush Marine) alcançar lugares mais altos e inacessíveis (Rush Coil) e atravessar de um ponto a outro na fase (Rush Jet). Isso foi tão importante na série que Rush veio quebrar a monotonia da jogabilidade direta e linear das fases obrigando assim o jogador a explorar mais o cenário do jogo.

No quesito dificuldade Mega Man 3 não pega tão pesado com os jogadores como nas duas instalações anteriores. A fase de Gemini Man, por exemplo, pode render ao jogador um bom acúmulo de vidas e a incidência da aparição de itens de restauração e Energy Tanks. A grande novidade está no Mistery Tank que pode render desde vidas até outros itens aleatórios.

CURIOSIDADES SOBRE MEGA MAN III:

*Dr. Wily é chamado de forma incorreta de "Dr. Wiley" neste jogo.

*Este foi o primeiro jogo em que a irmã de Mega Man é chamada de Roll.

*Este foi o primeiro jogo em que Proto Man acabou sendo conhecido por este nome (Lembrando que ele é chamado de Blues no Japão por causa das inspirações musicais do jogo).

*Keiji Inafume tentou recorrer á Capcom Americana para que seu personagem fosse chamado de Blues, no entanto a Capcom alegou que este nome não faria o menor sentido.

*Este é o primeiro (e único) jogo da série onde todos os Robot Masters de seu elenco, participaram do cartoon Mega Man de Ruby Spears.

*Durante o encontro e Rematch com os Robot Master no Castelo de Wily, todos são vulneráveis as suas próprias armas.

*Este é o primeiro jogo que marca o movimento de finalização de Mega Man (onde ele corre e salta no centro da tela para receber o poder da arma do Robot Master).

FICHA TÉCNICA:

ROCKMAN 4 - Fa Arata Naru Yabo! (Japão)
MEGAMAN IV - A New Ambition! (EUA)

LANÇAMENTO:

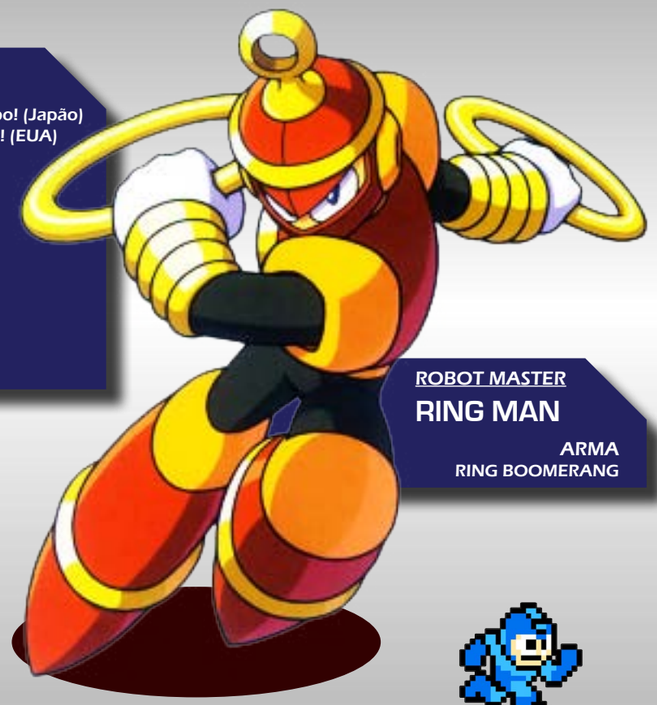
06/12/1991 (Japão)
—/01/1992 (EUA)
14/12/1992 (EU)

PLATAFORMAS:

Nes/Famicom, Playstation, Virtual Console

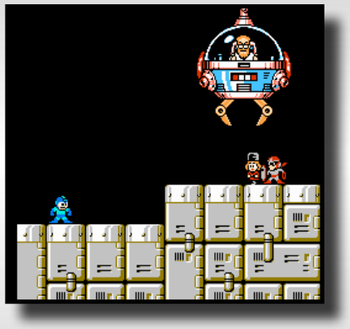
HISTÓRIA DO JOGO:

A animação de introdução de Mega Man 4 parece mesclar uma breve retrospectiva (ou seria explicação) de como Mega Man, tornou-se um robô de batalha oferecendo-se voluntariamente ao seu criador, Dr. Light. Pouco antes disso, a premissa dizia que tudo estava em paz desde os últimos eventos (Mega Man 3), mas que os robôs industriais começaram a se rebelar, promovendo caos e destruição em diversos pontos do mundo.

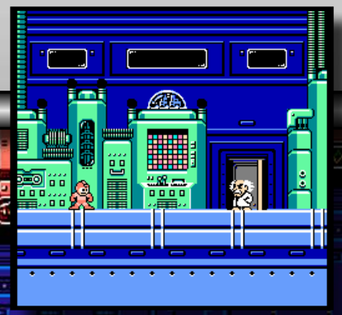


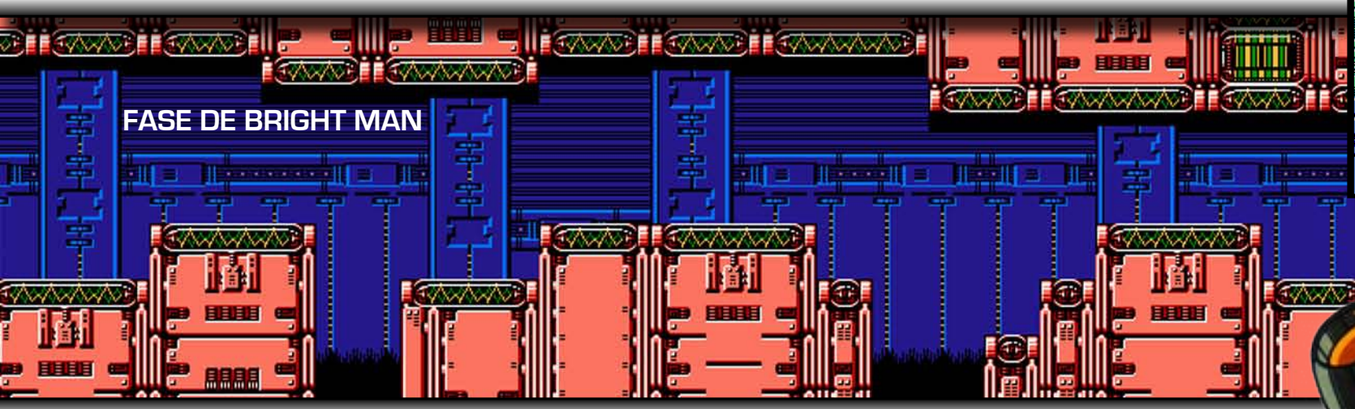
ROBOT MASTER
RING MAN
ARMA
RING BOOMERANG

Equipado com a melhoria da Mega Buster, a New Mega Buster confere á Mega Man a capacidade de acumular energia em sua arma e disparar uma poderosa rajada de energia. E após derrotar os 8 Robot Masters, Mega Man encontra a fortaleza do Dr. Cossack e após passar por quatro níveis ele fica cara á cara com o cientista. No entanto, quando Mega Man está prestes a derrotá-lo, Proto Man surge trazendo Kalinka.

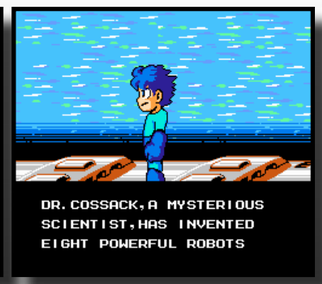


A garota implora para que Mega Man não ataque mais seu pai e Cossack vendo que sua filha estava sã e salva, pede perdão a Mega Man e que havia sido coagido por Wily para criar robôs do mal para destruí-lo. Neste meio tempo surge Dr. Wily, praguejando e dizendo que Proto Man o havia traído e desafiando Mega Man para uma batalha em sua fortaleza.





FASE DE BRIGHT MAN



Desta vez, parecia que a origem dos ataques vinham de um misterioso cientista russo chamado Dr. Cossack, que havia criado 8 novos Robot Masters e Mega Man havia sido enviado para deter esta nova ameaça.

O Jogo não define claramente se o cenário se passa na Rússia ou em outros pontos do planeta, mas, a julgar por algumas fases, podemos supor que ele tenha acontecido na Rússia em algum ponto da Sibéria.

ROBOT MASTER
BRIGHT MAN
ARMA
FLASH STOPPER

Mega Man derrota Wily que consegue escapar. Cossack e Kalinka foram salvos e a paz voltou a reinar no mundo novamente. A cena final, Mega Man retorna para casa onde Roll o espera junto com Rush.

ROBOT MASTER
TOAD MAN
ARMA
RAIN FLUSH

ANÁLISE DE MEGA MAN 4:

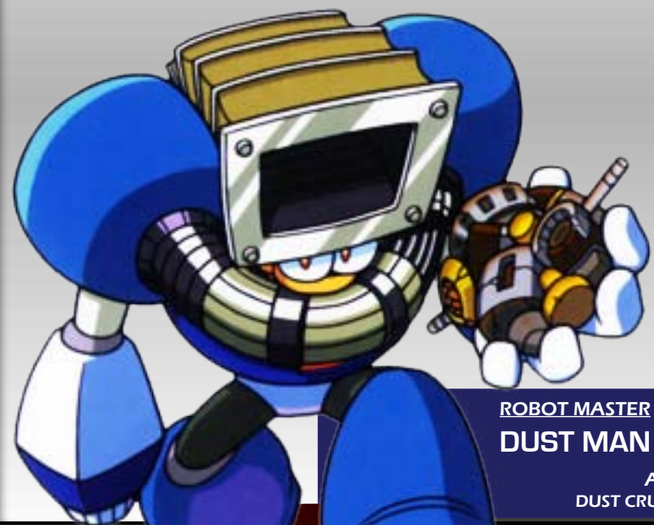
A “Paranóia Russa” que começou no mundo com o inicio da corrida espacial ainda nos anos 50 e atravessou gerações naquele misticismo exagerado que todos os Russos eram vilões e tinham planos para dominar o mundo, fez parte de muitos enredos de livros, filmes de espionagem e também no mundo dos videogames. Claro que sabemos que nem todos os Russos eram maus, e Mega Man 4 parece ter criado um enredo justamente para redimir a ação Russa de suas supostas maldades.

WIRE CHAIN: Na fase de Dive Man quando enfrentar pela segunda vez o subchefe baleia, logo á frente haverá um buraco. Caia neste buraco e direcione Mega Man tomando cuidado para não tocar nas paredes com espinhos. No final (ver imagem acima) estará o Wire Chain (arpão).

Balloon: Na fase de Pharaoh Man, após atravessar o primeiro campo de areia movediça, haverá um buraco, pule-o com o Rush Coil e siga em frente por um novo campo de areia movediça até o local da imagem onde estará a arma Balloon.

Os Up Grades de Rush além dos tradicionais e já conhecidos da versão anterior, o jogo traz novidades como os itens secretos: Wire Chain e Rush Balloon.

No quesito jogabilidade, a New Mega Buster foi à implementação mais significativa de toda a série, já que depois de Mega Man 4 (quase todos os jogos) contariam com este recurso. Analisando a dificuldade do jogo, eu diria que ela esta um pouco desequilibrada, já que alguns chefes e suas fases são relativamente simples de se atravessar, enquanto outros mantiveram a tradição série de uma dificuldade acima da média.



ROBOT MASTER
DUST MAN
ARMA
DUST CRUSHER

Mas, voltando ao jogo... Mega Man 4 surpreendeu os fãs da série nesta continuação. O trabalho feito acima dos Robot Masters, fases e trilha sonora realmente demonstra o quanto a Capcom estava comprometida com a franquia. Os destaques ficam por conta da animação de introdução e o background das fases de Pharaoh Man, Ring Man e Toad Man que criaram efeitos muito bonitos além de suas trilhas sonoras.

ROBOT MASTER
PHARAOH MAN
ARMA
PHARAOH SHOT

Fase de Pharaoh Man: Uma das fases com os melhores gráficos e som aclamado pelos fãs da Série Mega Man – Ao Lado um exemplo de como a Capcom melhorou de forma significativa este e demais gráficos no jogo.

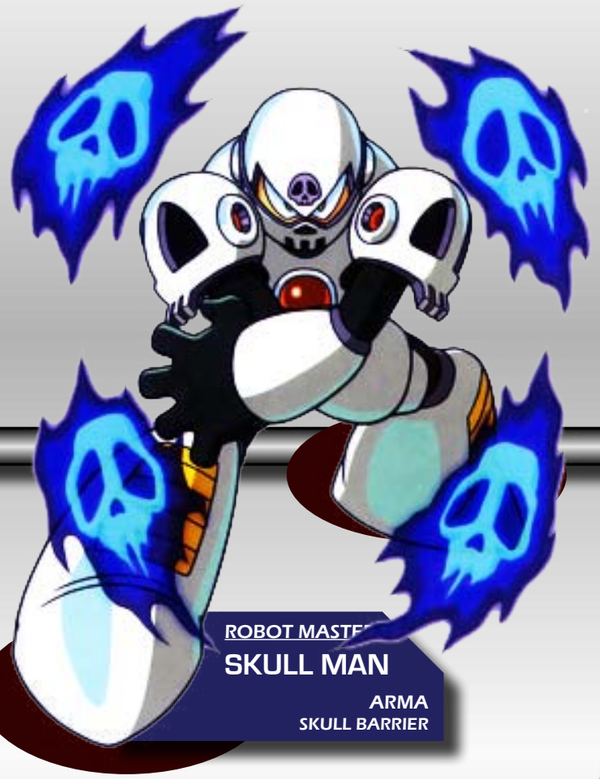
A animação de Mega Man recebendo os upgrades das armas melhorou muito também. E por falar em Upgrades, Rush foi bem trabalhado também neste quesito, já que o personagem ganhou 5 variações diferentes (sendo que uma o personagem já começa com ela, duas ganhas no decorrer das fases e duas secretas). Muitos talvez achem que Rush Jet e Rush Marine foram pouco usados no jogo, entretanto, nas fases finais tanto um quanto outro obrigatoriamente terão que ser usados para atravessar alguns obstáculos.

CURIOSIDADES SOBRE MEGA MAN IV:

*Dr. Mikhail Sergeyevich Cossack foi um colega russo de Dr. Light. Apesar de ser considerado a princípio o grande vilão do jogo, depois que Proto Man resgata a sua filha Kalinka a verdade é descoberta e ele passa a ser mais um dos aliados do Dr. Light e Mega Man. Ele seria o inventor do pássaro robô Beat e o grande responsável pela criação da New Mega Buster de Mega Man.

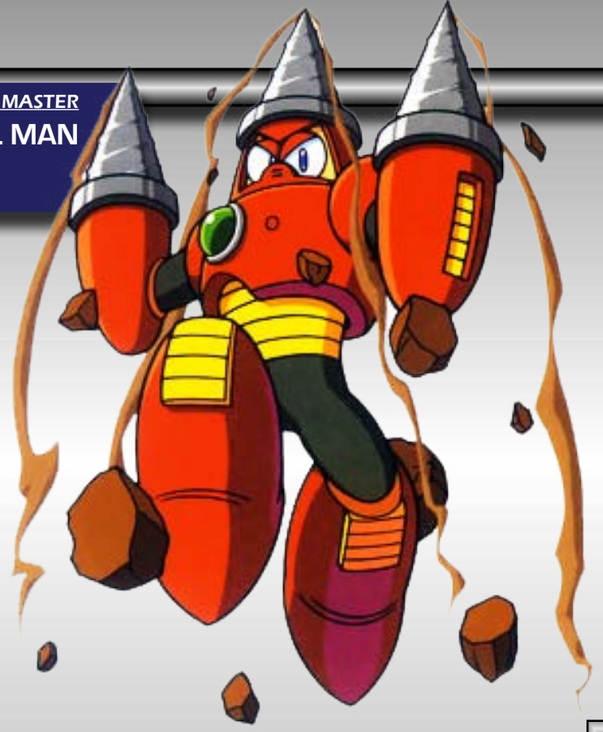
*Dr. Cossack também aparece como "Navi Mode" em Mega Man 5 na coletânea Mega Man Anniversary Collection, como provedor de pistas ao personagem Mega Man.

*Dr. Cossack parece ter seu nome inspirado em: Mikhail Sergeyevich Gorbachev, (Ex Presidente da União Soviética e atual Rússia) no entanto Gorbachev não é descendente dos Cossacos Russos.



ROBOT MASTER
SKULL MAN
ARMA
SKULL BARRIER

*Os personagens (Robot Masters) são resultado de outro concurso de desenhos enviados por fãs no Japão. O prêmio foi uma edição dourada do cartucho onde só existem 8 destes no mundo e é considerada a peça mais cara e rara dos cartuchos de Mega Man.

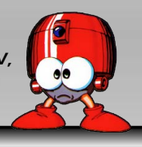


ROBOT MASTER
DRILL MAN
ARMA
DRILL BOMB

*Dr. Cossack e Kalinka seriam personagens jogáveis de: Willy and Light Rock Board (That's is Paradise) – um jogo de tabuleiro inspirado nos personagens de Mega Man que foi lançado apenas no Japão em 1993.

*A personagem Kalinka é inspirada em uma famosa canção Russa que leva o mesmo nome.

*Eddie (Flip Top) foi um personagem que fez sua primeira aparição em Mega Man IV, e parece ter sido inspirado na Mascote da Banda Iron Maiden. Eddie the Head.



ROBOT MASTER
DIVE MAN
ARMA
DIVE MISSILE

FICHA TÉCNICA:

ROCKMAN 5 - Blues no Wana? (Japão)
MEGAMAN V - Proto Man Trap? (EUA)

LANÇAMENTO:

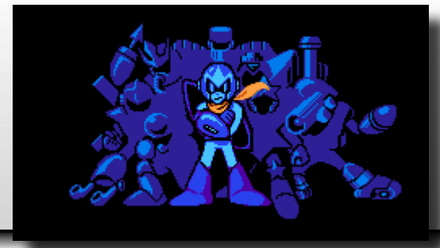
04/12/1992 (Japão)
—/12/1992 (EUA)
18/11/1993 (EU)

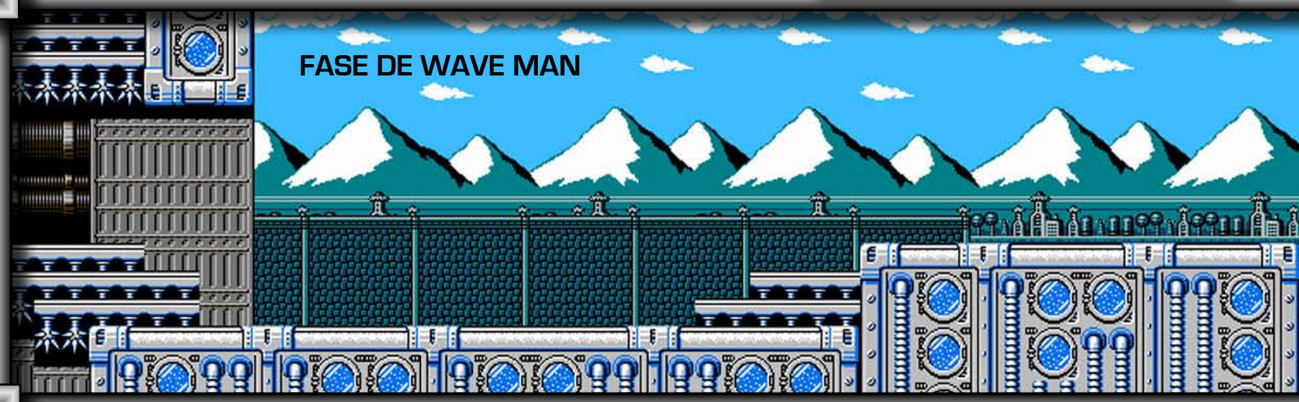
PLATAFORMAS:

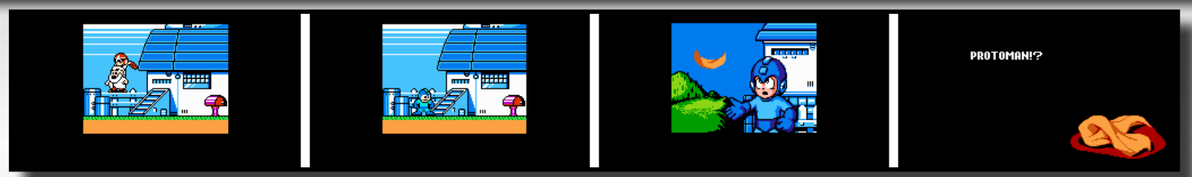
Nes/Famicom, Playstation, Mobile Phones

HISTÓRIA DO JOGO:

Alguns meses após os eventos de Mega Man IV tudo parecia estar em paz no mundo. Certo dia, misteriosos ataques em pontos isolados da cidade chamaram a atenção do Dr. Light, que ao monitorar os acontecimentos percebeu que Proto Man e um novo grupo de Robot Masters eram os responsáveis. Mega Man, Roll, Rush e a mais nova criação e presente do Dr. Cossack o pássaro robô: Beat estavam ausentes e Light então saiu de sua casa para aguardar seu retorno.



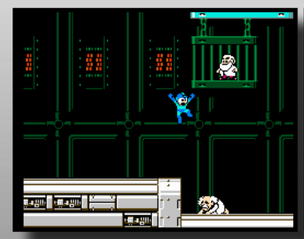


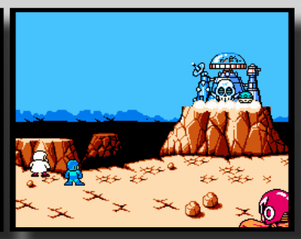


Surpreendido por um estranho assovio e logo após, atacado covardemente por trás, Dr. Light é seqüestrado por Proto Man e levado a sua fortaleza. Mega Man que havia sido o primeiro a chegar, junto com Rush, achou estranho a porta do laboratório estar aberta e sabia que algo errado havia acontecido ao seu criador. Suspeita essa que se confirmaram quando encontrou o cachecol de Proto Man no chão.

Mega Man, Rush e Beat enfrentam os 8 Robot Masters e finalmente chegam à fortaleza de Proto Man. Uma batalha entre os irmãos robôs começa, e então quase no final, Proto Man (o verdadeiro) aparece e desmascara o impostor que se passava por ele. Era Dark Man, um robô criado por Wily para incriminar Proto Man e atrair Mega Man para uma armadilha.

Mega Man então vai para a fortaleza de Wily e consegue derrotar mais uma vez o cientista do Mal resgatando o Dr. Light, ambos conseguem escapar da fortaleza com uma ajuda de Proto Man. Sãos e salvos, a fortaleza explode e Proto Man é inocentado enquanto apenas observa de longe a cena.



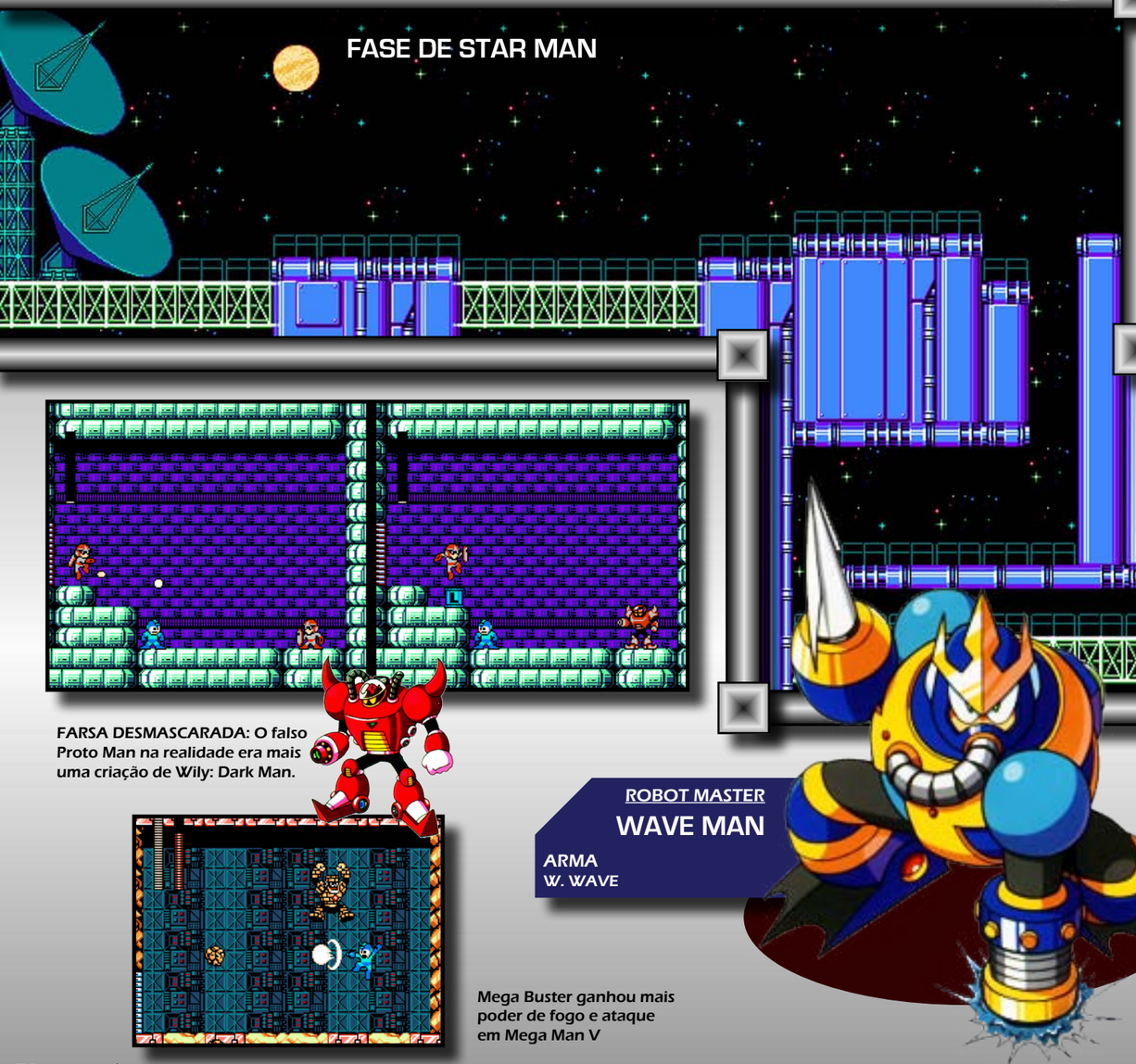


ANÁLISE DE MEGA MAN 5:

Não poderia deixar de abrir esta análise do título, sem passar aos amigos leitores uma das características notáveis da série clássica de Mega Man e que se fez tão presente neste jogo. Mega Man não foi um título apenas notável em criar uma identidade nos quesitos pertinentes aos jogos (gráficos, som, jogabilidade e etc.) ele cria uma reputação única e se sobressai de maneira magnífica em seu enredo.

O enredo de Mega Man 5 faz o jogador ficar dividido. De um lado muitos jogadores acreditaram que Proto Man havia de fato enlouquecido e criado um plano para se vingar de seu criador e do outro (e talvez os mesmos) se recusavam a acreditar que embora o personagem tenha uma personalidade duvidosa, que fosse realmente capaz de chegar á tal ponto. A reviravolta na história gerou aplausos dos fãs do personagem e colocou o título no hall de enredos mais criativos da série clássica.

ROBOT MASTER
STAR MAN
ARMA
STAR CRASH



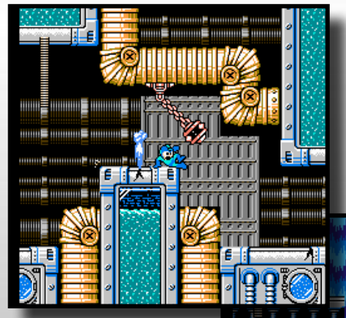
FARSA DESMASCARADA: O falso Proto Man na realidade era mais uma criação de Wily: Dark Man.

Mega Buster ganhou mais poder de fogo e ataque em Mega Man V

ROBOT MASTER
WAVE MAN
ARMA
W. WAVE

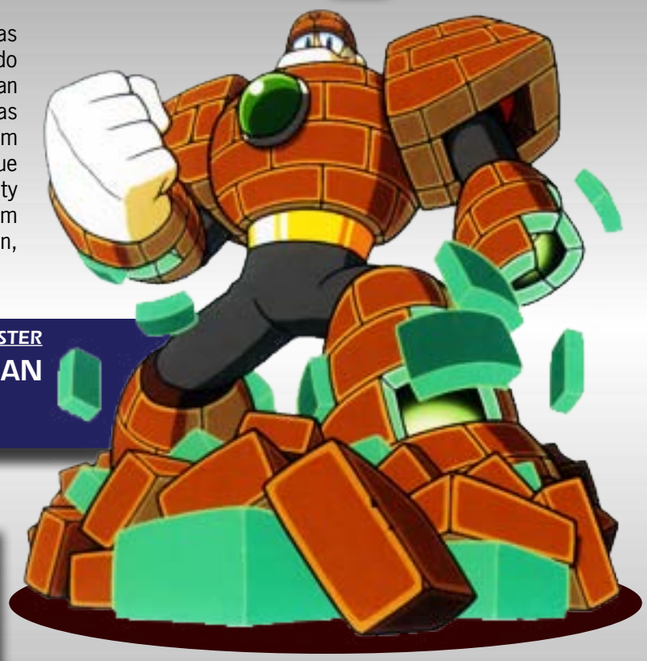
ROBOT MASTER
GRAVITY MAN
ARMA
GRAVITY HOLD

Graficamente, o jogo traz algumas melhorias significativas quanto ao tiro da Mega Buster (SUPER MEGA BUSTER), dando a entender que o tiro concentrado da arma de Mega Man agora possui dois níveis de força. A concepção gráfica das fases também mostrou o excelente trabalho dos designers em explorar de forma exemplar as capacidades do Nes, destaque para o efeito de gravidade nas fases de Star Man e Gravity Man. O mesmo pode se dizer das trilhas sonoras do jogo, com belos arranjos com destaques para as fases de: Napalm Man, Charge Man e Gyro Man.

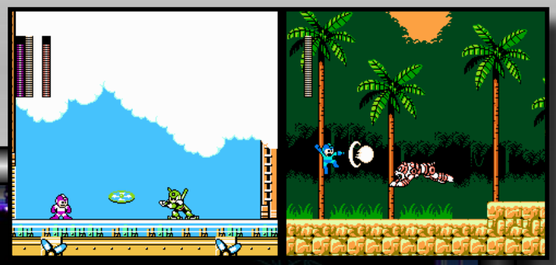


Elementos gráficos e obstáculos em contraste com a jogabilidade, uma das grandes sacadas de Mega Man V

ROBOT MASTER
STONE MAN
ARMA
POWER STONE



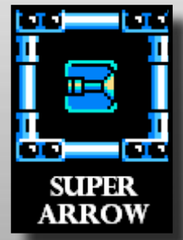
O design dos Robot Masters, fases e inimigos do jogo ganha destaque merecido nesta versão.



