

GAME

SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Ano II - ED.9



*Esqueça o clã Belmont...
Tudo acabará em família!*

Castlevania®

Symphony of the Night

Os 20 anos do Super Famicom

Especial Vectrex

Nossos Reviews

E muito mais...

SÊNIOR CAST

RETRO NA VEIAAAA



O PODCAST DA GAME SÊNIOR

Expediente

Os Nostalgicos de Plantão da Equipe Game Sênior



OLD



André Nesman



Mano Beto



Ney Lima



Sérgio Ferraz



José Augusto



André Breder



Jorge Henriques

GAME SÊNIOR
Revista dos jogos 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
Mano Beto

REDATORES

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

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



ELOGIE, CRITIQUE, OPINE !

Nosso espaço dedicado aos amigos leitores da Game Sênior

Tatiana Nunes
(Local Desconhecido)

VIA EMAIL

Olá,

Conheci a Game Sênior a partir da 7 edição, que teve aquela sensacional matéria sobre a franquia Ninja Gaiden, e a partir daí virei fã! Gostei muito também da oitava edição, principalmente da análise do game Comix Zone, que eu jogo até hoje no meu velho, mas resistente, Mega Drive. Acho até que este game merecia ter sido a capa, sem desmerecer, claro, os fãs de Mega Man.

Continuem com o ótimo trabalho!

Beijos,

Tatiana Nunes

João Pessoa da Silva
Juiz de Fora – MG

VIA EMAIL

Meu nome é João Pessoa, e conheço a revista de vocês desde a número dois. Antes de falar sobre minha reclamação, vou elogiar: a diagramação da revista deu um salto de qualidade incrível, até parece ser outra! Gostei muito do conteúdo da última edição, mas uma coisa, eu estou sentindo falta: mais games clássicos analisados por edição. Vi que na última edição, talvez por conta do tamanho usado para a matéria de capa, só foram 4 games analisados, e é exatamente a parte de reviews que eu mais gosto na revista, pois por meio dela eu posso tanto lembrar games que fizeram parte da minha vida, como posso conhecer algum bom jogo que acabou passando batido por mim. E o bacana das análises, é que se o jogo for desconhecido, posso ter uma ideia se ele pode ou não me agradar ao ler sua crítica.

Sem querer ser um chato, mas já sendo, peço que voltem a dar mais espaço para a seção de análises na revista. Pelo menos uns 6 games por edição já estará de bom tamanho.

Agradeço a vocês da Game Senior pela atenção e pela leitura deste email. Continuem com este trabalho bacana sobre retrogames!

Marcos Henrique Tirso (Emeagate)
De outro Universo

VIA EMAIL

LEVOU PRA
CASA
O GAME
STARCRAFT II

Bom... então o segredo da Edição 8 é o link:

<http://seniorcastespecial.mevio.com/>

Que está na página falando sobre o Yo!Noid. Página 54 se não estou enganado. Bem no meio da rachadura. =D

Elthon Taurino
(De algum lugar...)

VIA EMAIL

A GAME SÊNIOR RESPONDE...

A Tatiana Nunes:

Muito obrigado pelos os elogios minha cara! Realmente Comix Zone é um ótimo jogo, mas Mega Man é um marco na história dos games também, não é verdade? Pode ter certeza que iremos continuar com o ótimo trabalho. Vocês são nossa inspiração para isto. Convido você para conhecer nosso blog www.revistagamesenior.wordpress.com que além das outras edições, temos também o SêniorCast, o podcast da Game Sênior.

Um grande abraço!

Ao João Pessoa da Silva:

Olá João! Toda crítica é bem vinda. Somente com ela podemos melhorar cada vez mais. Sobre o reviews, não é intenção nossa diminuir a seção, mas foi como você mesmo disse - por conta da matéria de capa, diminuimos a seção, mas fique tranquilo que foi somente neste número ok?

E muito obrigado pelo os elogios meu caro.

Um grande abraço!

Ao Marcos Henrique Tirso (Emeagate):

Meus parabéns meu caro, é esse mesmo o segredo. Você levou o StarCraft II. Um enorme abraço e divirta-se.

Olá pessoal da Game Sênior

Quero realmente, de todo o coração, parabenizá-los pelo grande trabalho que vocês estão fazendo.

Achei a revista por acaso. Estava olhando a comunidade no orkut do querido “Turbo Game”, um video game que eu tive e que me marcou muito, e acabei vendo um tópico falando sobre a Revista Game Sênior com um link para baixar a revista de nº 6. Ao ver as matérias da revista relembrei com nostalgia dos tempos de criança. Fiquei muito emocionado com a matéria sobre o jogo “Vigilante”, pois era um dos jogos que eu tinha para o “Master System III”, meu console na época. Eu era tão fã do jogo que só andava de macacão azul pra cima e para baixo, me lembro que o jogo era bem fácil pois tinha 7 anos na época e “zerei” o jogo no final de semana que eu o ganhei.

Enfim, sou um grande fã dos jogos antigos, pois me divirto muito mais com a simplicidade e objetividade destes jogos do que com o rebuscamento e a complicação dos jogos atuais. Acho que os jogos de hoje priorizam tanto os gráficos e efeitos sonoros que acabam esquecendo do fundamento dos jogos, que é a diversão. É tanto que prefiro “zerar” jogos que “zerei” várias vezes como “Top Gear”, “Super Mario World”, “Mega Man”, “Sonic”, “Final Fight”, “Streets of Rage”, “Super Adventure Island II” etc, do que tentar “zerar” esses jogos cansativos da nova geração.

Colocando as opiniões pessoais de lado, quero agradecer pela lembrança proporcionada (falando com imensa emoção). Neste momento ao escrever esse e-mail estou baixando as outras edições da revista para me emocionar ainda mais lembrando do tempo em que eu era feliz e não sabia. Meu maior desejo nesse momento era ter um dos meus video games em mão (Atari 2600, Turbo Game, Mastrer System III, Super Nintendo ou Playstation) e passar horas me divertindo realmente com um Video Game, acho que a partir de amanhã vou atrás de um desses video games e virar um colecionador como vocês, kkkkkkkkk.

Boa sorte para vocês nesta empreitada, tenho certeza que será de muito sucesso.

Abraços

Ao Elthon Taurino:

Olá Elthon.

Antes de mais nada, muito obrigado pelos os elogios! Realmente a magia dos jogos clássicos é tão grande que torna cada título um caso atemporal sem precedentes. Claro que não podemos esquecer da nova geração que futuramente, será tão sênior como os consoles e jogos que você citou, entrando para a história dos videogames como os demais já entraram.

Faço um convite para você conhecer o nosso blog: www.revistagamesenior.wordpress.com, além das edições disponíveis, temos também o SêniorCast - O podcast da Game Sênior que é tão divertido quanto a revista.

Escreva sempre quando quiser, não apenas para elogiar, mas para qualquer tipo de crítica, opiniões ou sugestões, afinal de contas escrevemos para vocês.

Um grande abraço!

Fechamos o ano de 2010, mas, a Diversão do Passado sempre Presente trazida pela Game Sênior ainda reserva fortes emoções e muitas retrocidades para você amigo leitor. Primeiro com nossas super matéria de capa assinada por André Breder trazendo todos os detalhes e um mergulho profundo ao charme gótico de Castlevania Symphony of the Night seguida pelo nosso especial de aniversário com toda a qualidade e conhecimento de André Nesman em comemoração aos 20 anos do Super Famicom.

E não para por aí! ainda temos vários retro-reviews de nossos redatores, uma viagem ao passado do primeiro console vetorial da história dos videogames como o GCE Vectrex. A Game Sênior tirou férias e trazemos na bagagem muitas novidades e uma delas é o nosso fórum:

Para todos os amigos leitores que nos acompanharam em 2010, desejamos que este ano de 2011 seja próspero, cheio de paz, saúde e claro... com seu jogos e consoles favoritos. Agradeço a todos que me ajudaram durante minha gestão como Editor Chefe tanto os meus amigos da redação quanto você, amigo leitor, que acreditaram em mim e me deram muita força nos momentos mais críticos. Na próxima edição, Mano Beto estará no comando novamente e é com muita alegria que lhes damos as boas vindas e que de agora em diante fique sempre conosco.

Um ótimo 2011!



OLD GAME MASTER
Editor Chefe
gamesenior@gmail.com

8

Especial: Vectrex

A história do console que tinha gráficos vetoriais

18

20 anos de Super Famicom

16 bits nipônico atinge a maturidade

26

33 anos depois de Space Invaders

Por onde anda Tomohiro Nishikado

32

Capa: Symphony of the Night

A mais luxuosa versão da série Castlevania

72

Sênior Sound

Conheça a banda Game Over

78

Reviews

Nossas análises clássicas

102

Shining Force vs Fire Emblem

Quem vence esta disputa?

111

ROMHacking

O que é afinal?

116

Este jogo me lembra

As lembranças de Marlon Martins



Vectrex

ESPECIAL

O FUTURO NO PASSADO QUE ACABOU CAINDO NA OBSCURIDADE NO PRESENTE

POR OLD

Quando analisamos a tecnologia empregada nos consoles através de suas respectivas gerações, temos a mais absoluta certeza que a sua principal meta era a projeção do futuro no presente. A sensação de ter um videogame à frente de seu tempo e com uma tecnologia de ponta também fazia parte das expectativas dos jogadores, tanto quanto seus jogos. Entretanto, como explicar a trajetória curta do CGE Vectrex? Cuja proposta gráfica estava à frente dos videogames que lhe eram concorrentes e prometia trazer a sensação autêntica de jogabilidade dos Arcades mais avançados de seu tempo. Nunca saberemos se foi a tecnologia certa no tempo errado, a crise que assolou o setor em 1984 ou ainda a irônica derrota para os pixels e sprites simples, porém coloridos...

Entretanto, o Vectrex foi um dos videogames mais revolucionários da história cuja tecnologia vetorial ainda na segunda geração de consoles foi determinante para os gráficos poligonais que passaram a ditar as tendências dos videogames no final da quarta geração e se aprimoraram nas seguintes. O Vectrex ainda foi notável por introduzir conceitos de jogabilidade muito à frente de seu tempo com um design tão único que chegou a ser copiado de forma singular nas gerações seguintes.

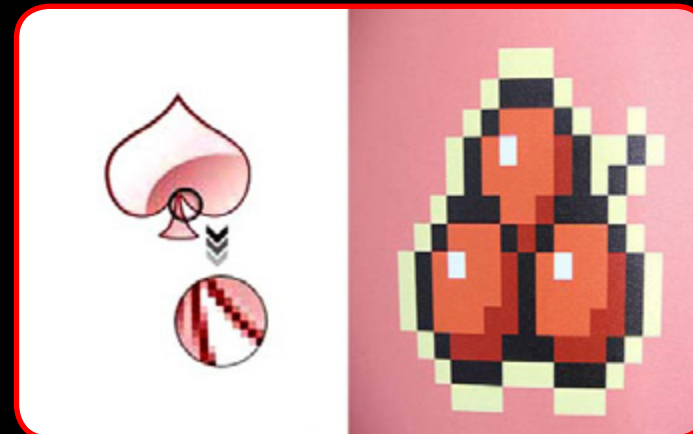
A empresa por detrás do console foi audaciosa por explorar as principais fraquezas de seus concorrentes e ao contrário do que muitos dizem sobre o desgaste do entretenimento eletrônico, o Vectrex, foi uma tentativa de burlar as previsões nefastas deste setor e mente-lo itinerante. Tanto o foi, que o console acabou indo para na Europa e até mesmo no Japão. Infelizmente, nem isso foi capaz de evitar que Vectrex

acabasse caindo na obscuridade e sua tecnologia literalmente “arquivada” até as gerações seguintes.

Nesta matéria técnica especial, iremos mostrar as definições da tecnologia do Vectrex e como ela esteve presente desde o começo da era dos videogames, sua história e principais periféricos onde no final da leitura vocês irão decidir se ele mereceu ou não ficar tanto tempo obscuro...

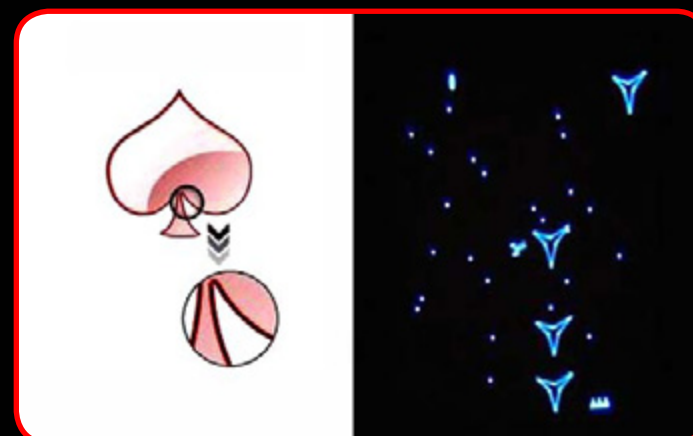
GRÁFICOS BITMAPS VS. A TECNOLOGIA VETORIAL

O Vectrex é uma analogia a tecnologia de computação gráfica existentes nos jogos desta plataforma, muitos ainda não compreende qual a diferença entre a Computação Gráfica Vetorial e a Computação Gráfica de Bitmap (no qual temos os pixels e sprites dos jogos 2D).



Exemplos das definições de ampliação e gráficos bitmaps (Pixels e Sprites)

O Mapa de Bits (ou Bitmaps) são desenhos em uma tela a partir de uma matriz de Pixels (a menor parte ou fração de uma imagem digitalizada) cujo conjunto de matrizes forma os Sprites. A matriz de pixels forma pequenos pontos coloridos que compõem uma imagem ou fotografia (quando reproduzida na tela) embora priorizem uma alta resolução sofre perdas significativas quando ampliada por que depende de um numero fixo de pixels.



Exemplos das definições de ampliação e gráficos vetoriais.

Já a Computação Vetorial (ou gráficos vetoriais) utiliza-se de ferramentas mais elaboradas do que os bitmaps. Os gráficos são feitos a partir de linhas geométricas, que são determinadas tanto para o contorno de um desenho ou imagem, as linhas juntamente com outros desenhos geométricos também são responsáveis pelo seu preenchimento. A grande vantagem dos gráficos vetoriais em relação ao bitmap é que nunca

perderá sua definição, já que não conta com um numero fixo e os cálculos matemáticos de redimensionamento são refeitos.

Uma das desvantagens do Vectrex em relação aos videogames da época (Atari, Odyssey 2, Intellivision e etc.) era o fato de não ter cores, nem por isso a CGE se deu por vencida e resolveu apostar em um recurso já usado pelo Odyssey 100, estamos falando do Overlays (Películas Coloridas aplicadas sobre a tela de jogo dando a sensação de gráficos coloridos)

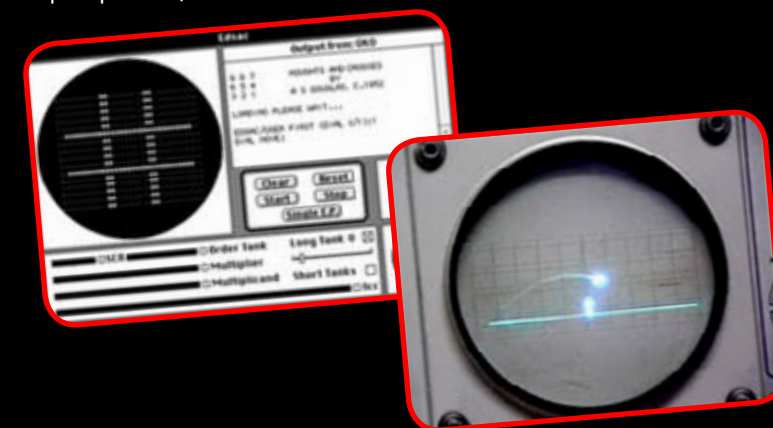


Na imagem acima, podemos conferir duas Overlays - películas aplicadas sobre a tela do jogo na tentativa de passar uma sensação de gráficos coloridos

A TECNOLOGIA VETORIAL PRESENTE NO COMEÇO DOS JOGOS DE VIDEOGAME

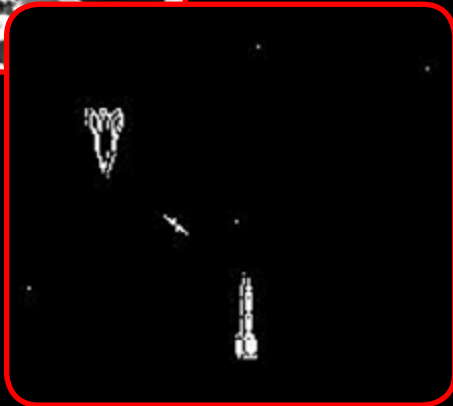
Muitos talvez desconheçam este fato, mas a tecnologia de computação gráfica vetorial empregada no Vectrex e seus jogos trazem consigo a própria gênese dos primeiros jogos de Arcade e posteriormente videogames domésticos. Tudo começou mais de 39 anos atrás com o clássico Spacewar.

Cronologicamente a primeira tentativa de um jogo de videogame aconteceu entre 1947-1948 cuja patente descreve um jogo de simulação de mísseis, utilizando um tubo de raios catódicos de 35x16 pixels que foi chamado de: OXO (também conhecido como “Noughts and Crosses”) é um jogo do tipo “Tic-Tac-Toe”, ou como conhecemos no Brasil, “Jogo da Velha” (agora sabemos o porquê do nome...). Ele foi desenvolvido no computador EDSAC e refeito em 1952, por Alexander S. Douglas. Em seguida teríamos o Tennis For Two, esse jogo foi criado no laboratório de pesquisas militares Brookhaven National Laboratory, em 1958, nos Estados Unidos, e consistia numa simulação simplificada do esporte: um ponto piscando representava a bola e dois jogadores controlavam barras que serviam de raquetes - (muito similar ao Pong, porém sob outra perspectiva).



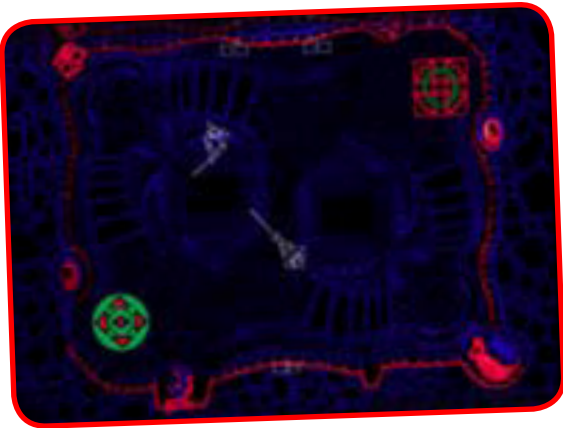
OXO - 1952 (esquerda) (“Noughts and Crosses”) e Tennis For Two - 1958 (direita).

O Spacewar! Foi um jogo para computador criado nos Estados Unidos e concebido por um grupo de estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT) e testado pela primeira vez a 30 de julho de 1961. Começaria então daí os primeiros passos para o próprio Vectrex, já que sabemos que foi um dos primeiros títulos da biblioteca de jogos do console.



Os testes do SpaceWar! (esquerda) e os gráficos vetoriais rudimentares (direita)

O mais impressionante de Spacewar! E que ele usa uma programação vetorial muito rudimentar, mas foi o primeiro passo para que o jogo fosse lançado para Arcade em 1977 pela Cinematronics e que entrasse para a história como o primeiro Arcade com gráficos vetoriais. A “febre” destes jogos para os Arcades foi tamanha que a Atari desenvolveu diversos títulos com gráficos vetoriais, virando uma referência no estilo juntamente com outras empresas de menor porte. Por isso quando dissemos no começo que a CGE soube explorar os pontos fracos de seus concorrentes, foi de encontro ao fato que a Atari não poderia ser capaz de realizar em seu VCS 2600 o mesmo que o Vectrex fez em seu console, e nenhuma outra empresa foi capaz até então, tanto, que a proposta do Vectrex (entre tantas outras) era oferecer aos jogadores a emoção autêntica de ter estes Arcades e jogos vetoriais em uma plataforma doméstica.



CURIOSIDADE :Sabia que o primeiro jogo Fighting Vs. (Luta) nasceu dos gráficos vetoriais?

Warrior foi lançado para Arcade em 1979 e foi considerado o primeiro jogo de luta ou versus fighting game da história. Foi desenvolvido por Tim Skelly enquanto ainda trabalhava na Cinematronics, mas foi lançado pela companhia Vectorbeam, antes da Cinematronics ser fechada pela própria Vectorbeam que havia comprado a companhia em 1978. O jogo mostra dois guerreiros duelando com espadas em gráficos monocromáticos renderizados e vetoriais e baseado numa rudimentar técnica de captura de movimentos. Devido as limitações do hardware usado, o processador não podia renderizar os personagens e o cenário ao mesmo tempo, então o cenário de fundo foi pintado com os personagens projetados no topo.

NASCE O CONSOLE DE GRÁFICOS VETORIAIS



Vectrex em destaque em uma revista especializada em sua época, o videogame contava com uma mascote e os usuários com um apelido: Os Vectrekkers.

Lançado em Novembro de 1982 o Vectrex foi inicialmente desenvolvido pela: Western Technologies / Engineering Smith e distribuído pela: General Consumer Electric (GCE) isso até a empresa ser comprada pela Milton Bradley Company. O preço na época foi bem salgado no varejo custando \$199 (\$ 430 corrigido pela inflação) com o Marketing Internacional e o crash do setor eletrônico dos videogames batendo as portas da empresa, o preço foi caindo drasticamente para \$ 150 e por fim custando \$ 100 pouco antes do console sair do mercado em 1984.

A empresa tentou burlar a crise investindo no mercado Europeu, e de fato o Vectrex tornou-se muito popular em países da Europa como: Alemanha, Inglaterra e Suécia e nos demais países do continente europeu foi apenas uma febre passageira. Como ultima alternativa a Milton Bradley resolveu investir no mercado Asiático, onde havia criado reputação graças aos seus handhelds games (portáteis simples) e alguns brinquedos eletrônicos, o lançamento do Vectrex ficou por conta da Bandai (Atual: Namco Bandai) e chegou a criar

um grande furor no seu lançamento, pelo menos até a Nintendo entrar no mercado de videogames domésticos com o NES.



Bandai Vectrex Kousokusen – A passagem do Vectrex no Japão.



Propaganda do Vectrex em uma revista especializada europeia.

POR DENTRO DO VECTREX ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Vectrex Service Manual (Use on your own risk)

1 - VECTREX SPECIFICATIONS

The VECTREX is a self-contained, microprocessor based, Vector Display, portable home video game arcade with external game cartridge program capability.

MPU	68009	8K x 8 BIT DATA - 16 BIT ADDRESS	Please note:
INTERNAL ROM	2363	8K x 8 BIT	INTERNAL ROM 2114 (2)
INTERNAL RAM	2114(2)	1K x 4 BIT (ea.)	should read:
EXTERNAL ROM	(GAME CARTRIDGE)	8K x 8 BIT CAPABILITY	INTERNAL RAM 2114 (2)

CRT display: SAMSUNG 240RB40 90 DEG. DEF. 88W VECTOR DEFLECTION

12 EXTERNAL GAME CARTRIDGES CURRENTLY

1 RESIDENT GAME: Mine Storm

Game Cartridges include a screen overlay

Second Controller available as an accessory

120V AC - 60HZ (USA) or 220V - 50 Hz (Europe)

DIMENSIONS 9 3/4 X 11 1/2 X 14 1/2

WEIGHT: 15 Lbs.



A imagem a esquerda mostra um Multi Cart original de Vectrex e ao lado o atual Multi Cart (2008) que reúne toda a biblioteca de jogos, betas e demos, tal tecnologia é baseada nos planos do cartucho de expansão de memória RAM.

MONITOR, CARTUCHOS E CONTROLE



Monitores: (Esq.) CGE Vectrex (Direita) Bandai Vectrex Kousokusen (Jap.).

O Vectrex apresentava uma característica incomum nos consoles da sua época, já que não era conectado ao televisor e vinha com um monitor integrado a interface do console. O tubo de raios catódicos era um modelo da Samsung unidade monocromática 240RB40 medindo 9 x 11 polegadas, exibindo uma imagem de 240 mm na diagonal e usava um tubo de imagem off-the-shelf fabricados para pequenos televisores preto / branco. Uma das características notáveis deste console é que ele não apenas usava uma tecnologia semelhante a existente em arcades de Asteroids, Space Attack, SpaceWars! e ArmorAttack, mas priorizava uma versão melhorada e superior a destes arcades.

Também foi o primeiro console de sua época a ter uma tela de Boot para seus jogos, algo semelhante seria visto mais tarde com o Atari 5200 e Colecovision.

Infelizmente as primeiras unidades destes monitores apresentaram um defeito muito peculiar em seus speakers (caixas de som) que causavam interferência na imagem. As unidades defeituosas foram recolhidas, substituídas por modelos revisados e uma garantia extra e adicional (assim como um jogo de brinde) foi oferecida aos seus usuários.



Cartuchos Originais de Vectrex: Modelo Americano e Japonês Respectivamente.

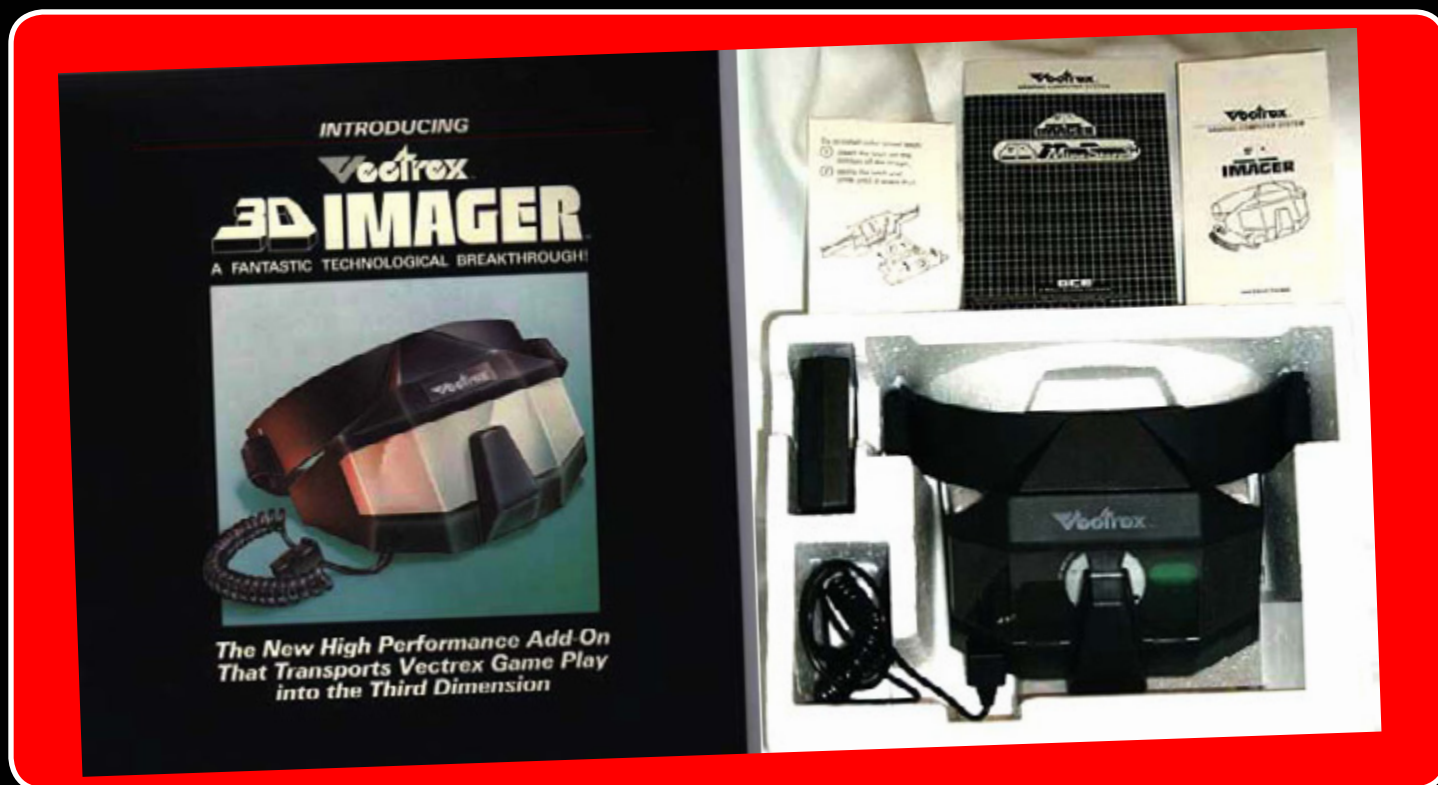
O controle do Vectrex (na imagem a esquerda) abriu mão do tradicional Stick e apostava na Alavanca Analógica já que a natureza de seus jogos vetoriais e 3D exigiam um melhor desempenho das 8 direções de comando além deste fato seu design arrojado e a presença de quatro botões remetiam a proposta original do console que era trazer os jogos de arcade em formato doméstico, e de fato o desenho do controle de um gabinete de arcade.

Dada suas proporções e o tamanho do fio (Lembrando que o controle era intercambiável), era aconselhado ter uma base para o controle estar apoiado. Quase todas as imagens que temos da jogabilidade no Vectrex mostram exatamente o apoio do controle sobre uma mesa.



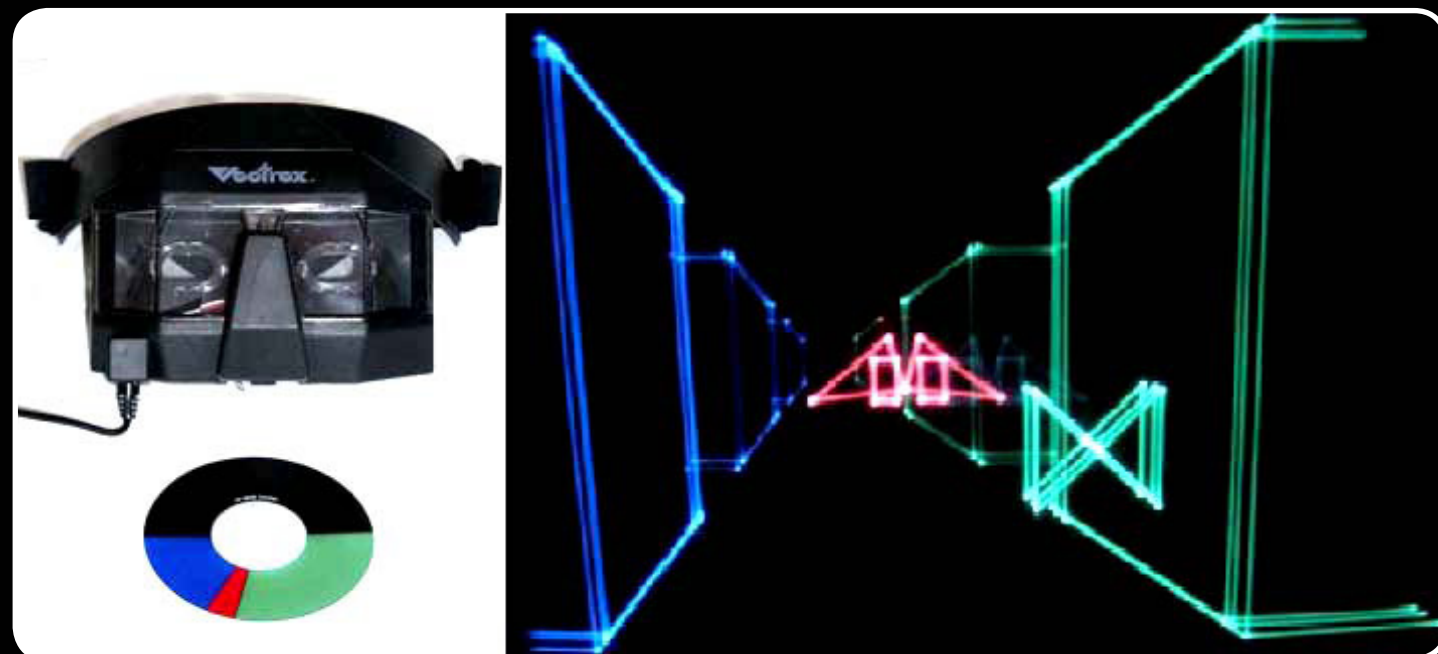
O encaixe dos cartuchos era feito na lateral do console (tal como o Intellivision). Reza a lenda que o Vectrex tinha planos de desenvolver cartuchos de memória RAM para expandir a capacidade tanto dos jogos quanto dos aplicativos existentes no videogame. Este projeto (interrompido na época) está atualmente sendo levado adiante por fãs.

PERIFÉRICOS



VECTREX 3D IMAGER (GERADOR DE IMAGENS 3D)

Cerca de seis anos antes de o Master System introduzir este conceito nos jogos (Master System 3D Scope), o Vectrex saía na frente e criou um gerador que possuía um disco que era metade preto e metade com bandas coloridas, que irradiava a partir do centro (geralmente vermelho, verde e azul), entre os olhos do jogador e a tela do console. O Vectrex era então sincronizado (Calibrado) para observar a rotação do disco (ou vice-versa) e desenhava os vetores correspondentes a uma cor em um dos olhos em particular. Apenas um olho enxergava a tela do Vectrex e as suas imagens ou cores associadas em um determinado momento, enquanto que o outro olho não enxergava.



Assim, um objeto simples que não existia no plano do monitor era desenhado pelo menos duas vezes para oferecer a informação respectiva para cada olho. A distância entre as imagens duplicadas e, dependendo se uma das imagens era criada para o olho esquerdo ou para o olho direito, sendo esta sempre desenhada em primeiro lugar, determinava onde o objeto iria aparecer para “estar” em um espaço 3D. A ilusão de 3D e cores também podiam ser ampliadas através do ajuste de brilho do objeto.

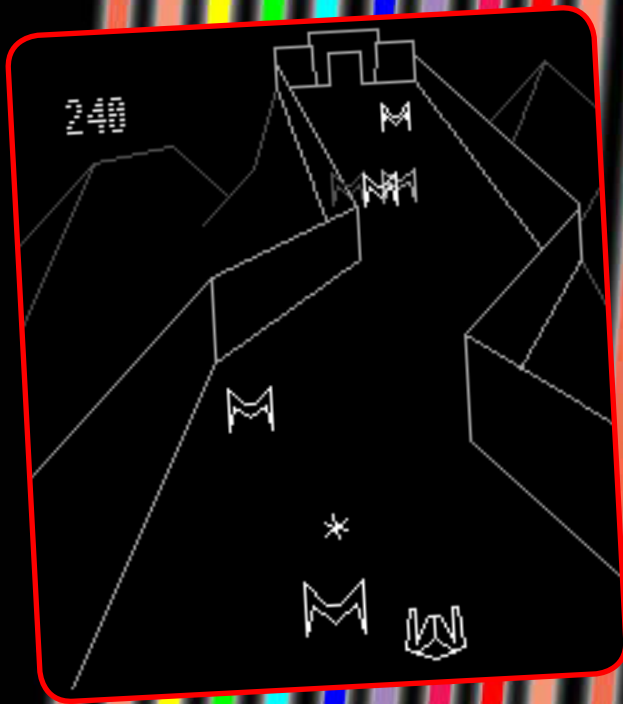


VECTREX LIGHPEN (TENOLOGIA DE TELA DE TOQUE) E EDITOR DE IMAGENS

A tecnologia de tela de toque (Atualmente mais conhecida pelo Bluetooth em seu formato wireless) em computadores a fim de aperfeiçoar as funções operacionais de diversos programas já estava em pleno desenvolvimento durante a década de 1980, no entanto, o Vectrex foi pioneiro em introduzir este tipo de tecnologia em formato de aplicativo de imagens tanto quanto o próprio aplicativo de imagens. Podemos destacar mais tarde o papel da Nintendo em trazer de volta ambos visto a popularidade de Mario Paint e singularmente com o portátil Nintendo DS, cuja segunda tela de jogo utiliza-se de uma caneta (Lightpen) semelhante em seus jogos.