ROBOT MASTER
CRYSTAL MAN
ARMA
CRYSTAL EYE

Uma das novidades desta versão foi o pássaro robô Beat, que além de ser um personagem suporte na série tornou-se um robô suplementar de ataque. Para habilitar Beat será preciso encontrar algumas letras espalhadas pelas fases e montar a palavra: MEGA MAN V.

BEAT: Novo suporte ao personagem Mega Man fazendo sua estréia em Mega Man V



Rush parece ter ficado apenas com o básico de suas habilidades (apenas com um pequena variação no Rush Coil) equilibrando suas opções juntamente com Beat e Eddie (Flip-Top) que aparece no decorrer de uma fase e outra, dando Power Ups aleatórios a Mega Man.

Uma nova arma chamada Super Arrow, no qual dispara flechas que servem de plataformas de acesso a Mega Man em alguns pontos das fases, completa o arsenal do herói.

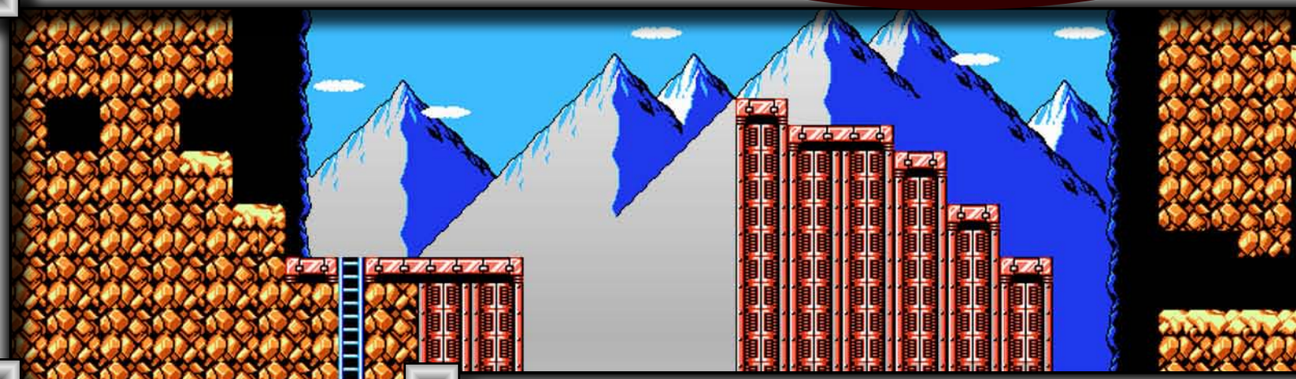
No quesito dificuldade o jogo segue a linha da série clássica com seu grau de dificuldade médio e acima da média em alguns pontos. É obvio que algumas das fases irão exigir mais do jogador (principalmente as fases finais), mas nada que comprometa a diversão de um dos melhores jogos da série clássica de Mega Man.

CURIOSIDADES SOBRE MEGA MAN V:

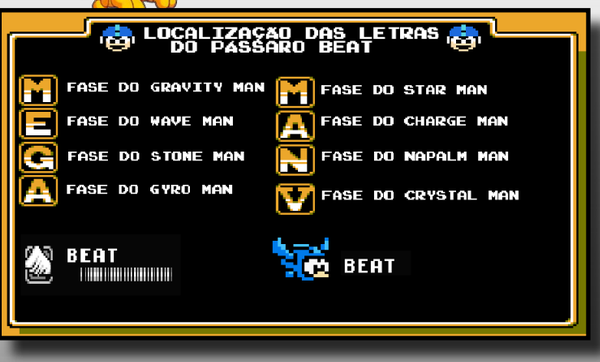
*Mega Man 5 foi o primeiro a ser datado em 20XX, ao oposto dos outros quatro que foram em 200X (Provavelmente em 2010).

*Este é o primeiro e único jogo da série onde no Boss Rematch, Mega Man é tele transportado à fase especifica onde lutou com o Robot Master.

ROBOT MASTER
NAPALM MAN
ARMA
NAPALM BOMB



FASE DE STONE MAN



Localização das LETRAS para habilitar o pássaro Beat

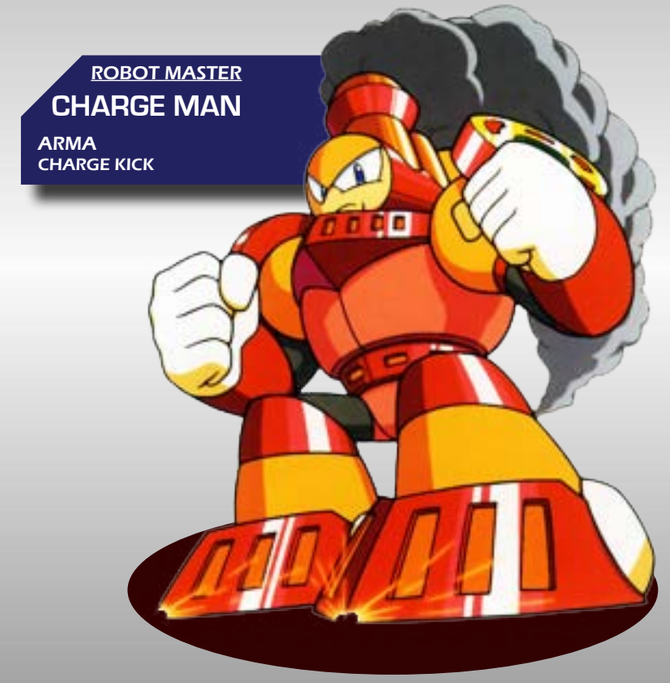
ROBOT MASTER
GYRO MAN
ARMA
GYRO ATTACK

CURIOSIDADES SOBRE MEGA MAN V:

*Existe um inimigo na fase de Stone Man que lembra muito o parasita Metroid.

*Este foi o último título de Mega Man para o NES que foi lançado nos EUA pela Capcom, sua seqüência foi lançada diretamente pela Nintendo.

*Depois de Mega Man 5 o Rush Marine nunca mais foi usado.



ROBOT MASTER
CHARGE MAN
ARMA
CHARGE KICK

FICHA TÉCNICA:

ROCKMAN 6 - Shijo Saidai no Tatakai! (Japão)
MEGAMAN VI - The Greatest Battle Ever! (EUA)

LANÇAMENTO:

05/10/1993 (Japão)
—/03/1994 (EUA)

PLATAFORMAS:

Nes/Famicom, Playstation, Mobile Phones

ROBOT MASTER

PLANT MAN

ARMA
PLANT B.

Mega Man derrota todos os Robot Masters e faz o seu caminho para a fortaleza de Mr. X. Uma feroz batalha começa e então Mr. X é derrotado, revelando sua verdadeira identidade, nada mais nada menos que o próprio Dr. Wily em pessoa.

HISTÓRIA DO JOGO:

A premissa do jogo Mega Man 6 acontece pouco tempo após os acontecimentos de Mega Man 5. O primeiro torneio anual de robôs ou "Robot Masters Tournament" é realizado a fim de testar as capacidades de concepção dos maiores engenheiros do mundo da robótica. O torneio é organizado por um homem conhecido apenas como "Mr. X".

Dr. Light, um pacifista convicto, não decide entrar no torneio, mas envia Mega Man para fiscalizar o evento. Perto do fim do torneio, Mr. X anuncia que ele havia reprogramados os oito robôs finalistas e que, com as mais poderosas máquinas de combate sob seu controle, estava a um passo de dominar o mundo. Dr. Light imediatamente pede para que Mega Man ponha um fim a toda essa loucura.

ROBOT MASTER

FLAME MAN

ARMA
FLAME BLAST

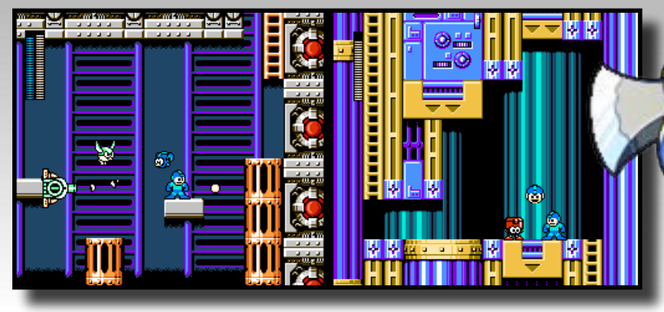
O cientista do mal foge para uma nova fortaleza, onde Mega Man prossegue e o derrota novamente. Após anos de luta do herói robótico, Dr. Wily finalmente é levado à justiça e enviado para a prisão.

ANÁLISE DE MEGA MAN 6:

A despedida da série clássica (pelo menos no console 8 Bits da Nintendo) é exatamente o que o subtítulo do jogo sugere: “A maior batalha de todos os tempos”, e não é para menos que Mega Man 6 trouxe consigo um design genial na concepção dos Robot Masters, temas/background das fases, trilhas sonoras, e a jogabilidade característica de Mega Man, que desta vez conta com rotas alternativas exigindo olho vivo e senso apurado de exploração dos jogadores.

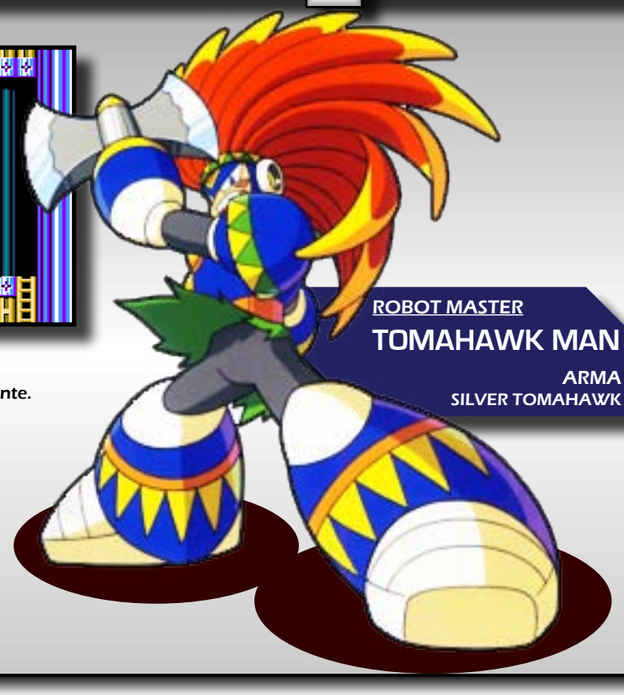
Os Power Ups de Rush com direito a fusão do personagem com Mega Man trouxeram duas armaduras: Uma que confere mais força ao personagem e outra capaz de fazer o personagem levantar vôo. Beat também dá as caras no jogo como robô de ataque, além claro, Eddie (Flip-Top) que dá aquela força no decorrer das telas dando a Mega Man diversos Power Ups de restauração.

ROBOT MASTER
CENTAUR MAN
ARMA
CENTAUR FLASH



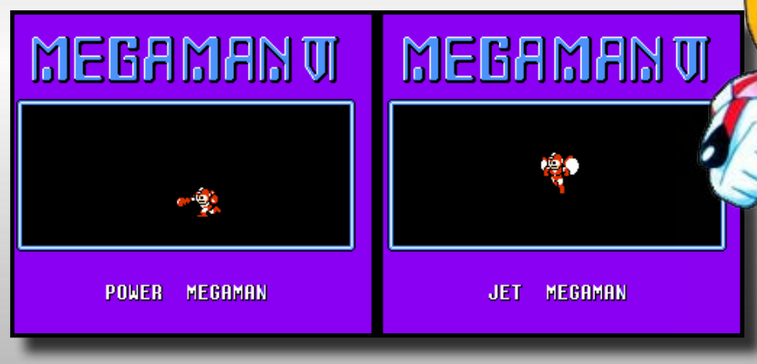
BEAT & EDDIE (FLIP-TOP) – Dando uma força a Mega Man tanto no ataque de inimigos quanto na restauração de energia respectivamente.

O que realmente os jogadores sentiram falta foi uma aparição mais constante de Proto Man (praticamente ele aparece apenas uma única vez entregando o “Energy Balancer”), mas levando em consideração que no jogo anterior, ele praticamente foi um dos protagonistas da trama, era de se esperar que ficasse ausente neste jogo.

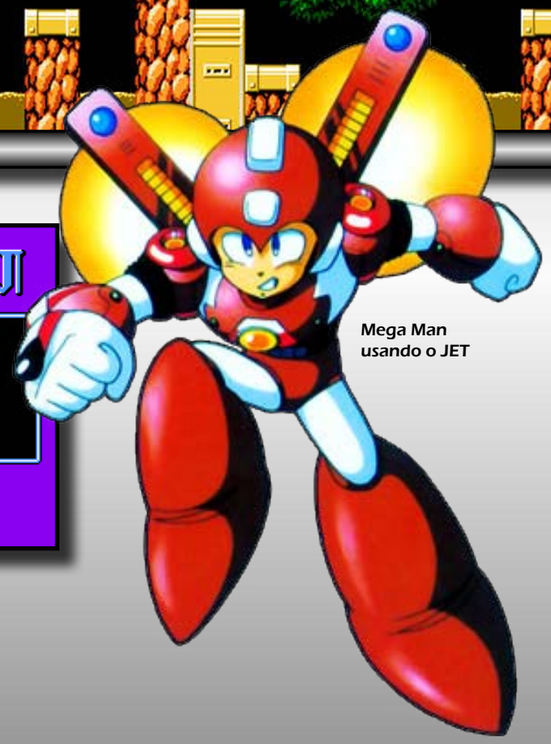


ROBOT MASTER
TOMAHAWK MAN
ARMA
SILVER TOMAHAWK

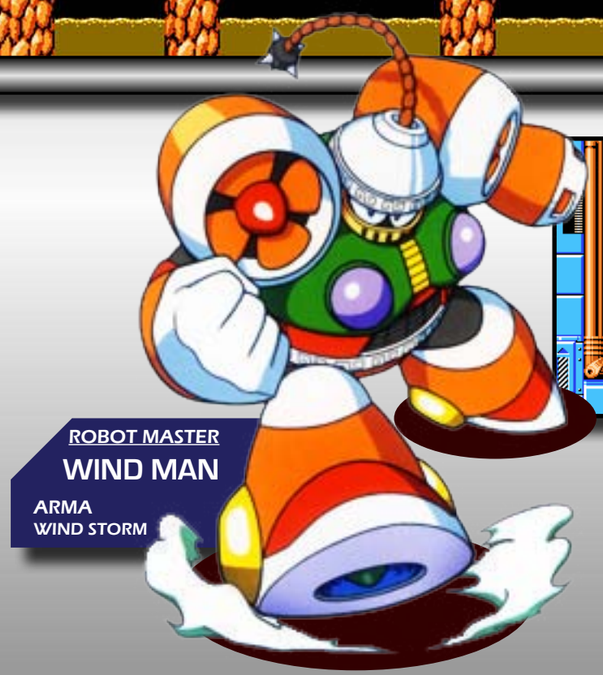
FASE DE PLANT MAN



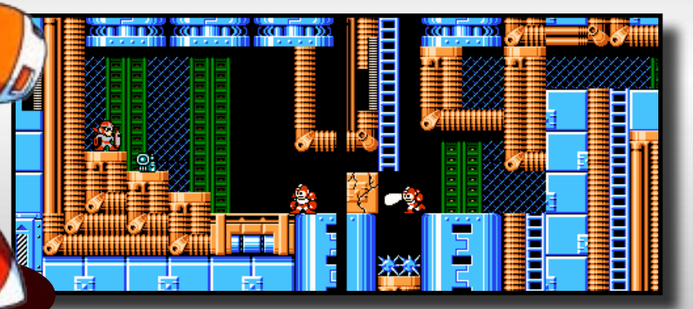
POWER & JET – Power Ups de Rush a Armadura de Mega Man e essenciais na exploração das fases.



Mega Man usando o JET

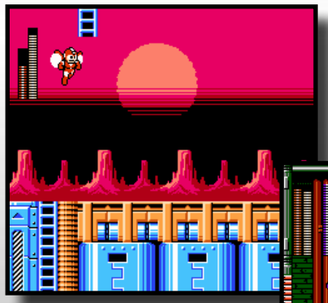


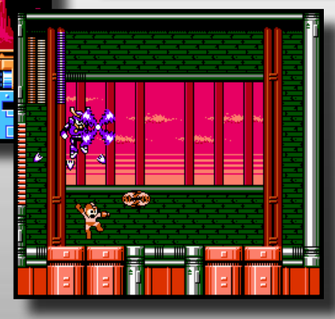
ROBOT MASTER
WIND MAN
ARMA
WIND STORM



Proto Man entregando o Energy Balancer – Uma das novidades na restauração de energia de Mega Man e ao lado um exemplo de como o jogador deve usar os Power Ups na exploração das fases.

Graficamente Mega Man 6 foi muito bem trabalhado, destaques para as fases de Tomahawk Man com um belíssimo efeito de pôr-do-sol no deserto com seu tema western americano e Yamato Man com seus temas lendários japoneses mesclados a concepção robótica dos personagens da série. Outra sacada muito interessante fica por conta dos dados dos Robot Masters, que deu mais personalidade tanto aos mestres de fase quanto aos cenários (cujas localidades pela primeira vez na série, recebem um nome).





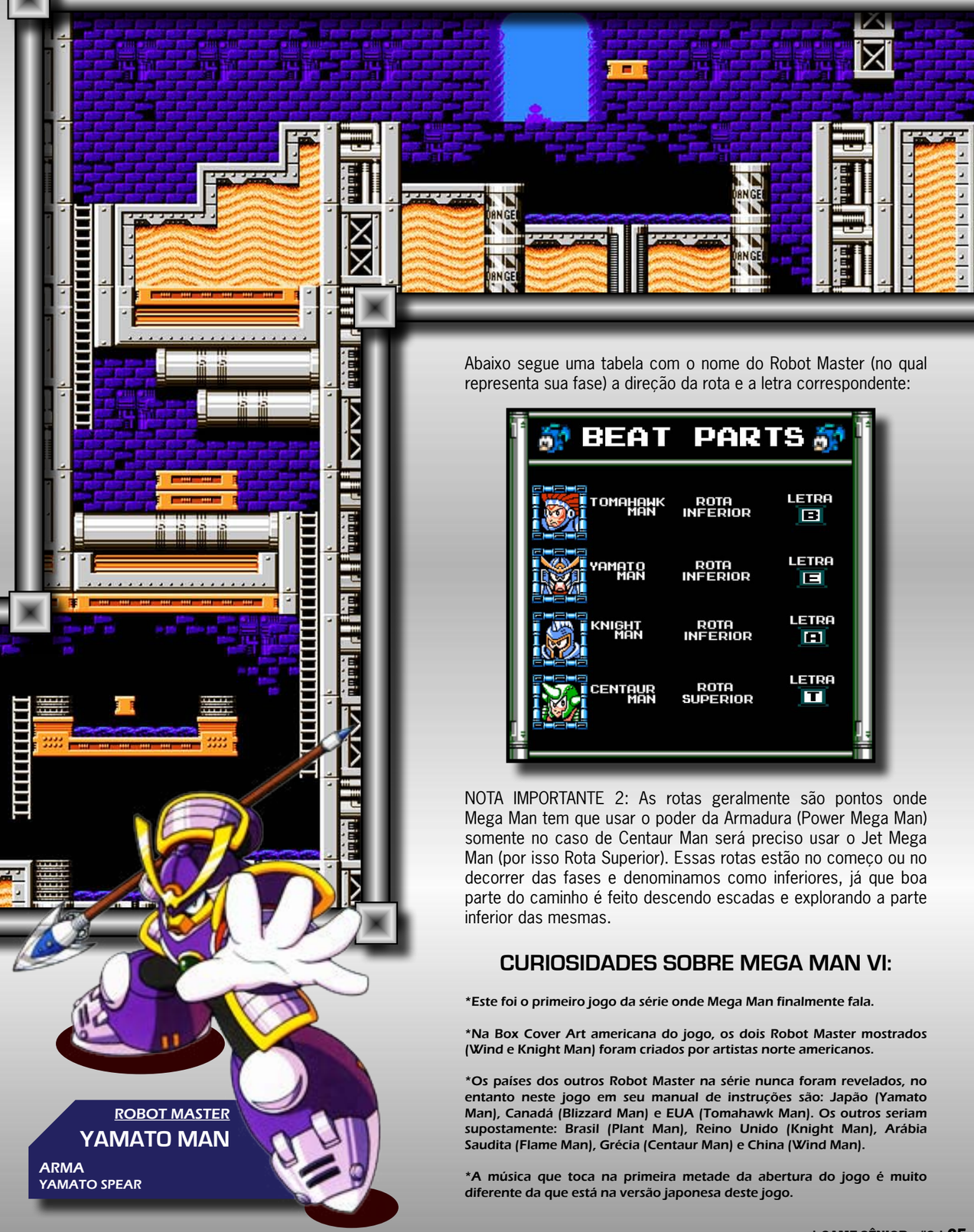
Fases de Tomahawk e Yamato Man apresenta belos gráficos e criatividade na concepção das fases de Mega Man VI.

ROBOT MASTER

BLIZZARD MAN

ARMA
BLIZZARD ATTACK

Como característica de todos os jogos da série, subchefes gigantescos aparecem para complicar a vida dos jogadores, embora Mega Man 6 passe uma sensação de ser bem mais fácil e com uma dificuldade não tão insana quanto das cinco instalações anteriores da franquia, existirá momentos em que a retração da dificuldade vem á tona em alguma parte específica das fases.



Mega Man 6 também é apontado como um dos jogos da série clássica, que usa muito bem tanto os efeitos sonoros quanto as músicas temas, uma despedida triunfal da série com trilha sonora de primeira qualidade.

NOTA IMPORTANTE 1: Para conseguir as letras e o Pássaro Beat (BEAT PARTS) será preciso pegar uma rota alternativa em algumas fases, ou seja, a respectiva fase é dividida entre um Robot Master Verdadeiro e um Robot Master Falso. Caso enfrente o Robot Master Falso, será preciso percorrer a fase novamente e encontrar a rota certa.

ROBOT MASTER

KNIGHT MAN

ARMA
KNIGHT C.

ROBOT MASTER

YAMATO MAN

ARMA
YAMATO SPEAR

Abaixo segue uma tabela com o nome do Robot Master (no qual representa sua fase) a direção da rota e a letra correspondente:

NOTA IMPORTANTE 2: As rotas geralmente são pontos onde Mega Man tem que usar o poder da Armadura (Power Mega Man) somente no caso de Centaur Man será preciso usar o Jet Mega Man (por isso Rota Superior). Essas rotas estão no começo ou no decorrer das fases e denominamos como inferiores, já que boa parte do caminho é feito descendo escadas e explorando a parte inferior das mesmas.

CURIOSIDADES SOBRE MEGA MAN VI:

***Este foi o primeiro jogo da série onde Mega Man finalmente fala.**

***Na Box Cover Art americana do jogo, os dois Robot Master mostrados (Wind e Knight Man) foram criados por artistas norte americanos.**

***Os países dos outros Robot Master na série nunca foram revelados, no entanto neste jogo em seu manual de instruções são: Japão (Yamato Man), Canadá (Blizzard Man) e EUA (Tomahawk Man). Os outros seriam supostamente: Brasil (Plant Man), Reino Unido (Knight Man), Arábia Saudita (Flame Man), Grécia (Centaur Man) e China (Wind Man).**

***A música que toca na primeira metade da abertura do jogo é muito diferente da que está na versão japonesa deste jogo.**

FICHA TÉCNICA:

ROCKMAN 7 - Shukumei no Taiketsu! (Japão)
MEGAMAN 7 - Showdown of Destiny! (EUA)

LANÇAMENTO:

24/03/1995 (Japão)
—/09/1995 (EUA)
—/—/1995 (EU)

PLATAFORMAS:

Super Famicom (Japão), Super Nintendo (EUA)

A seqüência de introdução do jogo mistura o final de Mega Man 6 com os novos planos de Wily.

HISTÓRIA DO JOGO:

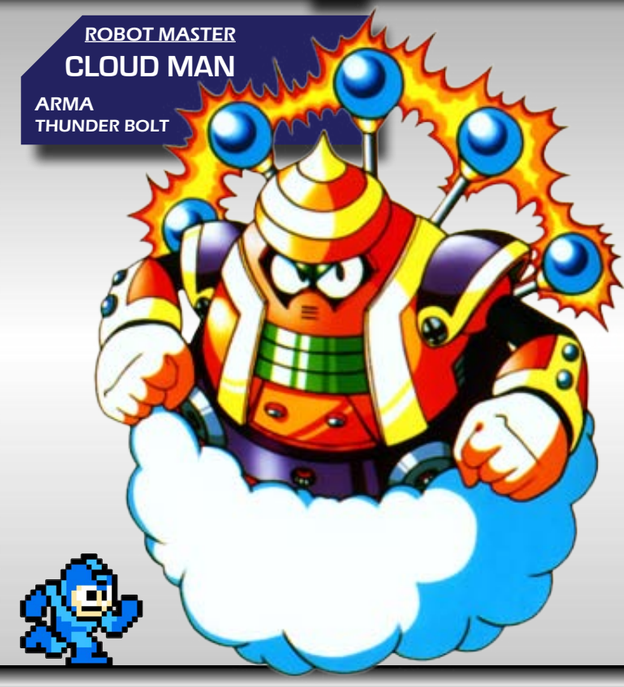
Em pleno século 21 (o ano 20XX ambíguo), Mega Man 7 começa imediatamente após os acontecimentos de Mega Man 6. Graças aos esforços de Mega Man e seus amigos, Dr. Wily foi finalmente levado à justiça. No entanto, Wily tinha um plano B caso fosse preso novamente, assim ele construiu quatro Robot Masters reservas em seu laboratório escondido. Se caso não recebessem uma comunicação no prazo de seis meses, eles partiriam a procura por seu mestre.

Mega Man enfrenta quatro dos primeiro Robot Masters de Wily, mas para sua surpresa, mais quatro entram em cena. Em um dos locais, Mega Man encontra Bass e Treble feridos e os manda para o Laboratório do Dr. Light para reparos. Com a derrota de todos os Robot Masters, Mega Man retorna ao laboratório e recebe uma péssima noticia do Dr. Light, que após os reparos de Bass e Treble, eles roubaram peças que seriam usadas para a melhoria dos sistemas de Mega Man. Willy aparece no monitor do laboratório e informa que Bass e Treble são mais uma de suas criações, e que os planos para ganhar acesso ao laboratório de Light foram um sucesso. Mega Man consegue derrotar ambos e após a derrota de Wily, decide finalmente colocar um fim definitivo ao cientista louco.

Paciência tem limite! Mega Man cansado das falsas promessas de Wily resolve dar cabo do cientista louco, pela primeira vez Mega Man demonstra agressividade.

Wily tenta coagir Mega Man com a história que ele seria incapaz de machucar os seres humanos, Mega Man contra-argumenta que ele não é apenas mais um robô e que está decidido a por fim a Wily. A ação é interrompida com o desmoronamento do laboratório e Bass resgatando Wily.

ROBOT MASTER
CLOUD MAN
ARMA
THUNDER BOLT

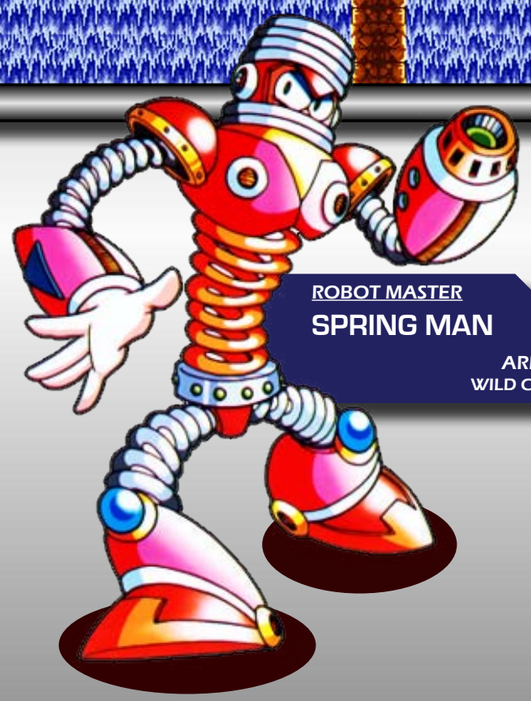


FASE DE SLASH MAN

Gato Escaldado: Wily sabia da derrota e já deixou um plano B preparado, novos e mais poderosos Robot Masters incluindo Bass e Treble.

Passados então seis meses, os robôs começaram uma busca pela cidade por Dr. Wily, Mega Man é imediatamente acionado, que é conduzido pela cidade juntamente com Roll e Auto, mas, percebem que é tarde, já que a cidade está inteiramente em ruínas. Dr. Light avisa para Mega Man ter cuidado, já que desta vez os Robot Masters de Willy estão mais poderosos que nunca. Mega Man dá início a perseguição, mas é interrompido por Bass (Forte), um robô com habilidades muito similares ao próprio Mega Man, e seu robô lobo Treble (Gospel). No começo da trama, ambos parecem ser novos aliados na luta contra Wily.

Bass e Treble em sua primeira aparição na Série Mega Man.



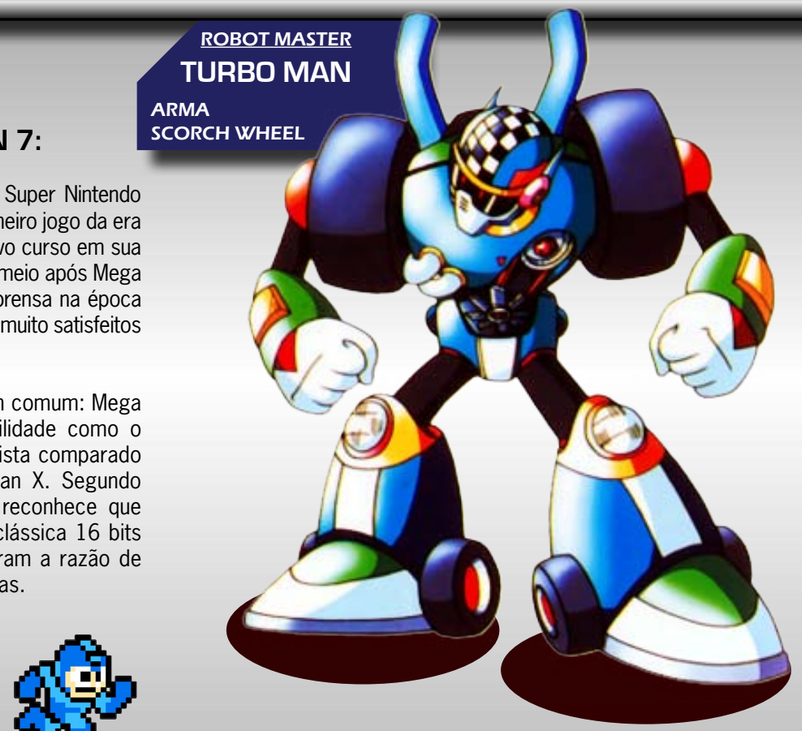
ROBOT MASTER
SPRING MAN
ARMA
WILD COIL

ROBOT MASTER
JUNK MAN
ARMA
JUNK SHIELD

ANÁLISE DE MEGA MAN 7:

A idéia de um revival da série clássica para o Super Nintendo parecia remota, já que, com a instalação do primeiro jogo da era "X" o personagem estaria seguindo para um novo curso em sua história. Mega Man 7 foi lançado quase 1 ano e meio após Mega Man X e geraram diversas críticas tanto da imprensa na época quanto por parte dos jogadores que não ficaram muito satisfeitos com os resultados.

Analistas e jogadores dividiram uma crítica em comum: Mega Man 7 não ser tão inovador em sua jogabilidade como o título anterior e graficamente ser muito simplista comparado ao trabalho feito pela Capcom em Mega Man X. Segundo declarações de Inafume sobre o título, ele reconhece que a pressa e certo luxo em criar uma versão clássica 16 bits de Mega Man para o Super Nintendo, não tiram a razão de analistas e jogadores a respeito de suas críticas.



A Inclusão de Auto (Rightot no Japão) e Eddie (Flip-Top) com uma loja de compra de upgrades (confira as imagens de Auto's Shop, para aqueles que não querem perder tempo explorando as fases, que pelo menos economizem alguns parafusos na compra dos itens. Podemos destacar também a ordem dos Robot Masters no jogo (dividido em duas fases com 4 em cada uma, muito semelhantes às versões Game Boy) e um modo secreto de VERSUS entre Mega Man, Proto Man e Bass, acessado através de um password.

Pancadaria Exclusiva: Versus mode extra de Mega Man 7, basta digitar este password

FASE DE TURBO MAN

Dentre os poucos aspectos positivos neste quesito, podemos destacar o personagem Rush que teve um modo de exploração de cenário (Rush Search) e que também poderia se fundir com a armadura de Mega Man criando uma nova (Rush Super Adapter). Beat perdeu a função de robô de ataque suplementar e passou a ser um item usado para salvar Mega Man quando cai em algum buraco.

Rush Search é a nova habilidade de Rush em Mega Man 7

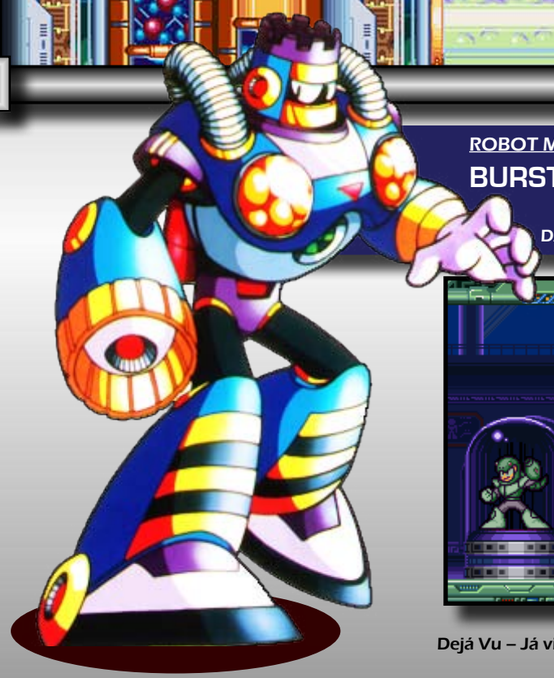
Talvez a contribuição mais significativa do título a série clássica foi a introdução de um novo nêmesis: Bass (que mais tarde passaria a aliado). Bass traz consigo um espírito de competitividade, arrogância e um ego maior que o de Proto Man. A fusão com sua mascote Treble (Gospel) remontam muito o espírito animê oriental (lembrando a fusão de Dragon Ball Z). Proto Man faz aparições esporádicas no jogo e deixa sua marca como um dos itens usados por Mega Man na aventura (Proto Shield).

Proto Man – Fazendo o mesmo de sempre... Hora ajudando Mega Man e hora lutando contra ele...

BASS & TREBLE – Dupla estreante que deu muita dor de cabeça em Mega Man 7

Graficamente o jogo é bonito e traz consigo surpresas que fazem o jogador se lembrar de jogos anteriores da série, como a fase: Robot Museum onde alguns personagens dos primeiros jogos de Mega Man podem ser vistos e até mesmo Guts Man modificado passa a ser um subchefe de fase. O estágio de Shade Man relembra Ghouls and Ghosts não somente na sua concepção gráfica (com o tema sinistro de um cemitério), mas a trilha sonora secreta de: Super Ghouls and Ghosts reforça isso muito bem.

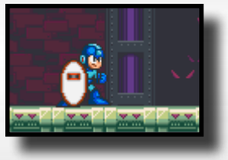
Fase de SHADE MAN - Homenagem a Ghouls and Ghosts? Achamos que sim!



Dejá Vu – Já vimos estas figuras antes? – Fase: Robot´s Museum em Mega Man 7

Criticismos a parte, Mega Man 7 poderia ter sido mais trabalhado, com mais tempo e criatividade de seus criadores, mas cumpriu seu papel como abre-alas da série clássica em um formato 16 bits. O jogo proporcionou (e ainda proporciona) horas de divertimento, ação e exploração no bom (e clássico) estilo Mega Man.

CURIOSIDADES SOBRE MEGA MAN 7:



*PROTO SHIELD: Para ganhar este item é preciso encontrar Proto Man duas vezes no jogo (Estágios de Cloud e Shade Man). Quando derrotar o subchefe em forma de abóbora, desça pelo buraco e siga a direita para então encontrar uma passagem secreta que o levará á uma batalha com Proto Man, vença-o e receba o seu escudo como item.

*APARIÇÃO DO FAMICOM: Logo no começo da Fase de Junk Man, preste atenção neste item pendurado e perceberá que tem o mesmo formato do Famicom (Nes modelo Japonês).

*OS 8 Robot Masters logo de cara: Basta inserir o password da imagem. Mas atenção: Este password causa um bug gráfico na imagem do jogo.

*Super Ghouls and Ghosts the Theme Remixed: Basta segurar o botão "B" ao escolher a fase do personagem Shade Man para ouvir esta trilha sonora.

*Mega Man 7 em formato 8 BITS? – Uma adaptação feita por um fã japonês do jogo Mega Man VII em formato 8 bits (Somente para PC), para mais informações entre aqui: http://warpzona.wordpress.com/2008/07/28/r728708/

FICHA TÉCNICA:

ROCKMAN 8 - Eito Metaru Hirozu (Japão)
MEGAMAN 8 - Metal Heroes (EUA)

LANÇAMENTO:

17/12/1996 (Japão) - Playstation
27/02/1997 (EUA) - Playstation
01/11/1997 (EU) - Playstation

17/01/1997 (Japão) - Sega Saturn
27/02/1997 (EUA) - Sega Saturn

PLATAFORMAS:

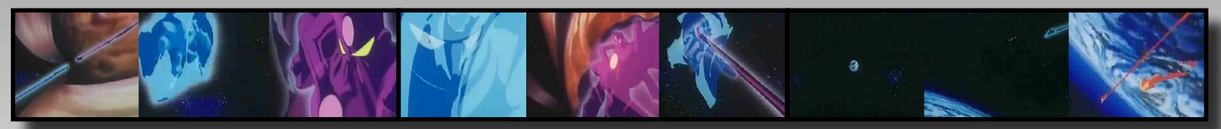
Playstation, Sega Saturn

ROBOT MASTER
TENGU MAN
ARMA
TORNADO HOLD

HISTÓRIA DO JOGO:

Mega Man 8 é uma continuação do enredo da série Mega Man clássica original. Cutscenes são apresentadas durante o jogo e marcam a entrada da série com a introdução de vídeos em animê estilo full-motion. Tal como outros jogos da série, que tem lugar em um ano não especificado durante o século 21 (20XX). O jogo começa como dois robôs alienígenas envolvidos em uma batalha de proporções épicas em algum lugar do espaço. A batalha acaba resultando em uma queda inesperada no planeta Terra onde ambos ficam gravemente feridos.

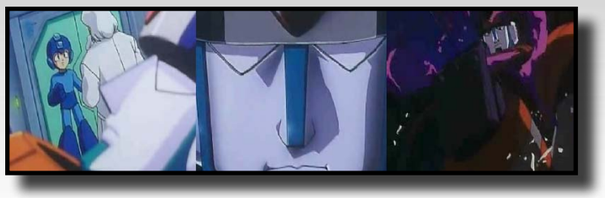
Enquanto isso, Mega Man e seu companheiro canino Rush são chamados pelo Dr. Light para investigar leituras estranhas de energia em uma ilha próxima. Bass (Forte) e Treble (Gospel) que até então estavam em batalha com Mega Man, estranham a retirada repentina de Mega Man e resolvem investigar (lembrando que Bass é um dos Robot Masters do jogo...).



ROBOT MASTER
GRENADE MAN
ARMA
FLASH BOMB

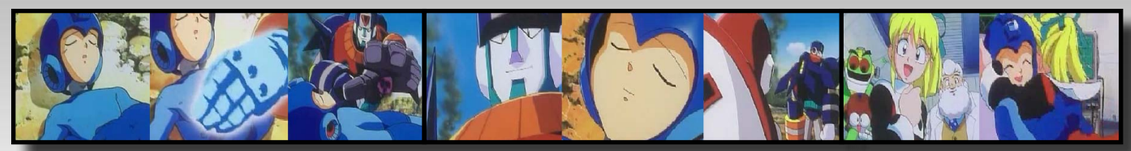
Na ilha, Mega Man encontra Dr. Wily sobrevoando o local com uma estranha esfera roxa em seu poder. Antes de persegui-lo, ele vê um robô danificado e pede que o Dr. Light venha buscá-lo e possa consertá-lo. Dr. Wily então libera quatro novos Robot Masters para combater Mega Man. Cada vez que ele destrói um destes inimigos, o herói robótico recebe uma esfera de cor roxa tal como a que o Dr. Wily havia encontrado no começo do jogo. Cada um dos mestres são habilitados com uma estranha energia, e parece que a origem deste poder vem de núcleos de novas energias que Wily havia infundido neles juntamente com as esferas.

Depois de Mega Man derrotar os quatro primeiros mestres do jogo, ele volta para o laboratório de Dr. Light que diz que o robô encontrado parecia não oferecer riscos e ser bom, e que no momento estava se recuperando. Depois que o Dr. Light e Mega Man deixam o laboratório, o robô acorda, vê a energia roxa, tornando-se furioso e voa para um paradeiro desconhecido.



Mega Man segue com Rush até uma Mina abandonada do outro lado do Globo onde ambos travam uma feroz batalha. Após o seu término o robô desaparece e surge Proto Man, dizendo que a nova fortaleza de Wily a "Wily Tower" estava logo a frente.

Mega Man segue para esta fortaleza, mas no meio do caminho ele é capturado por uma das criações robóticas gigantescas do Dr. Wily. O robô misterioso reaparece, salvando Mega Man e se apresenta como Duo, explicando finalmente a Mega Man qual o seu propósito. Duo esteve viajando por todo o universo atrás das esferas roxas que ele chamou de Evil Energy, e explica que esta energia, se contaminar a Terra, poderá levá-la e todo o universo a destruição. Ele pede a Mega Man que destrua os outros quatro Robot Masters que possuem as chaves que desativarão a barreira da Wily Tower.



ROBOT MASTER
FROST MAN
ARMA
ICE WAVE

Destruídos os Robot Masters, Mega Man entra na Torre de Wily enfrentando novamente a horda de Robot Masters e o próprio Wily. Mega Man então é contaminado pela Evil Energy e perde a consciência sendo salvo por Duo a tempo. Assim, concluída a missão, Duo viaja ao redor do mundo eliminando a energia malígna restante.

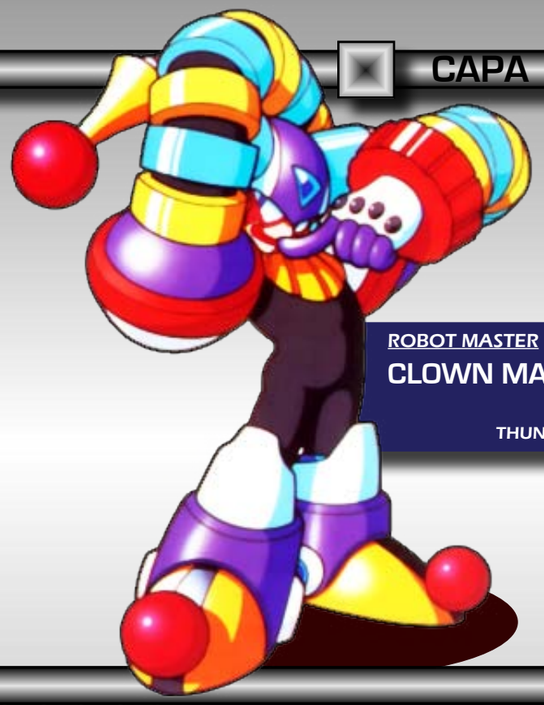
ANÁLISE DE MEGA MAN 8:

A comemoração do 10º aniversário de Mega Man, com direito a edição de Colecionador e claro, um jogo que introduzia uma abertura estilo animê em Full Motion foi um presente e tanto aos fãs da série clássica e a promessa do avanço desta franquia nas plataformas 32 bits (Sega Saturn e Playstation).

INTRODUÇÃO: Com direito a animação estilo flashback de outros jogos da série e trilha sonora de Super Adventure of Rockman

O jogo recebeu críticas bem positivas não somente na questão gráfica, mas também por parte das músicas, efeitos sonoros e por introduzir vozes em algumas partes do jogo para os personagens (além das já presentes nas animações). No quesito jogabilidade podemos dizer que os itens introduzidos no jogo, deram um aspecto "X" nas habilidades de Mega Man e vieram acalmar as críticas do jogo anterior que deixou de ter o aspecto simplista. O design gráfico de Mega Man, personagens como Proto Man e Bass também ganharam melhorias que agradaram os fãs. Outro aspecto importante foi o uso do Memory Card para salvar os progressos de jogo dispensando o sistema antigo de passwords e com um pequeno Loading Time, mas nada que comprometa as versões em si.

As seqüências em FMV apenas complementam o que o enredo de jogo traz em si, um jogo envolvente e com uma trama cativante com seus personagens e batalhas. Muitas revistas questionaram o enredo de jogo que era obscurecido pelo FMV numa tentativa de disfarçar uma falta de criatividade neste quesito. Pessoalmente eu não acredito nisso e nem as alegações que a criação de Mega Man & Bass (último respiro da série Mega Man para o SNES) foi feita para complementar e corrigir algumas lacunas em MM8 como um spin-off direto não conseguem fazer sentido (pelo menos para mim).



ROBOT MASTER
CLOWN MAN
ARMA
THUNDER CLAW

FASE DE GRENADE MAN

ROBOT MASTER
SEARCH MAN
ARMA
HOMING SNIPER

ROBOT MASTER
ASTRO MAN
ARMA
ASTRO CRUSH

Mega Man 8 pode não ser o melhor jogo da série clássica, mas entra para o hall das melhores produções e sem dúvida foi um grande presente aos fãs e jogadores nos 10 anos da franquia.

ROBOT MASTER
AQUA MAN
ARMA
WATER BALLOON

CURIOSIDADES DE MEGA MAN 8:

*A animação FMV mostra uma seqüência de vários Robot Masters através das séries; eis a seqüência de nomes e ordem que eles aparecem incluindo os jogos (1-7): Guts Man, Quick Man, Snake Man, Pharaoh Man, Charge Man, Tomahawk Man, Shade Man. Outros: Yellow Devil, Mecha Dragon, Wily Machine Number 4, and the Robot Masters Wood Man (MM2), Centaur Man (MM6), Spark Man (MM3), Skull Man (MM4), Gyro Man (MM5), Cut Man (MM1) and Freeze Man (MM7).

*No concurso de desenhos para os Robot Masters do jogo, a Capcom disse que 3 dos 6 Robot Masters deste jogo (não incluindo: Tengu Man e Astro Man) a serem escolhidos para esse jogo tinham que ter uma aparência específica dentre as quais 1 deveria ter duas cabeças e que outro deveria ter braços estendidos.

FASE DE SWORD MAN

*Este jogo marca a primeira aparição (cronológica) do personagem Duo.

*Este foi o primeiro (e único) jogo da série clássica de Mega Man a contar com seqüência em FMV e Voice Acting.

*Este foi o primeiro jogo da série Mega Man (sem contar os Spin-Offs) que não incluiu: Energy Tanks.

*Esse foi o primeiro jogo de Mega Man em que a Capcom dos EUA não tenta "Americanizar" a Box Art (excluindo Mega Man 6, no qual não foi publicada pela Capcom e sim pela Nintendo).

*Este foi o segundo jogo onde Mega Man podia nadar, mas o primeiro oficialmente, já que muitos não consideram oficial a versão de Mega Man 3 para DOS.

*Notavelmente este é o único jogo de Mega Man onde o Dr. Wily não tenta enganar o personagem quando é derrotado.

*A versão para Sega Saturn talvez seja a mais próxima da original, visto que a Capcom só tinha intenções de lançar o título para esta plataforma, mas a Sony insistiu em uma versão para seu console.

*A trilha Sonora do quarto estágio do Dr. Wily é um remix da música do primeiro Boss da fase de introdução do jogo.

*O inimigo que perde a luta para Duo no começo do jogo não tem um nome. Seu design aparece em: R20 Rockman & Rockman X Official Complete Works.

*Este Foi o primeiro jogo da série clássica que não teve artwork para as armas especiais.

*Uma versão feita por um fã, recriando Mega Man 8 em um formato 8 bits (apenas para PC) indiretamente fez com que todos os jogos numerados da série principal e clássica de Mega Man estivessem em uma linguagem 8 bits no qual foi criado.

ROBOT MASTER
SWORD MAN
ARMA
FLAME SWORD

MEGAMAN 9

FICHA TÉCNICA:

ROCKMAN 9 - Yabo no Fukkatsu! (Japão)
MEGAMAN 9 - Revival of Ambition! (EUA)

LANÇAMENTO:

22/09/2008 (Japão)
22/09/2008 (EUA)
22/09/2008 (EU)

PLATAFORMAS:

Playstation Network
WiiWare
XBox 360 (XBLA)

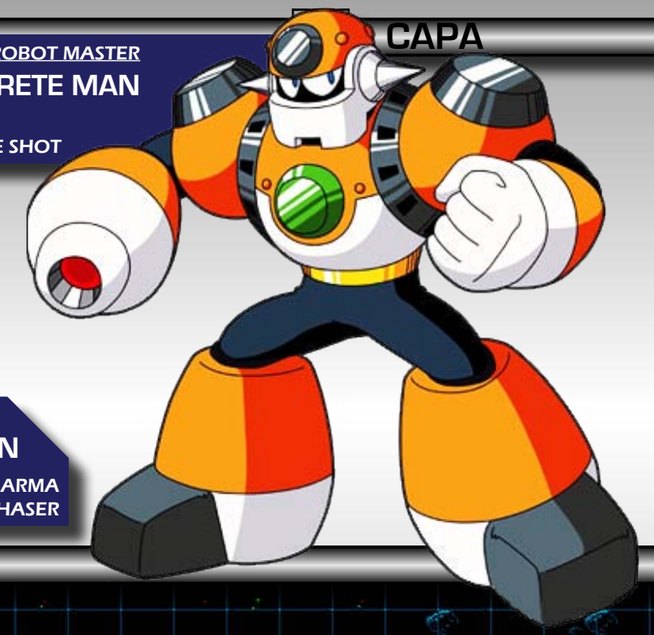
HISTÓRIA DO JOGO:

O criador de Mega Man, Dr. Light é acusado de uma rebelião robótica e Dr. Wily aparenta não ter nenhuma conexão, anunciando inclusive que precisa de doações para completar robôs por ele criado para combater os de Dr. Light. Mega Man precisa lutar para provar a inocência de seu criador e expôr as reais intenções de Wily. Dr. Light é preso rapidamente.

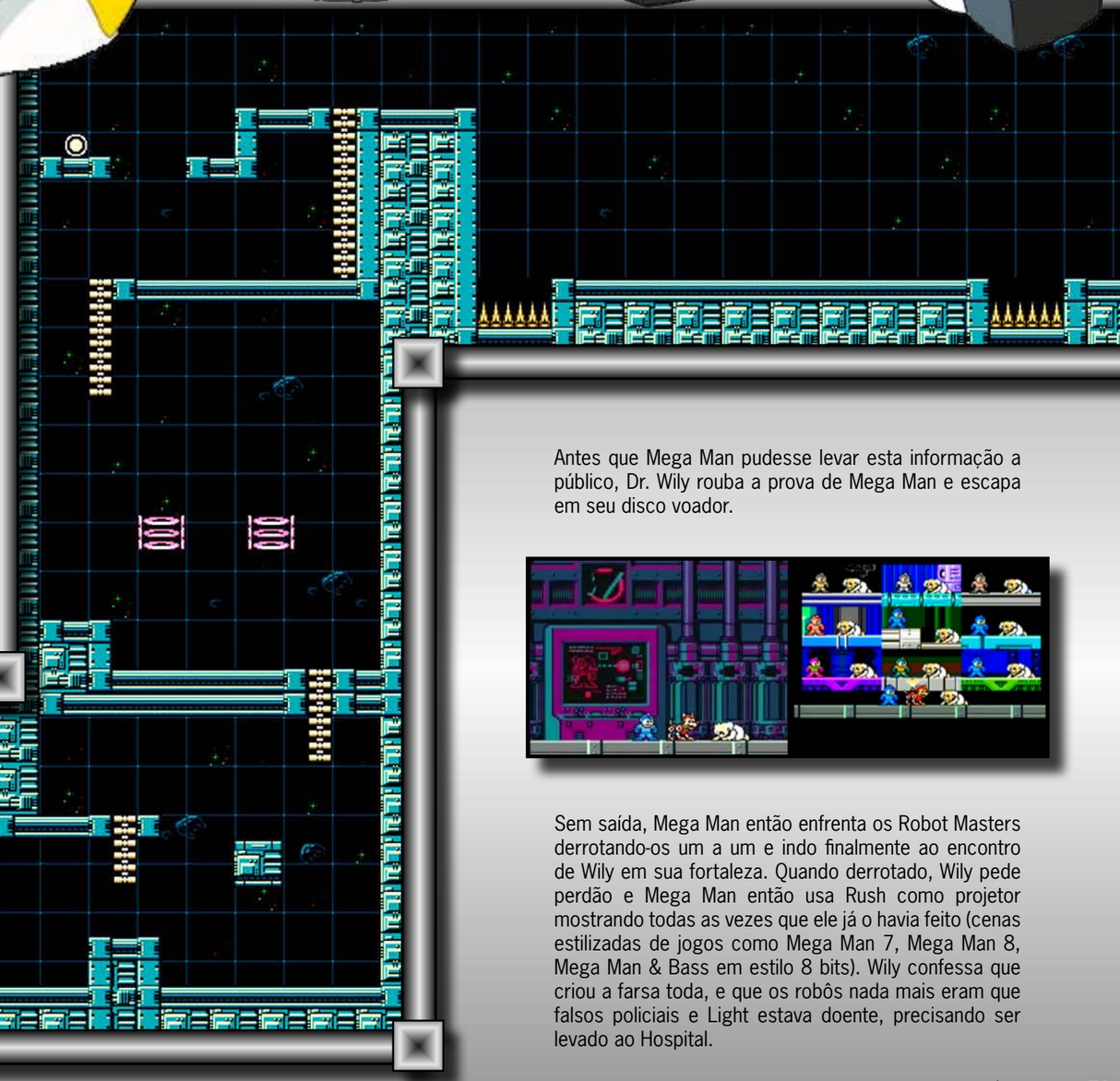
Depois de uma vitória sobre um determinado Robot Master, um pedaço de sucata é deixado para trás, revelando que este robô pertencia a uma série que deveria ir para a reciclagem. Analisando as informações e cruzando alguns dados, Mega Man descobre que Wily havia convencido alguns robôs que os ajudariam a escaparem desta reciclagem, mas na realidade Wily acaba reprogramando-os para serem Robot Masters.

ROBOT MASTER
JEWEL MAN
ARMA
JEWEL SATELLITE

ROBOT MASTER
CONCRETE MAN
ARMA
CONCRETE SHOT



ROBOT MASTER
HORNET MAN
ARMA
HORNET CHASER



FASE DE GALAXY MAN

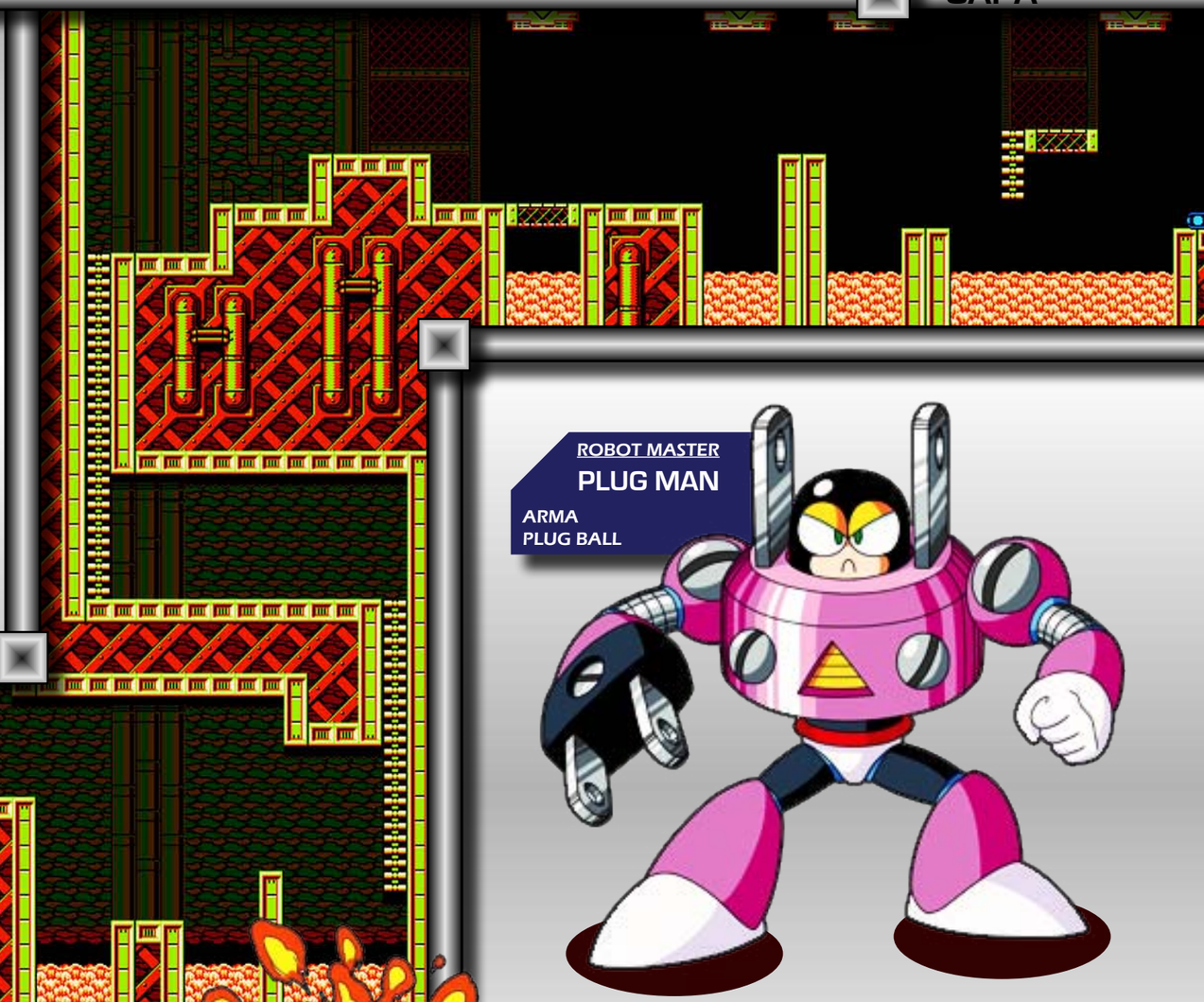
Antes que Mega Man pudesse levar esta informação a público, Dr. Wily rouba a prova de Mega Man e escapa em seu disco voador.

Sem saída, Mega Man então enfrenta os Robot Masters derrotando-os um a um e indo finalmente ao encontro de Wily em sua fortaleza. Quando derrotado, Wily pede perdão e Mega Man então usa Rush como projetor mostrando todas as vezes que ele já o havia feito (cenas estilizadas de jogos como Mega Man 7, Mega Man 8, Mega Man & Bass em estilo 8 bits). Wily confessa que criou a farsa toda, e que os robôs nada mais eram que falsos policiais e Light estava doente, precisando ser levado ao Hospital.

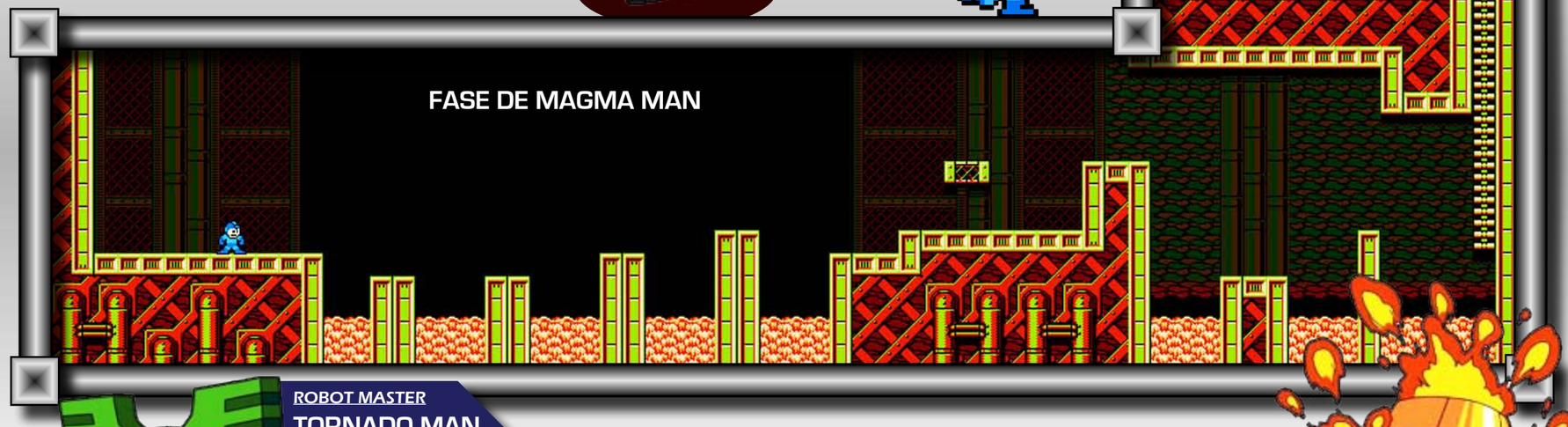
Proto Man interrompe a cena dizendo que aquele não era o verdadeiro D. Light e sim outro robô, Mega Man então verifica e é atingido por uma descarga elétrica, perdendo os sentidos.