Como funcionava a Lightpen? Ela deveria ser acoplada a segunda entrada de controle do console onde o botão 4 do primeiro controle quando acionado mandava um pulso negativo para a tela de jogo e reproduzia uma cruz (chamada de Bullseye) com o botão 4 pressionado, o jogador deveria encostar o ponto luminoso do periférico e o arrastar pela tela criando assim linhas e desenhos pela tela, claro que existia nos aplicativos linhas pré determinadas onde o jogo “ligue os pontos” eletrônico formava figuras mais precisas. Os jogos não tinham Overlays (Películas Coloridas), portanto todas as figuras eram preto e branco e não havia preenchimento das figuras com cores.





Art Master foi o primeiro a trazer um aplicativo completo de imagem e musica em formato de cartucho educacional, onde logo foi seguido por computadores como o MSX (EXPERT da Gradiente trazia um aplicativo semelhante, mas sem Lightpen) e logo outros consoles domésticos passaram a adotar a idéia.

Os únicos 3 jogos que foram lançados para a Lightpen foram:
VT 3601 Art Master (pack-in game with Lightpen) [4K ROM]
VT 3602 Melody Master [8K ROM]
VT 3604 Animaction [8K ROM +2K RAM]

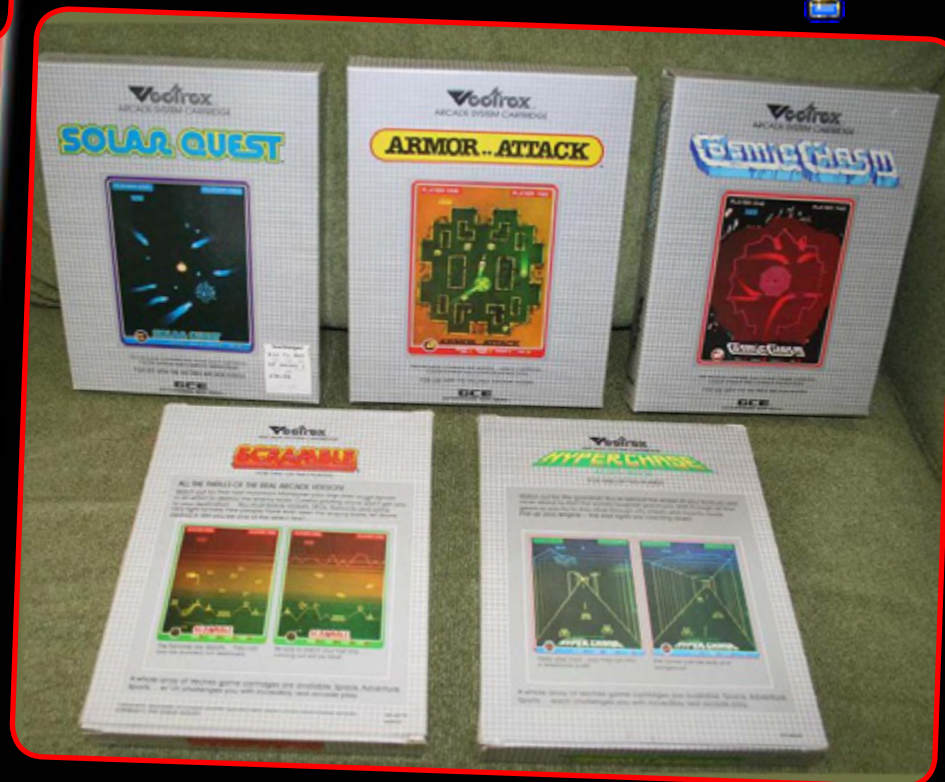
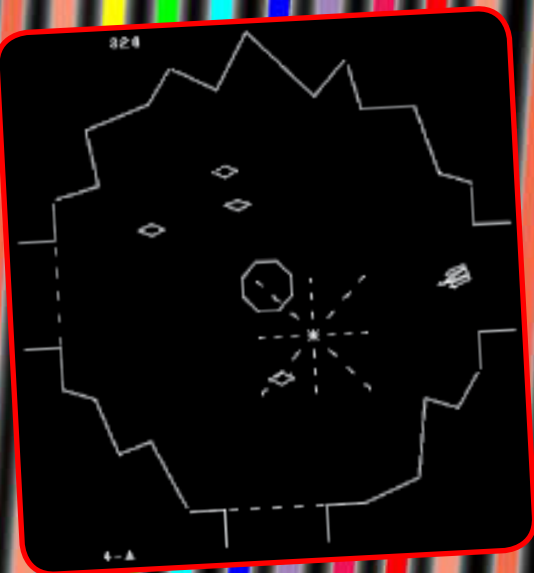
Juntamente com dois programas adicionais para Lightpen que foram:
VT 3603 Mail Plane 100% completed) (Vaporware)
VT — Engine Analyzer (Sean Kelly's Multicart 1996-1999)

CONCLUSÃO

Não concordo com muitas análises que apontam a investida da CGE com o Vectrex como “fracasso” e o fato do console apostar em diversas tecnologias e diferenciais avançados para sua época que aos poucos foram sendo introduzidas em outros consoles é a prova contundente que o Vectrex teve uma das contribuições mais marcantes em todas as gerações desde o passado até o presente.

O Vectrex é um artigo de luxo e uma raridade entre colecionadores através do mundo, mas são poucos que realmente tem sorte com o aparelho, já que as peças costumam a apresentar diversos defeitos com uso e a reposição de seus componentes é praticamente impossível nos dias de hoje. Mas ainda sim, se você é um daqueles com grana sobrando (e bota grana nisso) e quer investir em uma das pérolas jurássicas do passado gamístico terá nas mãos um dos consoles mais arrojados e bonitos já criados, fica a dica dos multicarts citado na matéria, diversos destes estão à venda em leilões pelo ebay, e oferecem a praticidade de reunir em um único cartucho, toda a biblioteca do console.

Os jogos não são muito difíceis de encontrar, mas são caros, assim como seus periféricos, que entre problemas e avarias do tempo, possa também te deixar na mão. Mas não desanimem com isso, invistam, apostem e preservem a história dos videogames, principalmente com o Vectrex cuja história escrita no passado reescreveu o presente e o futuro de diversas gerações.



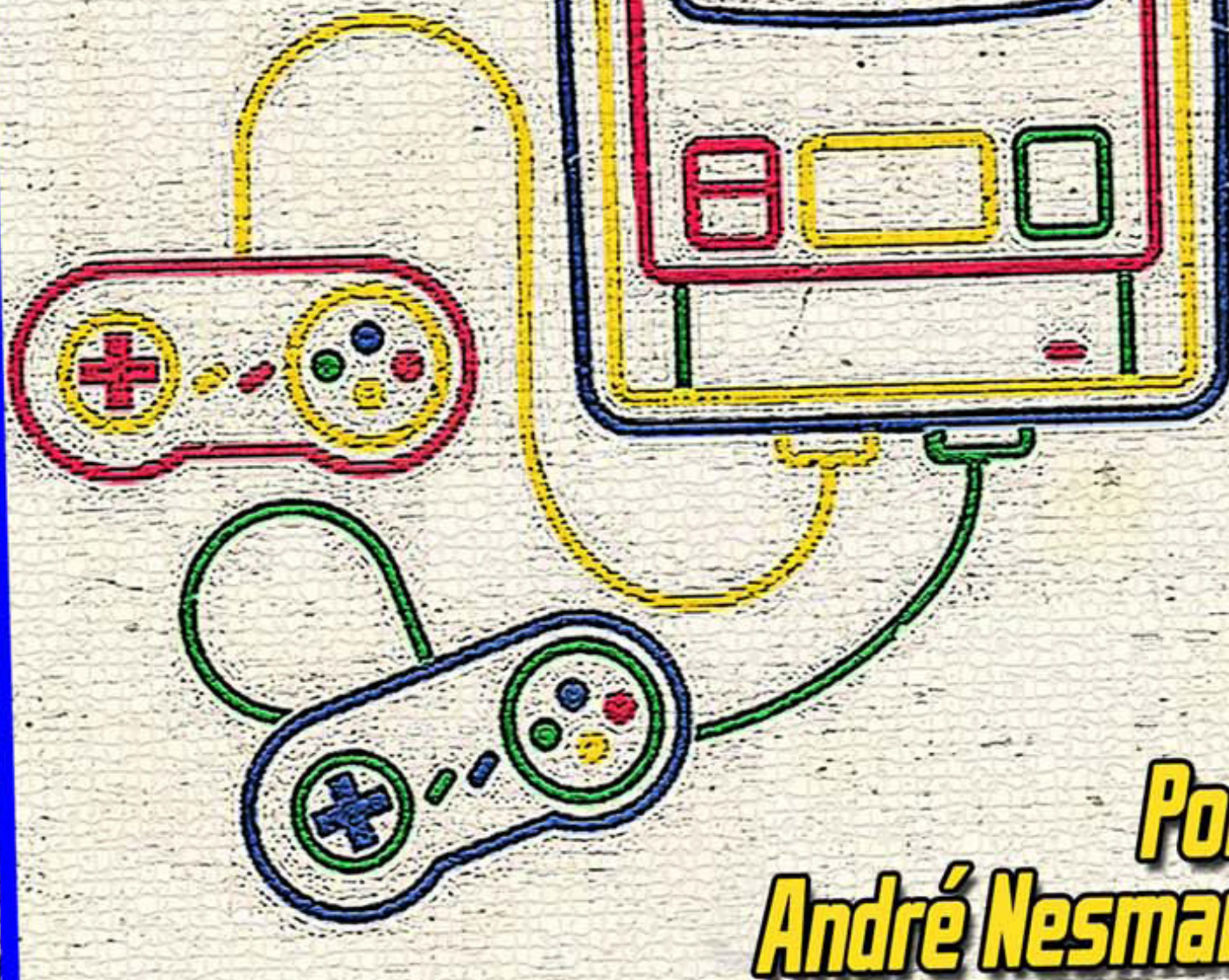
OLD SCHOOL GAMER

WWW.OLDSCHOOLGAMER.COM.BR



A CASA DOS SEUS JOGOS CLASSICOS

20 Anos de Super Famicom



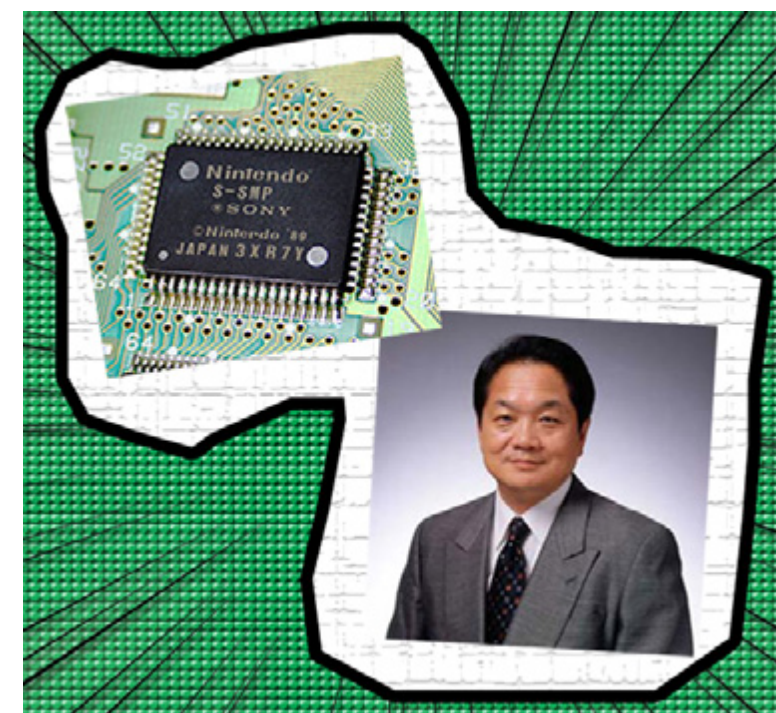
Por
André Nesman

A Nintendo foi protagonista de momentos marcantes na história dos videogames desde sua entrada na geração 8 bits com o Family Computer (Famicom) em 1984 promovendo assim novos rumos para um setor que estava em crise eminente. Porém, foi na geração seguinte que a empresa elevou isso a um patamar de excelência, indo muito além do que se poderia esperar de um console graças ao Super Nintendo Entertainment System (SNES). No Brasil, o SNES ganhou significado de entrada “oficial” da Nintendo em território nacional, lamentavelmente repetindo uma mundial competitividade acirrada com sua principal concorrente a SEGA, graças aos comerciais e slogans agressivos como: “É Nintendo ou Nada!” e ainda “Os Melhores Jogam Aqui!” (The Best Play Here!). Alimentada pela mídia da época criou-se então os “Nintendistas” e “Segamaniacos”, onde cada qual ressaltava as diferenças e superioridades de seus respectivos consoles.

SNES também pode ser considerado um sinônimo de “resistência ao sinal dos tempos”, já que a Nintendo se recusava aderir terminantemente o uso da multimídia (CD) onde bem no final da geração 16 bits ela se mostrou uma realidade possível e a nova tendência nos videogames, no qual a Nintendo se recusava aderir até a geração 128. Muitas histórias podem ser ditas à respeito do SNES, mas o que dizer da página “Oriental” do console através de seu irmão Nipônico o Super Famicom? A resposta para isso vocês irão conferir neste especial comemorativo dos 20 anos do Super Famicom, o abre alas para o Super Nintendo no ocidente. O início do projeto, as diferenças, Os periféricos e outras particularidades de um console e um mercado de jogos ainda obscuro e pouco difundido da Geração 16 bits da Nintendo.

O INICIO DO PROJETO SUPER FAMICOM

Será que podemos considerar que o Super Famicom só existiu por causa do Mega Drive e do PC Engine? Talvez. Primeiro precisamos considerar que o Famicom (em termos de capacidade gráfica) era visivelmente inferior ao seu concorrente (Sega Master System), entretanto era um console de grande popularidade no Ocidente (NES – EUA) e continuava fazendo sucesso no Japão com uma larga fatia de mercado (cerca de 90%), mesmo com uma nova geração batendo à porta. Prova disso veio a NEC com o PCE (TurboGrafx 16) que não satisfeita em concorrer com o console 8 bits japonês, lançaria a idéia dos 16 bits para que todos esquecessem uma geração tecnicamente obsoleta.



O chip S-SMP (Sony SPC 700) e ao Lado seu criador Ken Kutaragi, futuramente o “Pai” do Sony Playstation (PSX)

Apesar de muitos pensarem que a PC Engine é um videogame de 16 bits, na realidade sua CPU principal é de 8 bits e sua PPU (Picture Processing Unit), responsável pelos gráficos fantásticos para a época, é que é de 16 bits,. Mas, quem entraria na história para tentar roubar a coroa da Nintendo foi a SEGA que em 1988, lançaria o impressionante Mega Drive, o primeiro console de 16 Bits do mercado, fazendo com que o mundo caísse de joelhos diante de seu design excelente e gráficos com visuais soberbos estilo “Arcade”. Porém, o Mega Drive não foi sucesso de vendas em seu lançamento e o NES/Famicom continuava a reinar. Inicialmente a Nintendo se recusava a produzir uma nova plataforma para substituir o Famicom, mas sua preocupação aumentou quando os jogadores começaram a abandoná-la para aderir a nova plataforma da Sega. O Mega Drive começava a ganhar o mercado mundial e as vendas do console 8 Bits da Nintendo começavam a diminuir, um sinal evidente que o console começa a mostrar os sinais da idade e que era preciso se adequar aos novos tempos.

Para tentar manter sua posição de líder no mercado, a Nintendo finalmente decidiu dar ao Mega Drive um concorrente à altura e substituir o Famicom. Novamente, Masayuki Uemura, criador



(Esquerda)TurboGrafx 16 (Centro) PC Engine (Direita) Mega Drive/Genesis – NEC e SEGA pelo fim da geração 8 bits da Nintendo e abre alas da Geração 16 bits.

do primeiro console, ficou responsável pelo desenvolvimento do próximo console. Para conseguir bater o Mega Drive, a Nintendo precisava de um console mais poderoso que seu adversário. Para o sistema de som, era preciso terceirizar o serviço, pois a Nintendo não tinha recursos para realizar tal trabalho. A primeira empresa a ser consultada foi a Sony para a produção do chip de som, mas na época eles não se interessavam pelo mercado de games e assim não aceitaram a proposta. Contudo, Ken Kutaragi, engenheiro da Sony na época, contrariou a idéia de sua empresa interessando-se em realizar tal trabalho. Assim, Kutaragi, juntamente com a Nintendo, começou o desenvolvimento do chip de som em segredo, sem que seus chefes percebessem.

Com o chip de som finalizado, Ken Kutaragi batiza o chip de SPC700. Porém, os executivos da Sony acabam descobrindo que Kutaragi estava trabalhando em segredo com a Nintendo utilizando recursos da própria Sony e não gostaram. Kutaragi ficou com a “corda no pescoço”, a um passo de ser demitido da Sony. Foi então que a Nintendo resolveu fazer um acordo milionário com a Sony pelo chip de som, o qual imediatamente foi aceito e Kutaragi permaneceu em seu emprego.

Além do chip de som ser bem mais poderoso que o Mega Drive, a paleta de cores do Super Famicom também foi bem trabalhada superando seu adversário, com uma paleta de 32.768 cores contra 512 cores do Mega Drive, onde 256 podem ser mostradas simultaneamente na tela do Super Famicom. Mas nem tudo era perfeito no Super Famicom. Seu processador era muito lento, rodando a 3,57 MHz contra 7,67 MHz do Mega Drive, o que acabava ocasionando vários slowdowns em muitos jogos.



Super Famicom Control Pad – Um dos poucos aspectos do design original de 1988 que foi mantido no produto final, porém, os botões X e Y seriam C e D.

Em 1988, a Nintendo mostra pela primeira vez seu novo console, o Super Famicom. Inspirado no design do Famicom 2, Masayuki Uemura deu ao console um visual agradável, mas que lembrava muito seu antecessor em design. Junto ao console, várias demos foram apresentadas para demonstrar a capacidade do console, além do anúncio de futuros jogos, como Super Mario Bros 4 (que mais tarde se tornaria Super Mario World), Flight Simulator (que mudaria seu nome para Pilotwings) e Zelda 3, no qual perderia o número para o subtítulo “A Link To The Past” no ocidente.



Reportagem da Revista Famicom Tsushin de Dezembro de 1988 com Matéria exclusiva com o preview do Super Famicom (A direita) a promessa de um Famicom Adapter, no qual usaria os controles e algumas capacidades de vídeo do Super Famicom



Shigeru Miyamoto em conferência com imprensa, explicando os detalhes técnicos do hardware do Super Famicom

A promessa da Nintendo era de lançar o Super Famicom no mesmo ano que foi demonstrado, colocando a disposição 300.000 unidades para as lojas japonesas. Porém, nada aconteceu e os japoneses ficaram a ver navios. Somente em 1990, o Super Famicom reaparece totalmente redesenhado.

NOVOS RUMOS PARA O SUPER FAMICOM CD DRIVE – PROJETOS: SFC SUPERDISC E PLAY STATION

A Nintendo não poderia ignorar os avanços da tecnologia multimídia, principalmente os que estavam sendo promovidos no Japão com o PCE CD e no Ocidente com o Mega/Sega CD. Ken Kutaragi estava conduzindo um projeto de um CD- Drive para o console 16 bits da Nintendo, que a princípio receberia o nome de: Projeto SuperDisc e mais tarde de Play Station (inicialmente o nome era separado).

Quando a notícia se espalhou, em meados da década de 90, foi um grande furor na mídia, cujo principal objetivo era fazer com que a Sega “tremesse nas bases” com uma investida da Nintendo no uso da multimídia. Uma das principais revistas americanas da época (EGM) publicou um artigo exclusivo, mostrando um prospecto e estimativas deste periférico. Havia um contrato firmado entre Nintendo e Sony, nas cláusulas deste contrato, estava escrito que a Sony teria todos os direitos de distribuição mundial do drive, assim como todos os direitos sobre os kits de desenvolvimento. Com isso a Nintendo, famosa na época por não gostar de perder o controle de seus produtos, não gostou do acordo e , digamos, deu uma rasteira na Sony.

Um dia após a Sony anunciar o Play Station (novo nome do SuperDisc) ,a Nintendo foi à público, ainda com a cabeça voltada no contrato, e anunciou um acordo com a Philips, outra empresa do setor de eletrônicos, no qual foi a investida (indireta) da Nintendo em uma tentativa com a multimídia tendo como piloto de testes o console CD-I da Phillips. O console mostrou-se um fracasso de vendas e a Nintendo tentou abafar a todo custo seu envolvimento com a plataforma. mas o que significava o fim de um projeto com a Sony resultou no começo da vida do Playstation.



O projeto do Super Nintendo CD-Rom anunciado pela revista americana EGM

O BS –X BROADCASTING SATELLAVIEW

O Satellaview foi um periférico que veio entrar no lugar do cd-drive inicialmente cogitado para a plataforma 16 bits Nintendo, para outros, foi mais uma tentativa frustrada da Nintendo Japonesa em criar uma exclusividade tal como havia sido com o Famicom Disk System na geração anterior. Tratava-se de um modem, que acoplado à Base do Super Famicom recebia dados via satélite, dados estes que eram jogos, uma revista interativa e previews de lançamentos do Super Famicom no Japão. O lançamento desta novidade não foi nada barato (se tratando de um periférico) custou ¥14,000 (fora o serviço via satélite).

O nome “Satellaview” acredita-se originar da fusão das palavras Satellite+view (Satélite + Visão). Entretanto, o nome completo do console raramente é usado, sendo mais conhecido como BS-X; sendo que BS significa Broadcast Satellaview (Satellaview Difundido), e X significa “desconhecido” ou “sem nome”.

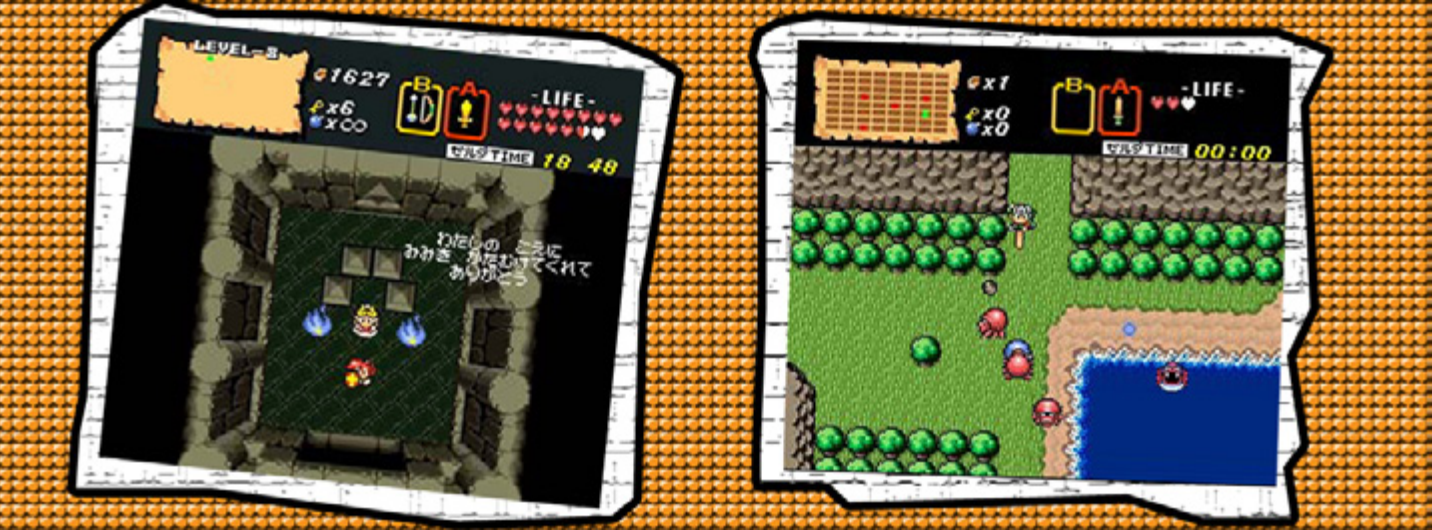


Esquema do manual de instruções do Satellaview (traduzido) de como funcionava o periférico desde suas ligações com a TV até o esquema de como os dados eram recebidos via satélite.

Alguns rumores na internet começaram a associar o BS a: "Bandai" Satellaview, e a maioria dos sites atuais se referem a ele assim, mas não há nem sinal do logo da Bandai ou qualquer tipo de documentação com o nome da empresa, ou mesmo a própria interface de BIOS. A própria Nintendo, informada deste fato, declarou que não houve qualquer suporte da empresa tanto ao serviço quanto na produção do periférico.

Os títulos para BS-X se dividiam em várias categorias:

- Lançamentos exclusivos, continuações em séries famosas disponíveis apenas no BS-X; elas ainda são exclusivas, porque nunca foram relançadas.
- Relançamentos idênticos aos cartuchos normais de jogos do Super Famicom, exceto o formato desenvolvido para ser distribuído por satélite.
- Remakes de antigos jogos de Famicom, extremamente melhorados, como nos casos do BS Zelda e BS Mario ExciteBike.



BS Zelda – The Legend of Zelda do Famicom com gráficos e som melhorados

- Criações originais; havia uma porção de jogos de BS-X que não faziam parte de nenhuma série de sucesso.
- Títulos de Super Famicom remixados também foram lançados, como no caso de BS Zelda: Kodai no Sekiban.

Independente do jogo lançado, eles eram distribuídos em servidores que ficavam online por semanas ou mesmo dias, normalmente divididas em quatro partes. Alguns jogos tinham fases extras que iam além do jogo original, como BS Zelda “~Map2~” (o único nome conhecido), o qual incluía nove dungeons completamente novas, além das nove já existentes no primeiro BS Zelda distribuído. Entretanto, a save de um jogador não poderia ser usada nos novos mapas, e assim como no The Legend of Zelda’s “Second Quest”, o jogador tinha que começar do zero.

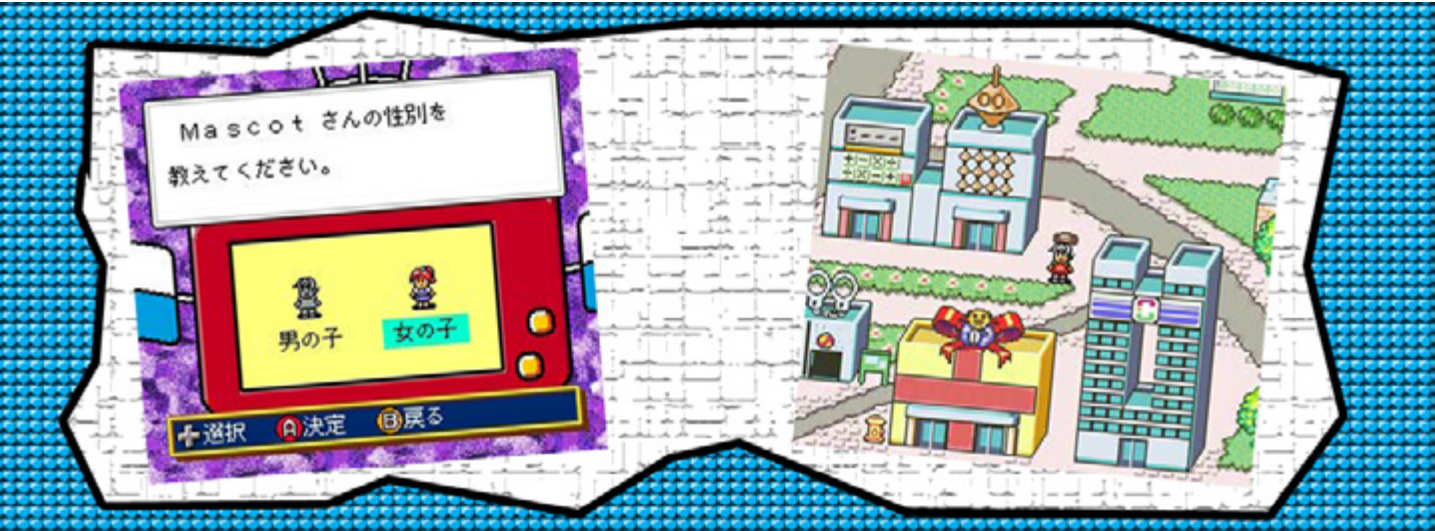


BS Mario ExciteBike – Excite Bike melhorado e com Mario e sua turma.

O sistema vinha no mínimo com:

- Adaptador Satellaview, encaixado no fundo do Super Famicom e plugado na (anteriormente inútil) porta de expansão.
- Bracket em formato de L, que energizava o Satellaview através do Super Famicom.

- Cartucho de Aplicações “BS-X : Soreha namae o nusumareta machi no monogatari” (traduz-se como A História da Cidade Onde Os Nomes Foram Roubados).



Essa aplicação era um jogo na verdade. O jogador escolhia o nome e o sexo, caminhava pela cidade, sendo que cada casa ou loja na cidade era um link direto para um jogo em particular, que estaria carregado e pronto para jogar, caso o jogador escolhesse aquela construção.

O sistema deluxe continha o básico mais:

- Cartão de Memória 8 Mega-bits – (onde os jogos baixados eram salvos nesse cartão, se estivesse acoplado ao slot do console).

A base do BS-X continha uma memória própria, mas não era muita (cerca de 512KB) então para jogos maiores, ou para vários jogos serem salvos de uma vez, um Cartão de Memória deveria ser comprado, senão a data antiga seria apagada. O BS-X foi desenvolvido e lançado pela Nintendo, e St. GIGA foi responsável pelo servidor de arquivos ,manutenção e distribuição de outras coisas após cada jogo ser lançado.

RECURSOS INTERATIVOS

O sistema precisava que você assinasse com a estação de rádio satélite da St. GIGA, e durante um tempo limitado (entre 4:00 e 7:00 PM), você poderia baixar jogos e receber notícias sobre o mundo dos jogos (assim como propagandas), e salvar em um cartão de memória plugado no Satellaview. Também era possível jogar questionários, você recebia um score parcial ao fim da partida. Enviando seu highscore (provavelmente por e-mail, mas talvez via interface), seu score poderia ser gravado, e se fosse um score muito alto, você poderia ganhar um presente, como cartão telefônico ou um flash card.

VIVA-VOZ

Alguns jogos, como os dois BS Zeldas, tinham um recurso de “Viva-Voz” (voz armazenada em buffer), onde um “narrador” guiaria os jogadores através do jogo e daria dicas úteis ou avisos. Um dos primeiros jogos, ou provavelmente o primeiro de um console da Nintendo, no BS Zelda: Kodai no Sekiban todas as CG’s eram gravados por atores (provavelmente ao vivo), assim como numa estação de rádio.

Graças a inclusão da Viva-Voz, o relógio, e outros elementos em tempo real, os BS Zeldas só poderiam ser jogados em

algumas horas do dia, ao contrário da maioria dos jogos de BS-X.

DATAS DE DISTRIBUIÇÃO

Satellaview foi distribuído de 23 de Abril de 1995 até 30 de Junho de 2000. Ele continuou recebendo novos jogos até Março de 1999. O primeiro jogo no sistema foi o BS Zelda, um remake do famoso jogo de Famicom, o Zelda no Densetsu (aka. The Legend of Zelda). Ele logo foi seguido por BS Zelda: Kodai no Sekiban. Sem motivos aparentes, houve uma briga entre a Nintendo e a St. GIGA (algo a ver com o que ela compartilhava) e o serviço foi desabilitado.



BS Zelda: Kodai no Sekiban – The Legend of Zelda, a Link to the Past com dungeons e desafios exclusivos.

SUPER GAME BOY 2 – SUPER GAME BOY CONTROLLER

Seguindo a tendência de sua concorrente em promover uma retro-compatibilidade de portáteis, a Nintendo lançou o Super Game Boy, um adaptador para seu console 16 bits no qual os jogadores poderiam inserir os cartuchos do portátil Game Boy (a princípio o modelo monocromático). Tal adaptador além de oferecer as vantagens do hardware do console e uma jogabilidade na tela de um televisor, tinha também uma paleta de cores personalizada, onde através de alguns comandos, o jogador poderia inserir as cores nos jogos. Outra vantagem estética, bastante funcional do periférico, eram as janelas personalizadas para jogos especialmente projetados para o mesmo.



Super Game Boy 2 – Periférico/Adaptador exclusivo para o Super Famicom no Japão.

No Japão foi lançado o segundo modelo deste adaptador o Super Game Boy 2 que além do modelo monocromático também tinha compatibilidade com o modelo color (a partir de 1998). Existem rumores que o SGB 2 foi comercializado no ocidente pela Nintendo através de pedidos via correio, mas nunca foi comercializado sob o modelo ou uma patente americana. Outro kit do SGB/SGB 2 que nunca foi comercializado e produzido fora do Japão, foi o SGB Commander, ou, o control pad para o periférico. O controle vinha com os dois botões característicos do Game Boy e mais quatro opcionais, no qual os jogadores poderiam modular o som de jogo, as cores ou as janelas personalizadas e até um que alterava a velocidade do jogo e por fim um modo especial que permitia os jogadores alterar o esquema de jogo para o modo Game Boy ou modo Super Famicom.

SUPER FAMICOM BOX

O Super Famicom Box foi usado em hotéis no Japão como

máquinas de jogo pay-per-play. O aspecto diferenciado do console que era embutido em uma caixa preta (Box) tinha slots para moedas e cédulas de 100 yenes onde cada crédito permitia ao jogador usufruir dos jogos por exatos 5 minutos. Os cartuchos personalizados eram versões multicarts de jogos como Super Mario World, Star Fox, Donkey Kong Country, Super Bomberman entre outros.



OS “SUPER” CARTUCHOS DO SUPER FAMICOM

Com o objetivo de usar ao máximo o potencial do Hardware do Super Famicom, a Nintendo investiu em diversos projetos neste sentido, o Chip FX (Usado em Star Fox, SMW2: Yoshi's Island, Stunt Race FX) ficou bem conhecido no hemisfério Ocidental e foi considerado o “abre alas” para a programação poligonal mais tarde usada no Nintendo 64.



Tales of Phantasia Internal Chip – Vejam o aparato usado para um cartucho poder gerar 48 mb.

Muitos acreditavam que os jogos dos 16 bits da Nintendo poderiam chegar ao máximo como 24 mega, mas, o mundo se surpreendeu quando: Tales of Phantasia foi mais longe e lançou um título com uma capacidade de 48 mega. Uma abertura de mais de dois minutos cantada, vozes e gráficos surpreendentes até então para a época, conseguiu bater a pesada concorrência com Dragon Quest e Final Fantasy no Japão com o gênero RPG. Mas não parou por aí, Tengai Makyou Zero foi o maior cartucho (em termos de capacidade) da história dos 16 bits e para a plataforma 16 bits da Nintendo, com incríveis 72 mega. O Chip SPC7110 foi o responsável por essa proeza, já que ele comprimia os 72 mega do jogo para caber em um cartucho de Super Famicom e possuía um relógio interno em tempo real, que simulava também a passagem de tempo do jogo conforme o dia e hora em que você começa a jogá-lo.