Wily aciona a destruição de sua fortaleza numa tentativa de destruir Mega Man, mas, Proto Man retorna e salva Mega Man de uma destruição eminente, Wily consegue escapar. Inocentado dos seus crimes, o Dr. Light tem sua reputação limpa e reprograma todos os Robot Masters para que possam voltar a sua vida útil na sociedade.

ROBOT MASTER
GALAXY MAN
ARMA
BLACK HOLE BOMB



ROBOT MASTER
PLUG MAN
ARMA
PLUG BALL



FASE DE MAGMA MAN

ROBOT MASTER
TORNADO MAN
ARMA
TORNADO BLOW

ANÁLISE DE MEGA MAN 9:

Mega Man 9 traz de volta não somente a nostalgia retrô das duas primeiras instalações de Mega Man aos videogames em termos de jogabilidade (Keiji Inafume declarou que 90% do jogo foi exclusivamente baseados em Mega Man II para o Nes), mas o jogo provou por si só, que os "ultrapassados" gráficos 8 bits ainda podem render bons jogos e trazer de volta jogadores da velha guarda para os consoles next-gen e claro, atender os desejos de várias gerações que não puderam conferir um Mega Man 100% clássico em sua plataforma atual. O jogo mata a vontade dos fãs de poderem jogar com um dos personagens mais aclamados da série além do próprio Mega Man. Proto Man (personagem que pode ser adicionado ao jogo via Download) dá o ar de sua graça, embora de uma forma um pouco limitada, acrescenta um extended play muito interessante ao jogo. Que aliás é repleto de pequenos desafios e um "challenge mode" que coloca em prova se você realmente é bom em Mega Man.

ROBOT MASTER
MAGMA MAN
ARMA
MAGMA BAZOOKA

A jogabilidade de Mega Man 9 leva a sério as limitações dos dois primeiros jogos de Mega Man. As ausências da rasteira e do tiro carregado fazem os jogadores voltarem no tempo e descobrirem o quanto Mega Man é divertido e desafiador.

Os gráficos são nostalgia pura, mas nem por isso deixam de apresentar um trabalho limpo e cheio de detalhes, mas se ainda sim, você for um fã purista dos gráficos 8 bits e dos Bugs do jogo, não esquente, existe um modo de jogo que fazem os gráficos ficarem 100% aos padrões do Nes. Inclusive o som, onde o jogador sentirá imerso em todas as melodias sintetizadas dos videogames do passado.

CURIOSIDADES SOBRE MEGA MAN 9:

*Bass não apareceu diretamente em Mega Man 9, mas foi mencionado no manual (foi dito que ele estava passando por reparos) e as plantas de Bass podem ser vistas em um computador de Wily durante o jogo, o que deixava um gosto aos jogadores que ele poderia aparecer em um possível Mega Man 10.

*A canção que toca no final do jogo é uma versão remixada da tela de seleção dos Robot Masters de Mega Man 2.

*O número da conta da Suíça do Dr. Wily na realidade é a data de lançamento do primeiro jogo de Mega Man no Japão.

*Este foi o primeiro jogo á ter Proto Man como personagem jogável.

*Na tela de abertura, a repórter do noticiário tem uma enorme semelhança com a personagem Chun-Li.

*Este é o segundo jogo da série Mega Man a ter conteúdo através de Download, o primeiro foi Mega Man Powered Up.

*Este é o primeiro jogo da série clássica a ter duas opções de dificuldade máxima, o primeiro a usar algo semelhante foi Mega Man Legends 2.

*A música tema na tela principal de jogo é a mesma usada na tela de password de Mega Man 2.

*A música tema que toca quando o personagem pega uma arma especial é a mesma de Mega Man 2.

*Fake Man (Policial Robô) tem uma possível inspiração em Dark Man, que se passou por Proto Man em Mega Man 5.

ROBOT MASTER
FAKE MAN

MEGAMAN 10

FICHA TÉCNICA:

ROCKMAN 10 - Uchu Kara no Kyoi! (Japão)
MEGAMAN 10 - (EUA)

LANÇAMENTO:

01/03/2010 (Japão)
01/03/2010 (EUA)
01/03/2010 (EU)

PLATAFORMAS:

Playstation Network
WiiWare
XBox 360 (XBLA)

HISTÓRIA DO JOGO:

Uma doença robótica conhecida como: Roboenza (Lit. Uma gripe robótica) começa infectar robôs, levando-os a anomalias, sendo que Roll acaba se tornando uma das vítimas. Um mês após a eclosão do vírus, os robôs infectados perdem o controle e se rebelam contra os seres humanos. Dr. Wily procura Mega Man e Dr. Light, alegando que ele estava construindo uma máquina capaz de criar a medicina de cura, mas que foi atacado por um robô misterioso. Relutantemente, Mega Man decide ajudar Dr. Wily a recuperar esta máquina e com isso conta com a ajuda de Proto Man, que decide se juntar a ele.

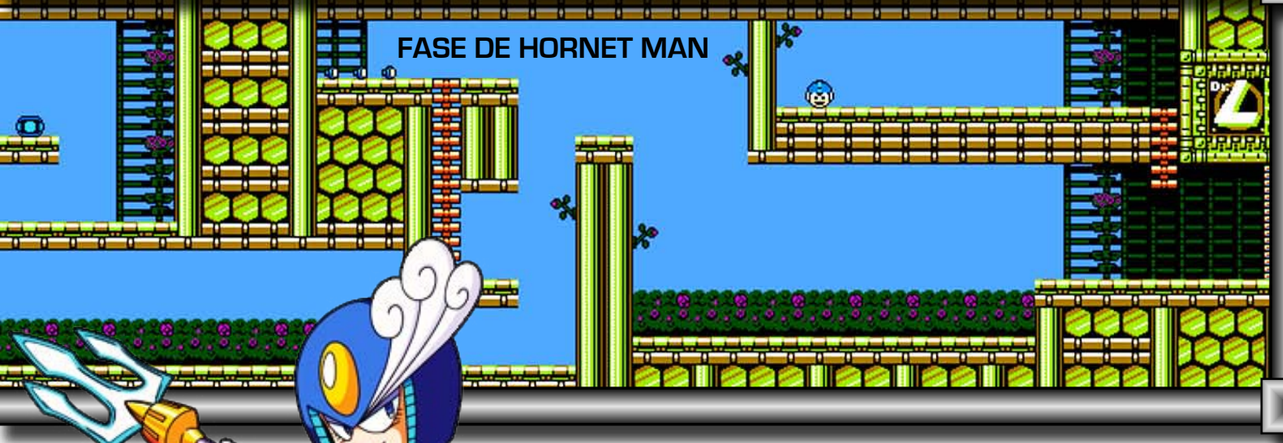
Roll infectada pela Roboenza

Dr. Wily pedindo ajuda

Neste meio tempo, Bass fica sabendo do incidente e da existência de Robot Masters poderosos, então resolve entrar paralelamente na aventura, não para ajudá-los, mas para provar a todos que é o mais forte.

Cápsula de Cura da Roboenza

FASE DE HORNET MAN



ROBOT MASTER
SPLASH WOMAN
ARMA
LASER TRIDENT

O Jogo marca também o fim de um paradigma machista na série introduzindo a primeira "Robot Master" no jogo, chamada de Splash Woman.

FASE DE CHILL MAN

ROBOT MASTER
SHEEP MAN
ARMA
THUNDER WOOL

Na metade da jornada, Wily desenvolve algumas cápsulas de sua cura que é dada a Roll, mas, Mega Man é acometido pela Roboenza, e Roll resolve sacrificar-se entregando seu remédio ao irmão, ainda mais que, a verdade sobre o vírus é revelada sendo mais uma criação de Willy para escravizar os robôs infectados prometendo a cura. Mega Man então derrota Wily na sua primeira fase e consegue trazer a cura suficiente para todos.

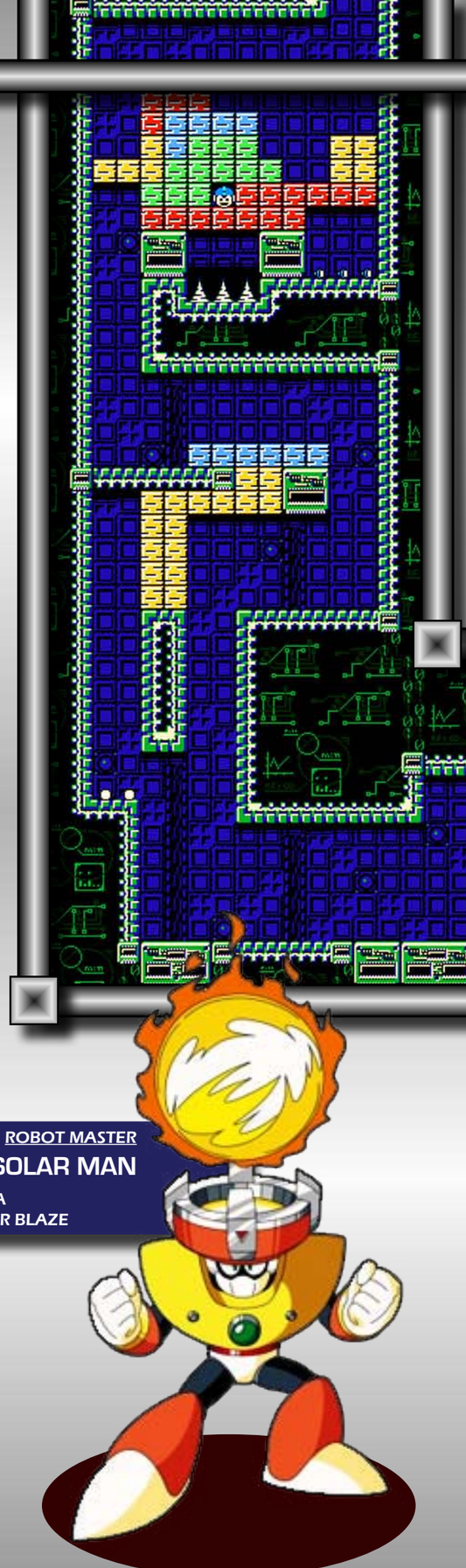
Durante a invasão da fortaleza, Proto Man também é acometido pela Roboenza, sendo salvo por Mega Man que tinha uma dose extra da cura. Um incidente semelhante acontece com Bass, a diferença é que Treble que lhe proporcionou a cura. Depois de perseguir Wily em sua nova fortaleza em uma base espacial e derrotá-lo mais uma vez, nossos heróis descobrem que, ironicamente, Wily ficou terrivelmente doente. Não podendo deixar Wily morrer, Mega Man leva-o para o hospital, onde dias mais tarde ele escapa deixando para trás uma grande quantidade de cura para os robôs.

Feitiço contra o Feiticeiro: Wily é acometido de uma estranha doença, salvo por Mega Man ele escapa do Hospital, deixando várias cápsulas de cura, talvez como uma forma de gratidão.

ANÁLISE DE MEGA MAN 10:

Lançado quase 1 ano e meio após o título predecessor, Mega Man 10 levantou algumas críticas quanto a criatividade do engine de jogo, já que o mesmo incorpora elementos e uma jogabilidade muito semelhante a Mega Man 9.

Analisando friamente Mega Man 10, devo concordar que de fato as concepções gráficas de algumas das fases, assim como os Robot Masters principais, realmente deixaram a desejar, tal como a trilha sonora do jogo, na qual não percebi nenhuma música ou efeito sonoro tão marcante a ponto de destacar beleza ou originalidade nos arranjos.



Mas não concordo que a jogabilidade sofra de uma falta de criatividade, visto que Proto Man ganhou mais destaque e uma jogabilidade mais sólida comparado ao título anterior. Bass que veio fazer parte do jogo como personagem extra através de download, traz consigo uma concepção gráfica e programação muito bem feita, onde apesar do downgrade (visto que nasceu em uma plataforma 16 bits) não sofre perdas significativas nos pixels e sprites e ainda ganha ares de “personagem novo”.

Infelizmente o mesmo (semelhante a Proto Man em Mega Man 9) ainda tem restrições nos modos de jogo, ficando apenas na sua posição de extra, esperamos que em um futuro e novo lançamento de Mega Man em sua continuação da série clássica, Bass possa estar mostrando de verdade o que o tornou tão popular como personagem.

Mas o que realmente destaca a jogabilidade de Mega Man 10 é saber que apesar dos personagens dividirem as mesmas armas especiais, cada personagem traz consigo um modo de jogo, habilidades e uma jogabilidade única. Isso a meu ver foi o que fez, tanto no passado quanto no presente, a franquia Mega Man ser ímpar e continuar encontrando espaço para novos lançamentos nas plataformas atuais.

Trazer de volta (via download) os chefes obscuros das versões Game Boy, assim como um mestre de fase que relembra diversos personagens de outros títulos da franquia, foram sem dúvida sacadas geniais. Pois cria nos jogadores a vontade de voltar no tempo ou de jogar novamente os títulos nos quais eles pertencem. Os extras e modos de desafio, também dão um toque diferente comparado ao jogo anterior.

A dificuldade e desafio das fases continuam as mesmas e é tão característica de Mega Man, mas caso não esteja muito disposto a um jogo difícil, o título traz um modo fácil, ideal tanto para jogadores veteranos se aquecerem e voltarem a ativa em Mega Man, quanto para uma nova geração em aventurarem-se pelas fases e descobrirem o charme desta nova pérola retrô.

CURIOSIDADES SOBRE MEGA MAN 10:

*Roboenza, o vírus que afeta todos os robôs em Mega Man 10 parece ser um protótipo do Maverick Vírus, ou talvez o próprio vírus em si, no qual, em um futuro distante, será o responsável por muitos dos conflitos entre Mega Man X e Zero nas séries. Embora esteja mais para uma paródia do vírus influenza H1N1 (gripe).

*Solar Man e Blade Man possuem traços semelhantes aos Robot Masters: Spark Man e Top Man e se destacam pelo fato de serem mais andróides que humanos.

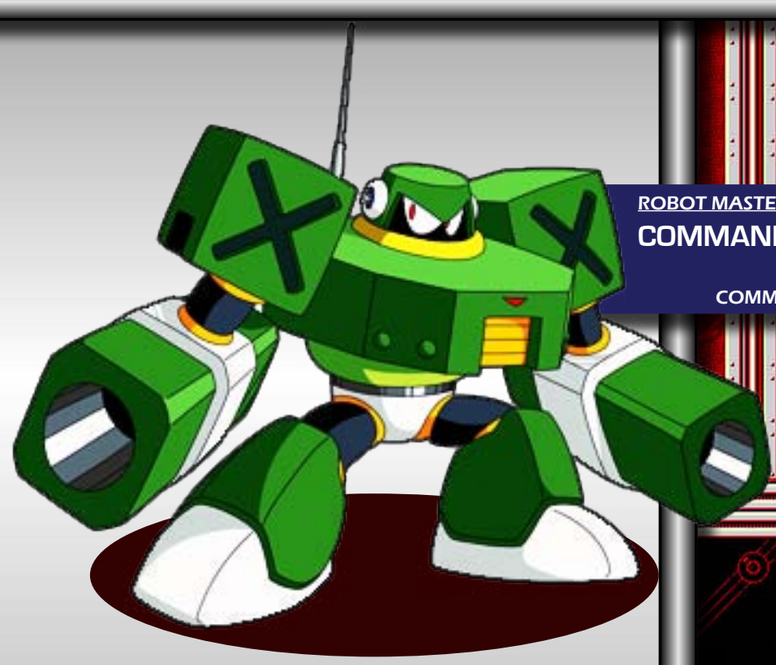
*Erroneamente o website official de Mega man 10 nos EUA usou um artwork de um "Fan Game" chamado: Mega Man Unlimited, que também foi chamado de Mega Man 10.

*Blade Man possui um nome semelhante (mas design diferente) de um Robot Master da versão Mega Man 3 para PC.

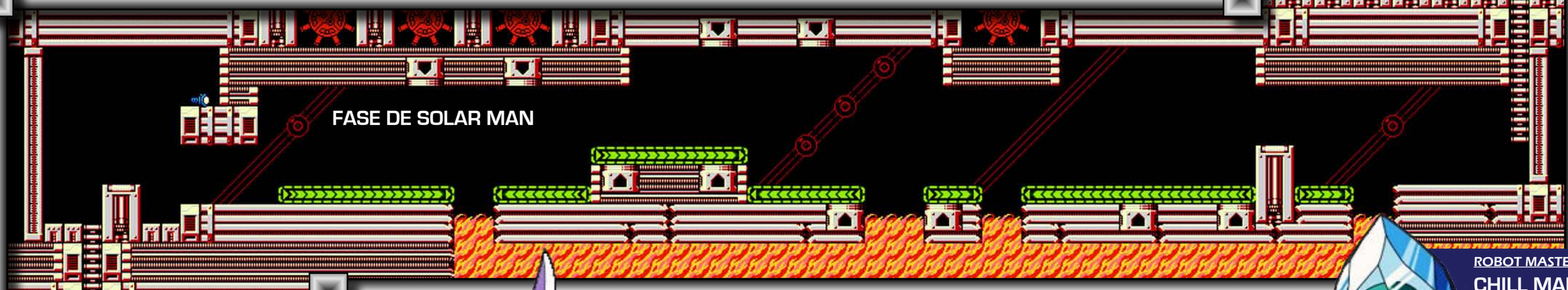
*Este foi o primeiro jogo da série a ter canções próprias e personalizadas para: Robot Masters, the Wily Bosses, Wily Machine e Wily Capsule sem serem as mesmas ou terem repetições.

*Uma vez que o jogador fizer o download do personagem Bass, a tela título irá mudar e ter o rosto deste personagem próximo ao rosto de Proto Man.

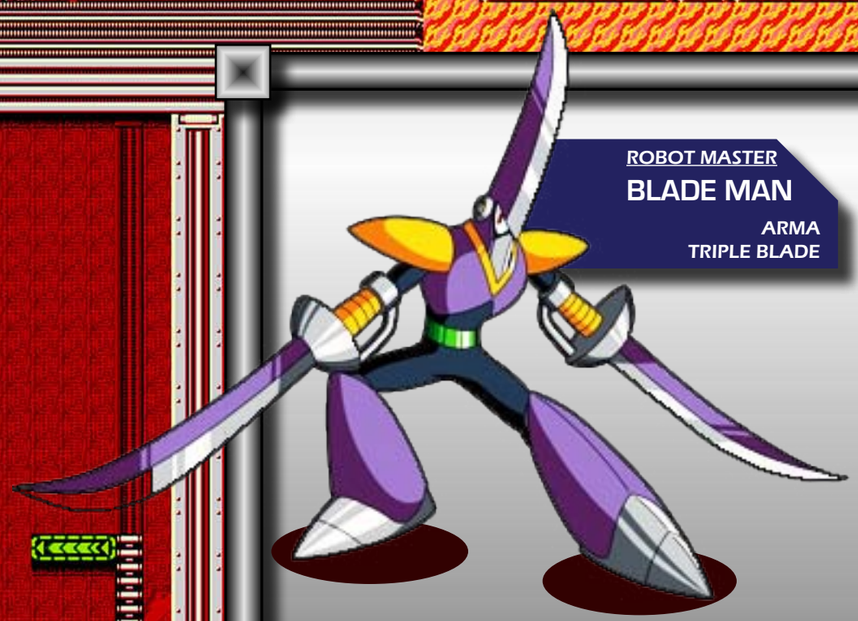
*Após derrotar um chefe nos Special Stages (Enker, Ballad e Punk), Mega Man adquire uma arma especial exclusiva desta versão e somente para este personagem.



ROBOT MASTER
COMMANDO MAN
ARMA
COMMANDO BOMB



FASE DE SOLAR MAN



ROBOT MASTER
BLADE MAN
ARMA
TRIPLE BLADE

Encerrando esta matéria de capa da Revista Game Sênior sobre a série clássica de Mega Man ao longo de sua história, é extremamente compensador ver a série prosseguindo por diversas gerações de console. Ao longo dos diversos jogos lançados, diversas lacunas e incógnitas sobre Mega Man vão sendo reveladas aos poucos e a série prossegue escrevendo sua história.

A série clássica de Mega Man reserva ainda muitas surpresas e reviravoltas no futuro, onde também esperamos mais uma vez prosseguir no trabalho de manter viva sua história e repercussão nas futuras gerações de consoles.

Afinal, Mega Man Universe está vindo aí e nós, retrogamers, agradecemos!

ROBOT MASTER
CHILL MAN
ARMA
CHILL SPIKE

Aqui neste Guia dos Robots Masters e Weapons dos Jogos, preparamos para você, que talvez não tenha acompanhado a série (coisa que achamos difícil), a melhor seqüência para enfrentar cada um deles e prosseguir pelo game, facilitando as coisas, já que a série possui uma dificuldade bem "modesta"!

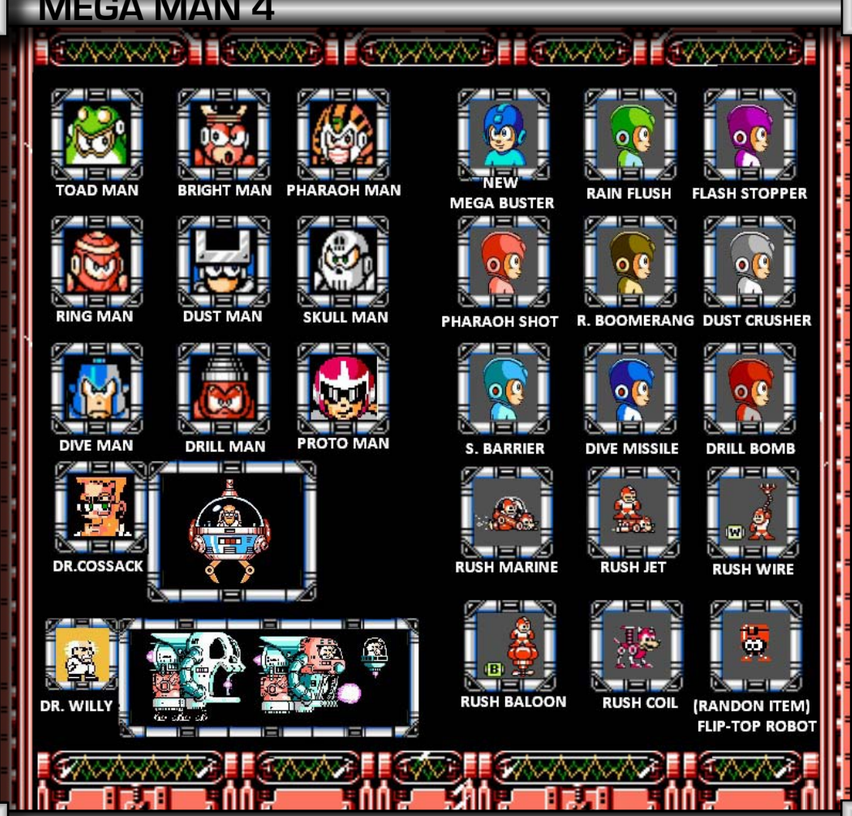
Lembrando que, o primeiro Robot Master, você usará sempre a arma normal (Mega Buster) e a arma obtida ao derrotá-lo, servirá para combater o próximo da seqüência, e assim sucessivamente. Queremos apenas ajudar os jogadores que não querem jogar os jogos da série na base da tentativa e erro.

MEGA MAN 1

MEGA MAN 2

MEGA MAN 3

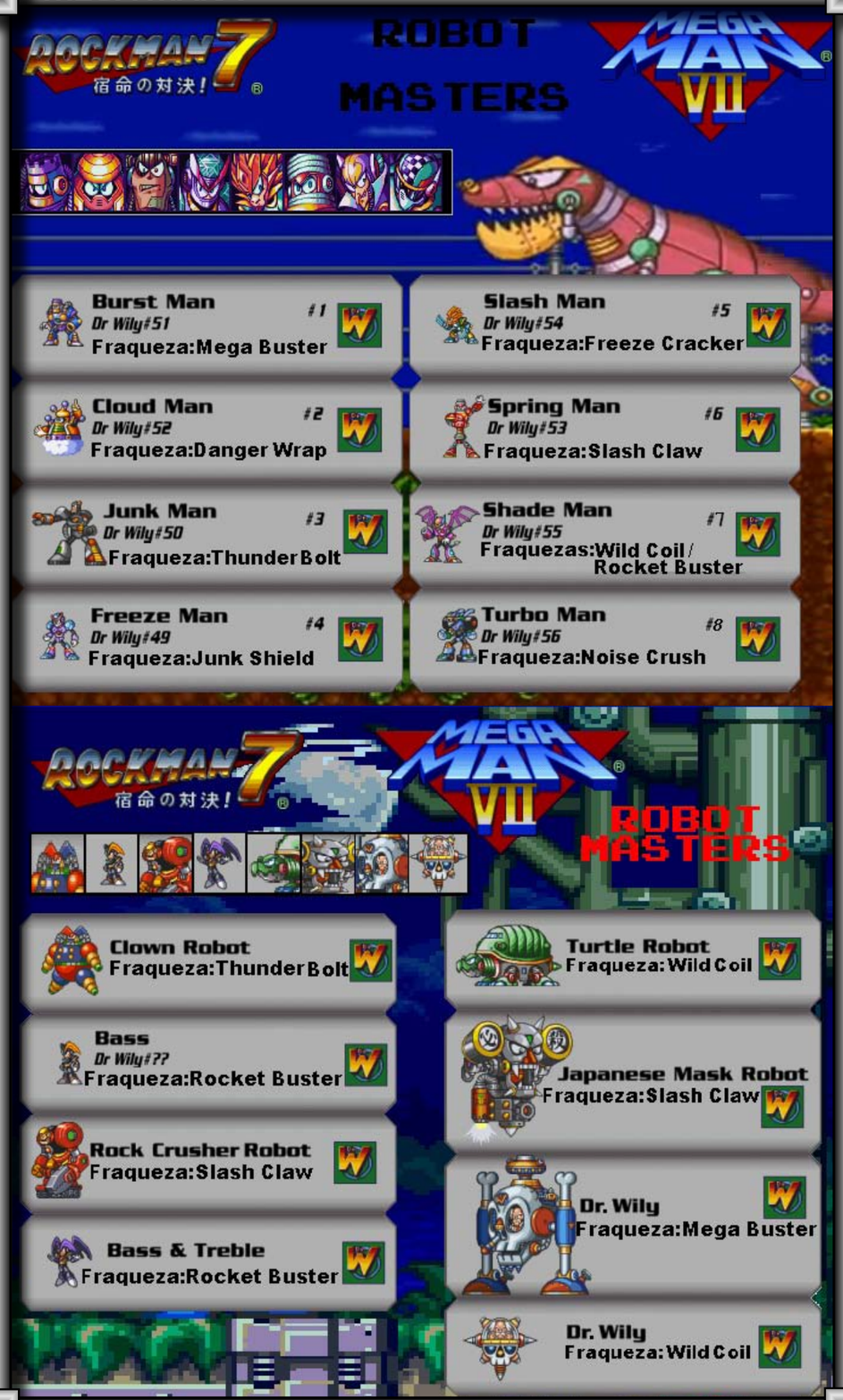
MEGA MAN 4



MEGA MAN 5

MEGA MAN 6

MEGA MAN 7



MEGA MAN 8

MEGA MAN 8

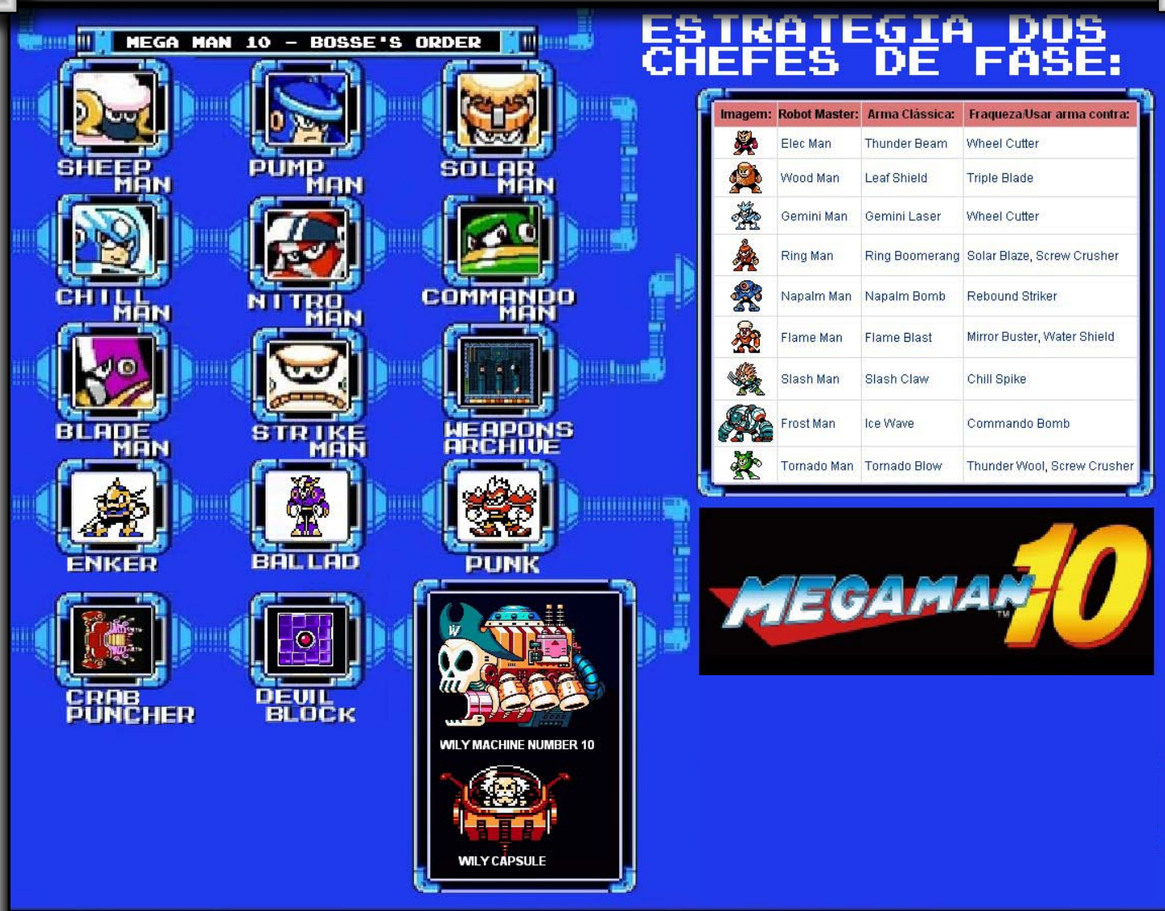
	Power Shield Custo: 6 Bolts	Este item impede que Mega Man seja arremessado para trás quando recebe danos de um inimigo
	Spare Extra Custo: 6 Bolts	Com este item, Mega Man iniciará o jogo com 4 vidas extras.
	Shooting Part Custo: 6 Bolts	Este item permitirá que Mega Man atire 5 tiros carregados de Mega Buster na tela de uma única vez.
	Energy Balancer Custo: 5 Bolts	Uma vez que estiver equipado com este item e pegar um refil de energia da arma, a que estiver com menor quantidade de energia será restaurada.
	Exit Custo: 4 Bolts	Uma vez que estiver equipado com este item, Mega Man, poderá abandonar uma fase cujo Robot Master já tenha sido derrotado.
	Laser Shot Custo: 5 Bolts	Este item permite que Mega Man atire uma poderosa rajada laser de Seu Mega Buster (acione o item na sub-screen).
	Arrow Shot Custo: 5 Bolts	Este item permite mudar o tiro do Mega Buster para um projétil em forma de flecha (acione o item na sub-screen).
	Auto Shoot Custo: 5 Bolts	Este item permite que o tiro concentrado do Mega Buster seja lançado automaticamente.
	Step Booster Custo: 5 Bolts	Mega Man poderá subir escada mais rapidamente que o normal com este item.

OS ITENS Á SEGUIR ESTARÃO DISPONIVEIS DEPOIS DA FASE DE DUO:

	Energy Saver Custo: 6 Bolts	Este item aumenta o numero de tiros e poder de fogo, permitindo Mega Man acionar mais tiros,incluindo com as armas especiais.
	Super Recover Custo: 5 Bolts	Este item permite maior recuperação de Life/Weapon quando Mega Man encontrar um refil de Life/Weapon.
	Spare Charger Custo: 4 Bolts	Este item permitirá que as barras de armas e de nergia sejam preenchidas completamente, toda vez que Mega Man sair da fase.
	Hyper Slider Custo: 5 Bolts	Com este item, Mega Man deslizará mais rápido que o nromal.
	High Speed Charge Custo: 7 Bolts	Este item permitirá que o Mega Buster de Mega Man seja carregado mais rapidamente que o normal.
	Rapid Part Custo: 6 Bolts	Este item permitirá 3 tiros seguidos da arma Mega Buster quando o botão de tiro for acionado.
	Boost Part Custo: 5 Bolts	Este item aumentará a velocidade do tiro da Arma Mega Buster assim como a distância do tiro.
	Exchanger Custo: 4 Bolts	Se Mega Man encontrar uma cápsula de energia quando seu medidor estiver cheio, o item será trocado por uma cápsula restauradora de arma.

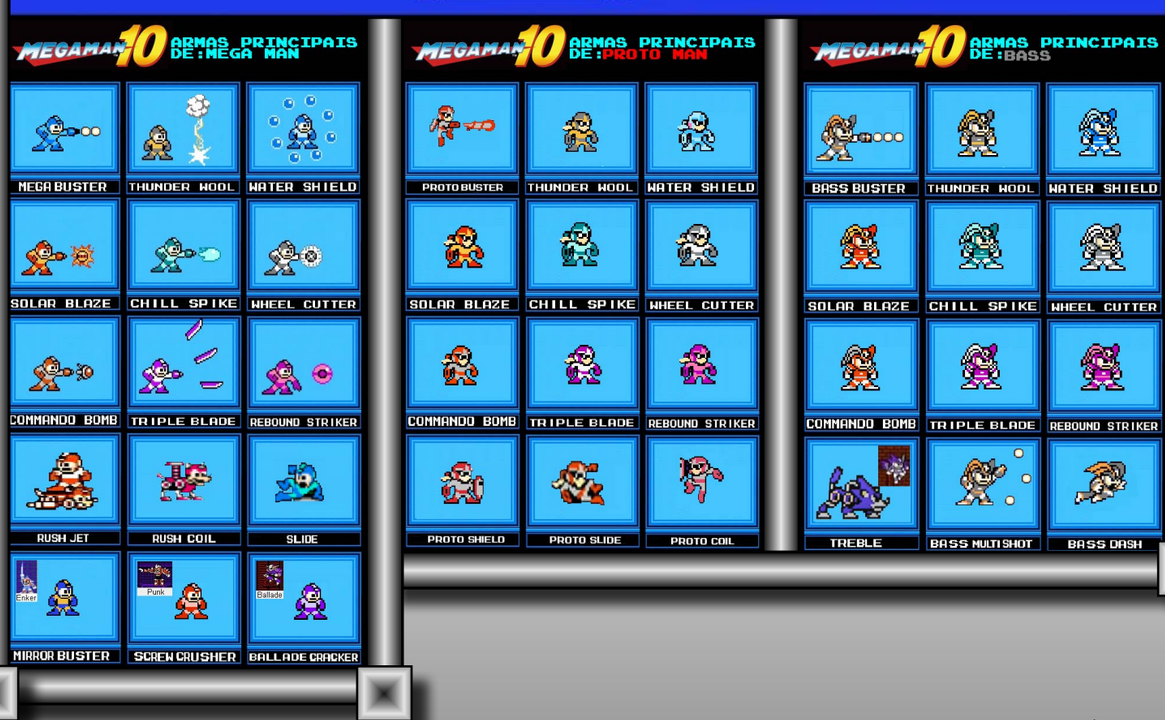
MEGA MAN 9

MEGA MAN 10



ESTRATEGIA DOS CHEFES DE FASE:

Imagem:	Robot Master:	Arma Clássica:	Fraqueza/Usar arma contra:
	Elec Man	Thunder Beam	Wheel Cutter
	Wood Man	Leaf Shield	Triple Blade
	Gemini Man	Gemini Laser	Wheel Cutter
	Ring Man	Ring Boomerang	Solar Blaze, Screw Crusher
	Napalm Man	Napalm Bomb	Rebound Striker
	Flame Man	Flame Blast	Mirror Buster, Water Shield
	Slash Man	Slash Claw	Chill Spike
	Frost Man	Ice Wave	Commando Bomb
	Tornado Man	Tornado Blow	Thunder Wool, Screw Crusher



MEGA MAN PC: AS CONTROVERSAS VERSÕES MS-DOS:

A versão MS-DOS do jogo Mega Man foi criada por uma parceria entre a Capcom e a empresa Hi-Tech Expressions no ano de 1990, e lançado apenas no território Norte Americano. O Jogo recebeu diversas críticas por apresentar gráficos, design dos Robot Masters e uma jogabilidade muito diferente da que foi vista nos videogames domésticos.

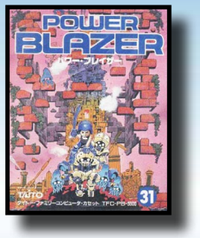
*Box da versão Mega Man para MS-DOS e logo abaixo Dr.Wily sendo chamado erroneamente de Dr. Wiley

Dr. Wily (ou Wiley) havia descoberto um supercomputador chamado "Croq" que tinha a capacidade de sabotar diversas máquinas e outros computadores ao redor do mundo. Mega Man tinha que derrotar os 3 Robot Masters (Volt Man, Sonic Man e Dyna Man). Com a derrota destes chefes de fase, Mega Man recolhia as chaves (disquetes) para poder entrar na fortaleza de Wily e derrotar o cientista.

Após o fiasco desta versão do DOS de Mega Man, dois anos mais tarde (em 1992) a mesma Hi-Tech Expressions lançaria: Mega Man III: The Robots Are the Revolting. Embora a empresa tivesse intenções de lançar uma versão própria de Mega Man II, o título escolhido foi a terceira versão do jogo (ou pelo menos tentaram basear esta versão no título do Nes) muitos dos gráficos usados no primeiro lançamento foram reaproveitados nesta versão, que repetimos, não tem qualquer ligação tanto com o jogo lançado para o Nes quanto o que foi também lançado para o Game Boy.

Esta versão conta com seis Robot Masters: Torch Man, Bit Man, Shark Man, Wave Man, Oil Man e Blade Man. Talvez esse seja o único aspecto prático que a Hi- Tech Expressions tentou copiar das versões de Mega Man 2 and Mega Man 3. Para não dizer que a versão foi totalmente perdida no tempo e no esquecimento pela Capcom, 3 Robot Masters reapareceriam em títulos oficiais da Capcom: Wave Man faria parte de Mega Man 5, Oil Man faria parte de Mega Man Powered Up e Blade Man em Mega Man 10 (entretanto vale lembrar que apenas os NOMES, já que o design não lembra em nada suas contrapartes lançadas nesta versão DOS).

POWER BLADE:



*Box Art de Power Blazer (Mega Man's Wannabe) e Power Blade (com a devida mudança no design do personagem.

Considerado por muitos fãs um autêntico Mega Man's Wannabe (Lit. Quero ser um Mega Man). Sob o olhar atento de muitos jogadores, mesmo que misturasse elementos gráficos característicos de muitos jogos de época (poderão notar que a barra de energia e disposição de itens é semelhante a Castlevania) era fácil identificar muitas semelhanças com a franquia da Capcom, principalmente em relação ao design do personagem:

1-O Jogo se passa praticamente na mesma linha de tempo e futuro.

2-O personagem da versão japonesa tinha um design muito semelhante a um garoto com características idênticas a de Mega Man.

3-Embora usasse um bumerangue como arma, o mesmo contava com um tiro carregado (Mega Buster) e contava com Up Grades de poder que incrementavam a arma do personagem.

*Analisando em detalhes algumas imagens do jogo e Box Art japonesa do jogo, o personagem tem forte semelhança com Mega Man.

Não sabemos ao certo se a Taito levou em conta essas comparações ou se temia a língua maldosa dos analistas ou represálias quanto ao plágio, apenas sabemos que quando o título foi lançado nos EUA e na Europa, além da mudança do nome título do jogo, o personagem ganhou outros traços e um design muito diferente.

Sei que fugimos um pouco da linha proposta neste especial, mas o mesmo não estaria completo sem este adendo e curiosidade. Afinal de contas, após o lançamento de Mega Man, muitos jogos tentaram copiar sua base e receita de sucesso e ambos os títulos, apesar da similaridade com a franquia, são divertidos e fica a dica aos amigos leitores e a promessa de um futuro review sobre o jogo.

WILY & RIGHT NO ROCKBOARD: THAT'S PARADISE

*Mega Man & CIA nos Tabuleiros – Tentativa de estabelecer novos rumos á franquia no Japão – Destaque para a primeira aparição do personagem Reggae.

Lançado no dia 15 de janeiro de 1993 para o Famicom (NES Japonês) é um Spin Off da série Mega Man com base nos tradicionais jogos de tabuleiro e com uma jogabilidade muito semelhante a: Itadaki Street (Enix). O jogo reúne personagens como: Roll, Wily, Light, Proto Man, Mega Man, Dr. Cossack, Kalinka entre outros e o objetivo é construir um império imobiliário. Diante da péssima recepção no Japão e por ser considerado um título obscuro demais (mesmo para os fãs mais aficionados pela série) uma versão americana nunca foi cogitada.

Escolha entre 5 personagens onde as disputas podem ser entre dois jogadores ou 1 jogador VS quatro players do computador. A imagem acima mostra a visão geral do tabuleiro, com um mapa parecido com o dos EUA, intenção clara de querer lançar o jogo no Ocidente. Havia planos de uma versão para Game Boy, mas foi cancelada mediante a produção de jogos Mega Man para o portátil.

MEGA MAN SOCCER:

Lançado em 1994 para o Super Famicom/ Super Nintendo, o jogo reúne diversos Robot Masters da série clássica (incluindo Enker da série Game Boy) em partidas de futebol que variam nos modos de: Exibição, Liga e Torneio.

O jogo possui belos gráficos e consegue captar de uma forma divertida o universo da série Mega Man, no quesito jogabilidade é muito interessante poder reunir em campo as principais características de cada Robot Master (incluindo atributos como: maior defesa, ataque, resistência e etc.) podendo assim criar um time de acordo com o gosto de cada jogador. Infelizmente o jogo peca terrivelmente em dois aspectos:

-Dificuldade: O jogo é muito fácil e não oferece tanta dificuldade ao jogador, os ataques especiais de cada personagem, que são divertidos visualmente acabam comprometendo bastante a jogabilidade característica dos jogos de futebol, tornado-a apelativa e sem graça.

-Som: A Capcom poderia fazer melhor uso das trilhas sonoras no jogo, os temas além de monótonos, parecem uma variação repetitiva.

TÍTULOS DA SEGA: MEGA MAN: THE WILY WARS

*Box Art da versão Ocidental da Compilação (Remake) dos 3 primeiros jogos da Série Clássica Mega Man para o console 16 bits da Sega. Item raro e muito desejado por colecionadores.

Mega Man: The Wily Wars, que por sua vez foi lançado no Japão com o título de: Rockman Mega World foi uma compilação dos 3 primeiros títulos da série clássica Mega Man portados para o Mega Drive (Genesis nos EUA). Enquanto: The Wily Wars foi lançado em formato de cartucho no: Japão, Europa, Austrália e Brasil. A versão Norte Americana do Genesis estava disponível exclusivamente no serviço Sega Channel. Uma curiosidade interessante é que ambos os títulos tiveram um lançamento quase que simultâneo com a diferença de um dia (20 de Outubro de 1994 nos EUA e 21 de Outubro no Japão).

A compilação apresenta uma atualização significativa e um salto dos gráficos 8 bits para os 16 bits do padrão Sega, entretanto, mediante a alguns problemas na produção e no resultado final do jogo, podemos dizer que graficamente o jogo PODERIA ser um dos remakes gráficos mais completos dos 3 primeiros jogos de Mega Man. Keiji Inafume declarou a produção do jogo como "Um Pesadelo". O designer e criador da série, justifica a produção do jogo desta maneira negativa, baseado nos diversos impasses do lançamento Norte Americano, que ao contrário de outras versões regionais deste titulo, acabou saindo para um serviço pago, mas pouco significativo do console nos EUA. Talvez por este e por outros motivos, a Capcom que via chances em produzir os 3 jogos restantes da série clássica (até então) em uma nova compilação, acabou desistindo do projeto.

Os gráficos de fato corrigiram as falhas e bugs existentes na versão 8 bits lançada pela Nintendo, mas trouxeram consigo uma sensação de lentidão medonha principalmente em contraste com as trilhas sonoras do jogo que ficaram estranhamente "calmas".

Embora o gosto musical de cada um seja puramente subjetivo, temos que ressaltar que uma das características mais brilhantes da série (no quesito musical) está justamente nas trilhas agitadas e que remetem todo o clima de ação constante do jogo.

*Trilhas sonoras: Infelizmente temas de fase como a de Ice Man (MM1) e temas de introdução as fases e seus chefes ficaram seriamente comprometidas...

Na avaliação de nossa redação notamos que Mega Man 1 foi o jogo mais prejudicado neste sentido. Mas não podemos deixar de ressaltar também os méritos que esta versão trouxe consigo, dentre as quais a bateria de save, que permite o jogador gravar o progresso entre uma fase e outra abrindo mãos do sistema de passwords.

O jogo também traz um modo extra (quando o jogador finaliza os 3 jogos) chamado: Wily Tower, onde em 3 fases o jogador enfrenta Robot Masters exclusivos criados nesta versão: Buster Rod. G, Mega Water. S, and Hyper Storm. H.

*The Genesis Unity Trio: Buster Rod. G, Mega Water. S e Hyper Storm. H. Inafume se inspirou no romance Chinês chamado: Journey West para a criação dos personagens extras do jogo.

Realmente é uma pena que alguns aspectos deste Remake não tenham ficado tanto do agrado do seu criador quanto da legião de fãs que realmente esperou tanto um port de Mega Man para os consoles da Sega.

Apesar disso, é recomendado que vocês experimentem este título, tanto quanto as versões Complete Works que falaremos mais adiante nesta matéria.

MEGA MAN – SEGA GAME GEAR:

*Box Art de Mega Man para Game Gear – Não se trata de um remake, mas sim de uma condensação de Mega Man 4 e 5.

Mega Man para o portátil 8 bits da Sega (Game Gear) foi lançado apenas na América do Norte em 1995. Licenciado pela Capcom e Produzido pela U.S. Gold o título não era um remake do Mega Man original lançado pelo Famicom (1987), mas acabou pegando carona na idéia dos títulos portáteis da série para o Game Boy, recriando um jogo á partir de dois títulos da franquia, no caso desta versão podemos perceber uma condensação entre Mega Man 4 e Mega Man 5.

Graficamente a versão portátil da Sega de Mega Man é superior as suas contrapartes (comparação entre as versões Game Boy e Wonderswan), no entanto, o efeito expandido da tela (plano superior e inferior) oferece uma desvantagem terrível ao jogador.

O problema é que a tela se divide e enquanto ele possa estar a mercê de ataques surpresas de inimigos no plano superior, também, pode simplesmente errar um salto e cair em um buraco acidentalmente por não enxergar definidamente o plano inferior. Os efeitos sonoros e músicas de jogo não oferecem nada de extraordinário e são relativamente medianos e a jogabilidade conforme salientamos, é derivada de duas versões onde o jogador terá o tiro carregado da Mega Buster, deslizar pelo chão (Slide) além dos Power Ups de Energy Tank, Weapon Tank e do cão robô Rush (Rush Jet e Rush Coil).

Outro fator interessante é haver dois modos de dificuldade (Normal e Hard) cujos passwords não são os mesmos em ambos os modos de jogo. O título também não possui continues, terminada as vidas do personagem, volta para a tela de título do jogo.

Os primeiros quarto inimigos (Robot Masters) são: Bright Man, Napalm Man, Star Man e Stone Man. A seguir o jogador é levado a Fortaleza do Dr. Cossack que contém as fases de Wave Man e Toad Man. (assim como os próprios são os mestres de fase). A Fortaleza de Wily tem o background da fase original de Quick Man, mas algo que ficou no mínimo curioso foi que o final do jogo mostra a fortaleza de Cossack sendo destruída e não a de Wily (?).

Mega Man para Game Gear é divertido (reduzido demais), mas, ainda sim muito divertido, é uma boa pedida para quem é fã da série Mega Man e quer se aprofundar tanto nas subséries quanto nos spin offs da franquia.

MEGA MAN BATTLE & CHASE:

*Box Art da versão: Mega Man Battle & Chase – Primeiro e até então único jogo de corrida de Mega Man e CIA.

Mega Man Battle & Chase foi lançado no Japão no dia 20 de março de 1997 e a Capcom tinha planos de lançar o título na América do Norte cerca de um mês depois. Entretanto, apesar de ter sido divulgado em prévias em diversas revistas de época, Mega Man Battle & Chase não foi aprovado pela Sony Computer Entertainment para um lançamento individual nos EUA. A Sony foi taxativa em justificar que o cancelamento foi devido a já existência de um título com tema semelhante estrelado por uma mascote dos videogames (Mario Kart) e de como a receita já havia sido copiada por diversas empresas e em outros jogos. Só muito mais tarde, no dia 30 de Novembro de 1998, que o título ganhou uma versão em inglês, não nos EUA, mas sim na Europa.

*Selecione seu piloto, seu circuito e pé na tábua....

A despeito das comparações feitas acima de Mario Kart, Mega Man Battle & Chase, exibe alguma originalidade por incorporar de forma criativa a temática da franquia em um jogo de corrida. O personagem poderia incorporar peças do carro adversário como se fossem as armas assimiladas por Mega Man ao derrotar os Robot Masters. Mega Man, Bass (Forte), Duo, Dr. Wily, Roll e alguns velhos conhecidos da série clássica dão as caras nas corridas e graças a seus circuitos personalizados.

Circuitos personalizados como o de Shadow Man e a capacidade de incrementar seu carro com novas peças é o que faz de Mega Man Battle & Chase um título interessante e divertido.

Mega Man Battle & Chase foi incorporado aos extras da coletânea: Mega Man X Collection lançada em 2006 para PS2 e Game Cube.

SUPER ADVENTURE ROCKMAN:

Super Adventure Rockman foi um Desenho Animado interativo lançado para os consoles Sega Saturn e Playstation baseado na série clássica de Mega Man (Mega Man 2 e 3). Foi lançado no Japão apenas, no dia 24 de junho de 1998.

O jogo conta com animações como em um desenho animado e com cenas como a da imagem acima que dificilmente veríamos na série clássica original.

Lançado em 3 discos (cada qual um episódio). Temos Dr. Wily bancando o Arqueologista, que então descobre um supercomputador alienígena chamado: "Ra Moon" escondido em uma construção no Amazonas, no qual usa para reviver alguns de seus primeiros Robot Masters. As ruínas parecem ter um efeito sobre máquinas e computadores ao redor do mundo, fazendo cessar seu funcionamento e nos robôs os efeitos são ainda piores por causar uma interferência e colapso interno de seus circuitos, logo após Ra Moon ter sido ativado. Roll parece ter sido seriamente afetada, então Dr. Light imuniza Mega Man e seus irmãos (alguns velhos conhecidos de Mega Man 1) e os envia para o Amazonas para deter Wily antes que seja tarde demais.

O jogo é dividido em cenas animadas com cortes em momentos precisos (o personagem precisa tomar uma decisão dentro de uma lista de texto e opções que aparecem na tela) e um modo de luta em perspectiva FPS.

Pessoalmente eu achei injustas as criticas e reviews norte americanos acerca do jogo, que foi taxado como "uma aventura tediosa de apertar botões" ou ainda "somente para aqueles que entendem japonês". O jogo é graficamente muito bonito e faz o jogador mergulhar em uma perspectiva diferente e mais animada de Mega Man, possui uma jogabilidade diferente daquela que estamos acostumados com o jogo e a despeito das dificuldades regionais da compreensão do japonês, uma hora ou mais de jogo é o suficiente para o jogador compreender boa parte das opções.

Keiji Inafume se pronunciou a respeito de tais críticas e foi taxativo em dizer que embora não tenha acompanhado o desenvolvimento do jogo do começo ao fim, ele foi chamado para concluí-lo já que o artista original havia desistido do projeto antes disso. Inafume também alega que a baixa qualidade foi de encontro a época em que a Capcom estava tentando dar um "Up" a série clássica buscando alternativas mais baratas e diretas para vendê-la.

MEGA MAN & BASS:

*Box Art: Versão original lançada no Japão em 1998

Mega Man & Bass inicialmente conhecido apenas no Japão como: Rockman & Forte, foi um spin-off da série clássica de Mega Man lançada em 1998 para o Super Famicom (Super Nintendo Japonês). A série que já havia migrado para as plataformas 32 bits (Playstation e Sega Saturn) com a edição comemorativa dos 10 anos do personagem em Mega Man 8, neste jogo divide alguns elementos semelhantes onde muitos fãs o apelidaram carinhosamente de "Mega Man 8 e ½", já que somente muitos anos depois Mega Man 9 seria oficialmente lançado dando continuidade a franquia.

*O jogo exibe belos gráficos, grande trilha sonora e a jogabilidade frenética dos títulos Mega Man neste Spin Off.

O título ocidental Mega Man & Bass veio em 2003 (EUA/EU) para o Handheld console da Nintendo o GBA marcando a tradução do título. Neste meio tempo fãs tentaram fazer algumas traduções ao título e com os Scripts desta versão concluíram a tradução não oficial para a ROM do jogo.

*A versão GBA perdeu um pouco da resolução gráfica, mas não deixou de lado todos os elementos originais de jogabilidade e som da versão do SFC. Notável por ser uma das primeiras versões portáteis e traduzidas do jogo.

Após diversas derrotas do Dr. Wily para o personagem Mega Man, desta vez uma nova ameaça, um Robô chamado King, rouba os desenhos originais das criações do Dr. Light e Wily no museu robótico para criar um super exército de Robot Masters. Bass (Forte) e Mega Man participam deste jogo, cada qual com um enredo diferenciado. Tanto a versão do Super Famicom quanto a versão GBA exibem gráficos exuberantes, uma excelente trilha sonora e a fórmula consagrada da jogabilidade de ação-plataforma tão característica da série. Um título que realmente vale á pena conferir.

ROCKMAN & FORTE: CHALLENGER FROM THE FUTURE

Como outros jogos da série Mega Man, Rockman & Forte Challenger from the Future se passa no ano ambíguo de 20XX. Um grupo de robôs do futuro que chamam a si mesmos de "Dimensions" lançam um ataque surpresa a Symphony City, uma cidade onde as pessoas e robôs vivem em paz. Embora sem testemunhas, o líder deste grupo é um robô com um poder esmagador idêntico a Mega Man, que se chama "Rockman Shadow".

Ele diz ser um modelo melhorado, perverso e obcecado com a destruição. Mega Man, que ouve a notícia no laboratório do Dr. Light, parte para deter sua versão alternativa mesmo estando ainda em reparos. Ao mesmo tempo, o Dr. Wily sabendo do fato, se interessa pelo potencial maléfico de "Rockman Shadow" e manda Bass (Forte) investigar.

Obviamente Bass obedece as ordens de Wily, sabendo que Mega Man poderia estar por perto, vendo isso uma oportunidade perfeita para derrotá-lo e consagrar-se o melhor robô de todos os tempos, mas, como de costume, acaba ajudando Mega Man em mais este episódio paralelo da série clássica.

Produzido pela Capcom e lançado pela Bandai para o seu portátil WonderSwan em 21 de outubro de 1999 apenas no Japão. O jogo recebeu péssimas críticas baseadas nas análises de gráficos, som e jogabilidade que deixaram muito a desejar no título.

O WonderSwan em alguns poucos aspectos consegui ser superior ao Game Boy Classic, mas analisando friamente o título, o desenho dos personagens ficou muito estranho, sua movimentação seriamente comprometida assim como a jogabilidade e concepção de fases que não lembram, nem de longe, o que conhecemos tanto de Mega Man quanto Bass.

*Curiosidade: Rush, Beat e Tango (mascotes de Mega Man) fazem uma aparição neste jogo e podem ser chamados pelo personagem graças aos upgrades feitos pelo Robô Auto. Bass (Forte) pode chamar seu lobo robô Treble e Reggae (Uma espécie de pássaro robô visto pela primeira vez em: Wily & Right no RockBoard: That's Paradise) ele pode ser visto também em: Mega Man VII (quando se aciona um password errado no jogo) e faz uma aparição cameo em Mega Man 10 com Bass como personagem.

MEGA MAN

SPIN OFFS E OUTROS JOGOS DA SÉRIE MEGA MAN:

OS REMAKES E COMPILAÇÕES DA SÉRIE CLÁSSICA DA SONY:

No ano 1999, muitos jogadores as voltas com a série Mega Man X, nem sonhavam em rever os jogos da série clássica no console Playstation. A Capcom que em 1998 havia lançado quatro coletâneas de sucessos de Arcades chamadas: Capcom Generation em 4 de agosto de 1999, lançaria no Japão um trabalho semelhante chamado: Rockman Complete Works.

Rockman Complete Works foram ports individuais de cada um dos seis jogos de Mega Man da série clássica, trazendo as versões fiéis as lançadas originalmente pela Nintendo no Famicom que estão presentes no "Original Mode", assim como "Navi Mode" que possui o chamado: "Hint System" no qual um dos personagens suportes da série, passa algumas pistas e dica ao jogador via comunicador, assim como um HUD (Head Up Display ou Sistema de Navegação e telas de opções em formato mais moderno) e (nos últimos três jogos) um modo de som remixado e melhorado além de diversas opções de jogo e extras contendo as artworks originais de cada jogo. Os jogos eram compatíveis com o periférico: PocketStation, permitindo os jogadores desafiarem os Robot Masters do jogo em uma disputa de paper-rock-scissors (Pedra, Papel e Tesoura) em um minigame chamado "PokeRock". Os jogadores poderiam desafiar uns aos outros graças ao sistema infravermelho do PocketStation.

Mega Man Anniversary Collection:

Em 2004 uma nova compilação chamada: Mega Man Anniversary Collection (PS2, Xbox e Game Cube) lançada também na América do Norte e Europa, viriam americanizar e reunir essa coletânea lançada para o Playstation incluindo a opção: "Navi Mode" para cada jogo, assim como o som remixado da quarta á sexta versão do jogo (Somente presente na versão do PS2). Mega Man Anniversary Collection traz consigo também: Mega Man VII, Mega Man & Forte (Bass) finalmente traduzido para o inglês (como na versão GBA) Mega Man 8 e os dois jogos de luta para o Arcade: Mega Man: The Power Battle e Mega Man 2: The Power Fighters).

APARIÇÕES NOS ARCADES: MEGA MAN: THE POWER BATTLE

Este Arcade da Capcom (CPS II) foi lançado em 1995 foi o primeiro jogo exclusivo do estilo Fighting do personagem para este tipo de plataforma (lembrando que algo quase semelhante foi feito em Mega Man VII como extra do jogo). O jogo mistura elementos clássicos do jogo de plataforma (Personagens, Robot Master, Power Ups, Trilhas sonoras e etc.) com uma jogabilidade característica dos jogos de luta assinados pela empresa.

Os 3 personagens selecionáveis desta versão são: Mega Man, Proto Man e Bass contra os Robot Masters escolhidos das versões 1-2, 3-6 e 7 de Mega Man nos quais compõe os modos de jogo. A escolha dos cenários é totalmente aleatória, onde o ícone de escolha gira em torno da tela. Vencidos os Robot Masters o personagem irá para a Fortaleza de Wily nas duas últimas batalhas (Yellow Devil de MM1 ou Robot Pumpkin de MM7) e Wily Machine no final.

Graficamente o jogo possui fases bem coloridas com um estilo bem despojado dos jogos de luta e das fases de Mega Man, as trilhas sonoras são remixadas dos jogos da série e proporcionam a lembrança nostálgica dos títulos dos videogames domésticos com um toque mais moderno. A jogabilidade consiste no mesmo esquema do jogo original, derrotar um Robot Master com uma arma específica onde o personagem faz uso do tiro carregado (Mega, Proto ou Bass Buster), o Dash (no caso de Proto Man), o Sliding/Slide (rasteira ou deslizar pelo chão com Mega Man) e um salto propulsor (Bass).

Infelizmente o jogo peca um pouco por sua dificuldade e por não variar muito nas fases, visto que as variações de fase em cada modo de jogo correspondem apenas a mudança de tempo em cada uma delas (Manhã,Tarde e Noite). Vale totalmente pela curiosidade e para quem realmente é fã da série Mega Man.

MEGA MAN 2: THE POWER FIGHTERS

A seqüência do primeiro jogo lançado em 1995 trouxe um ano depois algumas modificações, no entanto boa parte do engine principal foi mantida. Os aspectos notáveis deste jogo talvez seja o fato de ser um abre alas para Mega Man 8. A tecnologia digital de som empregada neste é igual aos outros Arcades da Capcom na época. E claro, o final de Bass que esclarece a criação do personagem Zero (Mega Man X).

Graficamente o segundo jogo não traz grandes avanços em relação ao primeiro, algumas novas fases foram introduzidas assim como novos Robot Masters dos jogos antigos, os personagens ganharam uma pose de vitória assim como Power Ups dos robôs de suporte como: Rush, Beat e Treble. Os modos de jogo continuam os mesmos apenas disfarçados sobre os nomes de missões como: Stop Wily, Rescue Roll e Recover Robô Parts.