MODELOS DO SUPER FAMICOM



O Super Famicom Jr. ou Super Famicom Junior, as vezes também abreviado como: SFC Jr, é idêntico ao modelo norte americano SNS-101 lançado nos EUA (e que ficou conhecido no Brasil como SNES Baby). custando ¥7800 no Japão e lançado no dia 27 de março de 1998 (exatos cinco meses depois do lançamento americano) tinha entrada para vídeo componentes e RGB.



Sharp SF-1 : Não se trata de um lançamento da Nintendo, mas foi uma TV modelo da Sharp com um Super Famicom embutido



Super Famicom Case ou Super Famicom Maleta, foi uma edição especial do Super Famicom que era acoplado a uma maleta de transporte.



Parabéns Super Famicom!!!

SPACE INVADERS

A “INVASÃO ORIENTAL” DE TOMOHIRO NISHIKADO, 33 ANOS DEPOIS DE SPACE INVADERS

Por Old

Uma das grandes incógnitas, tanto para analistas de jogos como para o jogador veterano comum, é estabelecer a denominação clássica (clássico) para plataformas, gêneros e jogos. A dificuldade está centrada em divergências, onde cada lado apresenta o conceito que o jogo clássico é assim chamado pelo fato de seu impacto na indústria de jogos, número de vendas e aceitação dos jogadores, embasado pelo seu tempo de existência e de como ele ainda é lembrado através das gerações. Embora o aspecto técnico acima esteja correto, existe também o fator e lado pessoal de cada jogador, que movido pela nostalgia e pelo favoritismo impactante do jogo, considera um clássico.

Infelizmente muitos acabam se esquecendo que um jogo não é apenas o conjunto de sua obra, mas sim, a pessoa que o concebeu. Criar algo que não existe e dotar um programa de jogo com imaginação, dedicação e amor ao seu trabalho muito além do senso de dever, é o que acaba cativando os jogadores que absorvem toda essa essência, rompendo os limites pueris de um entretenimento. E se tratando de Space Invaders, ele foi um jogo que definiu não apenas o gênero no qual foi criado, definiu a si mesmo, as gerações que atravessou e criou a simbologia pixelada imortal do próprio Arcade e Videogame Retrô.

Por isso, podemos dizer sem medo de errar que o jogo é sim um clássico, mas para aqueles que ainda têm alguma dúvida, iremos conhecer nesta matéria a pessoa que o fez e seu processo fantástico de criação. Fãs de videogame e principalmente fãs de Arcades, irão descobrir por que esta indústria repercutiu e expandiu tanto após este jogo. Preparem-se para a viagem nostálgica da “Invasão Oriental” de Tomohiro

Nishikado com Space Invaders, que mudaria definitivamente todo o universo Ocidental.

O COMEÇO DE CARREIRA NA TAITO

Tomohiro Nishikado (também chamado por alguns de Toshihiro Nishikado) nasceu no ano de 1944 na cidade e distrito de Osaka no Japão. Com 24 anos (1968) se formou na Universidade Denki de Tóquio (Tóquio Denki University) uma universidade particular em Chiyoda.

Tomohiro Nishikado formou-se em Engenharia de Telecomunicações, atuando inicialmente na área de sonoplastia. Em 1969 foi contratado pela: Taito Trading Company. Nesta época as máquinas de Pinball e outros dispositivos mecânicos de entretenimento eram muito populares no Japão e no restante do mundo, mas a indústria do entretenimento eletrônico japonesa começava a dar seus primeiros passos.

A Taito era uma empresa que queria ingressar neste mercado, sendo uma das pioneiras neste sentido juntamente com a EREMEKA (como era conhecida a filial da SEGA no Japão naqueles dias, já que a SEGA era uma empresa de origem americana).

Entre os anos de 1971 e 1972, Nishikado começou o desenvolvimento de jogos eletrônicos para Arcades Sky Fighter II (um Shooting) e “Soccer” (com uma engine muito similar ao Pong). Este jogo foi o primeiro Arcade local a ser desenvolvido por uma empresa no Japão e foi lançado em 1973. Registros

da Taito dizem que ele produziu mais 10 jogos para Arcade até o ano de 1978, sendo que os mais conhecidos foram:

Sky Fighter II (1971): – Não existem registros ou imagens deste jogo, que antes de “Soccer” poderia ter sido um dos primeiros trabalhos de Nishikado e um dos primeiros Arcades lançados no Japão. Caracteriza-se por um jogo Shooting Up Scrolling. Segundo dados, parece que não reconhecem Sky Fighter II como o jogo pioneiro dos Arcades da Taito, por existir uma versão muito similar da EREMEKA (Sega Eremeka). Isso explica a continuação de Sky Fighter.

“Soccer” (1972): - Não foi um jogo totalmente original, já que clones do Pong existiam aos montes, mas foi a introdução “oficial” da Taito na indústria dos jogos de Arcade no Japão. Era a engine de Pong misturada com o tradicional jogo de Futebol.

Racer ou Speed Racer (1974): - Embora existisse uma versão do mesmo jogo lançada pela Eremeka e uma disputa entre a Taito e a Midway pelas licenças deste jogo, foi o primeiro Arcade baseado em um jogo de corrida da Taito. Segundo registros da empresa, existiam duas versões de gabinetes deste jogo Table Top ou “cocktail”. Esta última versão gabinete era a mais comum dos arcades de época.

Western Gun (1975): - Western Gun foi o primeiro Shooting da Taito e um dos primeiros shootings com dois jogadores simultâneos. Mas como Western era um título genérico e muito comum em vários jogos, a Midway ganhou uma versão e a licença para produzir uma versão semelhante.



Na imagem, TOMOHIRO NISHIKADO

muito sucesso no Japão. Eu também o achava divertido, por isso resolvi criar um jogo usando Breakout como inspiração. Resolvi transformar os blocos em alvos com formas e criar um game de tiro entre os alvos e o jogador. Para os alvos testei: tanques, aviões e soldados, mas empaquei por que nenhum deles parecia se encaixar com a imagem do jogo. Mas daí um filme chamado Star Wars* foi lançado, então anotei o fato e transformei o meu jogo em um game espacial; quando experimentei transformar os meus alvos em alienígenas, pareceu muito bom e pronto.

Comecei a criar Space Invaders mais ou menos no verão de 1977. Fiz todo o design, os gráficos e a programação sozinho. Em Junho de 1978, terminei o jogo e o revelei, mas os operadores [de Arcade] não gostaram e quase não recebemos nenhuma encomenda. Muitos dos operadores eram senhores

Na imagem, os arcades Speed Racer (lado esquerdo) e Western Gun (lado direito)



SPACE INVADERS O “KILLER APP” DA TAITO

Em 1976 a Atari lançou um Arcade baseado na engine de Pong (mais um) chamado Breakout*, e tornou-se muito popular no Japão. No verão de 1977, inspirado pelo sucesso e pela engine de Breakout, Tomohiro Nishikado trabalhou sozinho na programação e na engine do que seria uma nova e melhorada versão do Breakout. Aqui temos uma declaração do Próprio Tomohiro Nishikado, sobre como ele criou o seu maior sucesso Space Invaders:

“Na época Breakout, o jogo da Atari de quebrar blocos, fazia

de idade; diziam que era difícil demais. Acho que eles não sabiam lidar com os alvos que respondiam aos tiros – Até aquela altura só os atiradores atacavam os alvos nos games de tiro, e este aqui ia contra aquela lógica. Mas quando o jogo chegou ao público, a sua abordagem inovadora, fez os jovens se divertirem e se animarem, e acho que isso fez com que se transformasse em grande sucesso.

O chefe da minha empresa nos obrigou a trocar o nome do jogo para Space Invaders, apesar de o nome que eu tinha dado ser Space Monsters*. Lembro-me de ter ficado muito triste por causa disso. Pode ser uma surpresa para os outros, mas o jogo não me passou uma impressão muito boa. Mas agora o tempo passou e, quando eu penso o quanto este jogo

contribuiu para o avanço dos games japoneses, sinto muito orgulho de ter sido capaz de criá-lo. “—Tomohiro Nishikado - criador de Space Invaders”.

*Nota: A empresa Taito dez anos mais tarde criaria uma versão própria de Breakout, conhecida mundialmente como: Arkanoid.

*Nota II: Segundo Tomohiro Nishikado, em outra entrevista, ele fala novamente sobre a inspiração dos monstros alienígenas: “os aliens são inspirados na descrição dos invasores do romance A Guerra dos Mundos, do escritor Herbert George Wells. Na história, os aliens se parecem com polvos. Eu desenhei o primeiro bitmap baseado nessa idéia, depois criei outros aliens parecidos com criaturas marinhas, como lulas e caranguejos.” Assim disse Nishikado.

*Nota III: “Space Monsters” foi um dos “jogos Mecânicos” (Possivelmente um Pinball) lançado pela Taito em 1972. Outra inspiração de Nishikado para o Space Invaders, supostamente foi baseada em um sonho que ele teve quando criança, envolvendo alunos à espera de um Santa Claus Japonês (Papai Noel) aparecendo no céu na véspera de Natal (???).

Mas em vez de um Santa Claus, filas de Invasores do Espaço desciam lentamente de Vênus, ameaçando a cidade. Então ele e mais alguns garotos bem espertos, juntos alinharam um laser utilizando uma bateria Blaster de automóvel, velas e um hubcap. Movendo para a esquerda e direita, usaram isso para explodir os aliens no céu, salvando a Terra de um destino trágico.

UM JOGO SIMPLES COM UM DESENVOLVIMENTO NÃO TÃO SIMPLES

Na época do desenvolvimento do jogo, os microcomputadores no Japão não eram suficientemente potentes, a ponto de executar as tarefas complexas envolvidas na concepção e programação de jogos como Space Invaders. Nishikado teve que conceber o seu próprio hardware personalizado e as ferramentas para o desenvolvimento do jogo. O jogo utilizava uma tecnologia chamada de Raster Graphics sobre um monitor CRT, som mono gerado por circuitos analógicos e utilizava uma unidade central de processamento Intel 8080.

Apesar do hardware especialmente desenvolvido, Nishikado não foi capaz de programar o jogo como ele queria. O Controle de Programas de Bordo não era poderoso o suficiente para exibir os gráficos em cores ou mover o inimigo mais rápido. O programador considerou o desenvolvimento do hardware a parte mais difícil de todo o processo.

Inicialmente Space Invaders foi lançado em um gabinete Cocktail Table Top (em formato de mesa com gráficos pretos e brancos vistos por cima). Já a versão lançada nos EUA pela empresa Western Midway (uma divisão da Bally) estava em um gabinete em formato vertical, usando tiras laranja e verde de celofane sobre a tela para simular gráficos coloridos (Algo muito semelhante aos Screens Overlays usado no Vectrex). Os gráficos eram refletidos em um cenário pintado com uma lua contra um espaço plano. As versões seguintes dos Arcades japoneses usaram um sistema parecido.

Uma curiosidade é o artwork dos gabinetes, onde apareciam grandes monstros humanóides não presentes no jogo. Nishikado dizia que atirar em seres humanos (mesmo se fosse um jogo) era algo que considerava imoral, porém este artwork citado fez parte de suas primeiras concepções do jogo original, o Space Monsters.

O ENGINE DE SPACE INVADERS

SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>
0000 0000 0000

PLAY

SPACE INVADERS

SCORE ADVANCE TABLE

☸=? MYSTERY
☸=30 POINTS
☸=20 POINTS
☸=10 POINTS

CREDIT 00

Em Space Invaders o jogador controla os movimentos da arma “Laser Base”, um canhão laser que se movimenta na parte inferior da tela. Da parte superior marcham em direção ao canhão, aliens organizados em linhas. O objetivo do jogador é evitar que os aliens atinjam a parte inferior da tela. Para essa tarefa o canhão possui munição infinita para atirar. Ao acertar e destruir um número grande de aliens, os restantes começam a marchar mais rapidamente em direção ao jogador.



Quando o jogador elimina todos os aliens, uma nova formação é montada, agora iniciando uma linha abaixo da formação anterior. Ocasionalmente uma nave surge voando na parte superior da tela e dá ao jogador pontos extras quando atingida. Space Invaders foi um sucesso e gerou centenas de milhões de dólares, não só para os desenvolvedores, mas também para outras empresas que imitaram a fórmula de sucesso do jogo.

A jogabilidade foi muito inovadora na época. Antes a maioria dos jogos tinha um tempo para acabar. Já em Space Invaders, o jogo só acabava quando o jogador perdesse suas três vidas. Com isso a duração do jogo ficava nas mãos da habilidade dos jogadores.

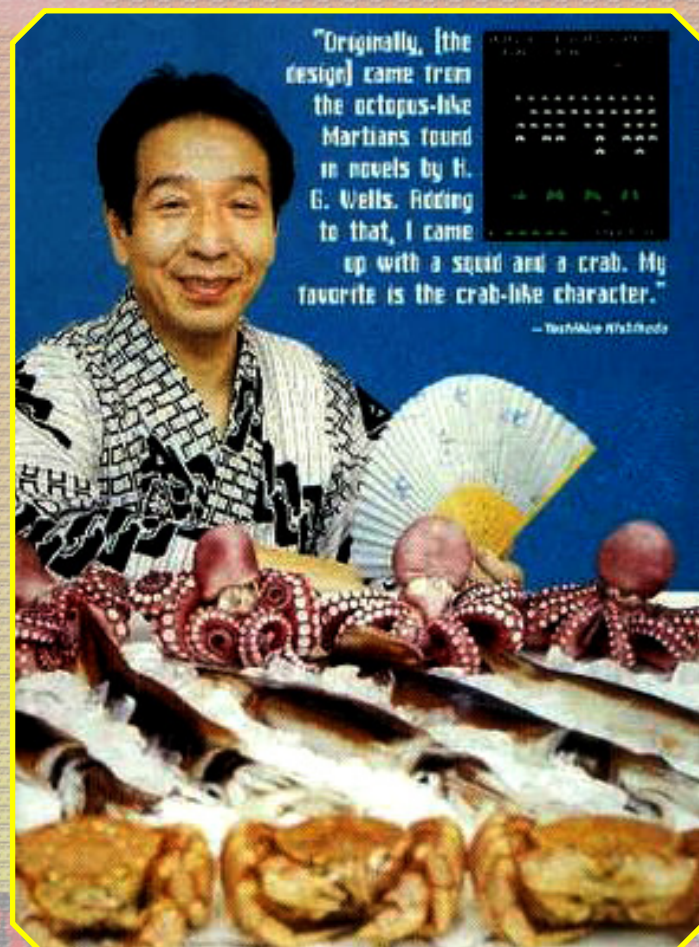


Pessoalmente, o que me chama a atenção em Space Invaders, é a adrenalina que o jogo passa ao jogador nos momentos mais críticos, em que os últimos aliens precisam ser destruídos. Toda a habilidade do jogador é colocada à prova, e mesmo naquele momento inevitável em que os aliens estão na mesma linha que o laser base, você ainda tem aquela esperança de destruí-lo. Não importa se depois você tenha que fazer tudo de novo, a mesma habilidade e adrenalina do primeiro jogo não se repete.

O IMPACTO DE SPACE INVADERS NA CULTURA GAMÍSTICA MUNDIAL

Space Invaders é considerado um dos mais bem sucedidos arcades de jogos de tiros da história. A Taito produziu 100.000 máquinas de arcade para o mercado japonês e cerca de 60.000 máquinas foram vendidas nos Estados Unidos. Para os colecionadores de máquinas de Arcade, as versões “Cocktail” e “Cabaret” são as mais caras e raras de se conseguir.

Shigeru Miyamoto considera Space Invaders um jogo que revolucionou a indústria de games e declarou que nunca



Podemos conferir Nishikado em uma foto junto com os elementos presentes em Space Invaders. Polvos, lulas e caranguejos, referências da culinária nipônica presentes não somente neste jogo, mas em tantos outros jogos japoneses.

se interessou por jogos de videogame até conhecer Space Invaders. Space Invaders também foi lucrativo para o Turismo naqueles dias e tornou-se obrigatório em estabelecimentos como: Bares, Restaurantes e mesmo em Hotéis.

Segundo o The Observer, as versões domésticas (jogos de videogame) incentivaram os grandes dirigentes da indústria de videogames a se tornarem programadores e depois executivos deste seguimento. 1UP.com afirmou que Space Invaders foi um dos únicos jogos e o primeiro em seu tempo, a mostrar que os jogos de videogame poderiam competir e estar presentes na televisão, músicas e artes.

A IGN atribui também que Space Invaders foi co-responsável pela popularização e explosão dos Arcades na América do Norte naqueles anos. A Game Informer considera que, juntamente com o Pac-Man e Pong, Space Invaders foi um dos mais populares jogos arcade que tocaram a cultura popular e o entusiasmo gerado durante a era dourada dos fliperamas. Em 2007, o Guinness World Records relaciona Space Invaders com a citação sobre o jogo feita pela IGN como um dos “Top 10 dos mais influentes Jogos” no mundo.

Com a popularidade do gênero de Space Invaders, a indústria cinematográfica e televisiva americana encontrou um ponto de referência para a produção de filmes e seriados de ficção científica.

Space Invaders foi o primeiro videogame a ter um intervalo entre a jogabilidade e popularizar o conceito de alcançar uma pontuação elevada. Space Invaders também inspirou outras produtoras de Arcade e jogos de videogame, como a Namco em Galaxian e Galaga que foram modelados após Space Invaders, baseados em sua jogabilidade e design. Em 2002 a Taito lançou Space Raiders, um jogo de tiro em terceira pessoa como pano de fundo em Space Invaders.

RELANÇAMENTOS E SEQUÊNCIAS

A Taito lançou várias sequências para Arcade, construída sobre a concepção básica do original. O primeiro foi Space Invaders Part II, em 1980, que apresentava nova jogabilidade e gráficos com elementos mais coloridos. Esta versão foi lançada nos Estados Unidos como Space Invaders Deluxe (também conhecida como Space Invaders DX), mas apresentou um esquema de cores gráficas diferentes e uma cidade em forma de lua ao fundo.

Outra sequência, intitulada de Space Invaders II, foi lançada exclusivamente nos Estados Unidos. Foi um Arcade cocktail em formato de mesa e mostrava um modo competitivo entre dois jogadores. Durante o Verão de 1985, Invaders Returns foi lançado com a atualização dos gráficos coloridos e padrões mais complexos de movimentos e ataques aos invasores aliens. Outras sequências de arcades foram lançadas, tais como Super Space Invaders '91, Space Invaders DX, e Space Invaders '95. Cada jogo introduziu pequenas modificações na jogabilidade original.

Tal como a primeira versão, e seus respectivos gabinetes, estas versões tornaram-se raras e objeto de desejo para inúmeros colecionadores. Uma versão foi lançada para SNES, tentando resgatar a nostalgia do jogo nos videogames 16 bits, mas foi muito criticada pelos jogadores.



Space Invaders para Snes com modo versus, muito criticada por revistas e pelos próprios jogadores.

O Space Invaders original e estas compilações citadas acima foram incluídas em uma edição para o Playstation 2. Space Invaders Anniversary foi lançada em 2003 para o console da Sony e incluiu nove Space Invaders variantes. Uma versão semelhante foi lançada para o PlayStation Portable (PSP), Space Invaders Pocket, em 2005. Space Invaders, Part. II e Space Invaders Returns of Invaders estão incluídos no Taito Legends, uma compilação de jogos de arcade clássicos da Taito, lançado em 2005 para Playstation 2, Xbox e PC. Super Space Invaders '91, Space Invaders '95 e DX também foram incluídos em Taito Legends 2, sequência desta coletânea e compilação lançada em 2006.

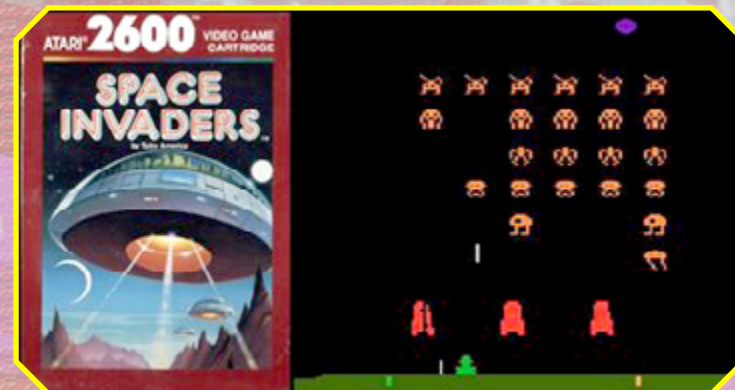
SUCESSOS E CONTROVÉRSIAS

O jogo Space Invaders foi o primeiro arcade a ser convertido para o console Atari VCS 2600, sendo um sucesso



A coletânea Taito Legends (1 e 2) reúne uma compilação de grandes sucessos dos Arcades Antigos, dentre as quais algumas versões de Space Invaders de Nishikado estão presentes.

imediatamente por não apenas capturar as características do jogo original, mas também por adicionar novas versões de jogo (opções do jogo).



Space Invaders para o Atari VCS 2600, sucesso de crítica e o primeiro Killer App do console.

Em 1979 na Itália, o jogo foi fabricado pela empresa Sidam e recebeu apenas o modesto título de Invaders.

Embora simplista e até obsoleto para os padrões dos jogos de hoje, foi um dos precursores da era moderna dos videogames e ajudou a expandir e alavancar a indústria de arcades no Japão, colocando o país em uma indústria global.

Quando lançado, Space Invaders foi muito bem sucedido e popular. Após o seu lançamento, o jogo causou uma escassez temporária de moedas de 100 yenes no Japão e o país teve que quadruplicar a produção destas moedas. Muitos estabelecimentos com Arcades foram abertos no Japão especialmente para este jogo.

Muitos incidentes de criminalidade juvenil rodearam a popularidade deste jogo. Uma menina foi apanhada roubando dinheiros de seus pais e gangues de jovens foram presas e denunciadas por terem assaltado mercearias e lojas, só para que tivessem dinheiro para jogar o jogo.

Segundo o Guinness World Records, em 2007 a Taito dos EUA teve ganhos financeiros de 500 milhões em receita, e parte destes lucros são provenientes dos direitos do jogo Space Invaders.

O jogo foi a inspiração para os outros jogos de videogame, com novas versões em inúmeras plataformas, e ganhou várias sequências e versões personalizadas à partir da versão original. Ainda hoje ele ganha versões para os consoles de última geração e se mantém presente até em jogos de telefones celulares.

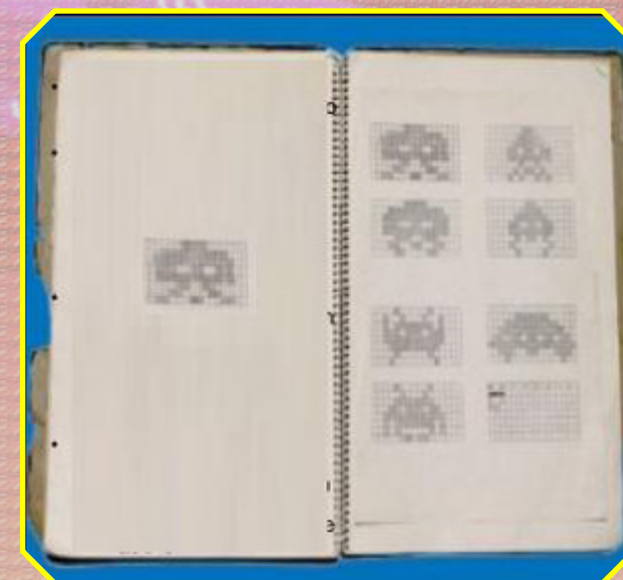
O Atari 2600 em 1980 quadruplicou as vendas de seus consoles quando Space Invaders foi lançado para o sistema, tornando-se não só o primeiro Killer App (jogo revelação) de um jogo de Arcade da Taito, mas também para um console doméstico.

Space Invaders foi um dos poucos jogos que saiu do seu universo de jogo e ganhou paródias e citações de seus elementos em diversas séries televisivas, por exemplo: Danger Mouse, That's '70 Show, Scrubs e Robot Chicken. Elementos do jogo podem ser lembrados em episódios do cartoon: Futurama de Matt Groening (Criador de Os Simpsons) nos episódios: "Raiders of the Lost Arcade" e uma aparição no seguimento "Anthology of Interest II".

Muitas publicações e sites usaram o gráfico do alien pixelizado como um ícone para jogos de videogame em geral, além de um símbolo ao videogame retrô, incluindo a revista especializada em videogames Electronic Gaming Monthly (EGM), o web site de tecnologia: Ars Technica e até no evento musical inspirado nas canções e temas dos jogos clássicos de videogame, o Video Games Live.

Video Games Live também realizou um arranjo inspirado no áudio de Space Invaders, como parte de um grupo especial de retrogaming "Classic Arcade Medley."

Uma artista francesa de rua conhecida como "Invasora", deu este nome para si mesma, através da criação artística de mosaicos à partir de trabalhos inspirados do artwork de Space Invaders ao redor do mundo.



Uma representação de como deve ter sido o artwork dos inimigos aliens pixelizados de Tomohiro Nishikado.

Em 2006 o jogo foi um dos vários jogos de videogame selecionados pela mídia, para representar o Japão como parte de um projeto compilado pela Agência Japonesa de Assuntos Culturais. No mesmo ano Space Invaders foi incluído no Museu da Ciência de Londres, na exposição Game On, para mostrar os vários aspectos da história do videogame, do desenvolvimento e da cultura. Em 2006 no festival Internacional Belluard Bollwerk em Friburgo, Suíça, Guillaume Reymond criou um vídeo de recreação de três minutos inspirado no jogo Space Invaders, como parte do projeto "Game Over" usando seres humanos como pixels.

O GH ART em 2008 na Convenção de Jogos em Leipzig, na Alemanha, incluiu um jogo arte chamado Invaders!, baseado na jogabilidade de Space Invaders. O criador do jogo pediu que o jogo fosse retirado, após críticas de que elementos do jogo continham alegações aos mesmos elementos baseados nos ataques de 11 de Setembro de 2001 às Torres Gêmeas do World Trade Center.

TOMOHIRO NISHIKADO - DIAS ATUAIS

Em 1996, Tomohiro Nishikado deixou a Taito e montou sua empresa, onde atua como consultor no desenvolvimento de jogos, a Dreams. Ele deixou a programação de games e ficou encarregado da supervisão e desenvolvimento de jogos.





Symphony of the Night Um marco da série Castlevania!

por André Breder



A série Castlevania da Konami já possui mais de 23 anos de existência, e felizmente, parece que não deixará de existir tão cedo! Contando de forma épica as batalhas de membros do lendário clã Belmont contra o temível Conde Drácula, que aconteceram entre um período de mais de 900 anos, a série já passou em vários consoles e sistemas, sendo praticamente impossível que algum gamer não tenha se divertido com pelo menos um título da franquia mais incrível já produzida pela Konami (que os fãs da série Metal Gear que me perdoem). Dentre tantos games memoráveis, um em especial é considerado como o melhor jogo da franquia por grande parte dos fãs: trata-se de Castlevania – Symphony of the Night lançado para o PlayStation no ano de 1997. Com gráficos fantásticos, músicas orquestradas, jogabilidade muito bem feita, SOTN conquistou uma legião de fãs em todo o mundo. Mas o que há de tão especial neste jogo em relação aos outros? Tentarei explicar isso nas próximas páginas...

Como tudo começou...

Antes do game Symphony of the Night ser lançado, a série Castlevania já gozava de uma boa popularidade, tendo games marcantes em diversos consoles. Títulos como Castlevania III – Dracula's Curse (NES) e Super Castlevania IV (Super NES) ajudaram de maneira ímpar na construção da boa reputação da franquia, cujos games eram, em sua grandiosa maioria, mais focados na ação. Os dois games que antecederam Symphony of the Night, Castlevania - Bloodlines (Mega Drive) e Castlevania - Dracula X (Super NES), fizeram sucesso entre os fãs, mas a fórmula da série parecia começar a se desgastar.

Na geração dos consoles de 32 Bits, os games teriam que ser muito mais que meros jogos de ação fase por fase. A série Castlevania precisava se renovar, mudar, mas sem perder a sua essência. E isto, felizmente aconteceu da melhor maneira possível com Symphony of the Night!

Comandados por Toru Hagihara, uma equipe cheia de grandes talentos dentro da Konami se reuniu para fazer aquele que seria o jogo mais marcante da série. Dentre a equipe conduzida por Hagihara, três seriam primordiais para o sucesso do game: Koji Igarashi (mais conhecido simplesmente por IGA), Michiru Yamane e Ayami Kojima.

A tríade do sucesso!

IGA, mesmo tendo desenvolvido poucos games antes de se envolver com o projeto, se mostraria como peça fundamental para que Symphony of the Night tivesse todas as suas qualidades. Ocupando os cargos de programador, roteirista de cenário e diretor assistente; ele foi o principal colaborador do projeto e grande responsável pela direção que o jogo teve. IGA ganhou tanta moral com a Konami, que alguns anos mais tarde passaria a ocupar o cargo de produtor oficial da franquia, fazendo grandes games como Castlevania: Aria of Sorrow (Game Boy Advance) e Castlevania: Order of Ecclesia (Nintendo DS). Seu último trabalho dentro da série foi com o game Castlevania: Harmony of Despair (Xbox Live Arcade), lançado em 4 de Agosto de 2010.

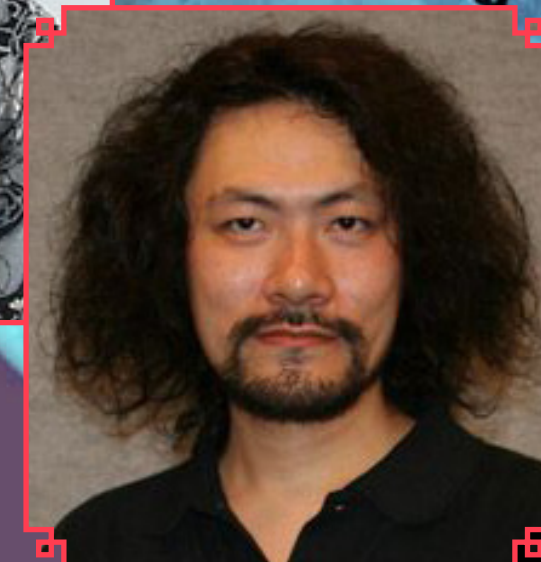
A compositora Michiru Yamane fez canções inspiradíssimas para Symphony of the Night, tornando a trilha sonora deste game como uma das mais aclamadas e elogiadas de todos os tempos. Antes de SOTN ela já havia trabalhado em Castlevania – Bloodlines (Mega Drive) e em outras séries da Konami como Contra e Rocket Knight. Seu trabalho dentro da franquia Castlevania se estendeu por vários jogos, onde em algumas ocasiões fez parceria com outros gênios da game music como o lendário Yuzo Koshiro. Em 15 de Maio de 2009 Yamane deixou a Konami, para trabalhar com sua música de uma maneira mais ampla – talvez não somente com videogames.



Ayami Kojima



Michiru Yamane



Koji Igarashi



Alguns trabalhos da talentosa Ayami Kojima

E a desenhista Ayami Kojima literalmente reformulou a forma como víamos os personagens da série Castlevania: saem os truculentos e musculosos heróis dos games anteriores, e entram personagens em um estilo mais romântico e belo, com um pé no estilo gótico, o que acabou casando de forma perfeita com o clima soturno que Symphony of the Night passaria aos jogadores de uma maneira que nenhum outro game da série até então havia conseguido fazer com tamanha perfeição. Seu trabalho com a franquia se estendeu a outros games, sendo que sua última participação foi em Castlevania: The Dracula X Chronicles, lançado em 2007 para o PSP.

Era hora de renovar a série!

No ano de 1997, os criadores de games já começavam a descartar os gráficos em 2D, fazendo apenas jogos dentro do padrão 3D. Mas a equipe responsável por Symphony of the Night não via os games em 2D como algo ultrapassado, e investiram firme nesta direção que deu certo em tantos outros grandes jogos anteriores. IGA algum tempo depois, quando já ocupava o cargo de produtor da série, chegou a declarar que a equipe por trás de SOTN em momento algum chegou a cogitar a possibilidade do game ser feito em 3D, pois todos os envolvidos no projeto eram apaixonados por jogos em 2D.

Quem é fã de longa data da série, sabe muito bem que até os dias de hoje a franquia Castlevania não deu totalmente certo no universo 3D, sendo que os primeiros games da série lançados dentro deste padrão, foram praticamente odiados por 90% dos fãs (me refiro aos “famigerados” games lançados para o Nintendo 64).

Nem mesmo os regulares títulos da franquia em 3D que saíram para o PlayStation 2 ainda conseguiram convencer a maioria dos fãs, logo se Symphony of the Night viesse a ser feito totalmente em 3D na época em que ele foi concebido, era muito provável que ele não fosse tão aclamado quanto é hoje. Antes de SOTN, dois games da série, Vampire Killer (MSX2) e Castlevania II - Simon's Quest (NES), já haviam se aventurado em um modo de jogo onde havia a importância da exploração de cenários, fugindo do manjado esquema fase por fase. Mas, infelizmente, estes games acabaram não agradando os jogadores da época, que preferiam games mais simples.



Vampire Killer do MSX2 (acima) e Castlevania II - Simon's Quest do NES (ao lado) foram duas tentativas que não empolgaram os fãs.



Mesmo assim a equipe de SOTN desejava que este Castlevania tivesse mais longevidade do que seus predecessores, pois um game de ação puro e simples não demoraria muito tempo para ser terminado por um jogador. Claramente baseado no padrão de jogo estabelecido pela série Metroid da Nintendo, SOTN trouxe aos fãs de Castlevania a maior aventura até então, onde vários cenários do enorme Castelo de Drácula teriam que ser explorados de forma minuciosa e itens especiais tinham que ser encontrados, para que o jogador pudesse dar continuidade a trama do jogo.

A escolha por este personagem se deu principalmente pelo fato da vontade da equipe responsável por SOTN de fazer um game da franquia com mais elementos de exploração, e para que isso fosse feito da maneira correta, o personagem principal do jogo teria que possuir algumas habilidades especiais que seriam impossíveis para um ser humano. IGA acabou então fazendo uma checagem em todos os personagens anteriores da série, onde Alucard acabou se encaixando de maneira perfeita nas necessidades que eles tinham acerca do protagonista do game. Para ser capaz de prosseguir em determinadas partes do game, Alucard teria que antes adquirir certos poderes. De posse destas novas habilidades, ele podia então se transformar em criaturas como lobo ou morcego, e até mesmo em um denso nevoeiro, podendo assim acessar novas áreas do Castelo de Drácula.



Alucard



Maria Renard



Entrance

Os longos corredores de entrada do Castelo de Drácula mais uma vez servem para dar “boas vindas” ao que ousam adentrar no reino do mal. Apesar da escuridão inicial, e de aparentar estar completamente abandonado, logo Alucard descobre que algumas criaturas terríveis como Wargs e Zombies estão guardando o local. Na parte central deste cenário o filho de Drácula ainda encontrará um grande rocha e um área inferior contendo água, onde ferozes Mermans vivem.

Monstros desta área: Bat, Blade, Bloody Zombie, Bone Scimitar, Gurkha, Merman, Owl, Owl Knight, Warg e Zombie.

Chefe: Nenhum - Música: Dracula's Castle

Agora, a grande surpresa trazida por SOTN, foi em relação a escolha do protagonista do game, que seria o frio e misterioso Alucard, o filho rebelde de Drácula, que havia feito sua primeira aparição na série no game Castlevania III – Dracula's Curse do NES (imagem abaixo).