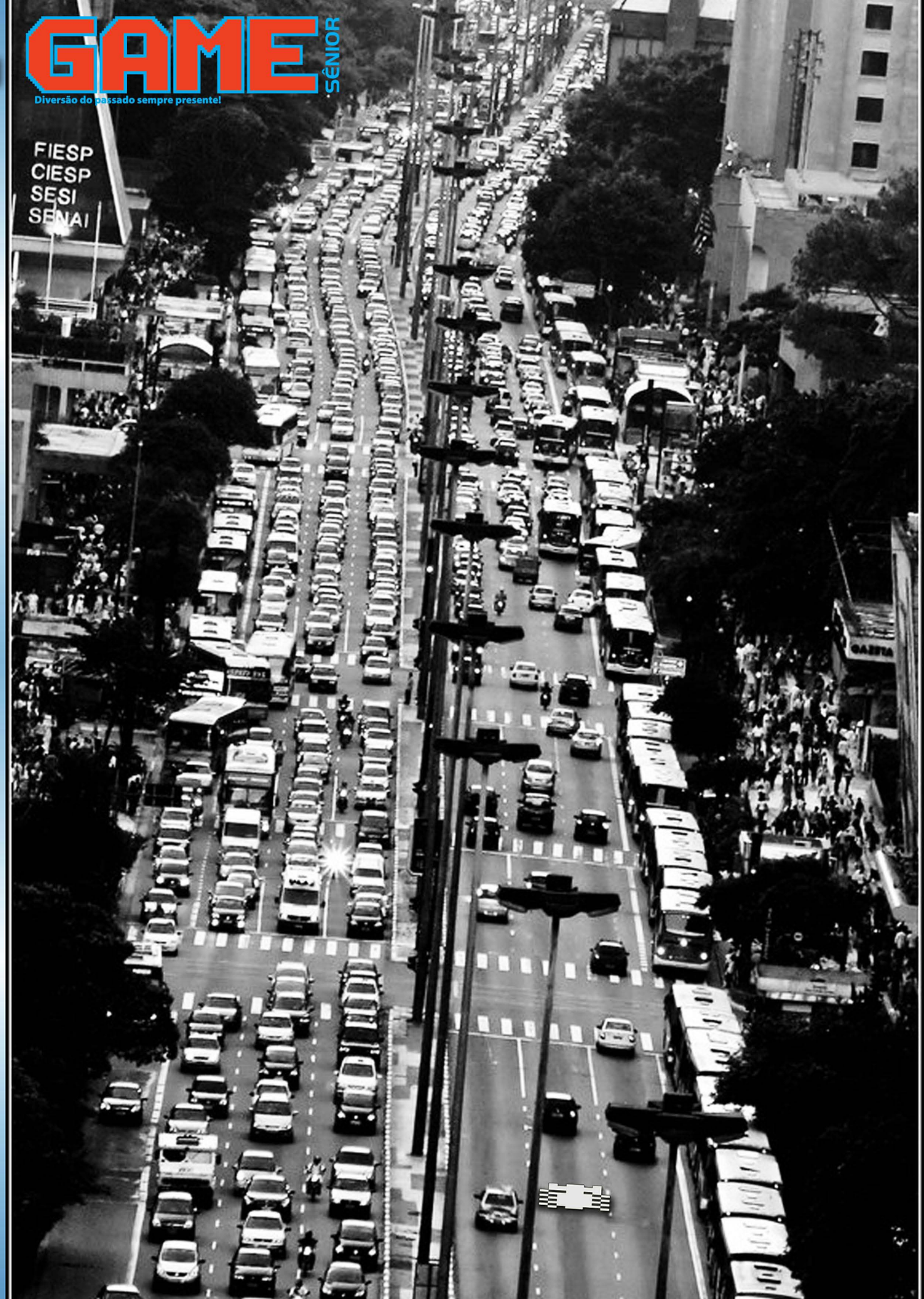
A jogabilidade passou por melhorias além dos personagens principais possuírem agora golpes especiais como os Robot Masters na primeira versão. A barra de energia (armas e life) agora podem ser preenchidas durante e no final das batalhas. Como dissemos anteriormente, vale pela curiosidade e para fãs dos jogos de Mega Man.

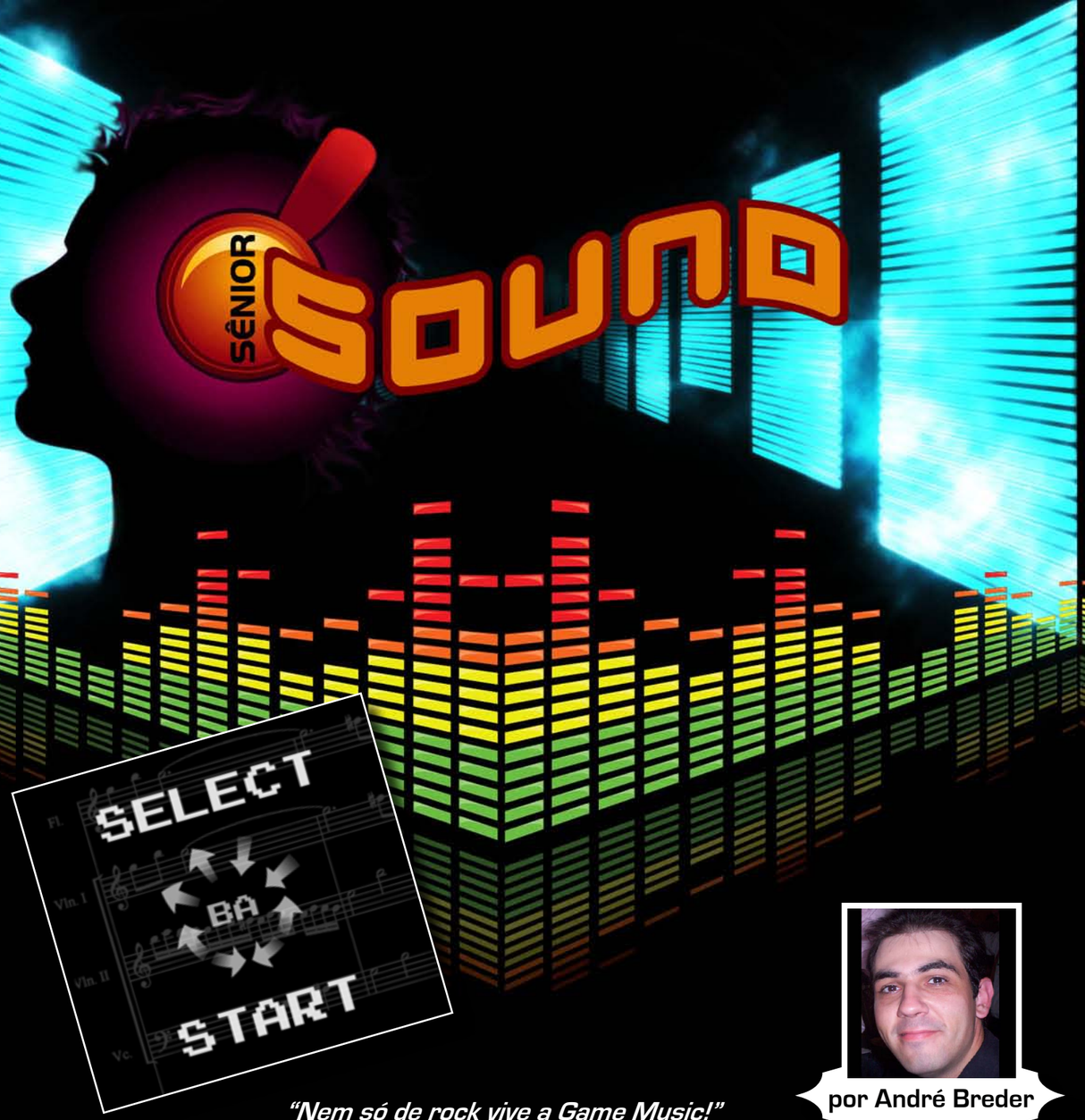
Lembrando que, ambos foram lançados em uma coletânia exclusiva no Japão, chamada: Rockman: The Power Battles em 2004, já nos EUA e demais países do ocidente os dois jogos foram incorporados a coletânea Mega Man: Anniversary Collection.

ROCKMAN: BATTLE & FIGHTERS

Lançado em 2000 para o Neo Geo Pocket Color foi uma versão compacta (em todo sentido da palavra) de ambos os jogos para a plataforma portátil.

GAME SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!





"Nem só de rock vive a Game Music!"

por André Breder

No cenário das bandas de Game Music, um gênero é bastante comum entre os grupos: o rock. Existem sim algumas bandas que adotam outro estilo musical para homenagear as trilhas sonoras de seus games preferidos, mas são raros. Dentre este pequeno grupo que mostra que não só de rock pode viver a Game Music, uma banda que se destaca é o Select Start, originário dos Estados Unidos.

O grupo foi formado em 2002, por seis jovens, mas competentes músicos da cidade de Gainesville na Florida: Austin Harley (Flauta), Kanako "Kiki" Sueyoshi (Violino e Piano), John Cheng (Cello e Piano), David Yasensky (Guitarra), Elaine Li (Violino e Piano) e Christine Lee (Teclado/Piano e Tambor de Aço). Pela descrição dos instrumentos que cada membro do Select Start toca, fica fácil adivinhar o tipo de som que eles fazem, que é o de regravar temas de games antigos e deixá-los com ares de música clássica (ou erudita se preferir).

O PRIMEIRO ÁLBUM DO GRUPO

No decorrer dos anos, o grupo teve a oportunidade de mostrar sua invejável musicalidade em alguns concertos e shows, ao mesmo tempo em que seu repertório ia crescendo. Quando estavam com muitos temas já arranjados, a ida ao estúdio para registrar sua música foi um passo normal, o que resultou no álbum auto intitulado que trouxe 16 músicas, e que foi lançado em 2006.

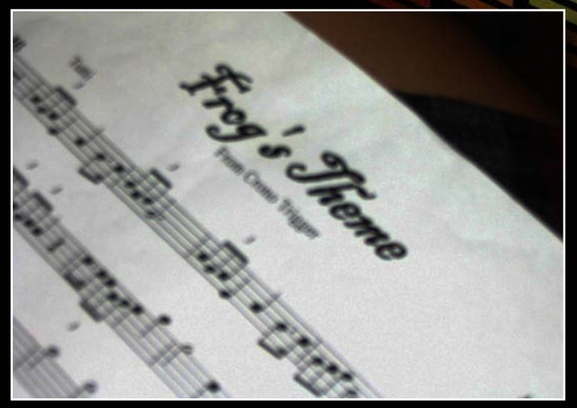
O primeiro álbum do Select Start mostra toda a competência dos músicos da banda na execução de temas clássicos dos games, abrindo de forma épica com o tema Dungeon/Legend of Zelda Title, do primeiro The Legend of Zelda lançado para o NES. O arranjo é leve, mas ao mesmo tempo grandioso, e mostra um trabalho de equipe perfeito, onde um músico complementa o outro. O álbum então segue com Frog's Theme, do clássico RPG Chrono Trigger, que começa apenas com uma introdução de flauta, para depois todos os outros instrumentos da banda se juntar na levada da música, formando uma verdadeira sinfonia medieval! Fãs de Chrono Trigger poderão até mesmo se emocionar ao escutarem esta faixa, pois a beleza dos arranjos clássicos é realmente algo tocante!

A terceira faixa do álbum mostra uma mudança no som até então ouvido no álbum, trazendo um som mais "alegre", graças aos arranjos da canção Color of the Summer Sky, do game Secret of Mana. É aquele tipo de música "bonitinha", com um clima infantil, que todo RPG clássico possui.

Se a alegria "rolou solta" no tema anterior, a quarta faixa é um convite para os fãs de Final Fantasy VI ir às lágrimas com o melancólico e belíssimo Celes' Theme. A canção por si só já é um dos temas mais tristes da história dos games, e aqueles que jogaram Final Fantasy VI e puderam viver todas as dificuldades e desafios da personagem Celes, com certeza irão se emocionar com este tema, que ficou ainda mais belo com os arranjos do Select Start.

A quinta faixa do álbum do Select Start vem para mostrar que nem só de canções de RPG vive o grupo: Megaman III Title (claro, de Megaman III do NES) mostra que música clássica não precisa ser necessariamente lenta e com um clima triste ou épico, mas também pode trazer uma canção rápida e empolgante.

A banda Select Start preparando-se para mais um de seus ensaios



A partitura de Frog's Theme Clássico do eterno Chrono Trigger

Com uma mão no controle e a outra em seu instrumento, este é John Cheng

Kanako Sueyoshi

Christine "Tine" Lee

Elaine Li

The John Cheng

Sir Austin Harley

Mr David Yasensky

A fabulosa Elaine Li concentra-se diante das teclas enquanto toca músicas de seus games prediletos

A Select Start em ação...

Uma pose para a foto, please!

A franquia Castlevania é uma das minhas preferidas, e parece que os membros do Select Start compartilham do mesmo bom gosto, pois a sexta faixa, Town/Bloody Tears é um belo medley de dois dos melhores temas do game Castlevania II – Simon's Quest do NES. Assim como já ouvido em Megaman III Title, a sonoridade desta faixa é mais rápida, e até mesmo uma guitarra elétrica faz uma participação nesta canção, mesmo que de forma mais amena.

O clima continua empolgante com a sétima faixa do álbum, que traz a o tema Corneria/Venom, um medley do clássico Starfox do Super NES. Se a guitarra elétrica já havia feito uma participação no medley de Castlevania II, aqui ela tem uma participação mais evidente, mas nada que descaracterize a sonoridade clássica do Select Start. Eles não se tornam de uma hora para outra em uma banda de heavy metal.

A oitava faixa traz a canção Fillmore Forest, do game Actraiser do Super NES, e mais uma vez mostra a capacidade do grupo em conseguir reproduzir com perfeição temas rápidos e complexos. Para quem acha que música clássica é algo lento e chato, e não mudou de ideia com os temas anteriores, esse aqui com certeza fará esta pessoa rever seus conceitos. São menos de 3 minutos com um tema empolgante, veloz e grandioso!

Para acalmar um pouco os ânimos do ouvinte do álbum, a nova faixa volta a ser mais lenta, melodiosa e também belíssima: Eternal Wind, tema do Final Fantasy III lançado para o Famicom, é mais uma canção emocionante, e que ficou perfeita nos arranjos do Select Start. Bons tempos onde as músicas da franquia Final Fantasy eram temas medievais épicos e não as "coisas" modernas que ouvimos hoje em dia.

A décima faixa vem mostrar que os músicos do Select Start não são nintendistas: Green Hill Zone/Marble Zone, um medley do clássico Sonic the Hedgehog do Mega Drive, é mais uma faixa curta, mas cheia de melodia e classe. Tenho no primeiro Sonic um dos meus games preferidos de todos os tempos, e confesso que este medley é a minha canção preferida de todo o álbum. Confesso que até me emocionei um pouco com o manjado tema de Green Hill Zone, que na versão do Select Star ficou algo bem bacana mesmo. Sorte minha que aqui em casa a pessoa mais emotiva é minha patroa, que chora e se emociona fácil com filmes e novelas. Mas eu também não tenho uma pedra no lugar no coração, e ouvir um tema que simplesmente fez parte da minha vida, e tocado de forma tão bela, as lágrimas rolaram naturalmente. E apesar de eu não ter nada contra quem seja, eu afirmo que não sou emo!

As faixas 11 e 12 do álbum são dois temas do primeiro Metroid: Metroid Title e Kraid's Hideout, sendo que o primeiro tem um clima tenebroso onde a guitarra elétrica mais uma vez aparece de forma perfeita; e o segundo já é mais orquestrado e mais para o lado da música clássica pura. As duas próximas faixas do álbum voltam a homenagear o game Final Fantasy VI, onde a faixa 13 traz o tema Final Fantasy VI Title, que é bem curto e serve mais como introdução para o tema que vem a seguir: Terra's Theme, uma das melhores músicas do jogo com toda certeza. Na faixa 14 do álbum, mais uma vez os arranjos são belíssimos, com uma harmonia incrível entre os instrumentos.

A décima quinta faixa traz o tema Time's Scar do RPG Chrono Cross. É mais um tema épico que ficou ainda mais grandioso nos arranjos feitos pelo pessoal do Select Start, e a décima sexta e última faixa do álbum o tema escolhido foi Legendary Hero/Staff Credits, um medley de Legend of Zelda: Wind Waker do GameCube, mostrando que apesar dos músicos do Select Start gostarem muitos dos games clássicos, eles também jogam video games mais "modernos". A última faixa do álbum traz um clima de despedida, com arranjos mais uma vez próximos da perfeição!

Atualmente o álbum "Select Start" pode ser baixado no formato MP3 direto do site oficial do grupo, pelo seguinte link: http://www.selectstartband.com/merch.html

O MOMENTO ATUAL DO SELECT START

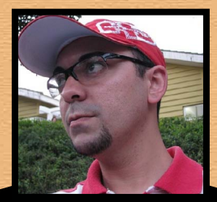
Durante o ano de 2008, mesmo com o sucesso junto ao público que curte Game Music, e após vários concertos e apresentações ao vivo, o Select Start começou a passar por uma fase difícil, onde os membros do grupo se distanciaram por motivos pessoais: alguns mudaram de cidade ou estado, outros já deixaram os Estados Unidos, e o pior de tudo foi a saída do músico John Cheng de maneira definitiva.

No início de 2009, o flautista Austin Harley anunciou no site oficial do grupo a situação pelo qual todos estavam passando, mas afirmou que apesar da distância entre os membros da banda, ela não estaria encerrando suas atividades, e com a impossibilidade de fazer apresentações ao vivo, o Select Start estaria agora se focando em fazer arranjos para novos temas, que serão lançados em um futuro álbum do grupo.
Uma prévia de alguns novos temas foram divulgados no site em Agosto de 2009, que serviram para mostrar que apesar dos problemas, a sonoridade do grupo se mantém intacta, e desde então a banda se encontra em um hiato. Como fã da banda, espero que todo este período de silêncio seja porque atualmente o Select Start se encontra totalmente focado na gravação dos novos temas para seu segundo álbum, pois uma banda deste nível não é algo que se encontra em qualquer esquina. Longa vida ao Select Start!

Site Oficial do Select Start:
http://www.selectstartband.com/
Fórum Oficial:
http://www.selectstartband.com/Forums/

CONTROLE NA PAREDE

DE PIZZAIOLO E LOUCO TODO NOID TEM UM POUCO...



por Ney Lima

Um cara vestido de coelho e armado com um io-iô assassino... Este é Noid, ou você o ama ou você o odeia!

Yo!Noid é um desses jogos para Nes que não importa muito ter um enredo elaborado, o seu foco principal é mesmo a diversão (para uns uma tortura), mas nosso amigo fantasiado de coelho e armado com seu famigerado io-iô tem lá seu carisma e conquistou uma legião de fãs, principalmente o pessoal que saboreava as pizzas da franquia americana Domino's Pizza, onde nosso caricato Noid era mascote e garoto propaganda da marca. Enfim, business!

Transformou-se, para muitos (assim como eu)) em um jogo Cult, com uma fórmula já bastante conhecida, percorrer fases detonando inimigos e no final enfrentar um chefe de fase, assim como todo bom jogo de plataforma. Mas o engraçado da parte de enfrentar um chefão no final da fase é que o confronto acontece em um lugar nada comum, uma pizzaria, onde participamos de uma disputa mano-a-mano para ver quem é o mais zoião e consegue devorar a maior quantidade de pizzas, neste caso, nosso adversário é sempre outro maluco vestido de coelho. Bem, é com essa loucura toda, sem pé nem cabeça, que faz deste game mais que recomendado. Se você é um daqueles que comia pão com ovo quando era criança, bebia coca-cola com farinha e se lambuzava com seu "Dip'n Lik", então jogue! Você está no mesmo nível mental do nosso querido e insano Noid...

Parece cocaína, mas não é. Para aqueles que não conhecem (ou não lembram), isso é um Dip'n Lik. Um saquinho açucarado com diversos sabores onde lambuzávamos nosso pirulito (sem pensamentos obscenos por favor). Estes doces existiam na infância de muitos sêniors.

Mas, por trás desse jogo insano, já existia algo criado. Na verdade ele é uma modificação de um jogo japonês lançado pela própria Capcom, chamado Kamen no Ninja Hanamaru. Como podem ver, até a Capcom foi insana em modificar um jogo já existente e transformá-lo nisso, que chamamos de Yo!Noid.

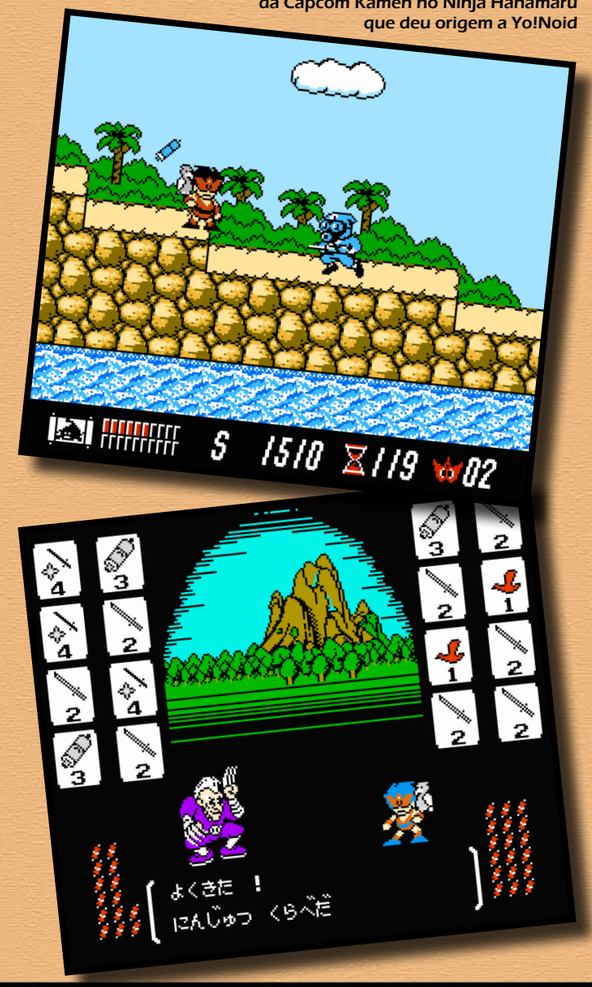
Outra coisa interessante é imaginar no poder que uma pizzaria teve nessa época, para pedir que uma empresa como a "CAPCOM" mudasse seu próprio jogo, somente para ter o mascote propaganda Noid. A Capcom realmente estava matando cachorro a grito "literalmente" para aceitar isso. Eu fico aqui imaginando um jogo de Mega Man protagonizado pelo mascote das Casas Bahia atirando tapioca em robôs. O que o dinheiro não faz...

Deixando um pouco de lado o business, vamos falar sobre o próprio jogo em si e mostrar o universo Noid e sua insanidade, começando pelo longo percurso das fases deste game maluco, onde tudo pode acontecer e se você parar para observar, a loucura vai à um patamar mais alto.

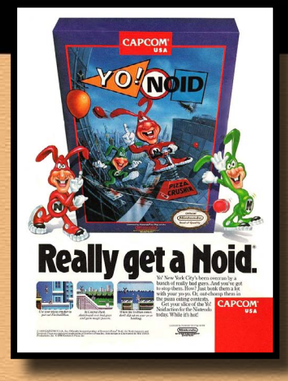
Além de nosso fantasiado comedor de pizza saltitar pela tela arremessando seu mortal io-iô em tudo e em todos, com o objetivo de chegar a pizzaria mais próxima para uma disputa de comilança, em algumas fases, ele dispõe de outros veículos para continuar sua insanidade, que são eles: um pula-pula, um skate e imaginem, até um protótipo de helicóptero.

Este protótipo de helicóptero por sinal, tínhamos que ficar apertando o bendito botão repetidamente para fazer a geringonça voar (fazia meu dedo doer), além de se preocupar com os inimigos e outros tipos de transtornos durante a fase. E digo mais, se o jogo tivesse mais fases, tenho certeza que Noid andaria de patinete ou de pedalinho! Pensaram nisso?!

As imagens abaixo mostram o game japonês da Capcom Kamen no Ninja Hanamaru que deu origem a Yo!Noid

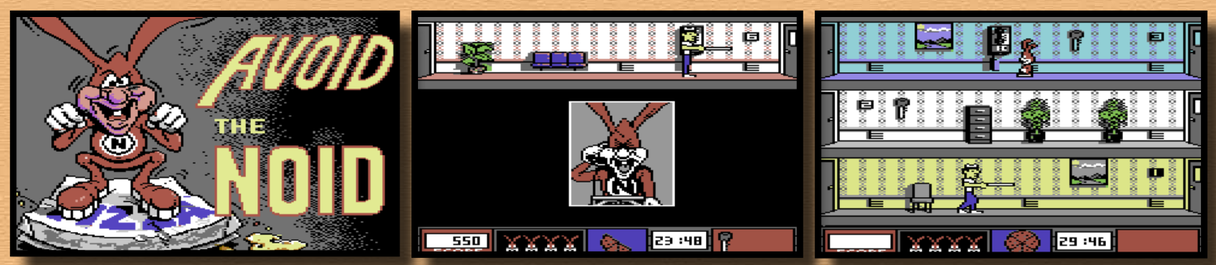


Esses brinquedos fazem a alegria do maluco Noid. Observe a cara de alegria ao andar de skate. Fanfarrão!



Propaganda... A alma do negócio!

Noid também deu as caras em um jogo para o Commodore 64 chamado Avoid the Noid!



Um ótimo lugar para descarregar o stress é na fase "BONUS", aqui podemos descer a martelada sem dó e sem piedade!

Fora a proposta insana do jogo, na parte técnica, Yo!Noid possui gráficos ligeiramente acima da média para nosso querido Nes. Fases coloridas, bem trabalhadas, bem variadas e bem malditas, que levam nosso amigo Noid a nos enlouquecer ao passar por um cais, dentro de esgotos, em circos, pelas pistas de skate, em cima de prédios, dentro de fábricas e finalmente, o céu é o limite. Já os inimigos de fase são engraçados, com expressões caricatas e tudo se encaixa muito bem em sua atmosfera bastante alegre, junto com sua trilha sonora que acrescenta mais alegria a tudo isso. Não tem como não sorrir ao jogar esse jogo de plataforma. Só não dá para ficar mais alegre se não fosse a bendita jogabilidade e das sacanagens camufladas pela Capcom, que por sinal, assombravam nosso querido e imbecil Noid em sua jornada atrás do também imbecil Mr. Green (outro maluco fantasiado de coelho).

Sua jogabilidade sacaneava todo mundo, não era das piores "MAS" merecia muita atenção (e sorte) ao apertar os botões nos momentos certos, principalmente para pular os malditos buracos e passar pelos obstáculos sacanas, porque existiam aos montes. Difícil é a palavra certa para este jogo que não chega a ser um Battletoads (outro jogo que merece estar aqui), mas é difícil pacas. Bastava encostar em qualquer inimigo ou coisa que se movesse pelo cenário e já era, começávamos a fase novamente e a sessão tortura dava o ar de sua graça mais uma vez. E como se não bastasse, também existia inimigos sobrenaturais, aqueles que resistiam aos ataques de nosso (quase mortal) io-iô. Aí já era sacanagem demais da conta.

Tenho certeza, que a parte onde acontecia as disputas de comer pizzas, essas sim, todo mundo gostava, porque são os únicos momentos que podíamos dar a volta por cima e finalmente sacanear alguém nesse jogo, descontando assim, toda a nossa raiva acumulada durante as fases, e se você for um cara esperto e curioso, poderá encontrar pergaminhos escondidos para ajudá-lo nessas disputas, que consiste em um jogo de cartas numeradas. Cada adversário escolhe uma carta e o valor da menor subtrai o valor da maior (matemática básica), e o restante se converte em pizzas para serem devoradas por aquele que jogou a carta maior e vence quem preencher a quantidade de pizzas necessárias (ou quanto seu estômago agüentar). Dá até para jogar uma pimentinha ou colocar bastante sal na pizza do outro infeliz para sabotá-lo durante a partida, mas é sempre bom saber a hora certa pra isso, porque caso você perca a disputa, terá que recomeçar a fase novamente! E isso é um bom motivo para jogar o CONTROLE NA PAREDE!

Chegar ao final de Yo!Noid é coisa pra macho (ou pra doido), porque você certamente ficará muitas vezes frustrado pelo alto grau de sacanagem arquitetada pelo pessoal da Capcom, porque é de xingar a mãe mesmo! Tudo isso para finalmente enfrentar o vilão por traz dessa bagunça toda, o maldito Mr. Green, a besta que resolveu sacanear justo o Noid. Realmente é um jogo bem doido e se você pensa que essa doidice ficou apenas aqui, você está muito enganado, foi mais além!

O mascote da empresa Domino's Pizza teve presença até em alguns desenhos animados famosos (e também malucos), como no caso de Family Guy. Isso também demonstra o tamanho da fama desse personagem.

Essa maluquice ainda saiu da ficção para a realidade, onde dizem as más línguas que a imagem de Noid foi descartada de garoto propaganda por um motivo bem trágico. Tudo isso teve início em um evento onde a empresa Domino's Pizza fazia uma participação e havia um funcionário trajando a fantasia de Noid que tinha como função a de entreter a criançada local, mas isso resultou em um final muito triste. Um grupo de delinqüentes resolveram espancar o cara fantasiado de Noid e bateram tanto, mas tanto, que levou o pobre coitado a morte.

A empresa depois do ocorrido, tentando evitar que a notícia se espalhasse rapidamente (o que não adiantou), resolveram retirar o uso da imagem de Noid como mascote oficial antes que as coisas acabassem prejudicando ainda mais a Domino's Pizza. Pobre Noid...

O motivo do espancamento ninguém soube. Talvez os delinqüentes tivessem jogado Yo!Noid e então resolveram descontar seus traumas, pessoalmente. Realmente a maluquice passou dos limites, e mesmo com o sucesso do jogo, nunca mais teríamos uma continuação dele.

Olha o danado do nosso querido Noid dando trabalho na famosa série americana Family Guy...

Observe como o pessoal da Domino's Pizza levavam suas crianças para passear, nenhum cuidado especial com a molecada e com nosso "falso" Noid (não é muita maluquice?). Segurança zero! Outro motivo para espancarem o figurante...

Dê uma olhada nas malditas fases do jogo Yo!Noid. Vai encarar?

Obs.: A segunda fase (ao lado) pode ter gelo, mas é coisa do CAPETA!!!

Uma imagem... Mil palavras!
No melhor Noid Style faço esta homenagem a todos os Noidianos que amam este grande jogo...
Só tem maluco mesmo!

Finalizando esta matéria nesta nova seção da revista Game Sênior, convido aqueles que nunca jogaram a vivenciar este grande game, mesmo com seus altos momentos de loucura que Yo!Noid nos proporciona. Adoro este game e tive o privilégio de chegar até o fim, mas posso afirmar que nunca mais fui o mesmo! Joguem e não se esqueçam de preparar um belo pão com ovo antes. Fiquem com Deus!

Acabou pra você *F.d.P. sua pizza estragou! Tudo que é bom, sempre dura pouco...