Alucard já enfrentou seu amado pai (Drácula) bem antes de SOTN.

Inicialmente IGA temia que muitos pudessem não gostar de ver um Castlevania onde um não membro do clã Belmont fosse o personagem principal. Eu mesmo confesso que quando li em uma revista a notícia de que o próximo Castlevania teria Alucard como protagonista, torci o nariz e pensei que isto acabaria não dando certo. O Alucard de Castlevania III (NES) era um personagem muito limitado, e se a fórmula se repetisse neste novo game da série, eu tinha certeza que o game seria um fracasso. Mas felizmente Alucard voltaria totalmente reformulado em SOTN, o que fez com que todos os fãs, ou pelo menos a grandiosa maioria deles, aceitassem muito bem o fato do filho de Drácula ser o protagonista. A aceitação foi tão boa que Alucard acabou se tornando um dos personagens mais populares da franquia, sendo que muitos fãs o tem como seu personagem preferido.

Fortemente influenciados pelo gênero RPG, a equipe de SOTN fez com que Alucard possuísse um sistema de níveis, que aumenta de acordo com os pontos de experiência obtidos com a derrota de inimigos, deixando-o mais forte a cada novo nível atingido. Até mesmo o medidor de energia é numérico e traz o clássico símbolo HP (Hit Points), algo bem comum nos RPGs. Outro ponto vindo dos RPGs era a possibilidade de equipar armas, armaduras, escudos e outros itens em Alucard, deixando-o assim mais forte e protegido.

Ao todo são 7 tipos de equipamentos que Alucard pode equipar em seu corpo. Nas duas mãos o jogador tem a liberdade de escolher em qual delas Alucard pode segurar uma arma e deixar então a outra para portar um escudo, ou então usar duas armas, uma em cada mão, priorizando assim o ataque e deixando a defesa um pouco de lado. Na cabeça ou face de Alucard ele pode equipar elmos, máscaras, óculos e bandanas, que de acordo com o que é equipado, ajudam a melhorar os pontos de defesa, alteram alguns atributos do herói e também dá poderes especiais. No peito de Alucard ele poderá equipar diversos tipos de armaduras, mantos e capas podem ser equipadas em torno do pescoço de Alucard. Até mesmo anéis podem ser equipados nos dedos do protagonista, influenciando de forma direta na melhoria de seus atributos, bem como amuletos, que tem o mesmo fim.

E por falar em atributos, Alucard possui 4, que são alterados de acordo com os equipamentos utilizados por ele: STR (Força), CON (Constituição), INT (Inteligência) e LUCK (Sorte). Ter um alto índice de força faz, logicamente, que os golpes desferidos por Alucard, seja qual for o tipo de arma que ele estiver portando, sejam mais contundentes do que normalmente seriam. Da mesma forma, por exemplo, ter um índice de sorte muito alto, permite que os inimigos possam deixar itens raros com maior facilidade quando são abatidos.

Muitos dos melhores itens do game estão bem escondidos nas diversas passagens do Castelo de Drácula, sendo que muitos estão até em passagens secretas (como paredes que podem ser destruídas, algo clássico na série). O mesmo vale para diversos itens que servem para restaurar a energia de Alucard (como poções e outros tipos curiosos de comida), que também podem ser encontrados ao explorar o lar do Conde.

tenha aparecido na série, mais precisamente nos já mencionados Vampire Killer (MSX2) e Castlevania II – Simon's Quest (NES), foi somente a partir de Symphony of The Night que esta implementação deu realmente certo, foi devidamente ampliada e passou a ser quase que obrigatória nos jogos posteriores da série.



Ainda no campo das armas, agora Alucard pode utilizar um maior número de armas secundárias (já que em Castlevania III ele só podia fazer o uso do Relógio), que são usadas por meio do uso dos corações, que limitam o número de vezes que tais armas podem ser utilizadas. As armas secundárias que podem ser utilizadas por Alucard são: Dagger (ótima para ataques a longa distância), Holy Water (causa danos contínuos aos inimigos), Cross (permite a execução de um ataque especial), Axe (ótima arma para atacar inimigos altos), Stopwatch (faz o tempo andar mais devagar), Holy Book (ataca e ao mesmo tempo protege Alucard), Rebound Stone (pedra que rebate nas paredes e pode atingir os inimigos várias vezes), Aguen (causa ataques elétricos) e Bibuti (causa danos em sequencia nos inimigos terrestres).

Richter Belmont



Mas procurando facilitar a vida dos jogadores, foi colocado em SOTN a possibilidade de se comprar diversos tipos de itens, armas, armaduras e escudos, do bom “velhinho” da biblioteca do Castelo. Nesta verdadeira “loja” do game, é ainda possível vender ao velho os anéis que tenham pedras preciosas, comprar táticas (uma espécie de vídeo demonstrativo) para saber como vencer os chefes do jogo, ter acesso a uma lista que mostra detalhes de todos os monstros e inimigos já vencidos, e ainda a opção “Sound Test”, que só é habilitada após terminar o game uma vez, e que serve para acessar todas as músicas do jogo. Para conseguir dinheiro para fazer compras, Alucard terá que destruir velas ou derrotar inimigos que carreguem consigo alguns sacos cheios de moedas. Mesmo que a possibilidade de comprar itens e armas já

Alchemy Laboratory

Um laboratório que provavelmente foi feito para que experiências malignas fossem executadas pelos servos de Drácula. Um grande número de pequenas salas e corredores verticais existem neste local, fazendo com que Alucard tenha um certo trabalho para explorar esta parte do Castelo. Axe Knights e Spittle Bones guardam as partes finais desta área e em uma grande sala final a dupla Slogra e Gaibon aguardam ansiosamente a oportunidade de testarem as habilidades do filho de Drácula.

Monstros desta área: Axe Knight, Blood Skeleton, Bloody Zombie, Bone Scimitar, Skeleton e Spittle Bone.

Chefe: Slogra e Gaibon - Música: Dance Of Gold

Voltando a falar um pouco sobre os poderes especiais de Alucard, vale citar a possibilidade do personagem de utilizar diversos tipos de magias, sendo que algumas são aprendidas ao comprar livros específicos do velho da biblioteca, e outras podem ser executadas por meio da combinação dos escudos encontrados durante o game e as armas “Shield Rod” ou a “Mablung Sword”.

As execuções das magias que são adquiridas por meio da leitura dos livros, seguem um padrão parecido com os games do gênero luta, como os da franquia Street Fighter da Capcom, onde o jogador deve fazer uma sequência de comandos da maneira correta para que aquele golpe especial seja desferido. Em SOTN é a mesma coisa: faça tudo direito e a magia será lançada. Alucard tem uma barra que limita a utilização das magias, portanto o jogador deve usá-las com cautela durante o game. Vale citar também que algumas armas guardam técnicas escondidas, sendo que para executar estes golpes especiais o esquema é o mesmo que é feito para ser utilizar as magias que Alucard consegue por meio dos livros.

Mesmo com vários tipos de magias a sua disposição, Alucard ainda poderia contar com alguns “ajudantes” que seriam chamados de “familiares”, sendo que ao todo são cinco familiares na versão americana (Morcego, Fantasma, Fada, Demônio e Espada), e sete na versão japonesa do game (que traria ainda uma segunda Fada e um segundo Demônio). Os familiares são em sua maioria mais do tipo ofensivo, como o Morcego e o Fantasma; mas temos também na lista alguns defensivos como as Fadas, que curam os ferimentos e enfermidades de Alucard e até aqueles que são essenciais para poder explorar o Castelo de Drácula por completo,

como o Demônio, que é o único capaz de atingir os botões nas paredes das áreas Abandoned e Reverse Mines. E da mesma forma que Alucard sobe níveis ao destruir um inimigo, os familiares também acumulam pontos de experiência ao fazerem o mesmo e podem evoluir até o nível 99, onde se tornam ajudantes bem mais eficazes.

Movimentos Especiais de Alucard

Special Moves List		
Summon Spirit	↔↑↓+□○	MP 5
Hellfire	↑↓↘+□○	MP 15
Dark Metamorphosis	↔↑↘+□○	MP 10
Soul Steal	↔↑↓↘+□○	MP 50
Tetra Spirit	↑↘↓+□○	MP 20
Wing Smash	?+↑↘↓↘+?	MP 8
Wolf Charge	↓↘+□○	MP 10
Sword Brothers	↓↘↑↓+□○	MP 30

Alucard pode executar diversos tipos de magias e movimentos especiais, que são realizados por meio de comandos bem parecidos com os dos games de luta. Várias magias são úteis durante as batalhas do jogo, como algumas que servem para alcançar certas áreas do Castelo de Drácula.

Ter um domínio sob as magias de Alucard é algo muito importante para que o jogador possa passar pelos diversos obstáculos e inimigos do game com maior facilidade.

Confira aqui uma lista com todas as magias de Alucard, assim como suas utilidades, e ainda uma lista com todas as magias contidas nos escudos do jogo, bem como uma lista com as armas que possuem técnicas especiais:

Summon Spirit: Ao executar esta magia, um pequeno espírito irá percorrer a tela na procura de inimigos. É uma magia fácil de ser executada, gasta pouco MP, mas em contrapartida também causa pouco dano nos inimigos.

Hellfire: Esta magia foi herdada diretamente de Drácula, sendo que os fãs de longa data da série já o viram usá-la em diversos games. Ao executá-la Alucard pode se teletransportar e posteriormente solta três bolas de fogo. Segurando o botão direcional para cima durante o teletransporte de Alucard, as bolas que ele lançará serão mais poderosas e da cor negra.

Dark Metamorphosis: Magia que auxilia na cura dos ferimentos de Alucard. Ao realizá-la, o filho de Drácula poderá recuperar sua energia perdida ao entrar em contato direto com o sangue dos inimigos. Alguns monstros no game espirram sangue ao serem atingidos ou ao morrerem, e são exatamente estes tipos especificamente que servem para curar Alucard sob o efeito desta magia.

Soul Steal: Uma magia que, ao mesmo tempo, ataca os inimigos e recupera a energia de Alucard. Ao executá-la esta magia irá ferir todos os inimigos que estiveram na tela, causando um grande dano e recuperando uma porcentagem

Wing Smash: É uma magia onde Alucard assume a forma de morcego de maneira temporária. O “?” na lista de execução das magias, na verdade é o botão X. Na forma de morcego, Alucard dá uma investida no ar, ao mesmo tempo que se torna momentaneamente invencível. É uma magia que além de ferir os inimigos com facilidade, também serve para explorar alguns locais do Castelo de Drácula de maneira mais rápida. Boa magia para ser usada contra chefes como Granfaloon e Beelzebub. Também é boa para se explorar alguns lugares do castelo mais rapidamente.

Wolf Charge: É mais uma técnica, do que magia. Para executá-la é necessário possuir antes a relíquia Skill of Wolf. Mantendo o botão direcional pressionado para alguma direção com Alucard na forma de lobo, ele aumentará a velocidade de sua corrida e poderá ferir todos os inimigos que estiverem no seu caminho.

Sword Brothers: Magia que para ser feita é necessário antes possuir o Familiar Sword. Apesar de não ser muito poderosa, é uma magia muito útil para ativar alguns “glitches” do game, e conseguir porcentagem extra na exploração dos dois Castelos do game.



Marble Gallery

É o corredor que faz a ligação das duas alas do Castelo de Drácula. O grande relógio localizado em seu centro guarda passagens secretas, que dão acesso para áreas subterrâneas do Castelo. É um local belo, com várias pinturas e estátuas das mais variadas.

Monstros desta área: Axe Knight, Ctulhu, Diplocephalus, Flea Man, Marionette, Ouija Table, Plate Lord, Slinger, Skelerang, Skeleton e Stone Rose.

Chefe: Nenhum - Música: Marble Gallery

do HP de Alucard. É uma magia bem útil em locais lotados de inimigos e também contra chefes. Não tem uma execução muito fácil, mas se o jogador se acostumar a fazê-la, poderá se beneficiar em diversos pontos mais complicados do game.

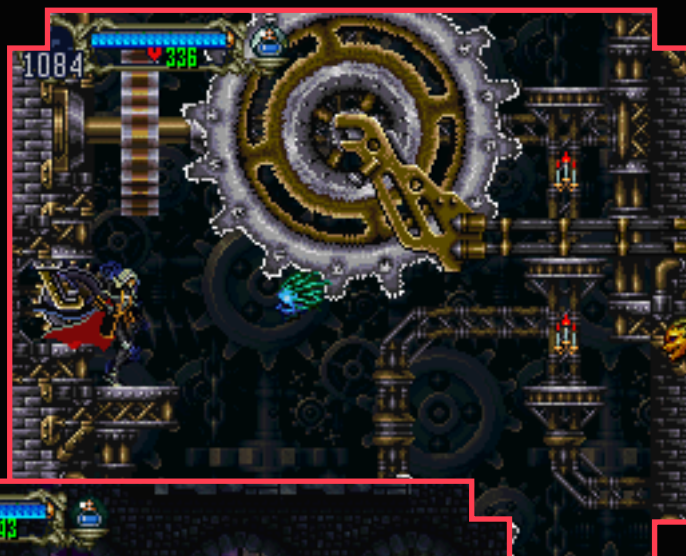
Tetra Spirit: Magia bem parecida com a Summon Spirit, só que ao executa-la serão quatro espíritos que irão surgir na tela à procura de inimigos. Por causa da quantidade maior de espíritos, lógico, esta magia causa um dano muito maior se comparada com a fraca Summon Spirit, mesmo que para isso gaste mais MP.



Lisa

Super Jump: Não está presente na lista de magias, mais é uma técnica muito útil para ajudar na exploração dos Castelos. Para fazer uso dela, antes é necessário possuir a relíquia Gravity Boots, para então fazer a seguinte sequência de comandos: botão direcional para baixo, para cima e depois o botão de pulo. Ao executar esta técnica, Alucard poderá dar

um salto muito maior que seu pulo normal. A grande vantagem do bom domínio deste movimento especial, é que o jogador pode continuar fazendo-a no ar até que seu MP esgote, conseguindo assim atingir de maneira rápida, as áreas mais altas do Castelo de Drácula. É uma técnica também necessária para “roubar” alguns itens do Mestre da Biblioteca.



Ferryman

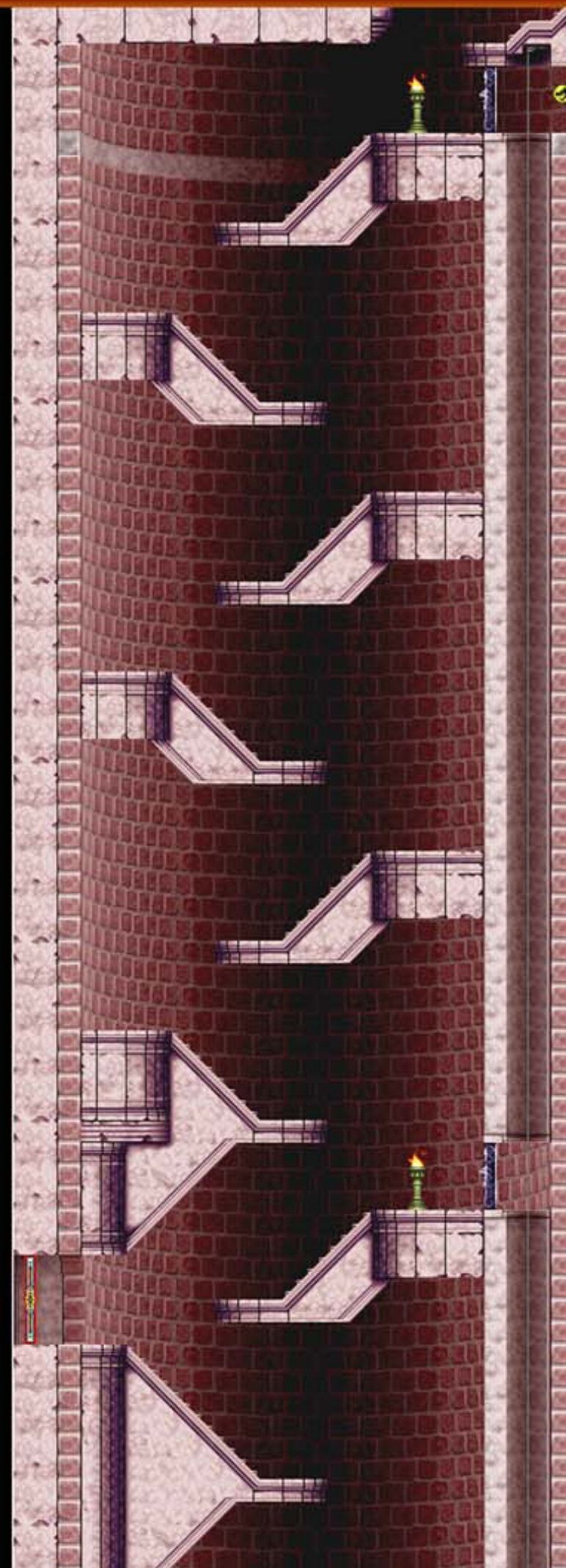


Armas com Técnicas

Algumas armas do jogo possuem técnicas que podem ser utilizadas para causar dano nos inimigos ou outros efeitos interessantes. Abaixo segue uma lista com as armas com técnicas e seus respectivos comandos. No caso das armas aparecem nas duas listas é porque ela possui duas técnicas.

Claymore, Flamberge, Obsidian Sword, Osafune Katana, Zwei Hander, Holy Rod, Shield Rod e Star Flail: faça a sequência botão direcional para esquerda, para direita e depois aperte o botão “quadrado”.

Jewel Sword, Rapier, Shotel, Alucard Sword, Firebrand, Gurthang, Holy Sword, Icebrand, Marsil, Mormegil, Katana, Masamune, Osafune Katana, Sword of Dawn, Moon Rod, Fist of Tulkas e Iron Fist: faça a sequência botão direcional para baixo, diagonal direita, direita e depois aperte o botão “quadrado”.



Outer Wall

Área vertical que liga as áreas Marble Gallery e Clock Tower. Local onde pode ser encontrado um telescópio em sua parte inferior, objeto que provavelmente deve ser usado para observar intrusos do Castelo. É a única área que dá acesso para a grande biblioteca do Castelo. Para deixar a vida de Alucard um pouco complicada, inúmeras Medusa Heads ficarão de maneira incessante cruzando o seu caminho nesta área.

Monstros desta área: Armor Lord, Axe Knight, Bone Archer, Bone Musket, Medusa Heads, Skeleton, Skeleton Ape, Spear Guard e Sword Lord.

Chefe: Doppleganger 10 - Música: Tower of Mist



Dublagem ruim na versão americana?

Se na parte da trilha sonora a equipe podia contar com o talento de Michiru Yamane, em relação aos efeitos sonoros os fãs não teriam do que reclamar, e para grande parte dos seguidores de Castlevania, SOTN traria ainda uma novidade: o game teria diálogos entre os personagens que seriam dublados! Mesmo que o game Dracula X – Rondo of Blood (cujo título original é Akumajo Dracula X Chi no Rondo), lançado em 1993 para o PC Engine Super CD-ROM², já trouxesse cenas onde os personagens principais tinham vozes, foi somente em SOTN que o público ocidental pôde ter contato com um game da série Castlevania com uma dublagem em inglês, já que Dracula X havia ficado restrito ao público japonês.

Mas alguns fãs reclamariam da dublagem americana tempos depois, ao fazer uma comparação com a excelente dublagem japonesa. Realmente o dublador de Richter, por exemplo, era bastante fraco nas interpretações, e muitos reclamaram também da voz da personagem Maria, que mais parece com a voz de uma mulher de, mais ou menos, trinta anos de idade e não de uma garota de 17 anos.

Mesmo com a clara superioridade dos dubladores japoneses em relação aos responsáveis pelas vozes na versão americana, nem tudo é de se jogar fora: Alucard está bem interpretado, e as vozes de Drácula, da Morte e de Shaft estão muito boas e dão o clima certo para estes personagens. Succubus possui uma voz sedutora e ao mesmo tempo maléfica, que também ficou perfeita para o personagem. Mas este “deslize” quanto a dublagem em inglês seria corrigido alguns anos mais tarde, com o lançamento de uma nova versão de SOTN na compilação Castlevania: The Dracula X Chronicles, onde uma nova dublagem, desta vez bem mais cuidadosa, seria feita para o game.



As outras versões de Symphony of the Night

O grande marco da série Castlevania teve algumas versões interessantes lançadas após o sucesso da versão original no console de 32 Bits da Sony. Fora as versões lançadas para a Xbox Live e PlayStation Network, temos as seguintes versões de Castlevania - Symphony of the Night:

- A versão cancelada do portátil Game.com

Embalada com o fenômeno Game Boy, a Tiger, fabricante de brinquedos eletrônicos, resolveu entrar no mercado de portáteis. Em 1997 ela apresenta ao mundo o seu projeto: o Game.com. O console de bolso trazia novidades inéditas no mundo dos portáteis, como a possibilidade de acesso a Internet, e ainda tinha um processador de som bem potente que era capaz de reproduzir até mesmo vozes. Seria lançado para o “Game.com” uma “versão de bolso” do grande clássico do Playstation, o jogo Castlevania - Symphony Of The Night. Mas isso nunca veio a se concretizar infelizmente, mesmo que algumas imagens do game fossem divulgadas na época. O Game.com não conseguiu brigar com o Game Boy e 2 anos depois de lançado, só existiam 20 jogos desenvolvidos para ele, o que era muito pouco, e o portátil então acabou tendo sua fabricação encerrada.



Este é o Game.com o videogame portátil da fabricante Tiger



Logo abaixo temos as imagens de Castlevania SOTN que foi cancelado para o portátil da Tiger.



Long Library

A grande Biblioteca possui um grande acervo dos mais variados livros, contendo um conhecimento incalculável. É um local de certa forma bem compacto, mas ainda sim traz várias salas e itens escondidos, e ainda traz a loja do Mestre da Biblioteca, onde Alucard pode comprar diversos tipos de equipamentos para tornar sua aventura menos complicada. Esta área não leva a nenhuma outra, sendo que a passagem da área Outer Wall é a sua única entrada e saída.

Monstros desta área: Corpseweed, Dhuron, Ectoplasm, Flea Armor, Flea Man, Magic Tome, Mudman, Spellbook e Thornweed.

Chefe: Lesser Demon - Música: Wood Carving Partita

- A versão mini-game

Em 1998, a Tiger lançou uma versão mini-game de Castlevania - Symphony of the Night. Nesta versão naturalmente limitada, há 4 fases para serem vencidas por Alucard. Vale destacar a existência de sub-armas para o personagem principal e até mesmo a possibilidade de execução de ataques especiais.

Mestre da Biblioteca



- A versão para o SEGA Saturn

Em 1998 a Konami lançou uma versão de Castlevania - Symphony of the Night para o SEGA Saturn, justamente no ano em que o console de 32-bits da SEGA teve sua vida encerrada para dar espaço para o Dreamcast, o que fez com que esta versão ficasse exclusiva para o público japonês. Sob o título de Dracula X: Nocturne in Moonlight, esta versão veio cheia de extras interessantes, como áreas a mais nos dois Castelos; a possibilidade de se escolher entre Alucard, Richter e Maria Renard (sim, aqui é possível jogar com ela) desde o início do game sem a necessidade de nenhum truque; além de equipamentos, inimigos e temas musicais totalmente novos e exclusivos. Apesar de todos os extras, a versão do Saturn acabou ficando pior que a versão do PlayStation em vários aspectos técnicos, pois traz perdas gráficas, ausência de transparências e aumento das granações, além de maiores loadings.



Na versão de SOTN para SEGA Saturn Maria Renard pode ser controlada desde o início do jogo!



- A versão para o PSP

Em 2007 foi lançado para o PSP o game Castlevania: The Dracula X Chronicles, que inicialmente traz um remake do game Dracula X – Rondo of Blood, mas que posteriormente permite que o jogador possa destravar um grande bônus: uma nova versão de Castlevania - Symphony of the Night, com novos textos e uma nova dublagem em inglês. Esta nova versão traz também a personagem Maria Renard como selecionável, mesmo que sua jogabilidade seja bem diferente da vista na versão do Saturn e bem mais próxima da versão da personagem em Rondo of Blood.



Abaixo a versão do PSP de Castlevania SOTN



Royal Chapel

De maneira curiosa, temos uma Igreja dentro do Castelo de Dracula. Possui uma grande sala para a realização de cultos, um confessionário e várias torres com sinos. Uma grande escadaria marca o início desta área. Como as torres são totalmente verticais, será necessário que Alucard suba pulando em diversas plataformas de madeira e até mesmo nos próprios sinos para conseguir atingir as partes mais altas. Após chegar no topo, a área faz ligação ao Castle Keep.

Monstros desta área: Bat, Black Crow, Blue Raven, Bone Halberd, Bone Pillar, Corner Guard, Hunting Girl, Skelerang, Spectral Sword e Winged Guard.

Chefe: Hippogryph - Música: Requiem For The Gods

Symphony of the Night:
A história do jogo!

Antes da história de SOTN começar para valer, o jogador deve controlar Richter Belmont no ano de 1792, bem no momento em que o destemido guerreiro parte para a sala do trono de Dracula. Este prelúdio de SOTN na verdade mostra os momentos finais do game Dracula X – Rondo of Blood.

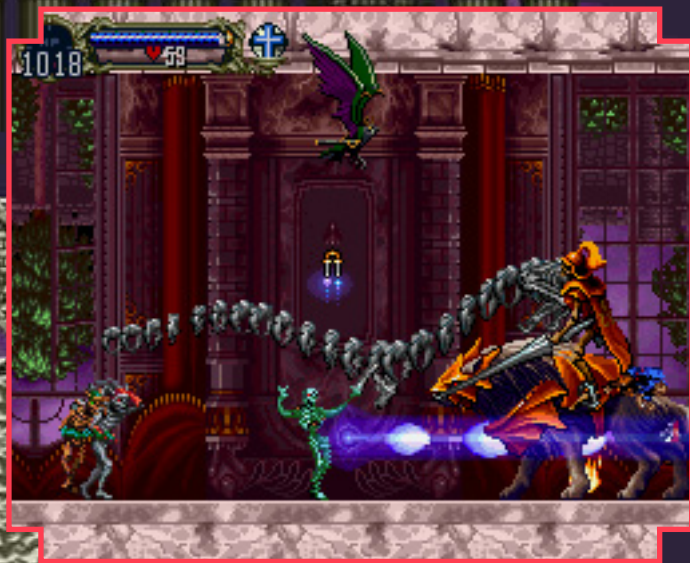
Após o jogador derrotar Dracula sob o controle do Belmont é que a trama de SOTN começa, 4 anos após a última morte do Conde. Densas trevas cobrem novamente as terras da Transilvânia, e o grande herói Richter Belmont está desaparecido! Maria Renard, a cunhada de Richter, decide partir em uma busca nas terras da Transilvânia a fim de tentar descobrir o paradeiro do Belmont, mas logo no início de sua busca a jovem se depara com o maldito Castelo de Dracula, que 4 anos atrás havia se transformado em uma pilha de escombros, erguido novamente em solo firme. Sentindo então que Richter deveria estar dentro do Castelo, a moça adentra mais uma vez os portões da terrível morada de Dracula.

Paralelamente a estes fatos, uma misteriosa e poderosa força desperta Alucard daquilo que seria seu sono eterno. O filho de

Dracula sentindo no fundo de sua alma que algo não estava certo, sai de seu refúgio para descobrir que o Castelo de seu pai novamente estava de pé. Dentro de um período de mais de 300 anos, onde Alucard esteve em sono profundo, jamais ele havia sido despertado pela presença do Castelo de Dracula, fazendo então com que ele tivesse a certeza que desta vez ele seria o único capaz de vencer o mal que assolava mais uma vez sua terra natal.

Em sua jornada, o filho de Dracula acabou descobrindo, por meio de Maria Renard, que Richter Belmont havia ficado sob o controle mental do padre negro Shaft. Alucard graças ao auxílio de Maria consegue libertar o Belmont, e posteriormente trava uma árdua luta contra Shaft, vencendo-o. Mas o objetivo de Shaft já havia sido atingido, e Dracula volta a vida, cabendo a Alucard, a dura missão de ter que matar seu próprio pai mais uma vez.

Ao vencer o Senhor dos Vampiros, Alucard decide então voltar ao seu sono eterno, mas desta vez ele não estaria mais sozinho em sua vida, pois Maria Renard, que se apaixonara por ele, decide segui-lo, com o objetivo de salvar sua perturbada alma e trazer para a sua vida um pouco do amor que há muito ele não sentia.



Dois Castelos?

Algo que pegou muitos fãs de surpresa na época em que SOTN foi lançado, foi o fato do game trazer dois imensos Castelos para serem explorados: um normal e outro invertido, que era apenas o castelo normal de ponta a cabeça, só que com novos inimigos e itens. Segundo IGA esta foi a forma que a equipe do game encontrou para adicionar mais conteúdo sem ter a necessidade de criar novos cenários e elementos de ilustração.

Muitos gamers ficaram empolgados com o fato de ao terminar o primeiro Castelo, descobrirem que haveria mais um de igual tamanho para ser explorado, proporcionando ainda mais algumas horas de diversão.

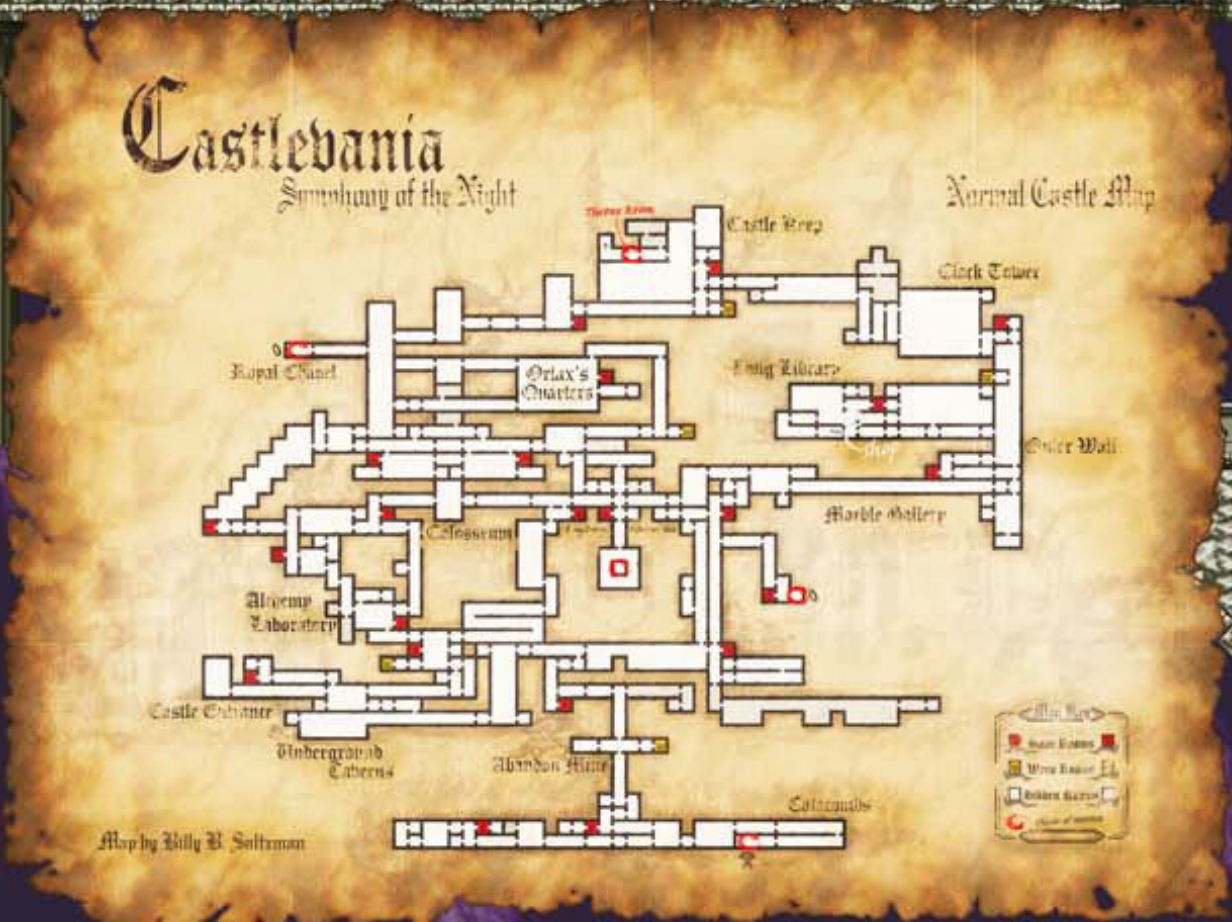
Para os jogadores realmente dedicados, e que alcançassem pelo menos 196% na porcentagem de exploração dos dois Castelos, o final perfeito do game poderia ser visto, onde a personagem Maria Renard decidia seguir Alucard. Mas os mais viciados não se contentariam com a porcentagem limite de exploração do game e fariam uso dos mais diversos truques, explorando alguns bugs do game para obter uma porcentagem bem mais elevada, mesmo que isso não alterasse em nada no jogo no final das contas.

Olrox Quarters

Olrox, um poderoso vampiro aliado de Drácula, ganhou de seu mestre uma área exclusiva do Castelo. Grande parte deste local fica inacessível até que Alucard possa ter a habilidade de voar. Ao atravessar uma área inicial bem guardada por inimigos fortemente equipados, Alucard chegará a uma sala com espinhos no teto. Sendo capaz de atravessar este local, o filho de Drácula chegará a uma grande área bem ampla no exterior do Castelo. De maneira curiosa um pequeno vilarejo poderá ser observado aqui, bem como uma bela fonte de água. Essa área se liga a corredores apertados que levam até outras salas, onde em uma delas o vampiro Olrox espera Alucard.

Monstros desta área: Blade, Bloody Zombie, Hammer Knight, Skelerang e Spectral Sword.

Chefe: Olrox - Música: Dance Of Pales



Mapas ilustrativos de Castlevania Symphony of the Night:
Castelo Normal (mapa acima) e Castelo Invertido (mapa abaixo)
- criado por Billy B. Saltzman -



Áreas do Castelo Invertido:

Reverse Castle Keep

A primeira área invertida a ser explorado por Alucard, serve como uma espécie de treinamento para o jogador, que terá que se acostumar a se transformar em morcego para atingir áreas inacessíveis, mas obrigatórias para continuar na exploração deste segundo Castelo. Aqui existem poucos inimigos, pois parece que os produtores do game tiveram a intenção de deixar os jogadores darem uma “respirada” antes de encarar as outras áreas do Castelo Invertido, que são bem difíceis e com inimigos mais complicados do que os vistos no Castelo normal.

Monstros desta área: Skull Lord, Tombstone e Yorick.

Chefe: Nenhum
Música: Heavenly Doorway

Reverse Clock Tower

Um local aonde os grandes pêndulos se faziam presentes, torna-se uma área cheia de Bomb Knights e perigosas armadilhas de espinhos. A dificuldade para passar por esta área é muito mais elevada do que a Torre do Relógio original, graças as inúmeras Medusa Heads amarelas e Cloaked Knights que guardam o local. Isto sem falar nos Valhalla Knights, que também prometem e dão trabalho.

Monstros desta área: Bomb Knight, Cloaked Knight, Medusa Head e Valhalla Knight.

Chefe: Darkwing Bat
Música: Final Toccata

Reverse Outer Wall

Ter muita paciência para ficar se transformando em morcego a todo instante é algo primordial para conseguir passar por esta área. Um inimigo em particular deste local, o Nova Skeleton, é uma boa fonte para que Alucard possa ganhar uma quantidade elevada de experiência e assim subir alguns níveis. Se fortificar aqui é algo quase que primordial para conseguir se manter vivo nas demais áreas do Castelo Invertido.

Monstros desta área: Jack o'Bone, Nova Skeleton, Paranthropus e Stone Skull.

Chefe: The Creature
Música: Final Toccata

Forbidden Library

Apesar de ser uma área opcional, já que aqui Alucard não encontrará nada que seja realmente essencial para continuar sua aventura, esta biblioteca invertida é mais um ótimo local para subir níveis dos familiares do game. Um inimigo em especial pode render a poderosa espada Crissaegrim ao ser morto: trata-se do estranho Schmoo.

Monstros desta área: Lion, Scarecrow, Schmoo e Tin Man.

Chefe: Nenhum
Música: Lost Painting

Black Marble Gallery

É o local mais bem guardado do Castelo Invertido, pois é aqui onde o maldito Shaft está esperando por Alucard, assim que ele consiga reunir as cinco relíquias especiais que são os restos mortais de seu pai. Os Guardians são muito resistentes e possuem ataques que tiram muita energia e portanto devem ser combatidos com cuidado e sabedoria.

Monstros desta área: Blade, Corpseweed, Guardian, Jack o'Bone, Medusa Head, Nova Skeleton, Stone Skull e Thornweed.

Chefe: Shaft e Drácula
Música: Final Toccata

Necromancy Lab

O laboratório invertido é cheio de criaturas horripilantes como os Lesser Demons, que literalmente lotam o lugar. Se transformar em morcego várias vezes será necessário para conseguir explorar todo o local.

Monstros desta área: Bitterfly, Ctulhu, Fire Demons, Gremlin, Imp, Lesser Demon e Salem Witch.

Chefe: Beelzebulb
Música: Final Toccata

Anti Chapel

Área que traz os terríveis Black Phanters, criaturas que conseguem evitar os ataques de Alucard ao se transformarem em sua forma líquida. Outros inimigos não menos terríveis infestam o local, procurando impedir que Alucard possa passar vivo por aqui.

Monstros desta área: Archer, Balloon Pod, Black Phanter, Imp e Sniper of Goth.

Chefe: Medusa
Música: Lost Painting

Reverse Entrance

No Castelo Invertido a entrada está bem mais perigosa que a do Castelo normal, sendo que os corredores estão cheios de inimigos dos mais variados tipos. É mais uma área opcional, não guardando nada que seja realmente primordial para a continuação do jogo, mas ainda sim é um lugar que deve ser explorado por aqueles que querem uma luta mais fácil contra o terrível Galamoth, pois aqui pode ser encontrado o item Beryl Circlet, que neutraliza rajadas elétricas.

Monstros desta área: Blue Venus Weed, Dodo Bird, Dragon Riders, Fire Warg, Jack o'Bone, Nova Skeleton, Orobourous e Warg Rider.

Chefe: Nenhum
Música: Final Toccata

Reverse Colosseum

Se no coliseu do Castelo normal os monstros Minotaur e Werewolf eram chefões da área, aqui eles são encontrados como inimigos normais! Criaturas do tipo Azaghals ainda guardam os corredores, fazendo companhia com os invencíveis Stone Skulls.

Monstros desta área: Azaghal, Minotaur, Stone Skull, Werewolf e White Dragon.

Chefe: Fake Trevor, Fake Grant e Fake Sylpha
Música: Door of Holy Spirits

Death Wing's Lair

Nesta área será necessário gastar muito MP para que Alucard seja capaz de atingir a grande maioria das plataformas que são impossíveis de serem atingidas com os pulos comuns. A parte desta área que é lotada de espinhos deve ser explorada com o devido cuidado, a menos que Alucard faça o uso da armadura Spike Breaker.

Monstros desta área: Azaghal, Ctulhu, Flying Zombie, Ghost Dancer, Karasuman, Malachi e Medusa Head.

Chefe: Akmodan II
Música: Final Toccata

Reverse Underground Cavern

Local onde a gravidade parece não ser capaz de exercer 100% de sua força, já que aqui neste local a água consegue ficar no teto sem cair e a grande cachoeira corre para cima. Apenas estando na forma de Lobo é que Alucard poderá alcançar as partes mais elevadas das águas que cobrem os tetos, e desta forma conseguir uma porcentagem maior na exploração do

Castelo. Alucard deve tomar cuidado com uma sala desta área que está infestada de Dark Octopus, e desta forma conseguir um porcentagem maior na exploração combatidos com cuidado e sabedoria.

Monstros desta área: Balloon Pod, Blue Venus Weed, Cave Troll, Dark Octopus, Killer Fish, Imp, Jack o'Bone, Nova Skeleton e Rock Knight.

Chefe: Dopleganger 40
Música: Lost Painting

Reverse Mine

Neste local várias criaturas das raças Slogra e Gaibon irão aparecer para dar as boas vindas, mas neste estágio do game elas não são tão poderosas quando de início, mesmo agindo em pequenos grupos. As cavernas verticais são bem irritantes por causa de Thornweeds que estão colocados de forma estratégica nas pequenas plataformas do local, fazendo com que Alucard seja atingido e caia, para então ter que começar a subida toda novamente.

Monstros desta área: Bat, Corpseweed, Gaibon, Slogra e Thornweed.

Chefe: Death
Música: Abandoned Pit

Floating Catacombs

Esta área é guardada pelo exército pessoal do poderoso demônio Galamoth, que traz inimigos interessantes como os Frozen Halfs, que se não forem derrotados de maneira rápida podem invocar poderosas magias de gelo. A luta contra Galamoth é uma das mais demoradas do game, por causa de seu extenso HP.

Monstros desta área: Bat, Blood Skeleton, Frozen Half, Salome e Skeleton.

Chefe: Galamoth
Música: Curse Zone

O legado de Symphony of the Night...

Após o lançamento de SOTN, a série Castlevania tentou fazer uma transição para o universo 3D, com o lançamento dos games Castlevania 64 e Legacy of Darkness, ambos para o Nintendo 64, mas que acabou não dando certo, pelo menos na opinião da maioria dos fãs da franquia. Foi mesmo nos jogos lançados para os consoles portáteis que a série fez bonito, com games que mantiveram o padrão 2D e trouxeram novamente o esquema de exploração. Confira abaixo a lista dos games que mantiveram vivo o “legado” trazido para série por SOTN:

Nathan Graves



Castlevania – Circle of The Moon: Foi lançado em 2001 e trouxe de volta todo o esquema consagrado por Symphony of The Night, como um Castelo enorme para ser explorado e vários elementos de RPG. O personagem principal, o jovem Nathan Graves, usa um chicote, dando um ar mais clássico a este game, e assim como Alucard acumula pontos de experiência ao derrotar inimigos e assim pode subir de nível. Os chefes do game conferem ao protagonista habilidades únicas e que são necessárias para garantir o progresso na trama do jogo. Um dos aspectos mais interessantes neste Castlevania, é o seu sistema DSS (“Dual Set-up System”) para magias, que faz o uso de cartas mágicas. Esta mecânica de jogo permite ao jogador liberar várias habilidades interessantes através da combinação de duas cartas mágicas diferentes: uma de “Ação” e uma de “Atributo”. Por exemplo, o jogador pode combinar a carta “Mercury” (carta de “Ação” de aumento de poder do chicote) com a carta “Salamander” (carta de “Atributo” com o poder do fogo), obtendo assim um ataque de chicote baseado no elemento fogo como resultado, ou a carta “Apollo” (carta de “Ação” com o poder de explosivos) com a “Serpent” (carta com o poder do gelo), dando ao jogador a habilidade de jogar bombas de gelo que podem congelar oponentes. Existem 20 cartas ao todo de “Ação” e “Atributo”, sendo dez de cada, o que dá ao jogador 100 possíveis combinações de cartas, o que resulta em 100 tipos de habilidades diferentes!

Castlevania – Harmony of Dissonance: Lançado em 2002, este game é quase que um clone de SOTN. Foi o primeiro game da série trazendo IGA como produtor, e o segundo trazendo novamente o belo trabalho de Ayami Kojima, que fez com que o protagonista Juste Belmont ficasse muito parecido com Alucard (por causa de sua pele extremamente pálida e seus cabelos brancos). Tal qual SOTN, em Harmony of Dissonance existem dois enormes Castelos para serem explorados. O segundo castelo, contudo, não é invertido, mas possui inimigos mais difíceis que no primeiro. O legal em HOD é que você não irá completar um castelo para depois jogar o outro, mas irá completando os dois simultaneamente. Juste Belmont, assim como os outros caçadores de vampiros, usa apenas um chicote como arma principal, mas pode aumentar o poder do seu chicote durante a aventura. Ele tem também a sua disposição as armas sagradas, que em Harmony Of Dissonance podem ser combinadas com livros de magia (Spellbooks). Com isso Juste pode lançar várias magias bem legais. Em Harmony Of Dissonance existem também várias relíquias, algumas com funções semelhantes as do clássico Symphony Of The Night.

Juste Belmont



Soma Cruz



Castlevania – Aria of Sorrow: Lançado em 2003, Aria Of Sorrow conseguiu ser ainda melhor que os dois jogos anteriores lançados para o Game Boy Advance! Seu protagonista, o misterioso Soma Cruz, possui o incrível poder de dominar almas dos seus adversários. Ao matar algum inimigo, ele poderá roubar sua alma e usar o poder dela em seu próprio benefício. Existem 4 tipos de almas: as Vermelhas (Attack), que são em geral para atacar adversários ; as Azuis (Guardian), que trazem familiares, transformações ou poderes extras ; as Amarelas (Status), que são habilidades das quais a maioria nem exigem o uso de algum botão para que funcione ; e as Cinzas (Ability), elas são habilidades que não dependem do MP para que funcionem e você poderá optar por deixar ativada ou não. O ato de roubar almas dependerá muito de sua sorte (LCK), com excessão de algumas, como “Giant Bat” por exemplo, que é encontrada dentro de um pequeno pilar no castelo. Um dos grandes destaques do game são suas músicas, que estão arrasadoras! Michiru Yamane fez neste jogo seu retorno na série, e foi responsável por nos dar aos fãs temas musicais do mais alto nível e bom gosto, sendo que muitas músicas lembram na hora seu belo trabalho em Symphony Of The Night.

Soma Cruz

Castlevania – Dawn of Sorrow: Lançado em 2005, Dawn of Sorrow é a sequência direta de Aria of Sorrow e incorpora várias características de seu antecessor, como a habilidade de dominar as almas dos inimigos, já que o protagonista aqui continua sendo o jovem Soma Cruz. Mas este game ainda foi responsável por introduzir outros elementos completamente novos à franquia, como o sistema de “Magic Seal”, que necessita do uso da caneta stylus para desenhar um símbolo e conseguir desta forma derrotar de maneira definitiva os chefes do game. Dawn of Sorrow traz ainda um design distinto em anime dos personagens; e um interessante modo multiplayer, onde dois jogadores podem competir entre si em níveis de “time attack”.



Charlotte Aulin

Jonathan Morris

Castlevania – Portrait of Ruin: Lançado em 2006, é o primeiro jogo de Castlevania a trazer uma jogabilidade multiplayer simultânea e o primeiro jogo da série lançado para um videogame portátil com dublagens em inglês. O game traz ainda novos protagonistas (a dupla Jonathan Morris e Charlotte Aulin) e novos antagonistas à série Castlevania, como também tira bastante proveito da jogabilidade de dois personagens simultâneos e ainda oferece um interessante sistema de Quests.



Castlevania – Order of Shadows: é um jogo da série que foi lançado em 2007 de maneira exclusiva para os Celulares, e contou com a colaboração de IGA em seu desenvolvimento. O jogo é uma espécie de “Symphony of The Night de bolso”, já que o estilo é o de exploração. Outro fator que Order of Shadows possui para agradar os fãs, e fazê-los jogar por horas a fio, é que o personagem principal ganha experiência a cada monstro derrotado, podendo então melhorar seus atributos, e novas armas e itens também podem ser conseguidos por meio da destruição dos inimigos que o jogador encontrar no caminho. E ao se derrotar os chefes de cada área do jogo, o personagem principal ganha ainda novos movimentos. O personagem principal é Desmond, e ele é um legítimo caçador de vampiros do clã Belmont. A história do jogo é bem básica: membros de um seita secreta desejam trazer Drácula novamente a vida, e claro, Desmond Belmont irá fazer de tudo para impedir que isso aconteça.

Shanoa

Castlevania – Order of Ecclesia: Foi lançado em 2008, e traz uma jogabilidade excelente. Um novo sistema de combate chamado de “Glyph system” permite à personagem controlado pelo jogador, Shanoa, a capacidade de coletar ícones chamados “símbolos Glyph”, que a jovem pode adquirir ao derrotar inimigos ou completar desafios. Estes símbolos são equipados em seus braços e costas, dando-lhe a capacidade de executar golpes com poderes e habilidades especiais. Para muitos fãs este é o game que superou Symphony of The Night em todos os aspectos.



Os Principais Personagens do Game:

Alucard: É o filho rebelde de Drácula. Foi testemunha da morte de sua mãe e o único a ouvir seu último pedido: que ele não deveria odiar e nem fazer mal aos humanos. Não concordando com as atitudes malignas que seu pai tomava após a morte de sua mãe, Alucard chegou a se unir com Trevor Belmont para impedir que os humanos sofressem, e após o desaparecimento de Richter no ano de 1797, teve novamente que lutar contra Drácula, mesmo que isso fosse algo muito doloroso para ele. Quando seu pai estava a beira da morte após o confronto, Alucard ainda revelou as últimas palavras de sua mãe para o Conde: que ela o amaria por toda a eternidade.



Richter Belmont: É um dos mais poderosos membros do clã Belmont. Em 1792, ele teve que entrar no castelo de Drácula para salvar sua noiva Annet e sua cunhada Maria, além de por um fim no reinado do Conde. Quatro anos após esses acontecimentos, Richter fica sob o controle do maligno Shaft, e só recobra sua consciência após ser salvo por Alucard.



Colosseum

Aparentemente o Senhor do Castelo gosta de se entreter vendo seus servos se degladiarem até a morte. O Colosseum é uma área simétrica, tendo exatamente o mesmo número de áreas tanto à sua esquerda e quanto à sua direita, sendo que sua parte central fica a grande arena. Existem ainda neste local salas que servem para estocar vários tipos de armamentos, locais estes que são guardados por poderosos inimigos.

Monstros desta área: Armor Lord, Blade Soldier, Blade Master, Bone Musket, Bone Scimitar, Hunting Girl, Owl, Owl Knight, Paranthropus, Plate Lord e Valhalla Knight.

Chefe: Minotaurus e Werewolf
Música: Wandering Ghosts

Succubus



Maria Renard: É uma jovem dotada de poderes místicos e irmã de Annet Renard, esposa de Richter. Em 1792 foi sequestrada por Drácula e salva posteriormente por Richter. Em 1797 ela entra no Castelo de Drácula à procura de seu cunhado. Durante sua jornada ela conhece Alucard e se apaixona por ele.





Shaft: Em 1792 Shaft foi um dos principais responsáveis pela ressurreição de Drácula. De volta a vida, o vampiro sequestrou algumas jovens da vila de Richter, incluindo Maria e Annet Renard, cunhada e noiva do Belmont, respectivamente. Shaft acabou sendo vencido pelo jovem caçador de vampiros, que mesmo possuindo um grande poder, não foi páreo para o Belmont. No ano de 1797, Richter foi sequestrado por servos de Shaft, que inexplicavelmente estava vivo novamente. O Belmont então acabou tendo sua mente controlada pelo padre negro, e passou a ser o senhor do Castelo de Drácula, que também havia ressurgido. Richter só foi salvo graças ao filho de Drácula, Alucard, que conseguiu libertá-lo do poder diabólico de Shaft. Posteriormente Alucard travou uma batalha final contra o padre negro e o destruiu de uma vez por todas.

Drácula: Em uma época ainda imprecisa, Drácula teve um relacionamento com uma humana chamada Lisa, que o mesmo acreditava ser a reencarnação de sua esposa Elisabetha. Desta união Drácula teve um filho, que foi chamado pelo nome de Adrian Farenheights Tepes, mas que anos depois iria virar uma lenda sob o nome de Alucard. Algum tempo depois, Lisa foi executada por humanos que a acusaram erroneamente de praticar bruxaria. Após isso Drácula jurou a si mesmo que iria fazer a humanidade pagar pela morte de sua amada!



Underground Caverns

Em sua descida rumo às cavernas, Alucard encontrará uma enorme quantidade de torres que ainda não foram terminadas. Ao chegar na parte inferior desta área, ele irá se deparar com locais totalmente inundados, e outros locais onde o frio intenso chegou até mesmo a congelar a superfícies dos pequenos lagos ali existentes. Uma das partes mais belas desta área, é a grande cachoeira, que guarda algumas passagens secretas. Este local ainda faz ligação com as áreas Entrance e Abandoned Mine.

Monstros desta área: Bone Archer, Fishhead, Frog, Frozen Shade, Killer Fish, Scylla Wurm, Skeleton Ape, Spear Guard e Toad.

Chefe: Scylla. Succubus. - Música: Crystal Teardrops.



Os Chefes de Symphony of The Night:



Slogra: é um estranho monstro com bico de passaro. Luta com um tridente ou no mano a mano se perder sua arma.



Gaibon: é uma gárgula vindo do inferno para servir o Conde Drácula. Possui o poder de voar e de cuspir bolas de fogo.



Doppelganger10: é uma criatura que é semelhante a Alucard, tanto na aparência como em seus ataques. Ela está no level 10.



Lesser Demon: A primeira vez que você encontrará um Lesser Demon será na longa biblioteca. Ele joga raios e pode invocar terríveis criaturas para ajudá-lo.



Karasuman: é o Rei das aves de rapina.



Succubus: é um demônio místico que tem relações sexuais com homens em seus sonhos, ao mesmo tempo em que rouba as suas almas. Em Symphony Of The Night, Succubus tentar enganar Alucard, fazendo-se passar por sua mãe. Quando sua verdadeira forma é revelada ela transforma as pontas de suas asas em lanças afiadas e pode também multiplicar-se.



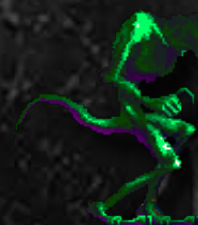
Scylla: é uma besta mitológica, que consiste em uma bela mulher, com cabeças de lobos e terríveis tentáculos. Ela pode comandar a água para atacar seus inimigos.



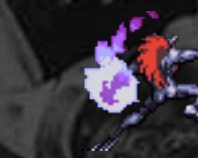
Hippogryph: é uma combinação de cavalo, leão e pássaro. Além de voar ele pode atirar bolas de fogo e deixar pequenos ovos que farão nascer pequenos Hippogryphs.



Richter Belmont: Quando Richter estiver possuído pelo poder de Shaft ele será um difícil inimigo.



Olrox: é um vampiro poderoso que governa uma parte do castelo de Drácula. Sendo vencido pela primeira vez, ele se transformará em um monstro gigantesco que cospe fogo.



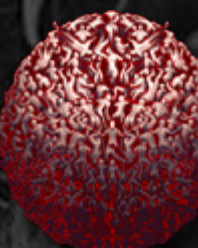
Werewolf: é um feroz e ágil lobisomem.



Minotaurus: é um minotauro armado com um grande machado. Ele é muito forte e ágil, podendo também transformar seus inimigos em pedra.



Cerberus: é o cão demoníaco de guarda do inferno com três cabeças. Ele pode cuspir bolas de fogo em seus inimigos.



Granfaloon: é um monstro que usa como proteção algumas centenas de corpos de zumbis. Ele se parece com um coração com vários tentáculos. Cuidado com os raios que ele atira!



Shaft: O padre negro Shaft é o líder do culto de loucos que querem reviver e servir seu senhor, o Conde Drácula.



Beezelbub: O nome Beezelbub (Belzebu) tem relação com o príncipe dos demônios. Mas o seu verdadeiro título é "Senhor das Moscas (Lord of Flies)". Beezelbub é um deus da nação de Canaã no velho testamento da Bíblia. No jogo, Beezelbub é um corpo gigante pendurado em ganchos e com a carne apodrecida. Mesmo não podendo atacar diretamente, ele conta com moscas gigantes para destruir seus inimigos. Para destruir este terrível monstro é preciso destruir pedaço por pedaço dele.



The Creature: é uma versão modificada de Frankenstein. Sua principal arma é um martelo gigante, com que ele gosta de esmagar seus inimigos. Seu outro ataque é rolar pelo chão como uma bola e tentar acertar quem estiver em seu caminho.



Darkwing Bat: é talvez o mais simples chefe de todo o jogo. Ele usará suas asas para causar uma terrível ventania e fazer seus inimigos serem arremessados com violência nas paredes.



Doppelganger40: semelhante ao Doppelganger10 a não ser pelo fato desta versão aqui estar agora no level 40, portanto bem mais forte que a primeira.



Medusa: um dos mais clássicos chefes da saga Castlevania também aparece em Symphony Of The Night. Como de costume a Medusa não será um inimigo difícil. Tentará transformar Alucard em pedra e atacá-lo depois.



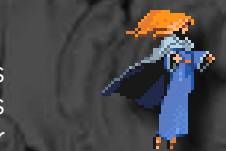
Akmodan II: múmias sempre apareceram na saga Castlevania, e Akmodan II é mais uma delas. Ele utiliza suas gazes e gás venenoso para atacar seus inimigos.



Fake Trevor: o falso Trevor é um zumbi com a personificação de Trevor Belmont de Castlevania III. Ele estará armado com o tradicional chicote e todas as armas sagradas para matar vampiros.



Fake Grant: o falso Grant é um zumbi com a personificação de Grant Danasty de Castlevania III. Ele apenas ficará andando pendurado no teto e jogando facas.



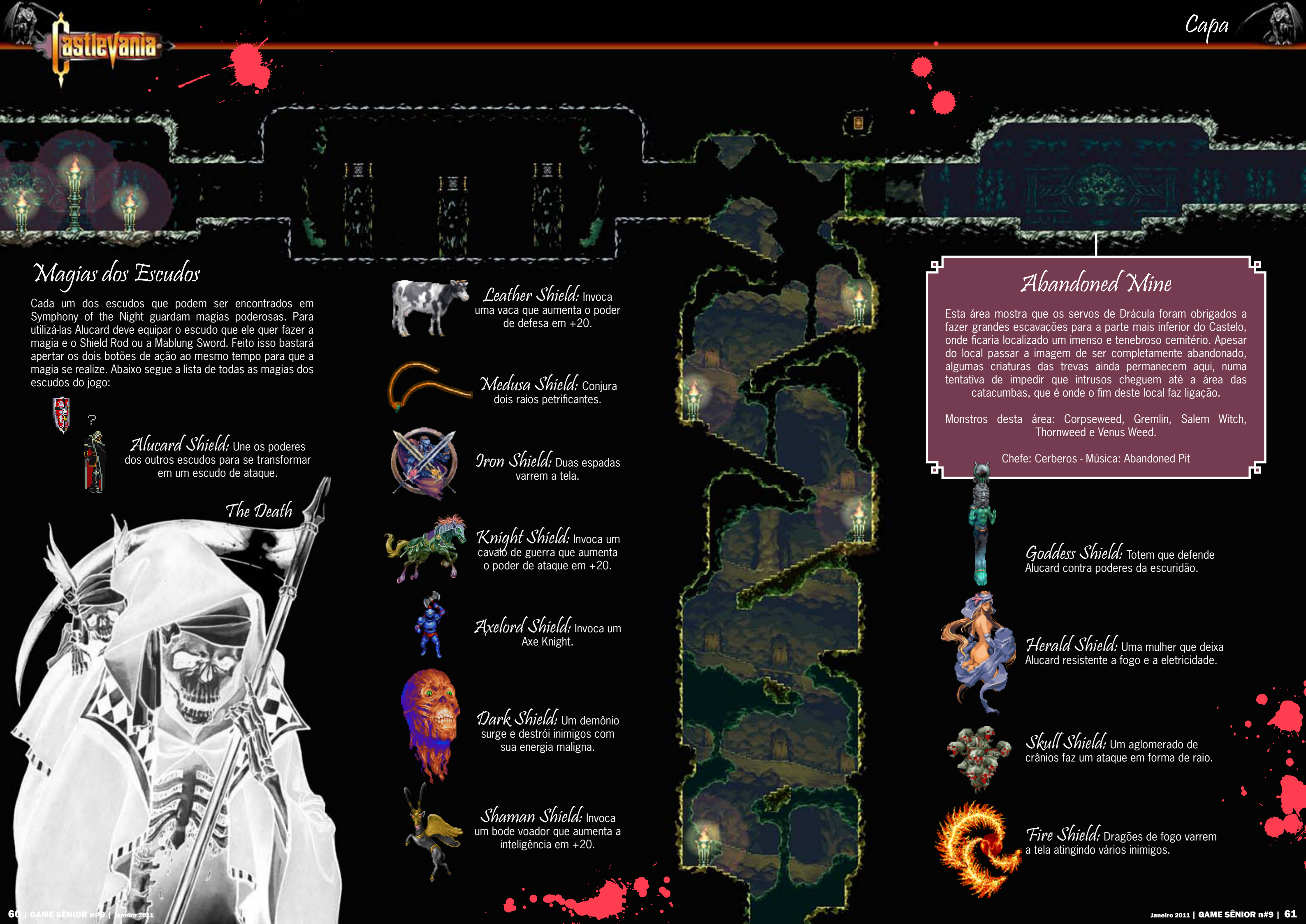
Fake Sypha: a falsa Sypha é um zumbi com a personificação de Sypha Belnades de Castlevania III. Ela ficará voando e lançando poderosas magias.



Grim Reaper: a Morte aparece mais uma vez para servir seu mestre Drácula com todo o seu poder.



Galamoth: é um demônio gigante com cara de dinossauro e com o poder de lançar raios e relâmpagos em seus inimigos.



Magias dos Escudos

Cada um dos escudos que podem ser encontrados em Symphony of the Night guardam magias poderosas. Para utilizá-las Alucard deve equipar o escudo que ele quer fazer a magia e o Shield Rod ou a Mablung Sword. Feito isso bastará apertar os dois botões de ação ao mesmo tempo para que a magia se realize. Abaixo segue a lista de todas as magias dos escudos do jogo:



Alucard Shield: Une os poderes dos outros escudos para se transformar em um escudo de ataque.

The Death



Leather Shield: Invoca uma vaca que aumenta o poder de defesa em +20.



Medusa Shield: Conjura dois raios petrificantes.



Iron Shield: Duas espadas varrem a tela.



Knight Shield: Invoca um cavalo de guerra que aumenta o poder de ataque em +20.



Axelord Shield: Invoca um Axe Knight.



Dark Shield: Um demônio surge e destrói inimigos com sua energia maligna.



Shaman Shield: Invoca um bode voador que aumenta a inteligência em +20.

Abandoned Mine

Esta área mostra que os servos de Drácula foram obrigados a fazer grandes escavações para a parte mais inferior do Castelo, onde ficaria localizado um imenso e tenebroso cemitério. Apesar do local passar a imagem de ser completamente abandonado, algumas criaturas das trevas ainda permanecem aqui, numa tentativa de impedir que intrusos cheguem até a área das catacumbas, que é onde o fim deste local faz ligação.

Monstros desta área: Corpseweed, Gremlin, Salem Witch, Thornweed e Venus Weed.

Chefe: Cerberos - Música: Abandoned Pit



Goddess Shield: Totem que defende Alucard contra poderes da escuridão.



Herald Shield: Uma mulher que deixa Alucard resistente a fogo e a eletricidade.



Skull Shield: Um aglomerado de crânios faz um ataque em forma de raio.



Fire Shield: Dragões de fogo varrem a tela atingindo vários inimigos.

Relíquias (Relics)

As relíquias (relics) são artefatos únicos espalhados pelo Castelo de Drácula. São itens especiais capazes de dar a Alucard poderes e habilidades. Algumas relíquias são essenciais para o andamento do game, já outras mesmo não sendo obrigatórias, facilitam a vida do jogador. Abaixo segue a lista de todas as relíquias do jogo, com informações quanto a sua utilidade e localização:



Soul of Bat

Utilidade: Faz com que Alucard possa se transformar em morcego. Área onde se encontra esta relíquia: Long Library.



Soul of Wolf

Utilidade: Faz com que Alucard possa se transformar em lobo. Área onde se encontra esta relíquia: Outer Wall.



Power of Wolf

Utilidade: Faz com que a corrida do lobo fique mais veloz. Área onde se encontra esta relíquia: Entrance.



Skill of Wolf

Utilidade: Torna possível o uso da técnica Wolf Charge. Área onde se encontra esta relíquia: Alchemy Laboratory.

Catacombs

O enorme cemitério subterrâneo é a parte mais baixa do Castelo de Drácula. Um local aonde o calor chega a ser quase que insuportável, pois está há muitos metros dentro da terra. Este local reserva uma sala cheia de espinhos e onde a escuridão impera, impossibilitando que aqueles que não tenham a capacidade de enxergar no escuro de serem capazes de passá-la.

Monstros desta área: Blood Skeleton, Bone Ark, Discus Lord, Grave Keeper, Hellfire Beast, Large Slime, Lossoth, Slime, Thornweed e Wereskeleton.

Chefe: Granfaloon - Música: Rainbow Cemetery



Fire of Bat

Utilidade: Faz com que a forma de morcego possa lançar bolas de fogo. Área onde se encontra esta relíquia: Clock Tower.



Echo of Bat

Utilidade: Faz com que a forma de morcego possa enxergar no escuro. Área onde se encontra esta relíquia: Olrox Quarters.



Force of Echo

Utilidade: Faz com que a forma de morcego cause dano com ondas sônicas. Área onde se encontra esta relíquia: Reverse Caverns.



Form of Mist

Utilidade: Faz com que Alucard possa se transformar em névoa. Área onde se encontra esta relíquia: Colosseum.



Power of Mist

Utilidade: Faz com que Alucard possa sustentar sua forma de névoa. Área onde se encontra esta relíquia: Castle Keep.



Gas Cloud

Utilidade: Faz com que Alucard na forma de névoa possa ferir os inimigos. Área onde se encontra esta relíquia: Floating Catacombs.



Cube of Zoe

Utilidade: Faz com que itens caiam das velas. Área onde se encontra esta relíquia: Entrance.



Spirit Orb

Utilidade: Mostra na tela o dano desferido por Alucard. Área onde se encontra esta relíquia: Marble Gallery.



Gravity Boots

Utilidade: Torna possível a manobra do super-pulo. Área onde se encontra esta relíquia: Marble Gallery.



Leap Stone

Utilidade: Faz com que Alucard possa dar um pulo duplo. Área onde se encontra esta relíquia: Castle Keep.



Holy Symbol

Utilidade: Faz com que Alucard seja capaz de respirar debaixo d'água. Área onde se encontra esta relíquia: Underground Caverns.



Fairy Scroll

Utilidade: Mostra o nome dos inimigos que são atacados por Alucard. Área onde se encontra esta relíquia: Long Library.



Jewel of Open

Utilidade: Permite a abertura das portas seladas por mágica azul. Área onde se encontra esta relíquia: Master Librarian.



Merman Statue

Utilidade: Faz com que o Ferryman apareça. Área onde se encontra esta relíquia: Underground Caverns.



Bat Card

Utilidade: Invoca o Familiar Bat. Área onde se encontra esta relíquia: Alchemy Laboratory.



Ghost Card

Utilidade: Invoca o Familiar Ghost. Área onde se encontra esta relíquia: Castle Keep.



Faerie Card

Utilidade: Invoca o Familiar Faerie. Área onde se encontra esta relíquia: Long Library.



Demon Card

Utilidade: Invoca o Familiar Devil. Área onde se encontra esta relíquia: Abandoned Mine.



Sword Card

Utilidade: Invoca o Familiar Sword. Área onde se encontra esta relíquia: Olrox Quarters.



Heart of Vlad

Utilidade: Necessário para alcançar Shaft, anula curse. Chefe que carrega este item: Medusa.



Tooth of Vlad

Utilidade: Necessário para alcançar Shaft, STR +10. Chefe que carrega este item: The Creature.



Rib of Vlad

Utilidade: Necessário para alcançar Shaft, CON +10. Chefe que carrega este item: Akmodan II.



Ring of Vlad

Utilidade: Necessário para alcançar Shaft, INT +10. Chefe que carrega este item: Darkwing Bat.



Eye of Vlad

Utilidade: Necessário para alcançar Shaft, LCK +10. Chefe que carrega este item: Death.

As Transformações de Alucard

Em Symphony of The Night, Alucard pode conseguir relíquias especiais que possibilitam que ele sofra transformações que são bem úteis para a exploração do Castelo de Drácula. São elas: Lobo, Névoa e Morcego. Todas podem ser melhoradas por meio de outras relíquias, que servem como uma espécie de "upgrade", fazendo com que cada transformação possa ter suas capacidades aumentadas. Abaixo segue uma lista com cada uma das transformações, onde suas qualidades são especificadas:



LOBO

Comando para se transformar - aperte R2
Relíquia necessária: Soul of Wolf.
Upgrades: Skill of Wolf e Power of Wolf.
Prós: Corrida em alta velocidade, pulo mais longo.
Contras: Limitado se comparado com outras transformações.

O Lobo é a primeira transformação que Alucard consegue no jogo, e é por meio dela que ele pode pular mais longe, atingindo assim certos locais com maior facilidade. Após conseguir melhorar esta transformação, ela se torna bem útil para atravessar longos corredores que estejam infestados de inimigos.



NÉVOA

Comando para se transformar - aperte L2
Relíquia necessária: Form of Mist
Upgrades: Power of Mist e Gas Cloud.
Prós: Atravessa grades, invulnerabilidade.
Contras: Alto gasto de MP.

A transformação em névoa é a segunda a ser conseguida no game, e é bastante útil. De início com ela se pode atravessar grades, atingindo assim áreas antes inacessíveis. Pode ser usada também para proteger Alucard de maneira momentânea a ataques inimigos, pois na forma de névoa o filho de Drácula ficará invencível. Após receber seus upgrades, Alucard será capaz de sustentar essa transformação até que seu MP acabe e ainda será capaz de causar dano nos oponentes que o toquem.



MORCEGO

Comando para se transformar - aperte R1
Relíquia necessária: Soul of Bat
Upgrades: Fire of Bat, Echo of Bat e Force of Echo.
Prós: Capacidade de voar, manobras de ataque, pode enxergar em salas escuras.
Contras: Não é possível se manter nesta forma na água, movimento muito lento.

A transformação em morcego é a última que Alucard consegue e é a mais importante do jogo, pois com ela é possível voar e assim ser capaz de atingir as áreas mais elevadas do castelo. Seus upgrades fazem com que o morcego possa atirar bolas de fogo, use um sonar para enxergar na escuridão e que este mesmo sonar seja capaz de causar dano nos inimigos. Além disso, a forma de morcego conta com uma magia de ataque chamada Wing Smash, que é bem útil contra chefes altos.