OBS:*Filho de Pizzaiolo

REVIEWS

CONSOLES CLÁSSICOS

GAMES RETRÔ

nossos REDATORES

Fabricantes HISTÓRICAS | **Anos NOSTÁLGICOS** | **Gêneros VARIADOS**

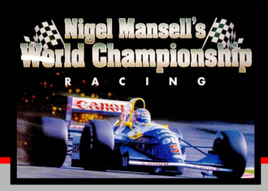
NOSSO MÉTODO DE AVALIAÇÃO:

CATEGORIA da NOTA FINAL

- 1 - 3.5 = Ruim (Passe Longe)
- 4 - 6.5 = Bom (Dá pra jogar)
- 7 - 9.5 = Ótimo (Nós Recomendamos)
- ★ 10 = Obra Prima (Jogue Antes de Morrer)

NESTA EDIÇÃO:

The Legend of Dragoon (Playstation) 112
Comix Zone (Mega Drive) 116
Nigel Mansell's (Super Nintendo) 120
Vendetta (Arcade) 124



HALL DA FAMA GAME SÊNIOR

GAMES QUE RECEBERAM NOTA MÁXIMA EM CADA EDIÇÃO E TODO RETRÔGAMER DEVE JOGAR ANTES DE MORRER!

SONIC 2
Edição 1

SONIC & KNUCKLES
Edição 1

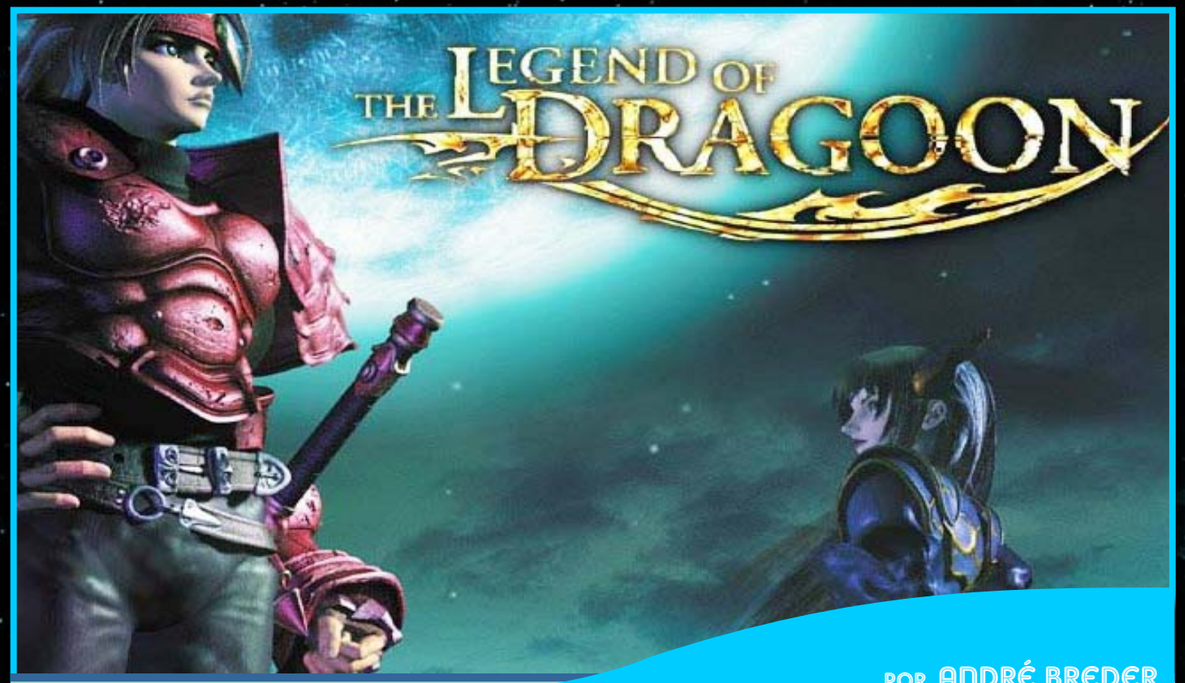
CASTLEVANIA III
Edição 2

STREETS OF RAGE 2
Edição 3

FINAL FANTASY VI
Edição 4

NINJA GAIDEN III
Edição 7

METROID
Edição 7



POR ANDRÉ BREDER

THE LEGEND OF DRAGOON

Fabricante	Ano	Gênero
SONY	2000	RPG

UM BELO RPG, PRA "FINAL FANTASY" NENHUM BOTAR DEFEITO!

The Legend of Dragoon surgiu no ano de 2000, e surpreendeu muitos amantes de RPG pelo mundo afora, que ficaram surpresos vendo que a Sony teria a capacidade de fazer um jogo do gênero tão bom quanto os da série Final Fantasy da Square. Mas também não foi pra menos, a Sony contratou uma equipe gigante para desenvolver The Legend of Dragoon (mais de 100 pessoas), e foram três anos dedicados a criação deste grande jogo!

Foi o primeiro RPG produzido nos Estados Unidos a fazer um sucesso significativo no Japão, um país onde jogos do gênero são simplesmente adorados pelos game maníacos. O jogo traz uma aventura em um mundo mágico, onde predomina o estilo medieval, algo já usado em tantos outros jogos de RPG, mas mesmo assim The Legend of Dragoon consegue soar original, graças ao seu universo cheio de raças e seres jamais vistos antes. Mas o grande charme do jogo são os combos que podem ser feitos durantes as batalhas, chamados de Additions, algo que até hoje soa bastante original frente às formas de atacar encontrados nos demais jogos do gênero.

HISTÓRIA

Há 10.000 anos, os Winglies, por terem poderes mágicos, estavam sempre acima dos outros seres viventes e dominavam o mundo. Mas os humanos, cansados da opressão dos Winglies, decidiram lutar por sua liberdade, ao adquirirem os poderes dos dragões. Sete humanos escolhidos por sua força e coragem se tornam os cavaleiros dragões, os Dragoons. Liderados por Zieg, os Dragoons e os humanos travaram uma grande guerra com os Winglies. Seis dos Dragoons são mortos na guerra, mas um deles, o líder Zieg, conseguiu levar junto com sua morte, o terrível Melbu Frahma, o imperador dos Winglies. Após a morte de seu imperador, os Winglies fugiram e desapareceram da face da terra.

Os humanos conquistaram então sua liberdade finalmente. Mas 10.000 anos após a grande guerra entre Winglies e Humanos, o mundo parece precisar novamente do poder dos lendários Dragoons. O jogador entra então na pele de Dart, um guerreiro que cresceu na vila de Seles, e está retornando ao seu lar, após um duro período de treinamento ao redor do mundo. Para azar de Dart, ele descobre que sua vila foi atacada por soldados e que sua amiga de infância, chamada Shana, foi raptada! Dart parte então numa missão para resgatar a moça, sem saber que este é apenas o começo de uma jornada que mudará não só sua vida, como o mundo em que vive!

DRAGOON SPIRITS

Os personagens poderão se transformar em Dragoons e soltar poderosos golpes e magias depois de encontrarem os Dragoon Spirits. E a cada transformação e ataque em forma de Dragoon, serão consumidos 100 SP (Spirit Points). Esses pontos são obtidos toda vez que você ataca (vale lembrar que quanto maior o level de sua Addition, mais você ganha SP). Para aumentar o level do Dragoon Spirit (D´LV), você deverá ir juntando SP. Todos o SP obtido será convertido em pontos de experiência especiais, que se acumulam diretamente no D´LV. Quando você ganhar certa quantidade de SP, o level de seu Dragoon Spirit finalmente aumentará, podendo ir de 1 até 5. Aumentando o D´LV, seu personagem ganhará novas magias, terá mais força e a capacidade do MP e do SP também irá

O game segue uma linha gráfica semelhante a Final Fantasy VII, com personagens poligonais que andam em cenários estáticos

Todo bom RPG sempre há uma grande história para ser desvendada e os encontros entre os personagens ajudam a revelar seus segredos

aumentar. Caso sua barra de SP zere, você voltará ao normal. E se todos os personagens estiverem com suas quantidades de SP no máximo ao mesmo tempo, um botão chamado Special aparecerá. Aperte-o para que todos se transformem juntos em Dragoons. É bom lembrar que, ao virar Dragoon, qualquer status ruim desaparecerá.

Os personagens dizem o nome de seus golpes durante o combate

ADDITION: PODEROSOS COMBOS!

No jogo, a habilidade Addition é o meio mais poderoso para atacar. Ela nada mais é do que a técnica de combos (seqüências de golpes). Cada personagem conta com suas técnicas Addition específicas. Para usá-las, você deve estar fora da batalha, entrar no menu e escolher a opção Addition. Lá você encontrará uma lista das diferentes Additions para cada um dos personagens e suas respectivas especificações (LV= level da Addition, ADD= número de hits, SP= número de Spirit Points obtidos após o ataque, DAM%= dano extra, NEXT LV= pontos de experiência que faltam para aumentar o level). Então é só selecionar a técnica que você quer usar. O level da Addition que você selecionou aumenta a cada 20 combos completos dados nas batalhas. Aumentando o level da Addition (que vai de 1 até 5), o DAM% será maior, e você ganhará mais SP após os ataques. Chegando a certos níveis dos personagens, você ganhará novas Additions. A Addition Especial de cada personagem só poderá ser ativada se você deixar todas as Additions anteriores no level 5.

ATAQUES EM FORMA DE DRAGOON!

Quando você atacar com um personagem que esteja transformado em cavaleiro Dragoon, um radar aparecerá à direita. Aperte o botão "X" para iniciar a seqüência, e o ponteiro vai girar. Cada vez que ele estiver para cima, aperte o botão "X". A palavra "Perfect" aparecerá quando você conseguir dar o combo completo. Já o personagem que usar a função especial, transformando todos os personagens em Dragoons ao mesmo tempo, poderá dar o seu ataque de forma perfeita, sem precisar se preocupar em acertar a seqüência do ponteiro.

GRÁFICOS

Os gráficos de The Legend of Dragoon estão bem feitos, com uma boa dosagem de cores. Os cenários são bem diversos e foram muito bem elaborados e construídos. Os desenhos dos personagens e monstros estão na medida certa para um jogo do gênero. As cenas em CG do jogo são espetaculares, e trazem diálogos com vozes, algo que nem mesmo os jogos da série Final Fantasy lançados na época possuíam.

EFEITOS E TRILHA SONORA

Como já citado, The Legend of Dragoon traz cenas em que os personagens mostram que possuem vozes, e que não são mudos como os de outros RPGs de sua época. E não são somente nas cenas em CG que há vozes. Também durante as batalhas o jogador verá seu personagem gritar ao dar seus combos e golpes! Isso foi com certeza uma das grandes inovações trazidas por The Legend of Dragoon em um jogo do gênero! Os demais efeitos também estão todos muito bem feitos, realmente não há do que reclamar.

A Trilha Sonora é bem extensa e traz temas diversos e marcantes. Não chegam a ser verdadeiras obras primas como as composições da série Final Fantasy, mas mesmo assim não deixam de ter suas inegáveis qualidades. Algumas músicas são grudentas, e ficam na mente do jogador. Temas empolgantes farão a adrenalina do jogador ir a mil, quando o mesmo estiver travando uma épica batalha. Já momentos tristes terão músicas que poderão até mesmo arrancar lágrimas do jogador mais emotivo.

JOGABILIDADE

A jogabilidade segue um esquema semelhante aos dos jogos da série Final Fantasy, onde as batalhas são por turnos. Todos os comandos podem ser acessados e ativados de maneira simples e rápida nos menus de batalha, e as opções fora do campo de batalha também não são complicadas de se mexer e configurar.

O grande diferencial na jogabilidade de The Legend of Dragoon, são os combos (additions) que podem ser feitos durante as batalhas. Foi um sistema inovador de combate para um jogo do gênero RPG, onde a maioria pecava por batalhas onde o máximo que o jogador fazia era escolher os comandos e só ficar assistindo.

Em The Legend of Dragoon cada batalha é excitante, e o jogador deve ficar atento para conseguir completar os combos de seu personagem, tendo assim muito mais interatividade e participação real no jogo.

DIFICULDADE

Como todo jogo do gênero RPG, a dificuldade de The Legend of Dragoon vai depender muito das condições que o jogador deixar seus personagens nos momentos cruciais do jogo. Evoluir os atributos dos personagens passando de níveis, comprar ou adquirir os melhores equipamentos e armas, e melhorar o nível das Additions, são fatores essenciais para não passar aperto durante os momentos mais complicados da aventura. Mesmos os jogadores tomando todas as precauções possíveis, ainda assim alguns chefes serão osso duro de roer e darão um bom trabalho, como é o caso da personagem "Lenus", que é realmente uma adversária bem poderosa. Mas há ainda outros inimigos piores, como é o caso do monstruoso "Divine Dragon" e do misterioso espadachim "Lloyd", sem falar do último chefe, o terrível "Melbu Frahma", que possui 4 formas, sendo uma mais difícil do que a outra!

Muitos efeitos durante os confrontos desse grande RPG

CONCLUSÃO

The Legend of Dragoon é um belo RPG, que leva o jogador para um universo mágico e cheio de perigos e aventuras. Trouxe um sistema de jogo criativo e proporciona muitas horas de diversão. É uma pena que até hoje a Sony não tenha feito uma continuação para este jogo, pois ele sem dúvida, poderia se tornar uma franquia e tanto. Particularmente é um dos meus jogos preferidos do gênero RPG, e foi um dos motivos que me levou a comprar um console PlayStation.

Essas são algumas imagens das famosas cenas em CG

COMIX ZONE

POR ANDRÉ BREDER

Fabricante	Ano	Gênero
SEGA	1995	AÇÃO

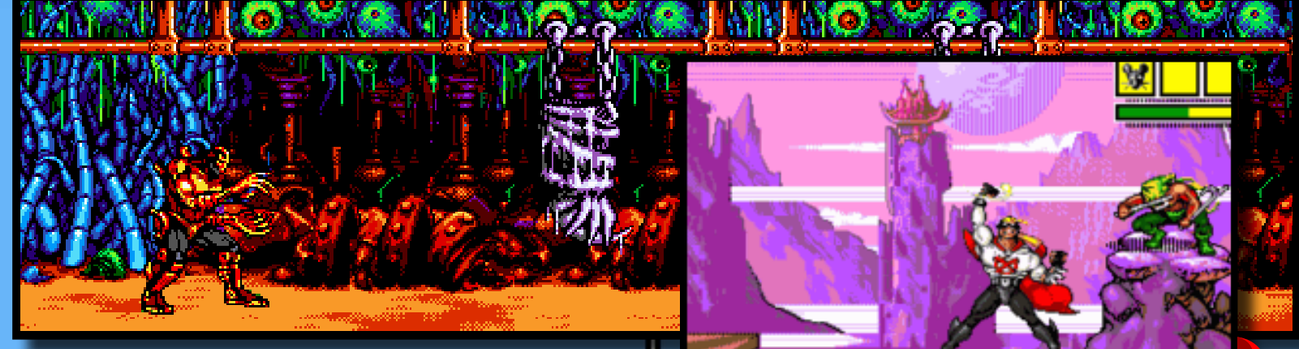
A ARTE DOS QUADRINHOS DENTRO DO MUNDO DOS VIDEOGAMES!

Na minha adolescência pude ler algumas HQs de super-heróis como, Homem-Aranha, Superman, Batman e o grupo de mutantes X-Men, mesmo nunca tendo condições de ser um colecionador de revistas em quadrinhos. Apesar de gostar de ler, confesso que nunca tive muito saco para ler livros, sendo que os únicos que li por completo, foram mais por obrigações escolares. Os dois únicos livros que li por vontade própria foram Drácula de Bram Stoker, e a Bíblia, que há muito tempo não leio, infelizmente. Então pode-se dizer que, apesar de gostar de ler, sou mais "fã" de leituras mais simples e diretas, onde as HQs se tornaram facilmente minha fonte de leitura preferida durante uma boa parte de minha vida. Em relação a games eu sempre fui um cara bem mais "dedicado", e se tivesse usado o tempo que passei jogando na leitura de livros, com certeza teria lido no mínimo uma pequena biblioteca.

Agora imagine a sensação de prazer que tive ao me deparar com um game que trazia todo o clima de aventura de uma história em quadrinhos? Comix Zone foi para mim uma grata surpresa, pois nem mesmo nos meus sonhos mais insanos eu imaginaria um game do tipo! Tudo bem que a SEGA exagerou um pouco na divulgação do jogo, chamando-o de "o verdadeiro primeiro livro interativo", como pode ser visto na parte traseira da caixa do game em sua versão americana. Comix Zone, apesar de ser ambientado dentro de uma HQ, está longe de parecer um chato livro interativo, e sim um belo Beat' em Up, com alguns quebra cabeças no decorrer, só para tornar o pacote ainda mais interessante. E muitos gamers mais novatos pensam que a junção de lutas+puzzles surgiu só recentemente, em games das franquias Devil May Cry e God of War...

A HISTÓRIA DO GAME

Em Comix Zone o jogador entra na pele do desenhista e



Todo herói de quadrinhos possui super poderes!

músico Sketch Turner, que numa noite de tempestade estava trabalhando em sua nova história em quadrinhos, a qual nomeou "Comix Zone", quando um raio atinge sua mesa de trabalho, juntamente com os seus desenhos, e acaba trazendo para este mundo o vilão principal criado por Turner, o poderoso mutante Mortus. Após agarrar Turner pela camisa, o vilão joga o pobre desenhista para dentro da sua própria história em quadrinhos!

Por não possuir nenhum tipo de poder especial em nossa realidade, Mortus pretende se libertar definitivamente destruindo Turner em sua história em quadrinhos, para assim se tornar um ser real no processo.

Dentro da história em quadrinhos, Turner se encontra com a bela Generala Alissa Cyan, que acredita que ele é o super-herói ("o escolhido") que veio para salvar seu mundo pós apocalíptico das garras do diabólico Mortus e de seu exercito de aliens. Ignorando os protestos de Turner, Alissa o envia para sua missão, mantendo sempre contato com ele via rádio. Agora que Mortus está do lado de fora de Comix Zone, ele tem total liberdade para mudar o mundo da maneira que ele bem entender. Sketch Turner terá então que encarar muitos perigos, até ser capaz de voltar para a sua realidade.

Algumas das fases (ou quadrinhos) de Comix Zone. Um belo game!

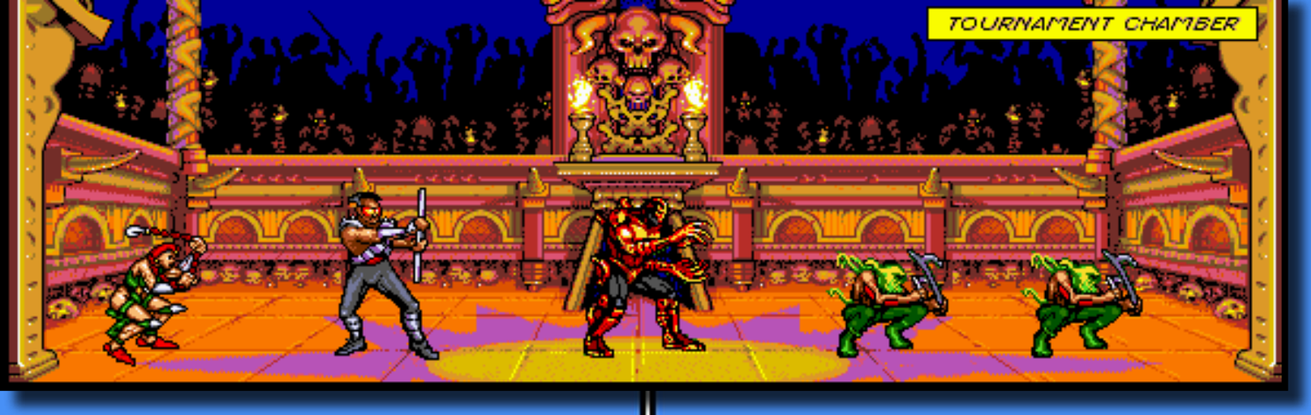
SOBRE O GAME

Comix Zone consiste em um game de ação/beat n´up, onde o protagonista tem que vencer vários inimigos e resolver alguns puzzles, para continuar progredindo na trama do jogo, tudo ambientado como se estivesse em uma página de uma revista em quadrinhos. Cada uma das fases é dividida em vários quadrinhos, que sempre trazem algo para o jogador fazer até ser possível continuar no próximo quadro. Muitas vezes o jogador terá a opção de escolher entre dois caminhos diferentes para continuar, o que aumenta o fator "replay" do game, pois o jogador poderá jogá-lo várias vezes a fim de seguir por todos os caminhos possíveis.

Para ajudar Turner na sua difícil missão, ele poderá contar com alguns itens especiais como bombas, facas e até mesmo um item representado pelo símbolo de um punho fechado, que faz com que Turner se transforme em um super-herói por alguns instantes, sendo então capaz de liberar um poder que destrói tudo o que estiver no seu caminho.

Há também um pequeno frasco, cujo milagroso líquido restaura a energia perdida de Turner, algo bastante útil, já que ele só tem uma vida durante o jogo. Todos os itens especiais do game são armazenados em um inventário, sendo que a capacidade máxima de armazenamento é de apenas três itens.

Outra grande ajuda que Turner tem no jogo, é o auxílio de seu rato de estimação "Roadkill", que é preciso ser encontrado durante o jogo, e é considerado como sendo um item especial. Só que ao contrário dos demais, pode ser utilizado várias e várias vezes. O rato é muito útil para se descobrir



itens escondidos, para acionar dispositivos no caminho e até mesmo para lutar contra certos inimigos menores.

Apesar de ser um cara durão, Turner tem seus limites: durante o game haverá estruturas imóveis no caminho, sendo que muitas necessitarão ser destruídas. Como o nosso herói está longe de ser super poderoso, ele perde energia ao tentar destruir estas estruturas com os próprios punhos ou pés. O jogador, contudo, deve ter em mente que o game muitas vezes permite alternativas para destruir estas "pedras" no caminho de Turner, alternativas estas bem menos ou nada contundentes ao herói. Nem sempre o uso da força bruta é a melhor solução no mundo de Comix Zone.

Em termos gráficos Comix Zone mostra todo o poder do Mega Drive, trazendo belíssimos cenários de fundo, todos muito bem detalhados e coloridos. O design dos personagens também é do mais alto nível, e cada um traz suas características próprias juntamente com uma animação muito boa, inclusive nos momentos em que um dos personagens "fala" da forma típica das HQs, ou seja, por meio de balões de diálogo. E o mais bacana é que tudo foi feito mesmo para passar a impressão que estamos diante de uma história em quadrinhos viva, aonde o jogador vai passando de quadro para quadro, ao invés de simplesmente seguir em linha reta como os beat' em ups comuns.

A sonoridade do game também é caprichada! Os efeitos sonoros são todos excelentes, sendo que cada ser dentro do mundo de Comix Zone possui uma sonoridade peculiar. Destaque para as vozes digitalizadas que aparecem no game, o que só ajuda a tornar o game ainda mais interessante e divertido.

A trilha sonora também é outro destaque em relação à parte sonora do game, já que traz músicas bem bacanas, compostas pelo talentoso Howard Drossin (que hoje em dia trabalha mais na trilha sonora de filmes), que dão um clima todo especial para a aventura em Comix Zone. A grande maioria das músicas está dentro do estilo rock, o que garante temas empolgantes e rápidos do começo ao fim.

A jogabilidade é muito boa e precisa, com todos os comandos podendo ser executados de maneira imediata na tela do jogo. Turner, apesar de não ter super força como o Super Homem, é bom de briga, e pode dar socos e chutes em seqüências bem rápidas em seus adversários. Golpes aéreos e mesmo com o personagem agachado, também são possíveis e necessários, de acordo com o inimigo que se está lutando. Turner pode até mesmo entrar em estado de defesa, poupando assim um pouco de sua barra de energia quando é atingido por um golpe inimigo.

Comix Zone foi feito para ser jogado originalmente com o controle de 6 botões do Mega Drive, sendo que os botões X, Y e Z são usados para se utilizar cada um dos três itens do inventário. Mas ainda sim é possível jogá-lo pelo controle normal do Mega, mesmo que a jogabilidade então fique um pouco prejudicada e não tão livre quando se utiliza o controle de seis botões.

Em relação ao grau de dificuldade, Comix Zone não é nada, nada fácil, muito pelo contrário. O game traz um desafio bem alto, com inimigos menores que dão trabalho e chefes que merecem todo um cuidado especial. A menos que o jogador queira ver Turner sendo riscado da sua própria história em quadrinhos. Os puzzles do game não chegam a ser tão complicados, mas alguns podem sim acabar "tapeando" jogadores mais afoitos em passar logo para a próxima tela do jogo.

Sempre há momentos dramáticos envolvendo vilões e mocinhas.

Apesar de ter apenas uma vida, Turner ganhará de seu inimigo Mortus, algumas chances (leia-se possibilidade de continues) caso venha a fracassar no game. Caso fracasse logo na primeira fase, Mortus não terá piedade do "herói", mas caso Turner venha a morrer em partes mais adiantadas do game, ele poderá ter até duas chances de continuar sua missão no mundo de Comix Zone.

A parte mais complicada de todo o jogo é a batalha final contra Mortus, que volta para o mundo de Comix Zone, a fim de terminar ele mesmo com a vida de Turner. O grande problema está na questão de que o maldito coloca a Generala Alissa Cyan dentro de uma câmara que vai aos poucos se enchendo com um líquido, e se Turner não vencer logo o vilão, a pobre moça morrerá afogada. De acordo com as ações do jogador, o game tem então dois finais diferentes: o "final bom" onde Turner salva Alissa e vence Mortus; e o "final ruim", onde ele consegue vencer o maldito mutante, mas não a tempo de salvar a moça. Se o jogador esgotar seus "continues", ele também terá uma espécie de terceiro final, onde Mortus se torna em carne e osso e coloca o mundo real em uma grande ameaça.

CONCLUSÃO

Todo console de sucesso no mundo dos games tem grandes lançamentos próximos do final de sua vida. Comix Zone foi um dos grandes games lançados para o Mega Drive numa época onde o console já estava preparando para se aposentar, dando total espaço para o SEGA Saturn. Em minha opinião, Comix Zone é um dos mais divertidos games dentre todos os que foram lançados para o Mega Drive. Dono de uma fórmula bastante original para a época, este game é garantia de muitas horas prazerosas na frente da tela.

Comix Zone ainda hoje pode ser jogado, mesmo por aqueles que não possuem um Mega Drive ou não curtam emuladores: o game saiu pouco depois de ter sido lançado no Mega Drive, também em um formato para os PCs, e no decorrer dos anos ganhou uma versão reduzida para o Game Boy Advance. Também foi relançado em coletâneas de games da SEGA para consoles mais modernos como o PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox 360 e PlayStation 3; e mais recentemente pode ser adquirido via Steam. Ou seja, não há desculpas para aqueles que querem jogar este game de continuar sem fazê-lo! Comix Zone é um grande jogo, e que até hoje continua sendo divertido do começo ao fim!

Nigel Mansell's World Championship RACING

POR BETO CAMPOS

NIGEL MANSELL'S
WORLD CHAMPIONSHIP RACING

Fabricante	Ano	Gênero
GAMETEK	1993	CORRIDA

O RUGIDO DO LEÃO NO SNES

Como era de praxe na geração 16 bits, ter jogos de corrida com nomes de pilotos ou nomes importantes do mundo do automobilismo não era novidade nenhuma, assim como Ayrton Senna Super Mônaco GP, Michael Andretti's Indy Car Challenge (que dentro da formula 1, não fez nada com nada), Newman Hass Indy Car Racing , Nakajima Satoru F - 1 Hero '94 (que de herói não teve nada mesmo, então não me pergunte de onde tiraram este lance de herói). E sendo assim em 1993 o bom e velho Nigel Mansell não poderia ficar de fora do hall da fama dos jogos de corrida na geração 16 Bits.

Após vencer a temporada de 1992 de maneira impecável, Mansell foi imortalizado não só pela superstição da cor vermelha nos números de seu carro ou pelo numero 5 vermelho (Five Red), mas também em um super clássico produzido pela Gametek, o game foi batizado de Nigel Mansell's World Championship Racing nas versões européias e americanas e chegando em nosso país com o mesmo titulo, porem no Japão o jogo saiu com o nome de Nigel Mansell's F-1 Challenge (JP), que por sinal, tinha os direitos licenciados pela TV japonesa a Fuji Televission.

Mas as diferenças do jogo vão além do nome, o jogo japonês é um pouco diferente do americano, exemplo disso é o cartucho japonês, que tem o piloto Ayrton Senna pilotando a McLaren Honda e em Nigel Mansell's World Championship Racing nosso grande herói Ayrton é substituído por Gerhard Berger, com certeza esta é uma mancada do jogo.

Este clássico foi supervisionado pelo próprio Mansell no qual o jogador entra na pele do piloto Britânico para reviver o seu único titulo mundial de F1 em 1992. Sendo o orgulho de uma nação, o povo Britânico viveu uma era dourada no game e na vida real.

No jogo a única coisa que dá para mudar é a nacionalidade do jogador e o nome, mas não a equipe e desta forma não é possível correr com outro carro a não ser o melhor carro que já existiu na F1.

Este é o Grid Positions do game onde há apenas 12 pilotos oficiais

Por mais que o jogo seja licenciado pelo Mansell e pela TV japonesa, há uma outra mancada, o game não tem todos os pilotos sendo apenas 12 da época e com as equipes oficias, que são: Nigel Mansell (Williams-Renault) piloto do jogador, Gerhard Berger (McLaren-Honda), Michael Schumacher (Benetton), Mika Hakkinen (Lotus), Jean Alesi (Ferrari), Andrea de Cesaris (Tyrrell), Aguri Suzuki (Footwork), Erik Comas (Ligier), Karl Wenlinger (March), Pierluigi Martini (Dallara), Stefano Modena (Jordan), Ukyo Katayama (Venturi Larrousse), uma recordação de Ukyo Katayama que ficou conhecido carinhosamente em nosso país como Ukyo "Katagrama" devido ao seu grande talento ao pilotar!

São 16 países com suas famosas pistas para queimarmos os pneus

Corridas com chuva também estão presentes no game

A adrenalina na hora da largada sempre é o ponto alto da corrida

Uma pequena gafe do jogo é o fato de somente o desenho da pista ser real mas não nos detalhes! Há subidas que não estão no lugar certo, e há Box que estão em um ponto errado da pista que acaba divergindo com a pista real. Mas o legal é que os carros do game possuem cores reais e diferentes com os carros de verdade.

Desafiador sem exageiros, classifico este jogo desta maneira, mesmo porque as corridas são difíceis, mas vencer não é impossível como acontece em muitos outros jogos de corrida. A jogabilidade é muito boa, acaba facilitando a maneira de jogar, o que acabou se tornando uma preocupação com a realidade, pois o carro FW14B que era conhecido como a Williams de outro planeta, era muito fácil de guiar perto dos outros bólidos da F1. O som também não fica atrás, é bom. Os gráficos são legais também.