Famíliares

Além das transformações, Alucard pode ter ao seu lado alguns ajudantes, que são chamados de Familiares. São cinco ao todo na versão americana, e sete nas versões japonesas de PlayStation e SEGA Saturn. Estas criaturas ajudam Alucard de várias maneiras, e ainda ganham experiência e sobem de nível. Para poder contar com a ajuda do Familiar é necessário antes encontrar e depois habilitar sua relíquia, sendo que apenas um Familiar por vez pode ajudar Alucard. Abaixo segue a lista de todos os sete familiares existentes:

Bat

Relíquia necessária: Bat Card

Familiar do tipo ofensivo, sendo bem rápido apesar de não ser muito poderoso. Ele ataca sempre que avista seus inimigos mas inicialmente tem uma pontaria muito ruim. Nos níveis mais altos, sua eficiência e velocidade aumentam, mesmo que ele continue não sendo capaz de causar grandes danos. Quando Alucard se transforma em morcego, este Familiar o segue e se transforma num ajudante melhor, sendo que em níveis mais altos ele chama mais morcegos ainda para seguir seu mestre.

Hanaakuma (Nosedevil)

Relíquia necessária: Hanaakuma KAADO (Nosedevil Card)

Presente apenas nas versões japonesas, este familiar é muito parecido com o Demon original, só que sua aparência é bem mais cômica.

Ghost

Relíquia necessária: Ghost Card

É o Familiar mais lento. Apesar da demora para se aproximar de um alvo, quando o faz Ghost começa a retirar energia dele rapidamente e de forma contínua, sendo que essa sua forma de atacar fica ainda mais rápida quando ele atinge níveis mais altos, onde ele poderá também sugar a energia de um inimigo e passar a mesma para Alucard. Quando Alucard se transforma em morcego, Ghost de maneira estranha, fica confuso e vai embora, só reaparecendo quando Alucard voltar a sua forma original.

Faerie

Relíquia necessária: Faerie Card

Familiar do tipo defensivo. Apesar da pequena fada não ter nenhum poder de ataque, ela pode curar diversos status que Alucard venha a adquirir e ainda pode recuperar a sua energia caso ela venha a cair para níveis críticos. Nos níveis mais altos a fada faz isso com maior rapidez e eficiência. A fada ainda é capaz de encontrar passagens secretas e avisar ao seu mestre quando as avista.

Demon

Relíquia necessária: Demon Card

Apesar de se limitar a atacar apenas os inimigos que estejam bem próximos de Alucard, o dano causado pelos ataques deste pequeno demônio é alto, para azar dos inimigos. Seus ataques são sempre precisos, e em níveis mais altos é capaz de utilizar diversos tipos de magias aleatórias. É ainda o único familiar capaz de atingir os botões nas paredes das áreas Abandoned e Reverse Mines.

Sword

Relíquia necessária: Sword Card

Familiar bastante agressivo, Sword é o que causa mais dano nos inimigos. Inicialmente ele terá uma péssima pontaria, errando quase sempre os seus ataques, mas em níveis mais altos ele começará a atingir seus alvos cada vez mais frequentemente até começar a atingir inimigos em sequência, sendo que no seu nível máximo este familiar é capaz de limpar uma sala cheia de inimigos em poucos segundos. Também é capaz de realizar a magia Sword Brothers sempre que Alucard quiser (é só realizar o comando), e além disso, a partir do Lv50 Alucard pode empunhá-lo como uma arma, que é muito poderosa, causando grandes danos nos inimigos.

Yousei (Pixie)

Relíquia necessária: Yousei KAADO (Pixie Card)

Presente apenas nas versões japonesas, esta segunda fada é bem mais poderosa, sendo capaz de curar um número bem maior de HP e restabelecendo os status de Alucard de forma mais precisa. Caso Alucard sente em alguma cadeira pelo castelo, esta fada começará a cantar para seu mestre. Na versão para Saturn é necessário pegar o item Lyric Card para que isso possa acontecer.

Clock Tower

A clássica torre do relógio, presente em tantos games da série Castlevania, também marca sua presença em Symphony of The Night. Aqui ela é uma grande área onde muitos servos de Drácula pretejam o local, numa tentativa de impedir que um intruso seja capaz de chegar à sala do trono de seu mestre. O local está em ruínas, e Alucard terá que passar por uma ponte que não oferece a mínima segurança. Sobrevivendo a todos os perigos deste local, Alucard poderá então chegar até a área Castle Keep.

Monstros desta área: Cloaked Knight, Flail Guard, Flea Armor, Harpy, Medusa Head, Phantom Skull, Skull Lord, Sword Lord e Vandal Sword.

Chefe: Karasuman - Música: The Tragic Prince

Curiosidades

HP de Alucard mais alto no início do game?

A quantidade de HP que o jogador possui no início do jogo com o personagem Alucard irá depender do seu desempenho no combate de Richter contra Drácula, sendo que quanto mais rápido se passar da cena inicial, maior será a quantidade de HP ao iniciar o game.

Confessionário...

É possível se sentar nas cadeiras existentes no Confessionário da área Royal Chapel. Ao fazer isso, padres e mulheres fantasmas irão aparecer. Os fantasmas que possuem trajes da cor verde atacam, já os outros dois fazem coisas normais, e costumam deixar um Barley Tea para Alucard.



Richter Belmont

Orobouros como Familiar?

Na área Reverse Entrance o jogador encontra esses monstros servindo de montaria para criaturas da raça Flea Men. Mas é possível fazer com que esses esqueletos fiquem do seu lado: para isso basta matar apenas o Flea Man que o controla sem ferir o monstro. O Orobouros começará então a seguir o jogador, derrotando todos os monstros que encostarem nele. O Orobouros amigo contudo desaparece assim que o jogador abandona a sala onde ele está.

Alucard Gárgula?

Quando Alucard entra em contato com uma Yellow Medusa Head, as sementes da Stone Rose, entre outros, ele é petrificado. Algumas raras vezes quando o herói se transforma em pedra, ao invés de ficar em seu estado “normal”, ele fica com o aspecto de um grande gárgula de pedra. Mesmo não havendo nada de especial quando Alucard se transforma desta maneira, ainda sim é algo bacana de ser visto.

Castlevania sendo citado em Metal Gear Solid por Psycho Mantis?

Algo interessante pode ocorrer no game Metal Gear Solid (PSX) quando Solid Snake vai enfrentar o chefe Psycho Mantis. Caso o jogador tenha uma gravação de Symphony of the Night em seu memory card, quando Psycho Mantis ler a mente de Snake ele falará em uma parte: “I can see into your mind. You like Castlevania, don't you?”

Telescópio...

Na sala do telescópio na Outer Wall, o jogador pode olhar nele, bastando apertar o botão direcional para cima ao lado dele. Normalmente o jogador verá um dos condutores dos pequenos barcos existentes no castelo navegando por um lago, e algumas vezes, um ou dois peixes pulando.

Observando pássaros na área Outer Wall?

Na parte inferior da área Outer Wall, bem na sala do telescópio, é possível observar um pássaro fêmea fazendo um ninho. Se o jogador sair e entrar novamente nesta sala seguidas vezes ele poderá ver o pássaro botar alguns ovos e depois cuidando de seus filhotes, até que estes alcancem o tempo certo para então abandonar o ninho.

Jogando com Richter Belmont?

Após terminar o game com Alucard e com uma porcentagem de exploração maior do que 170%, será possível começar um novo game, só que desta vez jogando com o personagem Richter Belmont. Para isso bastará o jogador colocar seu nome como RICHTER ao iniciar a nova partida.



O caso Castlevania the Bloodletting

- por Old Game Master -

Desde sua aparição em Rondo of Blood (PCE –CD), a Konami tentou fazer uma continuação (ou pelo menos aparições spin off) do personagem Richter Belmont. Após uma participação pouco feliz e controversa em Drácula XX (Snes), novos planos para o personagem estavam sendo desenvolvidos para o 32X (Add On do Mega Drive + Sega CD) em uma versão que acabou sendo cancelada de última hora, o que culminou com a entrada de Castlevania nos 32... Bits da Sony, como Castlevania Symphony of the Night (PSX).

Não se sabe ao certo se Castlevania the Bloodletting seria uma versão aprimorada de Drácula XX ou uma continuação de Rondo of Blood anos depois dos eventos deste jogo, já que o design e artwork dos personagens Richter e Maria remetem exatamente isso. Richter estaria com um visual mais moderno (com direito a jaqueta, calça de couro e tênis) enquanto a pequena Maria estaria nesta versão como uma mulher adulta e bem madura.



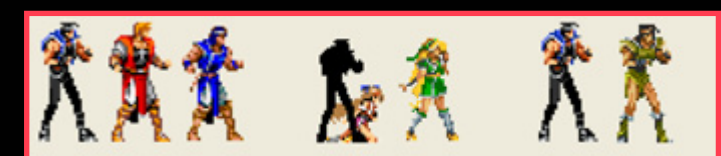
Artwork Original dos personagens do elenco de Castlevania – The Bloodletting para 32X (Notem as aparições de Simon Belmont (como estava em Super Castlevania IV - SNES) e de John Morris (Johnny Morris) de Castlevania Bloodlines (Mega Drive/Genesis)



Elenco original de: Castlevania – The Bloodletting (esquerda) Maria Renard (Centro) Vampire Hunter (Direita) Richter Belmont.

O elenco contaria com um segundo caçador de vampiros (sem nome na série) que seria o antagonista de Richter Belmont na trama. Como ficou conhecido em outros jogos da série, o Vampire Hunter (Chicote usado pelo Clã Belmont) já havia sido passado a pessoas que não faziam parte da família, mas que haviam sido treinadas para derrotar as encarnações de Drácula a cada 100 anos. Este caçador teria sido treinado junto com Richter, onde levado pelo ressentimento e frustração de não ter sido o escolhido, resolve acertar as contas com o personagem no jogo.

O mais curioso é que o Sprite deste caçador sem nome acabou sendo usado para o Richter na versão final de SOTN, enquanto o Sprite de Richter acabou virando um dos chefes secundários do jogo (Fake Trevor Belmont). Maria também passou por mudanças estéticas e melhorias em seu personagem.



Existe uma série de fatos curiosos sobre o cancelamento deste jogo. O primeiro é que toda a equipe que estava no desenvolvimento desta versão foi desmantelada e recolocada em outros jogos e produções da Konami. O Segundo é que quando SOTN foi lançado e o cancelamento desta versão foi colocado em xeque, a princípio, a produção negou totalmente qualquer paralelo com SOTN. O mais curioso talvez tenha sido a substituição do protagonista principal por Alucard. Mas reza a lenda que a controversa versão para Snes e o novo design de Richter, não agradariam os fãs da série que não veriam com bons olhos esta “trilogia”.

Muitos não viram com bons olhos a mudança do protagonista de SOTN, já que acreditam piamente que saiu totalmente do foco original da série, que sempre foi composta por “caçadores de vampiros” e não por vampiros (embora Alucard seja um Dhampir – Filho de um vampiro com uma garota humana). Mas qual a diferença, já que ele tem os mesmo poderes vampirescos de seu pai Drácula!?

Se a mudança foi benéfica para a série, não nos compete julgar, mas temos a certeza que ditou as tendências em boa parte dos jogos da franquia Castlevania durante as outras instalações da série.

Drácula



E o mundo recebe a Sinfonia da noite!

Apesar de não ter feito sucesso imediato na época de seu lançamento nos Estados Unidos, bastou pouco tempo para que o grande público descobrisse as qualidades de Symphony of The Night e se rendessem ao seu modo de jogo totalmente viciante! Em 1997, ainda no ano de seu lançamento, a publicação PlayStation: The Official Magazine daria a SOTN o título de “Game do Ano”, e em 1998 a revista EGM iria condecorar o jogo com o merecido título de “Game PlayStation do Ano”. Tanto a crítica especializada quanto o público gamer não iria cansar de fazer elogios ao game, fazendo com que SOTN viesse a se tornar o mais popular game da franquia Castlevania.



Finalizando...

SOTN serviu para mostrar que mesmo um game que a primeira vista poderia ser considerado como ultrapassado, por ser em 2D numa época onde os games em 3D estavam totalmente dominando o mercado, ainda assim poderia agradar milhares de jogadores ao redor do mundo, graças a sua concepção caprichada.

A série Castlevania continuou bem após SOTN, com alguns games que até mesmo seguiram seu padrão, mas é inegável que até o momento nenhum outro game da franquia conseguiu obter tamanho êxito quanto a aventura protagonizada por Alucard. Como fã da série, espero que um dia ainda possa surgir um Castlevania que reúna tantas qualidades como SOTN conseguiu, e que traga também vários elementos capazes de renovar a série de uma forma positiva. Mas mesmo que isso não venha a acontecer, sempre poderei ligar meu velho PlayStation e jogar a “Sinfonia da Noite” mais uma vez... mesmo que seja pela milésima vez! 🎮



Castle Keep

Local onde Axe Knights fazem a guarda em um longo corredor. A grande escadaria que leva até a sala do trono de Drácula está quebrada, e Alucard somente pode ter acesso a este local se já tiver a capacidade de voar. Chegando até a sala do trono ao invés de Drácula, Alucard terá que travar uma batalha com Richter Belmont, que possuído pelo mal fará de tudo para mandá-lo para o inferno!

Monstros desta área: Axe Knight e Flea Rider.

Chefe: Richter Belmont - Música: Heavenly Doorway

GRÁFICO 10
JOGABILIDADE 10
SOM 10
DIVERSÃO 10

10

Fim



SÊNIOR

SOUND



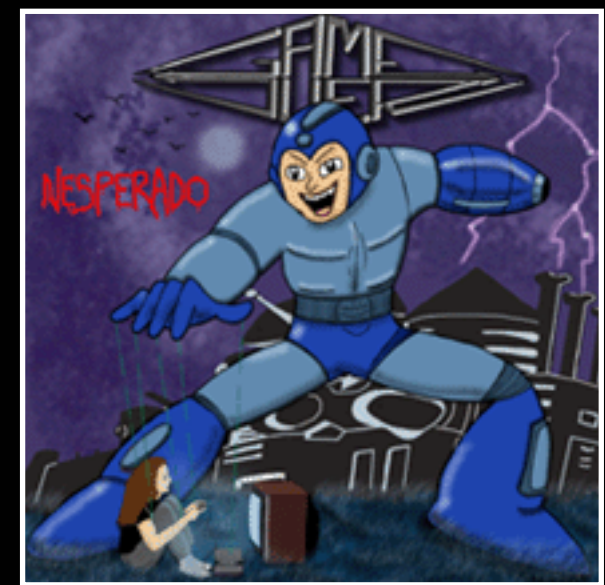
por André Breder

Sou um fã confesso do bom, velho e eterno rock n'roll, e o gênero heavy metal é o meu preferido. A união da sonoridade pesada do metal, com a temática dos games, é algo que já mostrou que deu certo, tendo em vista o número de bandas de Game Music que tocam neste estilo. Mas de todas as bandas, uma foi pioneira ao fazer essa junção: trata-se da banda Game Over, originária da Suécia, local onde o heavy metal é muito popular, e de onde saíram grandes bandas do estilo como Hammerfall, Arch Enemy, Soilwork, Dark Tranquillity e In Flames.

A banda Game over foi formada no ano de 1998, e tem como líder a talentosa guitarrista Wire. O objetivo da banda é fazer covers das músicas dos jogos lançados pela Nintendo. Diante disso você deve estar pensando “mais uma”? Mas no caso do Game Over como eles possuem um vocalista que canta em cima das melodias originais das canções, isto acaba sendo

um grande diferencial em relação a maioria das outras bandas que se limitam em tocar apenas o instrumental. Hoje em dia até existem mais grupos dentro da Game Music que seguiram os passos da Game Over, ao adicionar vocais aos temas gravados, mas a banda sueca foi a pioneira também neste aspecto. Até o momento foram duas demos lançadas pela banda, e mais uma faixa “solo”. Nas próximas linhas irei falar mais a respeito dessas demos, bem como dar minha opinião acerca da atual fase da banda:

A primeira demo da banda Game Over foi lançada em 2002, época em que contava com a seguinte formação: Wire nas guitarras e baixo, e Tim Reaper nos vocais. Foi usada uma bateria eletrônica na época para a gravação da demo, pois a líder Wire ainda não havia encontrado um baterista de verdade para integrar a sua banda. A demo traz ao todo cinco faixas, sendo 4 temas com vocais e um totalmente instrumental. Em estúdio a talentosa Wire, mesmo sendo a única guitarrista da banda, grava várias linhas do instrumento para uma mesma música, portanto ao mesmo tempo em que se ouve uma guitarra base durante uma faixa, é possível também perceber uma outra guitarra fazendo um solo ou mesmo uma base diferente, como se existissem dois guitarristas na banda. A faixa de abertura do álbum chama-se “Cataclysmic Clash”, e



Os álbuns Nesperado e Nintendo Metal



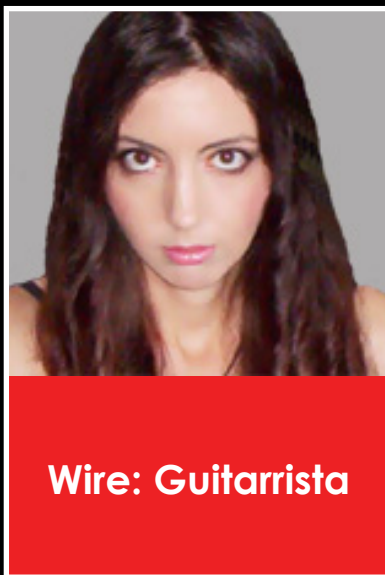
é um medley das músicas “Top Man Stage” de Mega Man 3 e “Password theme” de Mega Man 2. A letra da música mostra as reflexões do robô Mega Man em sua batalha contra as forças do Dr. Wily, e exalta a insanidade do cientista. Os vocais de Tim Reaper são bem melódicos e limpos nesta faixa, e Wire mostra toda sua técnica tanto na guitarra quanto no baixo, fazendo riffs e solos empolgantes.

A segunda faixa é uma das minhas preferidas da banda, e foi feita toda em cima da música “Heart of Fire” do primeiro Castlevania. O tema acabou recebendo o título de “The Grim Reaper” na versão executada pela Game Over, por se tratar de uma música que dá todo o clima de tensão da fase onde se enfrenta a terrível Morte. Esta faixa mostra como a banda sabe colocar as linhas vocais totalmente dentro da melodia da música original, e o resultado não poderia ser melhor! Você passa até a achar que este tema de Castlevania sempre teve vocal após ouvir esta excelente versão! A letra mostra Simon Belmont indo de encontro com a entidade Morte, e descreve todas as dificuldades que o guerreiro está enfrentando e também exalta sua determinação em cumprir seu destino de livrar sua terra das forças do mal.

“Nocturnal Persuasion” é o nome da terceira faixa do álbum, e seu instrumental vem das músicas que “rolam” durante o terceiro e o primeiro estágio do game Gremlins 2, baseado no famoso filme de mesmo nome. É uma faixa bem rápida e empolgante, com uma letra que retrata tanto o lado dos Gremlins, quanto o lado das pessoas que estão sofrendo nas mãos destas terríveis criaturinhas. A quarta faixa foi uma espécie de “single” da demo Nintendo Metal, por ter sido a primeira música deste trabalho a ser divulgada pela internet:

trata-se de “Little Mac’s Confession”, faixa que foi criada com a junção de vários temas sonoros do clássico game de boxe Punch-Out. A música começa com uma introdução bem melancólica do tema principal do jogo, e depois se transforma em um empolgante heavy metal. Mas a letra continua sendo melancólica: nela o lutador Little Mac pede desculpas ao seu treinador por ele não ser capaz de vencer o último desafio do game, o lutador “Mr.Dream”. É interessante notar que Wire preferiu fazer uma letra baseada na versão de Punch-Out que não mais contava com a presença do boxeador Mike Tyson. Para quem não se lembra, Tyson foi preso por estupro, e claro que a conservadora Nintendo não queria que um produto seu estivesse ligado a um estuprador, portanto houve posteriormente o lançamento de uma nova versão de Punch-Out sem trazer o campeão dos pesos pesados, onde o mesmo foi substituído pelo fictício “Mr. Dream”.

A quinta e última faixa da demo chama-se “Heavy Mario”, e como o nome entrega trata-se de uma versão heavy metal de um dos temas do Super Mario Bros. original, neste caso o famoso tema “Overworld”. É a faixa totalmente instrumental da demo, e fecha o primeiro trabalho do grupo Game Over com chave de ouro, onde Wire mostra mais uma vez ser uma guitarrista do mais alto nível.



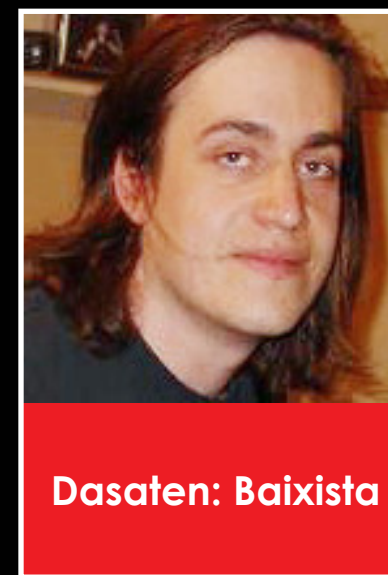
Wire: Guitarrista



Egg: Baterista



Juggler: Vocalista



Dasaten: Baixista



Quatro anos após o lançamento de Nintendo Metal, finalmente a banda Game Over lançava sua segunda demo: intitulada “NESPERADO” esta demo traz seis faixas inéditas, sendo 4 com vocais e duas instrumentais. Nesta época Wire havia conseguido um músico para tocar bateria em sua banda, o talentoso Zoid, que era também amigo do seu namorado. Ainda sem um baixista, Wire continuaria também mandando ver nas 4 cordas. O trabalho contou ainda com a colaboração de outros dois músicos: Olof Strömqvist tocando cítara, e Criss Blackburn fazendo vocais de apoio. Tim Reaper continuava firme e forte como vocalista principal da banda.

A primeira faixa deste trabalho, onde a cítara se faz presente, chama-se “Flying High through the Skull’s Eye” e é um cover do tema “Wily flies into Cranium Fortress” de Mega Man 2. Trata-se de uma intro para a segunda faixa que também tem como temas músicas do segundo jogo do robô da Capcom. “Siege at Monsteropolis” é uma música construída com a junção dos temas “Dr. Wily Stage 1” e “Password theme”, e é um heavy metal direto, com solos bacanas e guitarras base executando “cavalgadas”, o que torna este som totalmente empolgante! A letra fala sobre a segunda batalha de Mega Man contra as forças de Dr. Wily, e é cantada com maestria pelo competente

Tim Reaper. A terceira faixa de NESPERADO é baseado no primeiro game da franquia The Legend of Zelda em sua parte sonora, mas tem uma letra baseada no segundo jogo da série. O tema recebeu o nome de “Hyrule’s Angel”, e possui um clima bem melancólico, com uma interpretação excelente por parte de Tim Reaper, que declama a letra da música com muito “feeling”. A música é bem lenta, pesada e “arrastada”, sendo que em sua parte final Wire mostra toda sua técnica com solos soberbos de guitarra.

E o primeiro game da série Castlevania tem uma nova música gravada pela Game Over: a quarta faixa chama-se “Transylvanian Temptation” e foi construída com a junção dos temas “Vampire Killer” e “Wicked Child”. Desta vez a letra da música mostra o maldito Conde Dracula declamando palavras de maldição para o herói Simon Belmont, e é bacana notar que a música se divide em duas partes: uma onde Tim Reaper faz vocais limpos, representando Dracula em sua forma humana; e uma segunda parte onde ele faz vocais guturais, representando o Conde em sua segunda e monstruosa forma, onde ele se transforma em um ser meio demônio meio morcego. Esta música serviu para mostrar a versatilidade de Tim, que pode cantar tanto de forma mais melódica como de forma mais agressiva.

A quinta faixa de NESPERADO recebeu o título de “Addicted to Vengeance” é uma junção dos temas “Ken theme” e “Title theme” do clássico Street Fighter II, sendo o primeiro e até agora único tema não vindo de um game do NES gravado pela banda. Com certeza, como a líder Wire é uma “nintendista”

confessa, a inspiração para esta música veio da versão de Street Fighter II que saiu para o Super Nintendo. A letra da música mostra um Ken em busca de vingança (?), e determinado a vencer o torneio. O grande destaque desta faixa é mais uma vez a guitarrista Wire, que faz solos de arrepiar!

E para finalizar temos um tema instrumental baseado no clássico Ice Climber, que recebeu o sugestivo título de “For Those About to climb”, numa clara referência ao clássico da banda AC/DC “For Those About to Rock (We Salute You)”. A faixa é curta, tendo apenas 1 minuto e 36 segundos, e encerra NESPERADO com um clima bem rock n’roll/blues.

A ATUAL FASE DA BANDA

Os anos passam depressa, e enquanto a guitarrista Wire preparava novas músicas, algumas alterações ocorrem na formação da Game Over: em 2008 o baterista Zoid é substituído por Egg, o baixista Dasaten junta-se a banda ainda neste mesmo ano, e em 2009 ocorre a mudança mais radical na banda: a saída do vocalista Tim Reaper. Wire decide seguir em frente, e juntamente com Egg e Dasten, se unem a um novo vocalista, chamado Marcus Carlén, mas que passa a usar a “alcunha” de Juggler, iniciando assim uma nova “era” na história da banda Game Over. Juggler possui uma voz mais aguda, com um maior alcance que Tim, e seu trabalho vocal pôde ser conferido com o lançamento da música “Lights Out”, um cover de “Cut Man theme” do Mega Man original. É uma música que mantém as características da banda, mesmo com



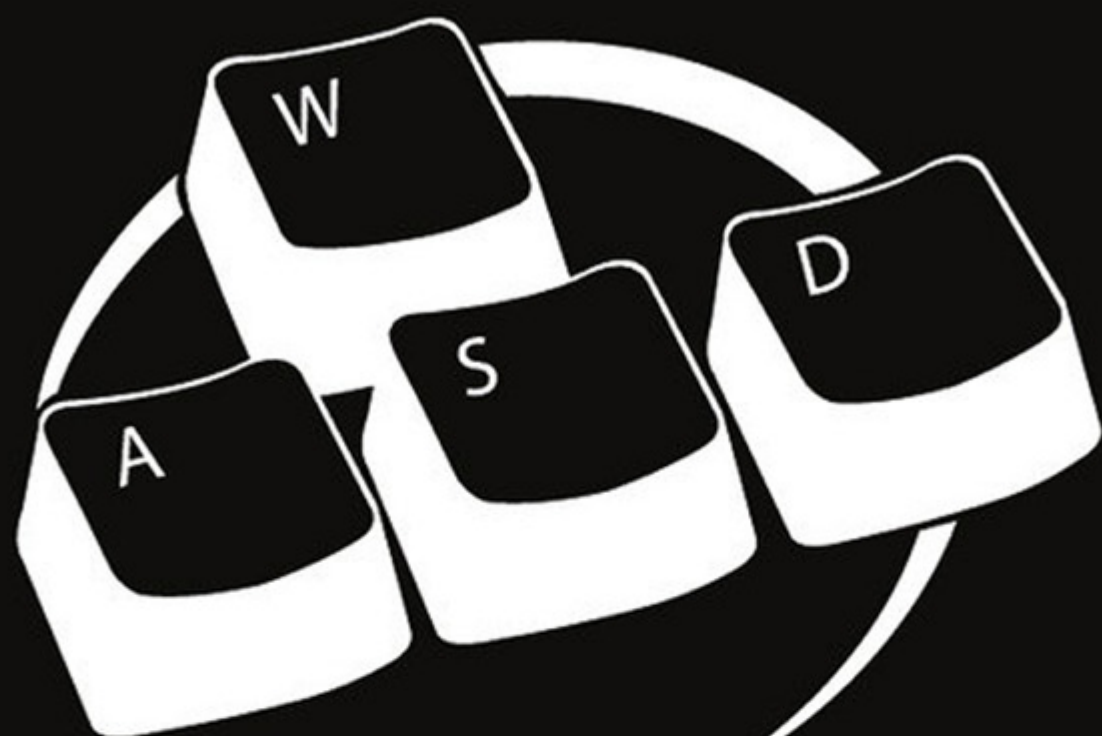
a mudança do vocal principal. Se Juggler conseguirá agradar a todos os “órfãos” de Tim Reaper, só o tempo dirá, mas em minha opinião ele já demonstrou ter os requisitos necessários para se firmar na banda e realmente ser capaz de construir uma nova era bem produtiva musicalmente para o grupo. Que venham então novas músicas com Juggler detonando! Nintendo Metal is the law!!!



Confira o som pesado do grupo Game Over pelos seguintes sites oficiais:

<http://www.nintendometal.com/>
(Site Oficial)

<http://www.myspace.com/nesperado>
(Myspace Oficial)



WASD

www.portalwasd.com

revista digital
ARKADE 

CONSOLES CLÁSSICOS

GAMES RETRÔ

nosso 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)

Quesitos de Avaliação e suas respectivas notas



10

Nota Final

Estrela simboliza Nota Máxima e a entrada do game para o Hall da Fama Game Sênior

HALL DA FAMA GAME SÊNIOR

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



MEGA DRIVE

SONIC 2
Edição 1



MEGA DRIVE

SONIC & KNUCKLES
Edição 1



NES

CASTLEVANIA III
Edição 2



MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE 2
Edição 3



SNES

FINAL FANTASY VI
Edição 4



NES

NINJA GAIDEN III
Edição 7



NES

METROID
Edição 7



MEGA DRIVE

COMIX ZONE
Edição 8

NESTA EDIÇÃO:

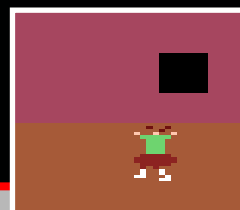
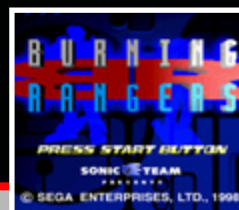
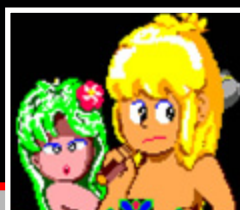
Wonder Boy (Game Gear) 89

Turma da Mônica em: O Resgate (Master System) 84

Doom II: Hell on Earth (PC) 88

Burning Rangers (Saturn) 92

halloween (Atari 2600) 98





WONDER BOY

POR OLD

Fabricante
SEGA

**Ano
1990**

Gênero
Plataforma

UMA DAS PRIMEIRAS INVESTIDAS DA SEGA NO MERCADO DE CONSOLES PORTÁTEIS

Tal como aconteceu no Master System e Mega Drive, a Sega precisava usar o que tinha contra sua principal concorrente no mercado de consoles domésticos, o que não foi nem um pouco diferente quando ela decidiu também investir no promissor mercado de handheld games (lit. Consoles Portáteis) e a idéia de oferecer aos jogadores um portátil colorido, com alta definição de cores e som. Parecia uma resposta à altura da Nintendo e uma vitória garantida.

Infelizmente, mais uma vez a Nintendo levou a melhor com o Game Boy, já que mesmo diante de sua simplicidade monocromática, o handheld da empresa oferecia a economia de baterias e títulos exclusivos, que nem mesmo as boas intenções e avanços da SEGA não conseguiam superar.

A Sega, que não se dava por vencida, apostava em seus sucessos, numa tentativa de atrair os jogadores para sua plataforma portátil, apesar de todos estes problemas técnicos, como primeira linha de investida contra a Nintendo, encontraríamos Wonder Boy “garoto maravilha” dos Arcades e que fez grande sucesso no Master System. Seria Capaz de Wonder Boy, sendo um dentre tantos títulos a disposição da Sega, superar as expectativas dos jogadores que já o conheciam no passado se interessarem por ele novamente no Game Gear?

Teria sido a melhor escolha da empresa como pontapé inicial de sua nova investida no mercado de games? Descubram estas e outras respostas em nosso primeiro review de Game Gear e tirem por si mesmos no final suas conclusões.

WONDER BOY E ADVENTURE ISLAND SÃO DE FATO O MESMO JOGO?

É impossível não comentar sobre Wonder Boy sem aquela velha (dis) associação ao título Adventure Island lançado pela Hudson Soft tempos depois para a Nintendo. Mas será que de fato eles seriam o mesmo jogo, mas com personagens diferentes? Wonder Boy foi produzido pela Westone (que antes era conhecida como Escape) em 1986 para os arcades da Sega e tinha um personagem conhecido como Tom Tom, criado por ambas as empresas.

A Hudson Soft tinha a intenção de lançar o mesmo título para o Famicom (NES Japonês) no mesmo ano, mas, ela teve os direitos da Escape apenas nos gráficos do jogo e precisaria criar um novo título e personagem no lugar de Tom Tom.



Fala a verdade, são bem parecidos
não é mesmo?



**Takahashi Meijin (esq.) e
Toshiyuki Takahashi (dir.)**

O nome do jogo no Japão ficou como: Takahashi Meijin no Boken Jima (Master Takahashi's Adventure Island") e daí nasceria Takahashi Meijin ou Master Higgins nos EUA que lançaria o título como: Adventure Island.

O mais impressionante sobre este personagem criado pela Hudson, é que ele é baseado em uma pessoa real , já que ele é baseado em Toshiyuki Takahashi (Takahashi Toshiyuki, que nasceu no dia 23 de mais de 1959 em Sapporo, Hokkaido) e atualmente é um dos executivos da Hudson Soft. Toshiyuki Takahashi ficou famoso em um evento da Hudson no Japão quando participou de um evento de um de seus minigames baseado em um jogo do Famicom chamado Star Soldier. Toshiyuki conseguiu a incrível marca de 16 tiros por segundo.

Toshiyuki tornou-se então muito popular e participou de diversos outros eventos da empresa até receber a singela homenagem de se tornar protagonista de um de seus jogos. Embora Adventure Island compartilhe dos mesmos elementos de Wonder Boy, seja gráficamente inferior e possuir poucos



Além da machadinha, Tom Tom utiliza um skate em sua jornada

extras, a série conseguiu atingir altos índices de popularidade, enquanto Wonder Boy saiu-se razoavelmente bem sem suas continuacões.

Portanto, sim, Adventure Island e Wonder Boy são de fato o mesmo jogo em suas primeiras versões com personagens diferentes, já em suas continuações a história é completamente outra.

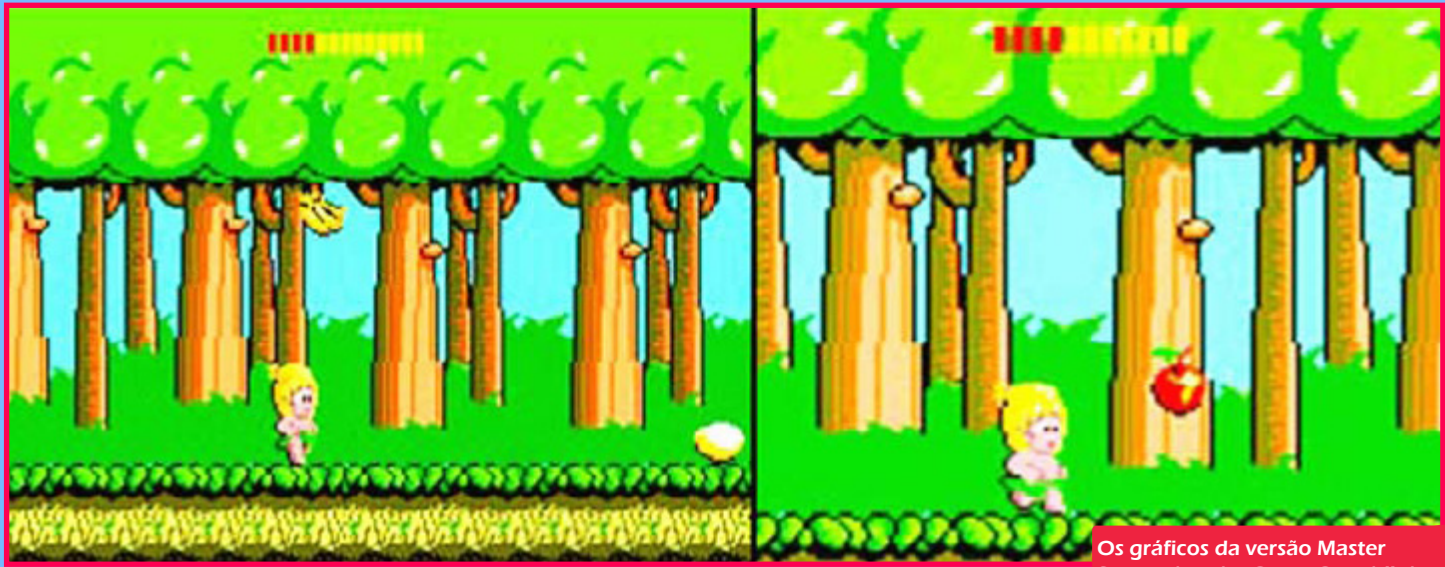
GRÁFICOS

Para que o amigo leitor possa compreender melhor nossa análise gráfica de Wonder Boy para Game Gear, sob três perspectivas distintas: A versão de origem (Master System) a versão portátil (Game Gear) e a análise segundo a emulação. Esta será também nossa análise padrão para quase todos os jogos desta plataforma.

A versão do Master System possuiu gráficos bem coloridos, mas em uma tonalidade mais sóbria (não tão vibrante e clara) e tanto o background (cenário de fundo) quanto os sprites dos personagens estão em uma perspectiva mediana de



Tom Tom com cara que de longe,
não lembra um herói



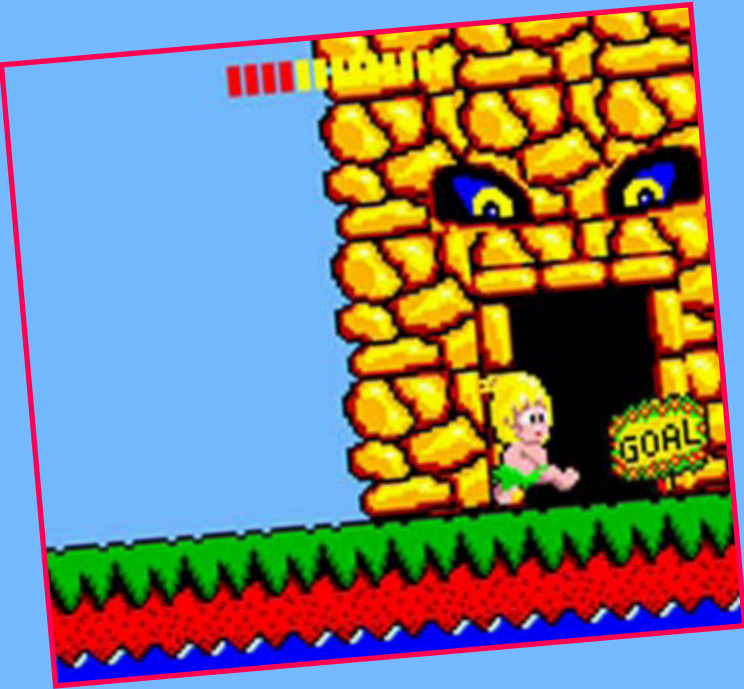
Os gráficos da versão Master System (esq.) e Gama Gear (dir.)

acordo com os padrões dos jogos do console . No entanto se analisarmos as proporções da tela do Game Gear (independente do uso da lente de aumento como periférico) e os ajustes na claridade do portátil, os jogadores irão perceber o aumento de tamanho da tela de jogo e seus elementos para ficarem de acordo com os padrões do Game Gear. Isso só ficaria bem evidente, graças à emulação seja ela na tela de um computador ou televisor.

Os gráficos melhoram de forma bem significativa na versão do Game Gear, mas teve um preço, já que este aumento tirou boa parte de sua definição. O efeito seria semelhante ao pegarmos uma foto de tamanho pequeno aumentando suas bordas e tamanho. Houve também uma diminuição do número de inimigos nas fases, o que remete a idéia clara de que a medida foi tomada para evitar um slowdown ou os tradicionais bugs da movimentação do personagem, tal como em sua versão de origem.

SONS E EFEITOS SONOROS

A parte de sons e efeitos sonoros de Wonder Boy segue a risca a versão do Master System, sofreu pequeninas perdas já que analisamos o jogo tanto no portátil quanto na emulação e



devo dizer que neste ultimo recurso ofereceu uma percepção mais apurada neste quesito.

O Game Gear possuía uma capacidade pouco superior ao do Master System, tanto que suportava a biblioteca de jogos do console via adaptador, porém, sendo o título uma adaptação da versão deste console, a Sega poderia pelo menos ter criado um diferencial e melhorado a sua parte sonora, já que ambas as versões pecam por não explorar bem este recurso. Os temas são repetitivos, mudando apenas na fase bônus e de chefe de fase. O que infelizmente não tornou esta versão tão interessante quanto a original, tirando o fato de ser portátil e oferecer uma visualização gráfica um pouco melhor.

JOGABILIDADE

Assim como sua versão de origem, que por sua vez foi baseada em um dos sucessos da Sega nos Arcades, o título segue a risca todos os padrões da época para jogos de ação e plataforma. O Objetivo do jogo é atravessar suas quatro fases (que compõem 1 mundo) cada qual dividida em quatro áreas demarcadas por placas, onde dependendo da parte onde o personagem perde uma vida, ele irá continuar do começo

desta área. Se o jogador perde todas as suas vidas e pega um continue, ele irá retornar na primeira fase deste mundo. No final da quarta área existe um chefe de fase com a cabeça de um animal, que quando derrotado é substituída por outra revelando o próximo boss do mundo seguinte.

O personagem possui um medidor de energia que também funciona como medidor de tempo, se ele ficar parado e esbarrar em uma das rochas este medidor irá diminuir, e ele pode aumentar desde que ele recolha as frutas e demais itens espalhados pelo cenário . Existem dois tipos de Power ups no jogo, que consiste em uma machadinha e um skate como formas de ataque e também uma forma de manter-se vivo, caso esbarre em um dos inimigos ou obstáculos do jogo. Existem itens especiais que constituem uma bolsa, no qual irá chamar uma garota que o levará até a fase bônus (qualquer semelhança com a fase de bônus de SMB não é mera coincidência) como também a letra S de Sega e uma boneca que acrescenta 1000 pontos de score e mais 4200 pontos extras no final da fase, lembrando que cada fruta também soma pontos para o personagem.

DIFICULDADE

No quesito dificuldade, Wonder Boy é gradativo, mas não oferece dificuldade tanto aos jogadores iniciantes quanto aos mais experientes. Não criou modos extras de jogo, novas fases ou mesmo acrescentou elementos que poderiam tornar esta versão diferente da que muitos já haviam visto no Master System. Os motivos para isso são óbvios, já que o título veio



Frutas somam pontos e completam o medidor de energia

na primeira safra de jogos para o portátil, na tentativa da Sega de desbancar a Nintendo com o seu Game Boy. Mas sem dúvida, o que matou esta versão foi mesmo o lançamento do adaptador para jogos de Master System, onde mesmo existindo uma possível trava para o cartucho de console, a versão portátil tornou-se inútil e pouco interessante.



Uma das box art do game



Bonus Stage





POR ANDRÉ BREDER

TURMA DA MÔNICA EM O RESGATE

OS PERSONAGENS DA CASA DO BIDU EM UMA NOVA AVENTURA!

INTRODUÇÃO

Turma da Mônica em O Resgate, uma alteração autorizada de Wonder Boy III: The Dragon's Trap, começa exatamente onde terminou o game anterior, com a corajosa Mônica já dentro do castelo do terrível Dragão Cospe Fogo (ou Dragão “Gospe” Fogo, como acabou ficando o nome do dragão nesta versão). O jogador então “revive” um pouco do game anterior, só que aqui o terrível labirinto final foi encurtado, e quando se enfrenta o maldito Dragão ele já se encontra em sua forma robótica.

Após Mônica derrotar o seu inimigo, algo inesperado acontece: a mocinha é envolvida por uma magia, enviada pelo Capitão Feio, e desaparece! Momentos antes de desaparecer, contudo, Mônica consegue enviar uma mensagem aos seus amigos, pedindo por socorro. Anjinho consegue ouvir o chamado de Mônica e vai até os outros para explicar a situação, que decidem então procurar pela ajuda do genial Franjinha.

Franjinha havia criado recentemente uma máquina de teletransporte, e esta parece ser a única forma de enviar a turma até a Terra dos Monstros de maneira rápida e segura. Como a máquina ainda está em fase de testes, ela só pode enviar uma pessoa por vez, e Chico Bento acaba sendo o

primeiro da turma a ser enviado para a Terra dos Monstros a fim de procurar pelo paradeiro de Mônica. O bacana é que toda esta introdução com os personagens indo atrás de Mônica não existia no game original (Wonder Boy III: The Dragon's Trap), onde na verdade o personagem principal não desaparecia ao vencer o dragão, e sim se transformava em um Lagarto (Lizard Man). Toda esta nova estória introdutória foi retratada então de uma maneira simples e objetiva no manual do game, em forma de uma mini estória em quadrinhos.



Mônica ao derrotar o Dragão “Gospe” Fogo é raptada

SOBRE O GAME

Mônica no Castelo do Dragão já trazia elementos de RPG, mas Turma da Mônica em O Resgate conseguiu ir além: enquanto o primeiro deixava o jogador preso em modo bem linear, sendo o velho “fase por fase”, o segundo trazia um mundo para ser explorado, cheio de possibilidades! Tudo bem que inicialmente o jogador não pode ir para qualquer lugar que ele desejar, mas no decorrer do game ele visitaria cada pedaço da Terra dos Monstros, explorando terra, céu e mar!

No game anterior havia um limitador de tempo para cada tela de uma fase, fazendo com que o jogador tivesse que ser rápido, e assim, muitas vezes era impossível explorar os cenários da maneira inicialmente pretendida. Em Turma da Mônica em O Resgate não existe limitador de tempo, ou seja, o jogador é livre para ficar perambulando pelos cenários o quanto quiser, podendo assim travar inúmeras batalhas contra monstros para conseguir dinheiro para comprar aquela arma ou armaduras novinhas que estão a venda na lojinha do Cascão, e também tendo a possibilidade de explorar cada canto do jogo com a devida calma.

Turma da Mônica em O Resgate é basicamente um game de plataforma, mas ele consegue fugir do padrão de títulos como Mario e Sonic: ao cair na água, por exemplo, o jogador não verá seu personagem morrendo afogado, e sim tendo a possibilidade de explorar o fundo do mar! Da mesma forma ao cair em um buraco no meio do caminho, ao invés de morrer o personagem irá então explorar os subterrâneos da Terra dos Monstros.



Até Bidu entra na batalha para resgatar a Mônica!



Chico Bento enfrenta um dos Dragões do game

A troca de personagens durante a aventura não ocorre por acaso, pois cada um possui habilidades necessárias para continuar progredindo no game: o cão Bidu pode se agarrar em certas plataformas; Cebolinha sabe nadar; Magali pode acertar blocos de pedra que os outros não podem e Anjinho pode voar. A troca ocorre sempre após a derrota de um dos chefes do jogo.

Quando já estiver em uma parte mais avançada do game o jogador poderá encontrar um máquina de teletransporte que possibilitará a troca de personagens de acordo com a sua vontade. Muitas vezes esta troca será necessária para pegar certos itens ou mesmo conseguir chegar em certas áreas do jogo.

No início do jogo, quando estiver no controle da personagem Mônica, o jogador terá um personagem em seu nível máximo, contando com armas e armaduras poderosas, e também com o número máximo de pontos de vida, que aqui são representados por 8 corações. Quando Chico Bento entrar em cena ele continuará tendo 8 corações mas somente na parte final do Castelo do Dragão. Ao chegar na cidade do game ele passará a ter apenas um coração, e o jogador terá então que no decorrer do jogo ir procurando pelos báus secretos que contém corações extras, aumentando assim seus pontos de vida.



Mesmo não sendo personagens jogáveis, Cascão e Franjinha aparecem no game também

Na cidade o jogador poderá contar com a ajuda de alguns amigos, como o Cascão que tanto venderá armas e armaduras, como também dará senhas, que servem para o jogador ter seu progresso no game mantido após desligar o console. Turma da Mônica em O Resgate é um game mais longo, e portanto o uso de senhas é algo que facilita as coisas para o lado do jogador, que não precisa ficar como um desesperado jogando o dia inteiro sem parar nem para ir ao banheiro para ser então capaz de terminar o jogo.

Em relação aos equipamentos o modo que o jogo os trata lembra bastante o game anterior, com o jogador podendo de acessar um menu e então equipar armas, armaduras e escudos em seus personagens de acordo com sua livre preferência. Ainda no menu pode-se decidir qual arma secundária utilizar (Bola de Fogo, Tornado, Dardo, Bumerangue e Trovão), além de ter outras informações como o número de chaves (utilizadas para abriar portas trancadas que aparecem durante o game) e pedras, sendo que este último item influência no jogo de tal forma: quanto mais pedras possuir, maior serão as chances de conseguir um item raro ao derrotar um inimigo. Vale lembrar também que é ao derrotar os monstros que o jogador consegue armas secundárias, sendo que aqui elas não são encontradas à venda em lojas.

GRÁFICOS E SONORIDADE

Se fizermos uma comparação entre Turma da Mônica em O Resgate e Mônica no Castelo do Dragão na questão dos gráficos, o primeiro apresenta um salto de qualidade incrível,

mesmo que ambos os jogos sejam de 2 Megs de memória. Os dois anos de diferença entre os jogos também ajudaram os produtores a serem capazes de fazer um melhor uso de todos os recursos disponíveis, e então temos personagens com sprites bem maiores na telas de Turma da Mônica em O Resgate e também cenários mais bem feitos. O trabalho da Tec Toy em alterar alguns dos sprites originais de Wonder Boy III: The Dragon's Trap foi muito bem feito, e é um show a parte!



A sonoridade continua seguindo os passos do game anterior, com todos os efeitos sonoros tendo um clima bem infantil. A trilha sonora é espetacular, trazendo temas ainda mais inspirados e variados do que os de Mônica no Castelo do Dragão. Cada tipo de cenário continua tendo um estilo musical específico, e o grande destaque vai para a fenomenal música que rola durante os cenários que antecedem as batalhas contras os chefes do jogo: ele possui um delicioso clima de “é agora ou nunca”, um tema extremamente empolgante, e eu diria que até emocionante!

JOGABILIDADE E DIFICULDADE

A jogabilidade é muito boa. Todos os comandos funcionam bem, sem atrasos, e o acesso a menu é simples e eficaz. Não há do que reclamar dos controles do jogo.

Em relação a dificuldade, Turma da Mônica em O Resgate segue um esquema parecido com os dos RPGs tradicionais: para não passar sufoco em uma parte mais adiantada do game, o jogador primeiramente deve se preocupar em comprar sempre



Anjinho é o personagem que enfrenta o Capitão Feio

as melhores armas e armaduras, pois no decorrer do game os inimigos irão tirar cada vez mais energia a cada golpe certo em um personagem, e também estará mais resistente aos ataques.

plataforma mais complexo, este game é um prato cheio! Graças ao seu modo de jogo viciante, ele é garantia de muitas horas e até dias de diversão!

Os chefes do game, exceto o final, serão todos Dragões, dos tipos mais distintos possíveis: após Mônica derrotar o Dragão Cospe Fogo e ser raptada, os seus amigos terão que encarar os igualmente terríveis Dragão Múmia, Dragão Zumbi, Dragão Pirata e o Coronel Dragão. Após todos os répteis asquerosos forem derrotados, será a hora de encarar a batalha final contra o imundo Capitão Feio, que finalmente dá a cara para ser batida, já que no game anterior fugiu ao lançar o feitiço em Mônica!

Nenhum dos chefes do game traz um desafio muito complicado ao jogador, nem mesmo o chefe final. Todos possuem uma forma de ataque muito repetitiva, então bastará o jogador primeiro ver como é a forma de ataque utilizada para derrotar cada um dos chefes facilmente.

CONCLUSÃO

Turma da Mônica em O Resgate é, em minha opinião, um dos mais divertidos games lançados para o velho e bom Master System. Para aqueles que querem jogar um game de ação/





por ANDRÉ BREDER

DOOM II HELL ON EARTH

Fabricante
ID Software

Ano
1994

Gênero
FPS

O INFERNO ESTÁ DE VOLTA PIOR DO QUE NUNCA!

INTRODUÇÃO

Em meados de 1995, meu pai comprou o seu primeiro PC: um 586. Nesta época um game do gênero “first-person shooter” era uma verdadeira febre no mundo, e aqui no Brasil parecia ser comum vários PCs já virem com ele em seu HD: Doom II: Hell on Earth, e no caso do computador do meu pai a coisa não foi diferente. E foi por meio deste fabuloso shooter minha iniciação na franquia Doom.

O primeiro game, intitulado apenas como Doom e lançado em dezembro de 1993, havia feito um sucesso enorme, tanto pelo seu modo de jogo extremamente empolgante (seja em campanhas solo, em dupla ou no modo Deathmatch), quanto pela sua violência explícita. A boa recepção que Doom teve por parte dos gamers de todo o mundo fez com a sua produtora, a ID Software, lançasse logo uma sequência, isto no ano de 1994.

Doom II: Hell on Earth se manteve fiel ao game anterior da série, trazendo praticamente a mesma engine gráfica. É como se fosse mais uma expansão enorme do primeiro Doom, do que um novo game. Logicamente todos os labirintos e fases eram totalmente novos, ainda que o mesmo esquema do jogo

anterior continuasse valendo aqui: o jogador teria que achar certas chaves, cada qual indicada por um cor diferente, para poder prosseguir nas fases. E claro, ao mesmo tempo em que teria que atirar e destroçar dezenas de criaturas vindas diretamente do inferno!

NOVOS INIMIGOS E POWERUPS

E por falar em criaturas do inferno, Doom II: Hell on Earth trazia inimigos inéditos, tais como Chaingun Zombie, Hell Knight, Mancubus, Revenant, Arachnotron, Pain Elemental e Arch-Vile, este último um monstro que se move em grande velocidade e que pode até mesmo ressuscitar inimigos já vencidos.



Mesmo depois de tanto tempo, o jogo ainda causa muita tensão e medo

Apesar de ter vários inimigos novinhos em folha, em Doom II o jogador só possui uma arma nova: o Super shotgun, uma espécie de escopeta de cano duplo. As outras armas são a que já eram conhecidas no primeiro game, sendo elas a pistola, a escopeta de cano simples, a metralhadora, o lança foguetes, o rifle de plasma e o canhão de plasma. Mas em contrapartida existem também alguns novos “powerups”, como a MegaspHERE, que faz com que os níveis de saúde e armadura do jogador atinjam o seu máximo.

AH, SIM O GAME TAMBÉM TEM UMA HISTÓRIA!

Apesar da história neste caso, só servir mesmo de um pano de fundo para justificar a matança que rola na tela, Doom II tem sim, uma trama: o jogador entra novamente na pele do destemido “Marine”, que ao retornar para a Terra após cumprir sua missão no game anterior, descobre que o planeta foi totalmente invadido por hordas vindas do inferno!

Com todas as maiores cidades do mundo em ruínas, os líderes remanescentes planejam usar o Espaço Porto para transportar os sobreviventes da população do planeta para algum local seguro. Contudo, o Espaço Porto está altamente

protegido por demônios e outras criaturas. Todos os soldados da Terra que ainda estão vivos se reúnem e fazem um desesperado ataque no Espaço Porto, enquanto permitem que os sobreviventes possam fugir, mas eventualmente, todos os soldados são dizimados no processo, e somente “Marine” sobrevive. O herói decide continuar na Terra enquanto seus semelhantes fogem para um local seguro, afim de acabar de uma vez por todas com os invasores de seu planeta.

GRÁFICOS

Graficamente Doom II é bem semelhante ao game original, mas o jogador mais atencioso notará um claro capricho nos cenários do segundo jogo, bem como a presença de algumas novas “decorações” para os cenários, como barris em chamas e corpos mutilados, sendo que alguns ainda se movem.

A estrutura dos cenários em Doom II se ampliou se comparada com a do primeiro game, com labirintos maiores e menos lineares. Na época de seu lançamento, era necessário também um computador mais poderoso do que o usado para rodar o game original se o usuário quisesse jogar Doom II com perfeição, já que um número maior de monstros poderiam ser encontrados em um mesmo local desta vez.



Como é dividido em três capítulos, o game de forma gradativa vai mostrando cenários extremamente diferentes uns dos outros, cada qual com suas particularidades. Quando você chega a pensar que já viu tudo, eis que novos cenários totalmente macabros e criativos surgem no jogo, para deleite do jogador que ficará empolgado até chegar na última e derradeira fase. A animação dos monstros e criaturas que povoam o universo de Doom II continua tão boa quanto a vista no game original, e o personagem “Marine” continua com suas impagáveis expressões faciais, que ajudam a reforçar toda a emoção que o game de forma natural já proporciona.

SONORIDADE

Os efeitos sonoros ouvidos em Doom II continuam idênticos aos do primeiro game da série, ou seja, não tem do que reclamar. O som dos tiros, explosões, rosnados, etc, tudo é muito bem feito e no tom exato para um game sério e violento como Doom II. E vale citar como chega a ser bacana você adentrar uma sala escura no game e só ouvir os rosnados ou grunidos de algum monstro sem saber ao certo onde o inimigo está! É adrenalina pura!

Em relação as músicas, assim como ocorreu no primeiro Doom, aqui é o compositor Robert Prince que mais uma vez mostra seu talento. Algo que se percebe logo nas primeiras fases do game, é que em Doom II as músicas estão mais diversificadas do que no game original, onde os temas eram mais agitados e dentro do gênero heavy metal/hard rock. Em Doom II as músicas estão muito mais sombrias, climáticas, atmosféricas e horripilantes! Graça a toda essa diversidade, Doom II acaba tendo um clima muito mais tenebroso do que seu antecessor, o que acaba sendo um ponto extremamente positivo!

Jogabilidade e Dificuldade

A jogabilidade é ótima! O jogador pode escolher entre jogar no teclado (ou via joystick, caso tenha um) ou no mouse, ou ainda utilizar ambos ao mesmo tempo! Pode-se por exemplo, utilizar o mouse para se movimentar e o teclado para as demais funções. Os comandos via teclado são simples: as teclas Up, Right, Left e Down movimentam o personagem na tela; enquanto que a tecla Ctrl atira ou ataca, e a tecla Shift serve para fazer com que o personagem corra. Não há um botão para pular, mas utilizando a “corrida” é possível atingir certas plataformas que à primeira vista parecem ser inatingíveis. As



Corpos mutilados são alguns dos impementos gráficos de DOOM II



teclas numéricas ainda fazem com que ocorra a troca das armas, de uma maneira prática e rápida; e a tecla “Tab” aciona um mapa, que ajuda o jogador a encontrar o caminho certo durante as fases.

Em relação a dificuldade o jogo permite que 5 níveis possam ser escolhidos pelo jogador, que vão desde o nível mais baixo (I’m too young to die.) até o mais alto (Nightmare!). O principal objetivo do game é abrir caminho nas fases até o ponto de saída, só que para isso é necessário sair a procura de certas chaves, além de fazer o uso de alguns botões ou acionar alavancas, para abrir passagens durante as fases. Alguns estágios do game são bem complexos em termos de estrutura, e farão com que o jogador tenha que também fazer uso de sua massa cinzenta para encontrar a saída, ao invés de simplesmente sair feito um louco dando tiros para todos os lados.

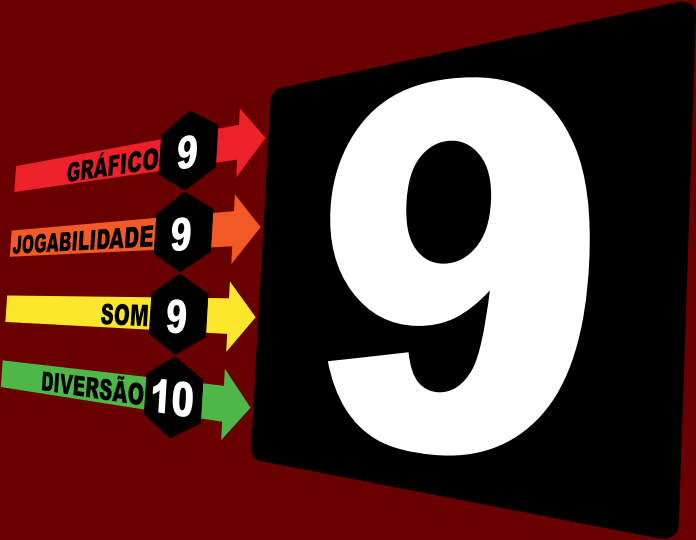
Durante a jornada de “Marine”, ele poderá contar com diversos tipos de itens para ajudá-lo na sua sobrevivência, como munição extra para suas armas, kits médicos que

relação a peças robóticas, o gigantesco “Spiderdemon”, que no Doom original é o último chefe, volta em Doom II, e também dá muito trabalho para ser vencido.

CONCLUSÃO

Doom II – Hell on Earth serviu para fazer com o gênero first-person shooter se tornasse popular no mundo todo, e graças ao seu enorme sucesso, uma enxurrada de games semelhantes abarrotaram o mercado nos anos que se seguiram. Em 1995, Doom II ganhou o Origins Award como o Melhor jogo de fantasia ou ficção científica de 1994, fazendo com que seus produtores, como John Romero e John Carmack, se tornassem referências a serem seguidas no mundo dos games.

No final do ano de 1995 foi lançado o pacote de expansão “Master Levels for Doom II”, o que só ajudou a manter a longevidade do game. Ainda que hoje Doom II possa ser visto como um game ultrapassado e antiquado, ele ainda se mostra bem divertido e desafiante. Um clássico que tem seu nome cravado na história dos games, com toda certeza!



Uma visita ao Wolfenstein 3D



POR ANDRÉ NESMAN

BURNING RANGERS

Fabricante
SEGA

Ano
1998

Gênero
Ação

**ANJOS EM CHAMAS
BURNING RANGERS INCENDEIA OS
LIMITES DO SATURN**

O hardware do Saturn se faz em uma visão polêmica e divisória, entre aqueles que o amam pela sua complexibilidade e outros que o detestam por afastar grandes trabalhos, justamente pela disposição de suas ferramentas complicadas. Entre os programadores, ele era um “duas caras” disfarçado em uma capa preta, onde mostrava seu lado bom e seu lado mau. O lado bom era a simpatia no desenvolvimento de games 2D, mas seu lado mau se revelava em games 3D. Poucos foram aqueles que conseguiram um alicerce 3D bem curriculado no Saturn.

Aqueles que conseguiram tal façanha criaram lendas atemporais. Burning Rangers chega perto de se encaixar na lista, mas acabou nascendo tarde demais para contemplação. Lançado em 1998, Burning Rangers foi um dos últimos suspiros do console, ao lado de Panzer Dragoon Saga, já que a Sega estava com olhos apenas para o prematuro Dreamcast (que na época ainda nem havia sido revelado), erroneamente manipulada por Bernie Stolar, que queria apagar a página fracassada do Saturn frente ao Playstation e Nintendo 64. O descaso com o game acabou fazendo deste uma peça desprezada e pouco vendida em seu lançamento - principalmente nos EUA e Europa - por causa das poucas unidades disponibilizadas pela Sega e pela falta de divulgação adequada. Fatos totalmente desrespeitosos com os proprietários do console e até mesmo para seus produtores, que ambicionavam e se mostravam animadíssimos com a produção. Sob responsabilidade de

Yuji Naka e Naoto Oshima juntamente com o Sonic Team, Burning Rangers fez uso de uma versão melhorada do motor gráfico de NIGHTS, trazendo consigo um visual extasiante e super colorido, em um estilo de jogo criativo e único que se sobressai entre muitos dos jogos disponíveis para o console, explorando ao máximo a potência do Saturn. O jogo abusa dos efeitos, como a distorção subaquática e a transparência utilizada no fogo, algo muito raro no console, já que este efeito era limitado apenas a objetos 2D e ficava muito pesado para processamento da CPU. As primeiras fases trazem um efeito de iluminação singular no Saturn que se mistura entre explosões e blecautes, misturado com uma qualidade gráfica decente e bem planejada. Efeitos de iluminação na roupa dos personagens em partes com blecautes, demonstram uma elegância ímpar no console. Desenhados por Hiroyuki Ochi (do magnífico desenho Armitage III e staff de Halo Legends), a



Mesmo com muito esforço, os gráficos 3D do Saturno não eram comparáveis com os do PS



As famosas cutscenes também estão presentes no game

visão que Yuji Naka passou a Hiroyuki seria inicialmente com os personagens possuindo uma silhueta que simularia um anjo de asas abertas se movendo seguramente através das chamas. Por causa disso, a equipe de desenvolvimento insistia em chamá-los de “Burning Angels”. Notavelmente, o jogo possui muita influência japonesa, tanto em sua arte gráfica quanto em suas animações. Embora os gráficos apresentem sua parte respeitável, o alarde não se encaixa perfeitamente no conteúdo, por causa da queda de frames em algumas fases e por acabar tropeçando na constante quebra de poligonos que

bastante apelativos, mas foi algo inovador para a época. Porém, o comunicador não é fundamental para seu progresso e é possível terminar o jogo sem ao menos usá-lo uma única vez.

A dublagem da versão japonesa traz vozes de artistas conhecidos dos animes e de outros games, como Hikaru Midorikawa (que faz a voz de Zeldadis em Slayer e de Hayate em Dead or Alive) na voz de Shou Amabane, Yuko Miyamura (Asuka, de Neon Genesis Evangelion, e Chun Li e Rose, de SFZ) dublando Tillis, Tomokazu Seki (Kimonoto, de Sakura Card



se escancara tristemente em certos lugares, ocasionados pela limitação do console. Partes secretas acabam se revelando por causa das falhas no cenário que se estendem pelo jogo. O conjunto de falhas se completa quando você se depara com “chãos invisíveis”, que se revelam em cantos com grades ou até mesmo em plataformas aéreas.

Mesmo com alguns erros, os ótimos cenários durante as fases ajudam a manter o clima de tensão do jogo, que se mistura aos ruídos de desmoronamentos e o fogo queimando no interior. Às vezes o silêncio é quebrado por conversas entre os Rangers, perguntando se está tudo bem. Os botões X e Z fazem com que seu membro também acione o rádio, caso queira alguma dica sobre qual direção se deve ir. Para aqueles que tentam a versão japonesa, esta função pode ser algo meio inútil pela dificuldade do idioma, mas que não retira a competência de uma idéia nova e ótima, do estilo com que as vozes dos personagens foram executadas. Logicamente alguns diálogos nipônicos são dramáticos demais e soam

VINNIE MOORE NAS MÚSICAS

Você já viu que as músicas de Burning Rangers são excelentes, mas elas possuem uma participação mais que especial. A convite da Sega of America, Vinnie Moore, o esplêndido guitarrista da banda UFO, ajudou nas músicas de Burning Rangers, com alguns solos e arranjos. Seu trabalho no game também pode ser conferido no álbum “Burning Rangers Soundtrack.



Vinnie Moore detonando tudo até em Burning Rangers!

Captors) como Lead Phoenix, Ryuzaburo Ohtomo (Dennis, de Macross II) fazendo Big Landman, Hiroko Kasahara (também de Macross II na pele de Ishtar) sendo Chris Partn, e finalmente Aya Hisakawa (Sailor Mercury, de Sailor Moon). Alguns podem perceber a ausência de músicas em Burning Rangers e imaginar que isso é um ponto fora, mas a ausência proposital de músicas no jogo é compreensível ao sentir o clima que o game transmite, fazendo com que o jogador preste atenção a todo o momento em cada passo dado, cada explosão ocorrida, cada desmoronamento. Compostas pelos mesmos responsáveis pela trilha sonora de NiGHTS Into Dreams, Naofumi Hataya e Tomoko Sasaki, as poucas músicas que Burning Rangers se beneficia são excelentemente harmônicas, com arranjos que dão um toque de anos 80 em uma mistura de R&B, jazz e eletrônico. Letras como “We Are Burning Rangers” embalam trechos de Hip Hop em um ritmo brilhante. Com certeza uma trilha sonora memorável e uma das melhores do Saturn.

Enquanto a parte gráfica ficou a cargo do Sonic Team, as cenas em FMV ficaram sob responsabilidade da TMS (Tokyo Movie Shinsha), que estiveram envolvidos na produção de Akira, a série Transformers e o cartoon de Sonic, resultando em cenas limpas e magníficas durante o game. A história adotada no jogo é interessante, mas percebe-se que faltou dedicação do Sonic Team em dar um envolvimento mais profundo no enredo ao jogador. Burning Rangers é uma equipe de bombeiros sci-fi formado pelos membros Chris Partn, Big Landman, Lead Phoenix, Shou Amabane e Tillis, que foram treinados para conviver e defender uma sociedade futurista que convive com seu maior risco para sua sobrevivência: o fogo. Uma missão de rotina acaba ocasionando na descoberta de um dispositivo que está transmitindo mensagens a uma nave não identificada que está em direção a Terra. O problema é que esta nave possui uma gigantesca camada de massa de lixo espacial, e se a nave atingir a Terra, os danos serão catastróficos. Cabe aos Rangers entrar na nave e tentar pará-la o mais rápido possível, antes de atingir a atmosfera terrestre.

PEQUENAS CURIOSIDADES

Burning Rangers nunca ganhou continuação, mas foi referenciado em alguns jogos da Sega, principalmente a série Phantasy Star. Confira:

- Phantasy Star Online possuía missões para download e uma delas chamava-se “Central Dome Fire Swirl”, uma missão temática de Burning Rangers, onde era preciso extinguir incêndios e resgatar vítimas jogando com Chris Parton. A música de fundo era a versão japonesa de “Angels With Burning Hearts”. A música também aparece quando o jogador compra um dos 6 CDs pela coleta de Gota de Fótons, disponível no modo online em “Gallon’s Treachery”;
- As músicas “We Are Burning Rangers” e “Angels with Burning Hearts” aparecem em versões remixadas em Sonic Pinball Party;
- Em Phantasy Star Universe, os eventos “Operation Firebreak” e “Winter Event” também fazem uso da música “Angels With Burning Hearts”. A música foi utilizada nos dois eventos do Planeta Parum, mas apenas para Playstation 2 e PC por duas semanas. Já no Xbox 360, a música não foi disponibilizada, e os jogadores tiveram que se contentar com o som padrão do próprio estágio. Durante o “Winter Event”, a música retornou e “Operation Firebreak” também estava disponível com a música, desta vez com o Xbox 360 incluso, mas como um mapa raro;
- Burning Rangers foi o primeiro jogo a utilizar a compressão de áudio ADX.



O game lhe dá a opção de escolher entre o controle tradicional e o controle 3D, utilizado em NiGHTS. Este último destaca-se muito bem durante as fases, mas demonstra problemas na parte final, que exige caminhadas em linhas retas. Nesta hora é arriscado tentar se beneficiar do controle analógico, já que acidentalmente você pode direcioná-lo para um ângulo mais deslocado.