Hora de fazer ajustes em seu carro para garantir uma boa corrida

Nesta parte será feito um informativo sobre a preocupação de passar a realidade para o jogo e dizer porque a Williams FW14B era considerada de outro mundo. Então irei ressaltar alguns pontos do carro para entendermos.

O Williams FW14B tinha suspensão ativa o que eliminava molas e amortecedores, e ao invés disto o carro tinha mangueiras que se enchiam de óleo interligadas a 16 computadores que mediam a inclinação do carro e controlavam a tração, que também era alimentados por informações de um radar que havia no nariz do carro.

Este radar mapeava a pista e assim por sua vez as ondulações da mesma ou de qualquer terreno, na época se especulava que tal radar era da NASA onde a mesma utilizava para mapear solos e supervises de outros planetas, então o carro subia sozinho o que dificultava de rodar ou de tocar no solo, e quando o carro podia reduzir o centro de gravidade para obter mais tração em retomadas nas saídas de curvas e assim, aproveitando melhor a força e a velocidade final do motor Renault V10.

São 7 voltas e você será obrigado a fazer um Pit Stop com certeza

As corridas são longas, com sete voltas e com a necessidade de se efetuar um pit stop para trocar pneus. Outro fator muito importante do jogo é a necessidade de acertar o carro, nada muito difícil, pelo contrário é até fácil, pois não há muitos elementos e recursos que permita o jogador mexer em muitos aspectos do mesmo, mas é possível acertar a asa traseira, tipo de pneu sendo mais duro ou macio e a caixa de marchas entre normal, curta para circuitos como Mônaco, e longa para circuitos como Hockenheim no seu antigo traçado com as quase infinitas retas.

Com certeza um ótimo clássico dos games de corrida, que deve ser jogado como nunca e como eu sou suspeito para falar de um grande ídolo meu, no mundo da velocidade, aqui vai a minha mais singela homenagem ao leão (e nem ouse chamar o Mansell de desastrado!). Abraços da Game Sênior, de um grande fã!

Momento em que Mansell dá uma carona para Ayrton Senna. Lembram disso?

Nigel Mansell campeão em 1992, o leão mereceu esse mérito!

OLD SCHOOL GAMER
WWW.OLDSCHOOLGAMER.COM.BR
A CASA DOS SEUS JOGOS CLÁSSICOS

POR OLD

VENDETTA

Fabricante	Ano	Gênero
KONAMI	1991	BEAT' EM UP

PREPAREM OS PUNHOS, PORQUE OS COBRAS VÃO FUMAR!

A trindade que originou e popularizou o Beat' em Up composta por Renegade seguido por Double Dragon e chegando finalmente ao divisor de águas Final Fight que ditou não apenas toda uma tendência, como também foi a fonte de inspiração para que diversas outras empresas do ramo tentassem explorar as diversas possibilidades e expansões do gênero, cada qual da sua forma.

A Konami, em particular, foi uma empresa que explorou bastante o Beat'em Up nos Arcades e foi bem sucedida em diversos títulos lançados entre o final da década de 1980 até a metade da década de 1990. Um destes títulos foi Vendetta (Crime Fighters II no Japão) que introduziu novos conceitos ao beat'em up e mudou definitivamente a visão das empresas sobre as formas de produção de títulos do gênero. Vendetta garantiu ótimos momentos de jogatina entre os fãs, que fizeram deste um dos títulos mais aclamados da era dos Arcades.

ENREDO

Dead End City é uma cidade devastada pelo crime organizado e pelo reinado de terror de Faust, líder da famigerada gangue Dead End (santa originalidade...). O único obstáculo capaz de deter Faust era uma força tarefa formada por ex- lutadores que estavam dispostos a reconstruírem sua cidade natal.

Os Cobras uniram forças com a policia local e suas ações estavam dificultando os planos de Faust até o dia que perceberam que os heróis tinham um elo fraco: a protegida de Hawk e única integrante feminina do grupo, Kate. Em uma ação ousada, a gangue Dead End seqüestra Kate e exige que os quatro membros dos Cobras os enfrentem em seu território. Faust havia chamado os líderes de cada uma das cinco regiões dominadas e deu ordens expressas para que não deixassem os Cobras saírem vivos.

Os COBRAS! Ex-lutadores dispostos a limpar as ruas de Dead End City.

A gangue DEAD END liderada por Faust com a pobre Kate!

Após a derrota dos cinco líderes, os Cobras enfrentam Faust e conseguem resgatar Kate. Os líderes e o próprio Faust não se dão por vencidos e resolvem atacar os Cobras de uma vez em uma ação desesperada de "tudo ou nada". Derrotados novamente, a gangue é desmantelada e a paz voltou a reinar mais uma vez em Dead End City.

Momentos finais da pancadaria e o alívio da nossa loiraça Kate.

Os Heróis: COBRA TEAM MEMBERS

Cada personagem, além de oferece um estilo de luta pouco diferente um do outro, também obedece uma estatística diferente na sua ação durante o jogo. Boomer é mais ágil que Blood porém é menos resistente aos ataques do mesmo modo que Sledge é menos resistente que Hawk mas consegue superar este personagem em agilidade nos golpes e ataques.

Tem algo mais retrô?
Quero um poster desse em casa!

Blood: Era boxeador e lutador, mas foi expulso do circuito de lutas e jurado de morte após ter descoberto o esquema ilícito financiado pela Dead End Gang. Juntou-se aos Cobras para desmantelar a gangue e limpar seu nome.

Boomer: Após ver sua cidade natal totalmente destruída pela Gang Dead End, Boomer retorna para varrer as ruas de Dead End City do crime e destruição promovida por Faust.

Sledge: Ex-Militar e veterano de guerra, Sledge retorna a Dead End City e juntamente com Hawk decide formar os Cobras.

Hawk: Após deixar o circuito de luta livre, Hawk retorna para Dead End City para ensinar aos mais jovens a arte da luta e se depara com uma cidade destruída e dominada pelo crime organizado.

Os Vilões: CHEFES DE FASE DE VENDETTA

BUZZSAW BRAVADO

Buzzsaw Bravado: Chefe da região dos armazéns, a estratégia é atacar quando ele prende sua serra circular no chão e após isso quando estiver caído.

THE MISSING LINK

Missing Link: A estratégia para derrotar o grandalhão e ir atacando com três socos e desviando de suas investidas. Procure fazer ele se movimentar pela tela escolhendo o momento certo para aplicar a seqüência de 3 golpes.

THE RUDE BROTHERS

The Rude Brothers: Procure atacar primeiro o inimigo menor, aplicando seqüência de ataques rápidos e desviando de suas investidas para depois concentrar todos os ataques no inimigo maior que é um pouco mais lento, mas não menos forte em seus ataques.

KRUEL KURT

Kruel Kurt: A mesma estratégia usada em Buzzsaw Bravado, tomando cuidado quando o inimigo gira a âncora e com o subchefe do arpão que aparece junto com ele.

FAUST

Faust: O chefão Final de Vendetta segue a mesma estratégia de Missing Link, desvie de seus ataques (em especial do gás que ele solta da boca). De tempos em tempos ele chama algum inimigo para dificultar as coisas, seja rápido e volte a atacar. Faltando três pontos na sua barra de energia, ele irá usar uma metralhadora cujo ataque pega uma boa parte da tela de jogo, nesta hora use o ataque especial (soco+ chute) para dar cabo do chefão e salvar Kate.

Dead End gang

CURIOSIDADES E SEMELHANÇAS:

PERSONAGENS:

1-The Rude Brothers (Chefes da Terceira Fase) parecem ter sido relembrados no jogo: The Simpsons (versão Arcade lançada pela Konami em Julho de 1991). Além da indumentária gangster, os ataques duplos dos personagens dos dois jogos são muito parecidos.

3-Curiosamente o personagem homossexual de Vendetta parece ter sido inspiração para Ash (Streets of Rage 3/Bare Knuckle III – Sega 1994.). A semelhança não para por aí, já que o personagem foi igualmente censurado na versão americana, assim como o personagem de Vendetta.

Ash e o personagem de Vendetta – Estereotipação.

Homossexualismo descarado: O personagem da imagem protagoniza uma das cenas mais obscuras durante o jogo Vendetta. A konami não precisava fazer uma apologia tão negativa aos homossexuais.

2- Quando Final Fight foi lançado para o SNES, foi aberta a polêmica dos transsexuais nas personagens Roxy e Poison. A versão japonesa de Vendetta fez algo semelhante e mais escancarado. Na terceira fase do jogo existem evidências claras de prostituição no background de fundo do jogo, e não pensem que para por aí, fazem apologia á Sodomia.

Sodomia: Ficam a dúvida no ar se esta (ou seria este) inimigo de fase seria também um transsexual...

4- Na 5º fase do jogo uma nova polêmica sexual, mas desta vez com os cães dobermanns. Definitivamente Vendetta quis fazer muito barulho, e apelou no senso de humor no jogo...

STAGE 1

GRÁFICOS

Apesar das doses exageradas de violência e polêmicas desnecessárias à parte criada em algumas fases do jogo, Vendetta consegue criar uma identidade visual bastante peculiar e consistente no gênero beat'em up, quebrando a rigidez imposta pelo "aclamado" modelo estabelecido por Final Fight. Vendetta equilibra o clima de tensão da briga de rua e injeta um senso de humor sádico e divertido, além de conseguir arrancar gargalhadas dos jogadores.

O background possuem elementos figurativos que não estão alí apenas para efeito cosmético. Eles estão alí para que o jogador possa interagir e usá-los contra os inimigos. Coisas relativamente banais como quebrar vidros, atirar objetos, derrubar inimigos de plataformas e etc. Resgatam e oferecem ao jogador toda essência do que ele realmente quer sentir em um título de briga de rua. Até mesmo o uso das armas, demonstra o potencial da programação de Vendetta, usar um bastão, corrente ou armas de fogo ganharam mais qualidade e adicionam mais fluidez a jogabilidade.

Ver os inimigos se dando mal é uma das sacadas mais divertidas de Vendetta

Os cenários de Vendetta são ricos em detalhes e elementos essenciais para qualquer beat'em up que se preze

Armado com uma Shotgun ou com um chicote, a expressão sádica de Blood é simplesmente impagável

Os inimigos de fase não são apenas figuras estereotipadas de tudo aquilo que já estamos cansados de ver em um beat'em up, as animações nas expressões faciais lhe renderam personalidade e um contraste mais realista do que um ser humano passa quando é espancado. Eles cospem, tossem, se contorcem de dor e até mesmo riem quando os personagens principais são atingidos.

Os chefes são grandes, dinâmicos e possuem vários quadros de animação. Desde o som de Johnny Rotten "Buzzsaw Bravado" passando pelo aspecto assustador e monstruoso de Missing Link e os diversos ataques violentos dos Irmãos Rude, essa diversidade visual agrada e mantém firme a vontade do jogador de se manter jogando.

A Konami sem dúvida deu boa atenção aos detalhes, e quando você acha que já viu tudo o que eles tem a oferecer, eis que você se surpreende com um novo detalhe despercebido e que vem á tona, o jogo consegue te surpreender neste quesito.

Os inimigos são cheios de surpresas e com grande diversidade de ataques

Bosses cheios de artimanhas e ataques mortais também!

Não é a toa que por este e outros motivos, fizeram com que Vendetta fosse um dos títulos mais clássicos do gênero Beat'em up e aclamado por toda uma geração de jogadores de Arcade. O excelente trabalho da Konami sobre o jogo nos mostra que a briga de rua não precisa ser tensa, rígida e apelativa, ela pode ser simples, fluida e divertida.

SOM E EFEITOS SONOROS:

No que se refere a trilhas sonoras, o título não oferece nenhum arranjo extraordinário ou que tenha marcado o jogador á ponto de ser relembrado neste quesito, segue o tradicional arranjo beat da maioria dos jogos do gênero existentes. O destaque fica exclusivamente aos efeitos sonoros e vozes sintetizadas, que dão um pouco de personalidade graças à característica humorística.

JOGABILIDADE:

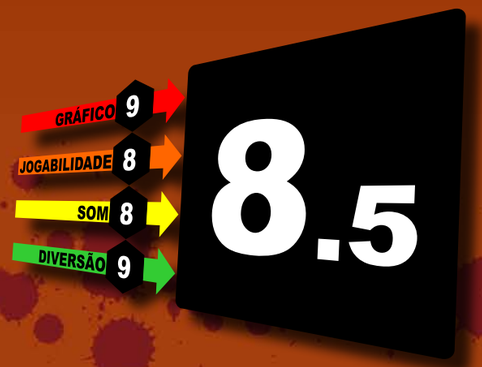
O que torna Vendetta um título de destaque em relação á muitos beat'em ups de sua época é sem dúvida a jogabilidade muito bem trabalhada graças à variedade de golpes de seus personagens e um conjunto perfeito de interação que o jogador pode ter no cenários.

Mesmo que nenhum personagem principal possa saltar (o mais próximo disso fica restrito aos golpes especiais) cada um possui uma variação sutil de golpes que equilibram essa ausência tornando as lutas mais competitivas e equilibradas. A grande sacada da Konami fica por conta de poder atacar o inimigo enquanto ele estiver caído no chão e do personagem poder revidar enquanto estiver nesta situação.

Senso de humor... Ponto forte da jogabilidade de Vendetta

O uso de armas complementa a variedade de golpes dos personagens, além do toque de humor característico que já citamos, existe também a criatividade de usar elementos do cenários como forma de ataque aos inimigos do jogo. Os inimigos podem usar também estes elementos para atacar os personagens, prova que o jogo não é apelativo, mas sim equilibrado neste sentido.

Talvez o aspecto negativo da jogabilidade e comum nos jogos beat'em up da Konami seja a resposta de controle quando o inimigo é agarrado. Por diversos títulos a empresa nunca corrigiu este problema, que pode ser determinante em alguns pontos do jogo onde a energia do personagem está em um nível muito baixo e o jogador está prestes a perder um crédito.



BOSS MODE:
Extended Play Hardcore de Vendetta

Outro demérito do jogo é o fato dele ser relativamente curto (apenas cinco fases), mas tal como no jogo anterior, um modo extra (Boss Mode) foi novamente introduzido em Vendetta, promovendo um extended play. Poucos jogos na época promoviam algo semelhante e era divertido colocar suas habilidades em prova novamente contra os chefes de fase de forma bem hardcore. Isso era Vendetta!

GAME SÊNIOR

ENTREVISTA RAPHAEL CABRERA

da ARKADE

BATEMOS UM PAPO COM RAPHAEL CABRERA, UMA DAS MENTES DA REVISTA DIGITAL ARKADE E TAMBÉM DONO DO BLOG IRONIA

por OLD e MANO BETO

> “alguns nos vêem como concorrentes e não podia ser diferente, começamos do zero e ocupamos algum espaço”

revista digital ARKADE

GAME SÊNIOR: Raphael, nossa primeira pergunta é uma curiosidade que temos quanto ao nome da revista, já que é inevitável não associar a sonoridade do nome Arkade aos jogos de arcades (ou fliperamas, como chamamos no Brasil). De onde surgiu a idéia do nome da revista e em algum momento nos planos originais a revista tinha intenção ou um foco para estes tipos de jogos?

RAPHAEL CABRERA: *O termo Arcade tem dois significados no mundo dos games: os fliperamas e o tipo de jogabilidade de jogos que nos remetem aos fliperamas, aqueles jogos tipo Daytona USA que começam rápido e terminam da mesma forma. O nome da Arkade foi inspirado nisso, pois a idéia é de uma revista rápida, simples e de fácil leitura. Apesar da intenção inicial não ter sido abordar jogos de fliperamas, publicamos reviews de alguns, na nossa coluna sobre jogos clássicos.*

GS: Ouvimos rumores de que a Revista Arkade teria um projeto de ser impressa em Curitiba, apesar de vocês afirmarem no índex de que manteriam a edição sempre gratuita e digital. Você acha que a Revista não se beneficiaria com isso ou acreditam que o território web é mais promissor nesta área do que o mercado impresso?

RC: *Ainda estamos estudando isto. É difícil manter uma publicação independente no Brasil, procuramos alguns patrocinadores e editoras para imprimir a revista, mas ainda não fechamos nada. Muitos leitores pedem uma versão impressa, mas por enquanto, vamos mantê-la digital e gratuita por tempo indeterminado.*

GS: No mundo, o público nerd é muito exaltado na mídia nos dias de hoje, e a própria equipe da Arkade é formada por grandes nomes e profissionais nerds. Raphael, você acredita que mesmo alguns leitores considerados casuais ou extremistas hardcores, no fundo eles também tem um pouco de nerd dentro de si? E na sua visão pessoal, como é o modelo do nerd-gamer?

RC: *Com certeza! O próprio termo nerd mudou muito. Atualmente os nerds não são mais os renegados da tecnologia, pois a tecnologia está em alta e a tendência é só crescer. O nerd gamer atualmente é um cara que conhece bem os ícones da cultura nerd, tal como Star Wars, Super Mario e outros, e desenvolveu habilidades tecnológicas para lidar com o mundo gamer. Eu mesmo sou um produto desta geração nerd-gamer. Confesso que jamais teria me aproximado tanto dos computadores, se não existissem os jogos.*

GS: A busca por novas tecnologias está fazendo da revista Arkade um verdadeiro referencial para todas as demais existentes no mundo web. Mas sabemos o quanto é complicado introduzir isso e que nem sempre o leitor dispõe dos recursos para usufruir deste trabalho em sua totalidade. Como a revista Arkade lida com estes obstáculos? E ela oferece alguma ajuda, tutorial ou suporte neste sentido?

RC: *Algumas vezes é complicado. Muitos leitores ainda nos mandam e-mail perguntando em quais bancas podem encontrar a revista. Tentamos deixar nossa interface o mais simples e navegável possível, pois por mais intuitivo que possa parecer virar as páginas de uma revista na internet, algumas pessoas não entendem muito bem. Colocamos na nossa página inicial um mini-guia para quem está acessando a revista pela primeira vez.*

GS: Embora a Next Gen e Tecnologia sejam as abordagens mais fortes da Revista Arkade, isso não impediu a criação de uma seção retrô. Como é para a equipe voltar aos bons tempos das plataformas do passado e dividir esta experiência com os leitores? Aliás, a Arkade conta com pedidos de review ou análise retrô por parte de seus leitores?

RC: *Sim! O gamer brasileiro é tão saudosista quanto os gringos. Em uma pesquisa descobrimos que a média de idade dos nossos leitores são de 25 anos, ou seja, a grande maioria pegou a fase de ouro nos anos 90, que eram obrigados a tirar a bunda da poltrona e ir até um fliperama para poder jogar, e quando também os jogos eram realmente difíceis : 3 vidas, 3 continues e já era! Zerar alguns jogos era realmente uma façanha. Frequentemente recebemos um feedback positivo sobre nossa coluna “clássicos” e pedidos de análises de jogos retrô.*

Esse não dispensa uma boa jogatina em seu PSP

> “muitas pessoas compram um console de última geração, uma TV de LED, um home theater 7.1 da melhor qualidade e ficam horas jogando joguinhos de plataforma 2D baixados na PSN ou na LIVE”

GS: Uma pergunta delicada: Oferecer um trabalho gratuito, com pontualidade, conteúdo e acima de tudo respeito pelos leitores é uma tarefa árdua e por muitas vezes cruel, principalmente quando vista pela ótica dos jornalistas e profissionais do ramo. A Arkade alguma vez já foi vítima de alguma crítica por parte dos jornalistas ou ela consegue ter o respeito destes profissionais tanto quanto de seus leitores?

RC: *Por termos uma posição imparcial com relação a games e já termos estabelecido a nossa personalidade no meio, a Arkade é respeitada tanto por leitores quantos por profissionais. Com certeza alguns nos vêem como concorrentes e não podia ser diferente, começamos do zero e ocupamos algum espaço. De qualquer forma, recebemos muitas críticas construtivas que só nos ajudam a melhorar a revista.*

Ninguém é de ferro e Raphael curte relaxar um pouco e aproveitar um bom passeio

GS: Estivemos acompanhando o seu Blog sobre a ironia. Gostaríamos de saber se este trabalho é uma forma de extravasar a tensão editorial da Arkade ou se Raphael Cabrera realmente é uma pessoa irônica por excelência?

RC: *O ironia.com.br é um blog pessoal meu. Eu tinha uma coleção de frases em um arquivo de texto e resolvi compartilhar. Não me considero um cara irônico, mas estou sempre observando a ironia nas coisas.*

GS: A ironia é um senso de humor inteligente muito apreciado por intelectuais, mas, também é apreciado pelo grande público como um manual prático de "alfinetar pessoas" com classe e bom humor. Raphael, você costuma usar as frases do blog em seu cotidiano? E houve alguma situação em que foi vítima da ironia de alguém?

RC: *Com certeza! As frases do meu blog servem para se utilizar no cotidiano. Muitas vezes são engraçadas e chamam atenção para alguma sacada diferente do que as pessoas estão acostumadas. Eu sou vítima e autor de ironias e sarcasmo o tempo inteiro, meu grupo de amigos são uma fábrica de frases e situações irônicas.*

GS: A primeira vista, o Blog Ironia parece fugir um pouco do foco de games, mas lendo algumas das frases associadas a jogos, produções e consoles percebemos também que há relação com o perfil de seu trabalho com a Arkade e mostra o lado irônico gamer. Fazendo um retrospecto da old e next generation, qual das gerações você acredita estar sendo mais vítima de momentos e situações puramente irônicas?

RC: *Algo que eu acho bem irônico na relação old e next gen é que muitas pessoas compram um console de última geração, uma TV de LED, um home theater 7.1 da melhor qualidade e ficam horas jogando joguinhos de plataforma 2D baixados na PSN ou na LIVE. Eu mesmo sou um PC Gamer ortodoxo, mas fiquei louco para comprar um X360 quando vi os jogos Limbo, Scott Pilgrim e Shank (todos provavelmente poderiam ter sido concebidos no Super Nintendo). Isto sem falar nos remakes dos clássicos que tem sido lançados. Pra mim este é um grande sinal de que o old school nunca vai morrer.*

Raphael dando umas voltinhas pelo mundo...

GS: Raphael, sabemos que a Revista Arkade e o seu Blog Ironia estão em pleno trabalho, mas poderia dividir com nossos leitores se existem novos projetos e mudanças ainda para este ano de 2010?

RC: *Para 2010, não haverão muitas mudanças na nossa forma de trabalho, talvez algumas novidades em questão de matérias. Para 2011, pretendemos fazer uma grande reestruturação na revista e no site. Acumulamos muitas idéias durante este ano de publicação e vamos trazer algumas novidades por aí.*

Finalizando, a equipe Game Sênior agradece a você Raphael pela entrevista e desejamos sucesso tanto na revista Arkade como em seu blog Ironia. Obrigado!

CHIPPANZE.ORG
chip até o caroço!

PASSADO NO PRESENTE

A MACACADA ESTÁ DE VOLTA EM DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

por Ney Lima

Garotada “sênior” do meu Brasil... Se o Kongão gosta da banana, isso é problema dele e ponto final! E por falar na macacada, eles estão voltando e fizeram um furdunço durante a E3 passada. E se por um lado, Sonic 4 faz muitos retrogamers torcerem o nariz, Donkey Kong Country Returns faz a galera retrô da Nintendo ficar eufórica com a notícia. Essa macacada sempre estragando a vida de Sonic e como a maioria já sabe, não é de hoje que isso acontece...

Faz muito tempo que a macacada não aparecia com um título “próprio”, enquanto isso, davam as caras em vários games de competição com outros personagens da Nintendo (Mario & Cia.) e a empresa Retro Studios (hummm, gostei do nome), também conhecida por trabalhar em Metroid Prime, pegou essa macacada carente da “Perdida Rare” e disse pra Nintendo:

“Pode deixar que vamos dar a banana que o Kong merece!”

E a banana do Kong está em alta, pois volta com a corda toda no Nintendo Wii com a mesma e boa jogabilidade 2D nesse game de plataforma 3D que está previsto para final desse ano. Voltaremos mais uma vez a percorrer as selvas tropicais cheias de perigos, entrando em barris e muitas bananas para pegar (a piada da banana tá demais).

Pois bem, o enredo é um pouco estranho, porque a trama envolve um Totem Maligno que está manipulando os animais da ilha e com isso, metem a mão nas bananas do Kongão que fica revoltado (também pô, meteram a mão da banana), daí então, junto com seu parceiro de longa data, o pequeno Diddy, resolvem ir atrás de suas frutas ricas em potássio e claro, investigam a causa desses acontecimentos estranhos dentro da ilha.

Pelos vídeos que já estão bombando pela internet, podemos apreciar um pouquinho das fases e podemos perceber que assim como os ambientes selvagens, Kong e Diddy passarão por fases praianas, apreciarão o pôr-do-sol, e irão reviver os belos passeios dentro dos vagões em trilhos alucinantes (quem não lembra disso?). Adrenalina total!

A novidade fica por conta da jogabilidade apresentada pela Retro Studios ao game. Agora temos a possibilidade de se jogar com dois jogadores simultaneamente, que por sinal, acrescenta algo interessante na jogabilidade em termos de cooperação entre amigos, e com essa novidade, a investigação por itens durante as fases aumentam, em muito, essas possibilidades.

Tudo isso, logicamente, usando todo o diferencial do Wii Remote juntamente com o Nunchuck nas ações da macacada. Mas pra falar a verdade eu prefiro o controle tradicional, e ainda bem que teremos essa opção! Basta virar o Wii Remote na horizontal e já era, jogaremos no bom e velho jeitão tradicional que os sêniors gostam.

Os chefes de fase também prometem desafios da pesada para nossos amigos do Tarzan e sobrinhos da Chita. E tudo isso provando que o passado está sempre com o pé no presente, e o retrô está em alta para a felicidade dos tiozões retrogamers que vivem no sofá com a mão no controle e a outra coçando a banana. Até a próxima edição pessoal!

por JULIO CESAR

Eu conheci Sonic em 1992. Eu tinha 11 anos. O Natal chegou e como qualquer criança que passa de ano, eu pedi o quê? Um Mega Drive. Quando chegamos no Barra Shopping (sou do Rio de Janeiro), algumas lojas o estavam anunciando. Uma delas era a extinta Fotomania. Era só a demo do Altered Beast rodar e o cara virar monstro naquela morfagem, para as crianças entrarem em histeria! Até eu fiquei impressionado. Quando virei pro meu pai, ele estava com uma cara meio estranha...

Ele me explicou que aquilo era caro demais para a gente e se eu não queria escolher outra coisa. Escolhi então um cartucho do meu Phantom System e uma fita de VHS (sim sou desse tempo).

Fomos pra casa. E chegaram as férias. Viajamos para Paraty. Ao regressar, fui visitar uns amigos. Chegando lá vi todo mundo grudado numa das janelas de um apartamento do térreo (era um prédio de 3 andares). Olhando pelo que sobrava do espaço eu vi uma bola azul pra lá e pra cá... Sonic!

O que era aquela música? Toda aquela velocidade? Aquelas cores! Paisagens fantásticas! Tudo animado e colorido (aliás, o fundo tinha até cor)! Fiquei paralisado até alguém me chamar pra ir jogar bola. Notei que só eu continuava na tal grade. O jogador (e grande felizardo) era uma menina. A mãe dela (vim saber anos mais tarde) era agiota e tinha $$$, por isso ela tinha um Mega Drive novinho da Tec Toy.

Eu só consegui ter um o Sonic quase dois anos depois. Aí já tinha até o Sonic 2. Eu acho que meu pai sentiu que eu realmente fiquei frustrado por nunca ter tido um Mega Drive.

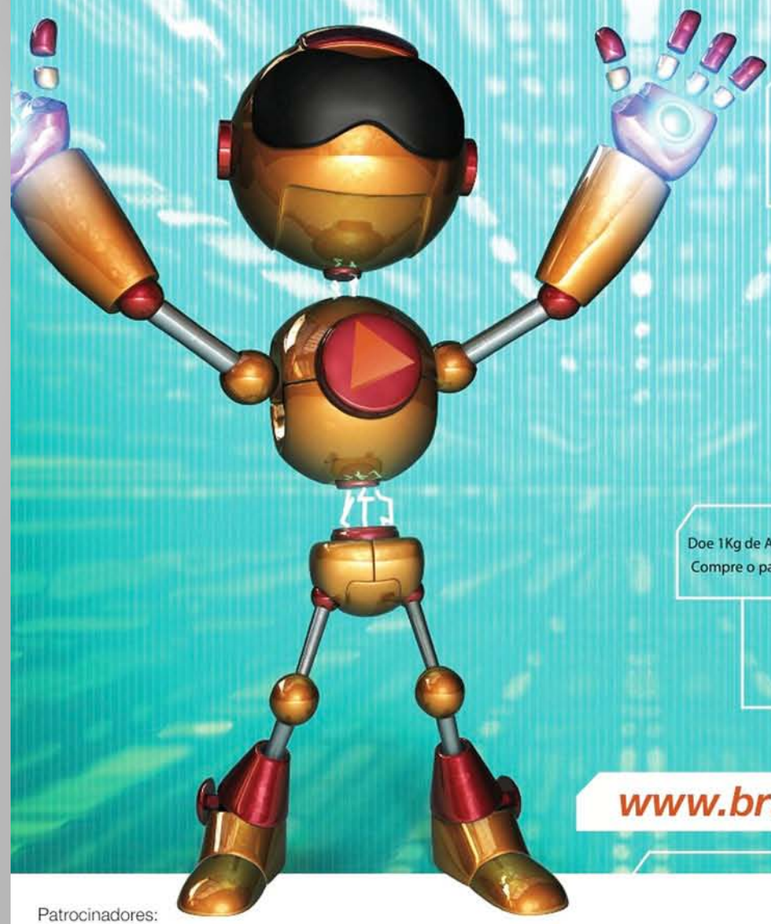
Em junho (quando faço aniversário) ganhei o Mega Drive com o Sonic junto, no novo combo que a Tec Toy/SEGA fizeram. Mas também veio o Sega CD! E quer mais? Já tinha o Sonic CD! Cara eu pirei! Abracei meu pai e chorei muito. Meu pai morreu dois anos após me presentear. Sempre o amei muito e agradeço por ter me feito o garoto mais feliz desse mundo!

Este jogo me lembra...

A Maior Feira de Games da América do Sul está chegando

BGS
BRASIL GAME SHOW

de **20 a 21 de novembro** o Rio de Janeiro será a capital dos jogos eletrônicos,
venha conhecer os principais lançamentos programados para os próximos meses



Mais de 60 expositores

Campeonatos

Palestras

Concurso Gata Gamer

Venda Antecipada
meia por apenas* R$15, até 15/10
Até 19/11 R$20,
Nos dias 20 e 21/11 R$25,

Doe 1Kg de Alimento não perecível para a Casa Ronald McDonald e pague meia entrada.
Compre o passaporte para os dois dias de evento e ganhe uma camisa personalizada

Valores de meia entrada para estudantes e usuários do cartão Metrô Rio.

20 e 21 de novembro
Centro de Convenções SulAmérica - RJ
(ao lado do Metrô Estácio)

www.brasilgameshow.com.br

Patrocinadores:

Parceiros:

GAME
SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!