Então a melhor opção nesta fase é desligar o analógico e usufruir do clássico direcional em cruz. Antes de iniciar, o jogo passará por uma longa fase tutorial para que aprenda os comandos no controle, demonstrando-se de fácil acesso em sua configuração. Porém, a inclusão do “Auto Jump” (recurso em que o personagem salta automaticamente quando chega à beira da plataforma) possui dois lados da moeda e se revela uma tentativa atrapalhada de ser útil, além de também ser um salto traiçoeiro e indesejável, naqueles momentos em que você precisa ficar à beira da plataforma para olhar o que há abaixo de seus pés, especialmente na última fase, onde é praticamente um precipício. A frustração do Auto Jump aumentará quando a câmera resolver atrapalhar em uma arriscada aterrissagem em local seguro ou quando quiser voltar para a plataforma de onde ocorreu o salto. Mesmo em locais seguros, a tentativa de a câmera abster-se a seu favor é árdua. Os botões L/R são usados constantemente na tentativa de correção do ângulo de visão. Um ótimo movimento e que pode ser bastante útil durante o jogo é o voo, usado para alcançar partes inacessíveis por causa da distância entre um local e outro e dar mais velocidade à ação. Estranhamente,



PRODUTORES CERCADOS PELO FOGO

Como dito, cada vítima resgatada enviará um email que pode ser acessado no menu de opções. Ao todo, Burning Ranges possui um total de 108 vítimas para serem resgatadas, mas entre elas, 14 são produtores do próprio Sonic Team, que ao resgatá-los, enviarão emails com senhas ou artworks do jogo. A exceção é o programador Takuya Matsumoto, que lhe enviará simplesmente um poema. Outro que estranhamente aparece como vítima é Ami Shibata, conhecido pelo mangá Nangoku Shounen Papuwakun, e é encontrado em “Gravity Zero”. Ao que parece, Shibata é amigo pessoal de Yuji Naka. Além de membros do Sonic Team, Claris Sinclair e Elliot Edwards de NiGHTS Into Dreams também dão as caras entre as vítimas. Ao ser resgatada, Claris lhe envia um email com um curto clipe com a música de NiGHTS

o tutorial comete o pecado de não citar este movimento em momento algum e acaba passando direto entre os novatos.

Assumindo o controle entre Shou Amabane ou Tillis, seu principal inimigo serão os incêndios que ocorrem nas localidades. Mas ao invés de utilizar água para apagá-los, é preciso atirar contra as chamas com sua arma laser e resgatar vítimas que estão cercadas pelo fogo e pelos escombros durante a fase, algumas desacordadas. Para isso, é preciso de no mínimo 5 cristais, para que os sobreviventes possam ser transportados a salvo. Conforme os reféns são salvos, cada um deles lhe enviará um “Email” (que pode ser acessado nas opções do jogo) com conteúdos que variam entre alguns relatos interessantes sobre a história do jogo, artworks, senhas secretas ou simplesmente conversarão sobre bobagens.

Não é uma missão difícil, porém alguns deles estão em áreas escondidas e é preciso vasculhar certos pontos das fases para conseguir encontrá-los, dando um “mix” de “ponto A a ponto B” com exploração. Isso acaba tornando o clima tenso no jogo, pois além de procurar sobreviventes, é preciso ficar de olho na barra de perigo, que vai diminuindo aos poucos. Quando a barra se esgota, explosões com fogo indestrutível ocorrem por todos os lados, restando apenas a alternativa de





tentar se safar até elas cessarem, o que deixa nitidamente a impressão de um “timer” disfarçado. A barra possui 5 níveis divididos a cada 20% cada um, com certo número de explosões indestrutíveis. Quanto mais a porcentagem aumenta, mais perigosa e demorada será a duração das explosões. Se o nível de porcentagem chegar a 100%, as explosões acontecerão infinitamente até que consiga preencher um pouco da barra ou acontecer de você morrer. A barra preenche cada vez que se resgata um sobrevivente ou apaga se incêndios, mas só será carregada no nível em que se encontra. Aqui, a corrida contra o relógio anda lado a lado com a dificuldade, pois sua habilidade para extinguir incêndios e encontrar sobreviventes vai determinar se você vive ou morre, fatores estes que se demonstram uma dificuldade agradável e conseguem atrair tanto novatos como veteranos. Para ajudar ainda mais, o jogo fornece um continue extra cada vez que um sobrevivente for resgatado e o jogador possuir, no mínimo, dez cristais. Ao final de cada fase, será dada ao jogador uma nota que demonstra



PROBLEMAS DE PRODUÇÃO

Yuji Naka diz que a produção do game passou por alguns momentos conturbados. Iniciado em dezembro de 96 após o lançamento de NiGHTS, seu nome inicialmente seria “Firefighters” (Bombeiro), mas Yuj Naka queria um nome que fosse usado também nas versões lançadas fora do Japão e acabou modificando seu nome. Assim, Burning Rangers começou a ganhar forma, e screens do jogo foram divulgadas. As vozes iniciais eram de membros da própria Sega, como a voz de Chris, que foi feita por Kayo Shimizu, administrador financeiro do Sonic Team. Com o game praticamente completo, o desenvolvimento foi quase que totalmente reiniciado por motivos desconhecidos, embora o layout, character design e alguns efeitos tenham sido reaproveitados.

Já com o game reiniciado, o desenvolvimento foi dividido em partes. A primeira parte a ser desenvolvida foram os corredores com as fases e logo após, o design do fogo foi feito e incluso no cenário. A atenção ao fogo foi uma parte delicada, pois o Sonic Team queria passar uma real sensação de fogo em cima da iluminação do jogo. Após terminar o trabalho com a iluminação no cenário, os personagens foram finalmente incluídos. A mudança mais crítica em relação ao início foi a exclusão do modo cooperativo para 2 jogadores. Este modo só foi descartado devido aos problemas críticos que o Sonic Team estava enfrentando no desenvolvimento deste modo.

Outro problema que o Sonic Team enfrentou foi quanto à captura de movimentos (Motion Capture). Yuji Naka gastou muito tempo tentando capturar movimentos de pessoas reais para incluí-las nos personagens, mas os movimentos nunca ficavam bons o suficiente para combinar com os personagens. No final, apenas a caminhada foi aproveitada do Motion Capture. O resto dos movimentos foi produzido digitalmente. Yuji Naka disse também que Burning Rangers é apenas metade das idéias do que os produtores pretendiam fazer.



Burning Rangers foi capa da revista Sega Saturn magazine



seu desempenho durante a fase, baseada na quantidade de reféns resgatados, cristais adquiridos e tempo de término da fase.

Os cristais do jogo (chamados pelo esquisito nome de Cristais Maztabaluxor) são o meio de sobrevivência dos Rangers, mas fica bem claro que os cristais são apenas uma sombra do esquema de sobrevivência existente em Sonic com suas argolas. Os cristais são adquiridos durante as fases ou apagando os incêndios, e se for atingido por uma chama, eles se dissiparão, deixando sua contagem no zero. Ao se espalharem é possível recuperar certa quantia do que foi perdido. Contanto que você possua pelo menos um cristal, você não poderá ser morto, mas se for atingido sem ter nenhum, é morte certa. É preciso tomar cuidado também para não acabar destruindo os cristais com sua arma. Se um tiro carregado for disparado contra eles, podem acabar se quebrando, mesmo contra aqueles que se dispersaram, ficando sem nenhum para colher novamente e garantir sua sobrevivência. Você deve estar se perguntando: “só vou apagar incêndios durante o jogo inteiro? E os outros inimigos?”. Bom, eles existem, mas a aparição deles é quase imperceptível e esquecível. São pouco variados, baseando-se em Droids gigantes, insetos e outras esquisitices que aparecem para tentar te atrapalhar, mas que não causam espanto e podem ser derrotados facilmente. O mesmo pode-se dizer de cada chefe de fase, que são fáceis e não brilham como tal. Nem mesmo o chefe no final do jogo se dá ao luxo de dar trabalho aos jogadores para vencê-lo, ficando o ponto alto apenas para o seu excelente cenário e ataques.

Contudo, a maior reclamação de Burning Rangers é pelo seu tamanho, principalmente para aqueles que valorizam muito o modo principal de jogo. Com apenas quatro fases e uma fase tutorial, o game pode ser finalizado em apenas algumas horas. Mesmo que sejam poucas fases, cada uma é consideravelmente grande, com uma complexibilidade de corredores cada vez mais difíceis conforme avança. Os vários extras do jogo valorizam mais o replay e com certeza dão longevidade ao game. Mas a exemplo de NiGHTS, o principal motivo para se jogar novamente será a tentativa de melhorar sua habilidade e seu rank final, pois nem sempre se consegue resgatar todos os reféns logo de cara. E com certeza, o jogador vai querer voltar novamente para tentar resgatar os que acabaram ficando para trás e aumentar seu desempenho.

Para acessar os extras, é preciso finalizar o jogo uma vez. Um dos extras inclui um novo modo de corredores aleatórios sem diferenças no layout, mas alguns locais de incêndios serão alterados. Além disso, algumas portas que já estavam abertas anteriormente estarão fechadas e vice-versa, além dos sobreviventes, que estão em localidades diferentes, sem influenciar em nada na história do jogo. No total, são 3125 rotas diferentes no modo aleatório. Outro extra é a possibilidade de jogar com outros Rangers através de passwords, após finalizar o game.

Idolatrado por alguns, odiado por outros, Burning Rangers gerou muitas controvérsias e recebeu críticas mistas em seu lançamento. A atenção que o Sonic Team teve com Burning Rangers, resultou em um dos gráficos mais bonitos que o Saturn já recebeu, e apesar das falhas gráficas e de não conseguir se tornar um clássico por não cumprir totalmente a promessa de um excelente jogo, Burning Rangers consegue ser ótimo em vários aspectos e se torna atraente principalmente pela sua atmosfera tensa, agradando muita gente. O game nunca ganhou uma continuação, mas em 2007 cogitou-se um possível Burning Rangers 2 para o Wii, porém nada foi confirmado. Peça fundamental para qualquer fã do console ou colecionador em geral, o game é um achado raro, principalmente as versões americana e europeia, que chegam a custar mais de 100 dólares. Não ligue para o preço, pois podem ser os 100 dólares mais bem gastos no Saturn.

- GRÁFICO 8
- JOGABILIDADE 7
- SOM 9
- DIVERSÃO 9

8



NAQUELA SEXTA FEIRA 13 EM PLENO HALLOWEEN...

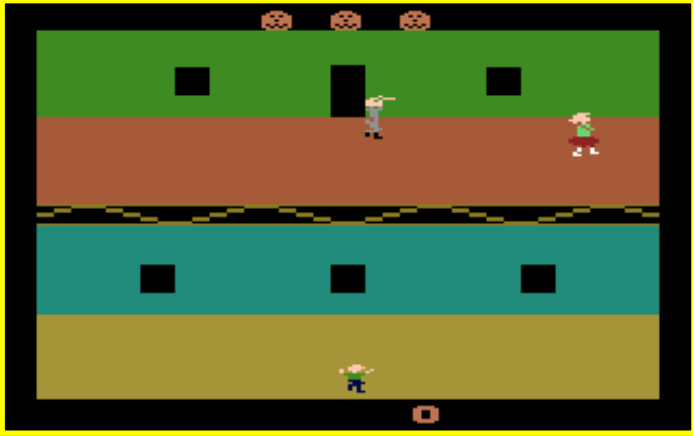
Halloween, mais conhecido no Brasil como: Sexta Feira 13 era um dos títulos do Atari VCS 2600 que fugia da proposta convencional de sua plataforma.

O título brasileiro chamava a atenção dos jogadores mais novos, muitos nem sequer haviam assistido Sexta Feira 13, mas sabia o quanto o protagonista do filme poderia ser assustador. Só bem mais tarde fomos descobrir que, que não era Jason, mas sim o personagem de outro filme igualmente macabro.

Outra coisa que causava curiosidade e furor sobre o título, eram os relatos exagerados de quem já havia jogado, tinha gente que viajava na imaginação e fazia você embarcar junto. Numa época em que não havia revistas ou qualquer informação visual sobre o jogo, acreditávamos em qualquer coisa e quase sempre acabávamos nos enganando ou enganando alguém.

Como a imagem acima, afinal Sexta Feira 13 nunca foi lançado pela Polyvox, uma imagem como a da arte do jogo não era de acordo com a proposta familiar do videogame.

Sexta Feira 13 não era exatamente um jogo proibido,trazia sua dose de violência, mas de tão bizarra por causa dos gráficos, acabava sendo engraçada. Era um jogo difícil de se conseguir e quase impossível de alguém se desfazer em uma



troca de cartuchos e claro, um jogo que marcou nossa época e geração Atari.

Neste review iremos conhecer um pouco dos bastidores e história de Halloween (Sexta Feira 13) para o Atari 2600. Com diversão do passado e sem perder a cabeça no presente, com vocês: Halloween (Sexta Feira 13).

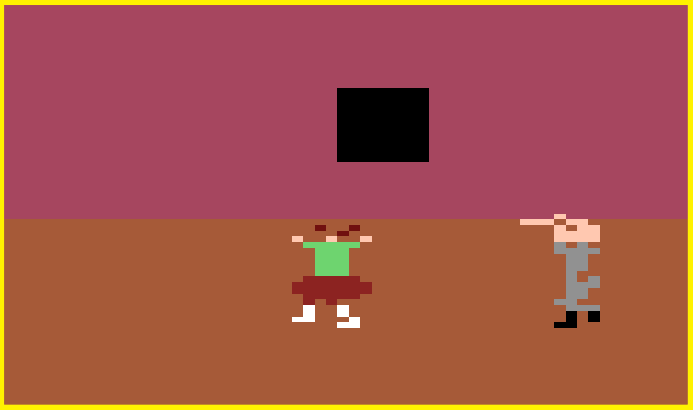
A HISTÓRIA POR DETRÁS DE HALLOWEEN (SEXTA FEIRA 13)

Coincidência ou não, Halloween foi lançado no mês de Outubro de 1983 (31 de Outubro é o feriado do Halloween ou “Dia das Bruxas” americano) a empresa responsável pelo lançamento

e distribuição deste jogo foi a: Wizard Games, até então uma nova divisão da Wizard Vídeo. Esta empresa trabalhava com o ramo de distribuição de filmes e detinha direitos autorais de filmes como: Texas Chainsaw Massacre (Maníaco da Serra Elétrica) e o próprio Halloween, este uma produção e direção de John Carpenter de 1978.

Pegando carona com a Mystique com seus jogos adultos e politicamente incorretos, a Wizard então achou uma boa idéia investir em algo parecido, só que a princípio, ao invés de jogos eróticos, decidiu criar dois jogos de terror usando seus filmes como base. Apesar do jogo Haunted House (Atari - James Andreason- Fevereiro de 1982) ter marcado uma das primeiras produções para videogame nos moldes do Survival Horror. Texas Chainsaw Massacre e Halloween em particular, chegaram mais próximos á toda violência explícita que popularizou estes jogos bem mais tarde com: Resident Evil.

Outro detalhe: as investidas de empresas como a Mystique e a Wizard foram medidas desesperadas para se manterem em um mercado em crise, em 1983 a crise do setor de eletrônicos dava seus primeiros sinais e começou a afetar empresas com produções de baixo orçamento. A polêmica e conteúdo adulto dos jogos visavam trazer e despertar o interesse de um novo público em algo que já estava desinteressante: Videogame.



Na imagem podemos conferir a babá decapitada. O que nos dias hoje pode parecer tolo e até engraçado há pelo menos 26 anos atrás foi motivo de polêmica, mas daí nascia o Survival horror nos videogames.

Sem experiência nenhuma em programação de jogos a Wizard então contratou a: Micro Graphic Image uma empresa formada por ex-programadores de uma terceirizada da Atari, a Apollo Games. *Tim Martin, Ed Salvo e Robert Barber foram os profissionais que criaram estes jogos da Wizard. Salvo ficou responsável por: Texas Chainsaw Massacre enquanto Martin (na parte de programação) e Barber (Gráficos) ficaram encarregados de Halloween.

Mas o que prometia ser um sucesso de vendas, acabou resultando em um fracasso colossal. Alguns comerciantes simplesmente se recusaram a aceitar e comercializar o produto, temendo represálias de pais furiosos e pela justiça por causa do conteúdo inadequado do jogo. E mesmo quem havia pegado alguns dos lotes de cartuchos para a venda, acabaram devolvendo semanas mais tarde por causa das baixas vendas.

Com várias caixas de cartucho estocadas e pegando poeira, a Wizard não desistiu e resolveu novamente partir para seu tudo ou nada para ver se conseguia ganhar algum dinheiro e não ter um prejuízo total. Num verdadeiro saldão para liquidar seus estoques, alguns cartuchos que não haviam recebido



O cartucho Halloween modelo da Wizard Games.

label, foram vendidos com uma etiqueta com seu nome escrito á mão, estes cartuchos eram vendidos ainda mais em conta do que os que ainda tinham o label art. Isso gerou uma desconfiança dos consumidores que achavam que estavam comprando um produto contrabandeado ou pirata.

Sem lucro em seus jogos e sem perspectivas de uma nova investida no mercado, já que em 1984 instaurou-se o Crash, a Wizard acabou encerrando suas atividades no ramo de videogames, juntamente com a Micro Graphic Image. No Brasil o jogo não foi lançado oficialmente pela Polyvox, mas diversas empresas paralelamente comercializaram o jogo, sendo que a versão mais famosa, e conhecida pelos jogadores brasileiros, acabou sendo a versão 4 jogos da Dactar.

ANALISANDO HALLOWEEN (SEXTA FEIRA 13)

Um maníaco homicida retorna para sua cidade natal para trazer o terror e o caos, na sua caçada insana por vítimas, ele acaba entrando em uma casa velha de dois andares, onde um garota indefesa trabalhando de babá acaba tendo que assumir o papel de heroína salvando as crianças e a si mesma. Este é o pano de fundo do jogo Halloween (Sexta Feira 13).

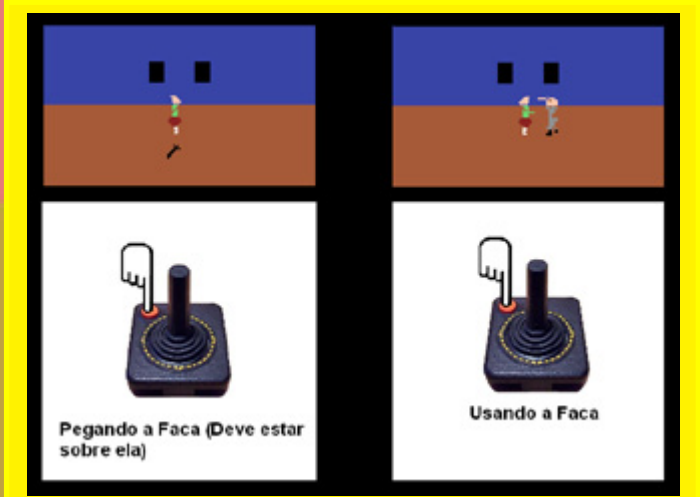
Os gráficos do jogos em seus cenários são bem coloridos simples e sem muitos detalhes. Já no que se refere a parte de animação dos personagens, notamos um uso criativo dos recursos de programação da época para recriar digitalmente em um jogo cenas de assassinato. Cenas como a da imagem abaixo nunca foram vistas antes em um videogame.



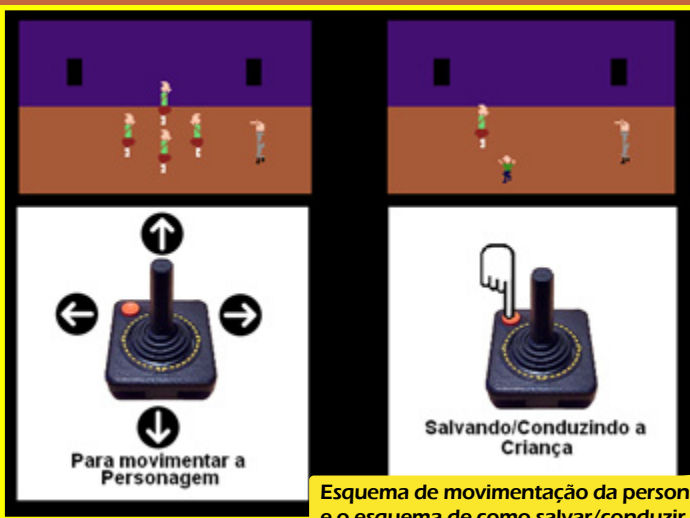


A parte sonora do jogo ficou restrita apenas aos ruídos dos passos da babá e o tema sinistro de Halloween toda vez que o assassino entra em cena. Este tema ganha um aspecto todo especial no efeito de blackout no andar superior da casa. Enquanto a personagem anda no corredor com seu acender e apagar das luzes, e o assassino aparece juntamente com sua trilha sonora, dá todo um clima de tensão ao jogo. No quesito jogabilidade temos as variantes entre ação, ataque e defesa. A personagem deve percorrer os cenários em

busca das crianças em pontos aleatórios, o movimentação fica nas quatro direções principais. Quanto ao único botão do joystick, quando a personagem avista a criança e direcionado sobre a mesma, pressionando o botão, irá travar a criança e mantendo ele pressionado a irá conduzir para uma das: "Salas Seguras" (Safe Rooms). Apesar da tradução engraçada, o sentido é óbvio, esta salas (nas quatro extremidades da casa) são pontos seguros onde você irá deixar as crianças (e receber os pontos por isso) e onde a babá pode permanecer em segurança sem a preocupação de o assassino entrar de surpresa.



Acima podemos conferir o esquema de como recolher e usar a faca contra o assassino. Detalhe: o movimento só terá efeito se o assassino estiver com a faca levantada do contrário o esfaqueado será a babá.



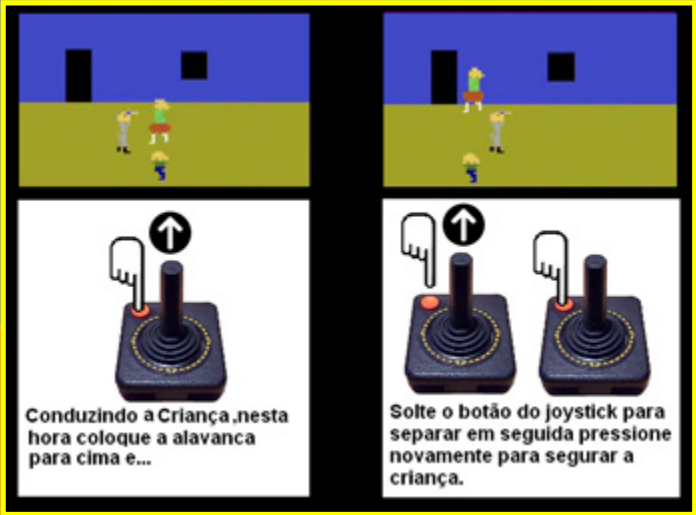
Esquema de movimentação da personagem e o esquema de como salvar/conduzir as crianças.

Assim como as crianças, vez por outra uma faca aparece em pontos aleatórios das telas de jogo, este item tem como função a defesa e contra-ataque da babá contra as investidas do assassino. Posicionando a personagem sobre a faca, aperte o botão do joystick para que ela a recolha, em seguida quando o assassino aparecer, use apertando novamente o botão do joystick.

O uso da faca pela personagem tem suas regras e restrições:

- 1- Se estiver com a faca as crianças não irão aparecer (e vice versa).
- 2- Estando com a faca em mãos você e obrigado á usá-la.
- 3- A faca só poderá ser usada uma vez.
- 4- Existem casos raros em que quando estiver com a criança a faca aparecer, se tocar na faca então a criança será solta.

Existe uma estratégia para quando estiver levando a criança e o assassino aparecer no meio do caminho. Basta colocar a alavanca direcional para cima e soltar o botão do joystick, isso fará com que os dois se separem, e o assassino passe

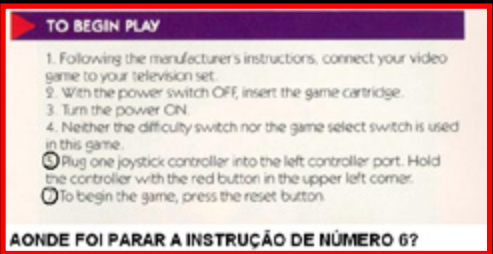


por ambos sem ferir á nenhum dos dois. Porém o movimento é arriscado, 95% das vezes ele não funciona.

POR QUE VALE Á PENA JOGAR: HALLOWEEN (SEXTA FEIRA 13)

Jogadores Veteranos: Todos aqueles que realmente passaram pela época do Atari no Brasil tiveram algum contato ou ouviram

O Manual do jogo contém um detalhe muito curioso, provavelmente alguma coisa foi cortada ou foi apenas um mero erro de digitação que passou batido na hora da impressão:



Um detalhe que chama a atenção no cartucho Halloween Standard (com a Label Art como temos aqui no review) é a numeração 007. Se a empresa lançou apenas dois jogos, sendo que Halloween foi o primeiro, por que usar uma numeração em série começando pelo número 007?



falar deste jogo. Vale á pena lembrar-se daquela época em que este jogo era disputado e todo mundo queria ver se era verdade sobre a violência do jogo. O fator dificuldade, jogabilidade e sua música tema clássica sempre são um convite para recordar este clássico.

Nova Geração de Jogadores: Nada se compara aos Survival Horror da atualidade, muitos podem achar os gráficos toscos e surreais, mas é uma oportunidade perfeita de verem como o gênero deu seus primeiros passos no videogame.

Colecionadores: As possibilidades de conseguir uma versão Standard (Label) e sem o Label são remotas, mas lembre-se que temos a versão Dactar. É um jogo obrigatório para todos os apaixonados por Atari.

CURIOSIDADES:

O nome dos personagens principais do jogo provavelmente são: Michael Myers (O maníaco Assassino) e Laurie Strode (a Babá) por alguma razão desconhecida ambos não são citados no manual, mas provavelmente os criadores temeram alguma represália ou processo judicial por associar diretamente o nome dos atores ao jogo. Lembre-se que tudo era experimental, e a Wizard estava tentando criar um mercado.

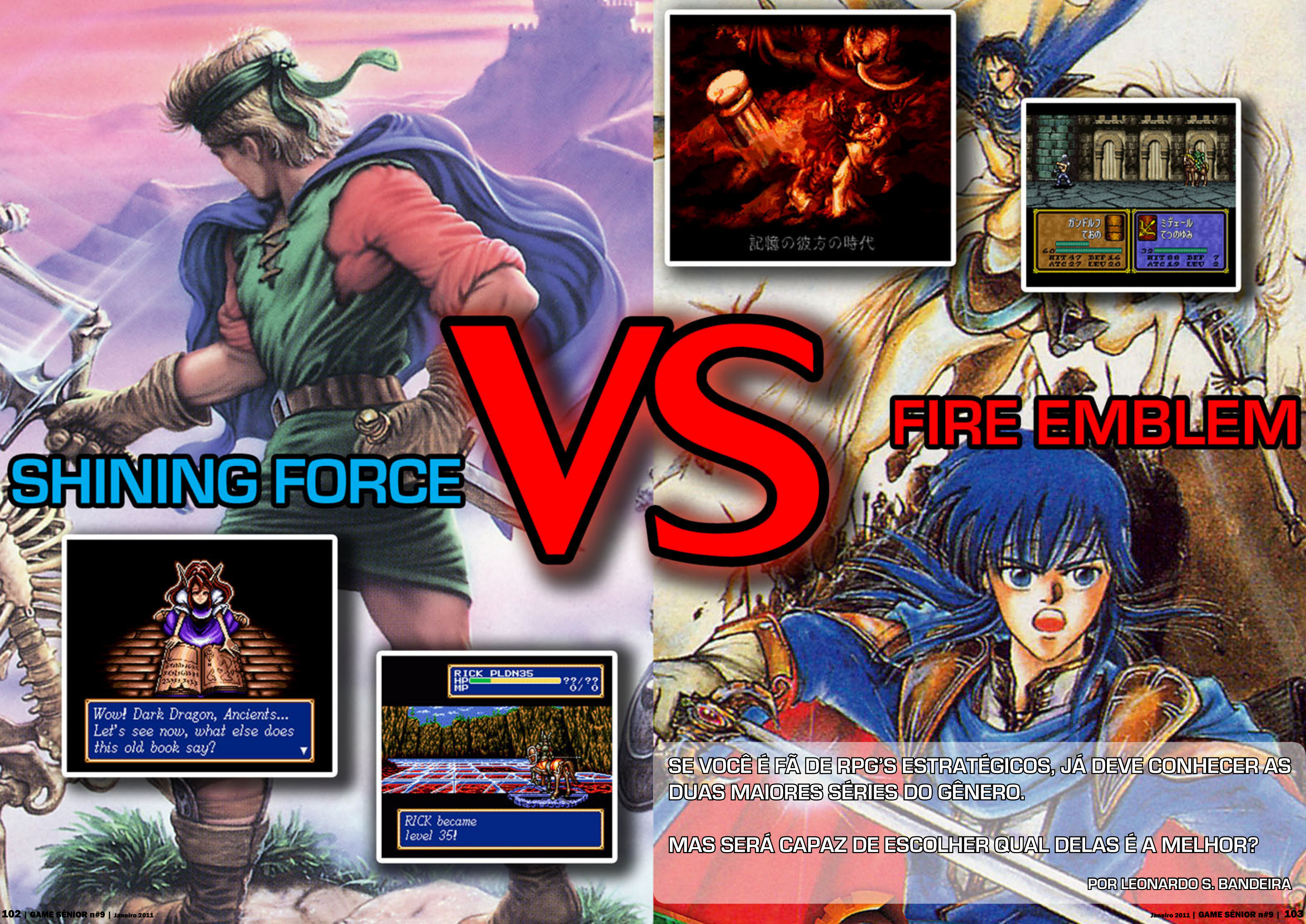


Jamie Lee Curtis como Laurie Strode

Nicolas Castle como: Michael Myers

Nunca saberemos ao certo o porquê Halloween foi rebatizado no Brasil como "Sexta Feira 13", mas a explicação mais provável foi à sequência de filmes de: Jason Vorhess do primeiro em 1980 até 1986, provavelmente inspirado na popularidade do filme de terror, alguém teve a "boa" idéia de mudar o nome do jogo. Só anos mais tarde muitos foram perceber a diferença entre os dois filmes e personagens.





SHINING FORCE

VS

FIRE EMBLEM



SE VOCÊ É FÃ DE RPG'S ESTRATÉGICOS, JÁ DEVE CONHECER AS DUAS MAIORES SÉRIES DO GÊNERO.

MAS SERÁ CAPAZ DE ESCOLHER QUAL DELAS É A MELHOR?

POR LEONARDO S. BANDEIRA

A DESCOBERTA DAS SÉRIES

Muitos gamers como eu trazem na memória alguns jogos com que possuem uma ligação muito forte, mesmo que estes não façam parte da lista de preferidos de seus amigos e outros jogadores. Seja por ter ganho o jogo na infância ou por ter gasto incontáveis horas neles, desenvolvemos tal ligação com alguns títulos que nos emocionamos cada vez que vemos uma citação ou matéria sobre o game. Para mim, este jogo é Shining Force. Shining Force é um clássico da SEGA lançado para Mega Drive onde recebeu uma continuação, e teve o terceiro episódio lançado para o saudoso Sega Saturn. Mal sabia eu,

ao entrar nesse universo, que o jogo era uma resposta da Sega para uma franquia mais antiga vinda da Nintendo; Fire Emblem.

Ok, eu e a metade do mundo... pois Fire Emblem só foi lançado no ocidente em seu sétimo episódio, para Game Boy Advance. Apesar de eu ser um sortudo possuidor do GBA, passei apenas rapidamente pelo jogo - nada se comparava à Shining Force para mim - e gastei muito mais tempo no similar Advance Wars e no primo mais distante Final Fantasy Tactics - que teve uma excelente versão para o portátil. No entanto, quase ao acaso, me deparei com o novo Fire Emblem: Path of Radiance para

GameCube, que após longos playtroughs foi capaz de levantar a pergunta: qual o melhor jogo, Shining Force ou Fire Emblem?

SISTEMA DE JOGO

Ao longo das séries, ambos os jogos tem mantido seu sistema de jogo bastante regular, o que nos permite compará-los em uma análise face a face, mas quem será o campeão dos rpgs de estratégia?



ATAQUE

Fire Emblem: o combate é dividido por turnos, um lado de cada vez. É muito importante estar atento para aos diferentes stats pois, quando ocorre um ataque, o inimigo revida imediatamente. As variações são muitas, por exemplo: caso uma unidade seja mais ágil que a outra, ela poderá dar dois golpes na mesma jogada; se for mais rápida, poderá desviar. Felizmente o jogo oferece uma janela informando a força do ataque, chance de acerto, etc.

Shining Force: aqui é preciso ficar muito mais atento aos stats pois a movimentação não é dividida em turnos, mas de acordo com a agilidade de cada unidade. Já que você não

escolhe qual a próxima unidade a se mover, enviar uma unidade mais rápida para a linha de frente pode resultar em sua morte, pois seus colegas mais lentos só irão chegar ao seu lado tarde demais. Apesar de mais simples nos outros aspectos, esta diferença faz o combate em Shining Force muito mais emocionante.

E O VENCEDOR...



VENCEDOR!
SHINING FORCE

ITENS

Fire Emblem: os itens podem mudar totalmente o desenvolvimento de uma unidade. Além disso, existem as Habilidades que podem ser equipadas em diferentes combinações. Uma outra característica bastante peculiar é o desgaste das armas, caso você não preste atenção um equipamento podera quebrar no meio da batalha e lhe deixar 'na mão' até que um aliado se aproxime e dê alguma arma de sobra. Por estas razões, a estratégia em Fire Emblem acontece ainda no acampamento - antes de começar as batalhas.

Shining Force: cada unidade pode carregar apenas 4 itens - não existem bolsos mágicos aqui - o que nos torna bastante cautelosos sobre o que levar conosco. Apesar de ser um sistema bastante agradável, não é capaz de superar a complexidade de Fire Emblem.



VENCEDOR!
FIRE EMBLEM

DEFESA

Fire Emblem: Para cura, utilizam-se itens ou cajados. Alguns personagens têm ainda a habilidade de curar um percentual de sua energia a cada turno. Entretanto, não é possível utilizar o cajado de cura em si mesmo nem itens de cura em uma unidade aliada.

Shining Force: uma unidade pode curar a si mesma ou uma unidade aliada com cajado de cura ou item, evitando momentos desesperadores onde não se pode fazer nada por uma unidade em perigo.



VENCEDOR!
SHINING FORCE

DERROTA

Fire Emblem: Morreu? diga adeus à todo trabalho que teve desenvolvendo a unidade e a todos os itens que ela carregava. Um sistema bem cruel e polêmico, já que poucos jogadores aceitam continuar sem 'aquele' personagem, resultando em muitos resets, frustração e adrenalina. Principalmente se levarmos em conta que não é possível salvar o jogo durante as batalhas que podem durar até 1h.

Shining Force: Caso algum personagem caia, é só pagar ao padre que ele ressuscita. Aliás, no mesmo padre você salva a partida, então, se as coisas apertarem, você pode fugir da batalha mantendo a experiência ganha - o que possibilita um certo level grinding - só tome cuidado para não ficar sem o dinheiro do dízimo.



VENCEDOR!
FIRE EMBLEM

VITÓRIA

Fire Emblem: o mapa de jogo é um tabuleiro quadrado, como no xadrez, sem que seja possível ataques na diagonal. Arqueiros só podem atacar com um espaço de distância, e são incapazes de revidar ataques próximos. Para vencer, existem os mais diversificados objetivos: derrotar o chefe, acabar com todos adversários, escapar, sobreviver por X turnos, conquistar um espaço específico, proteger uma unidade, etc.

Shining Force: o jogo da Sega utiliza o mesmo estilo de tabuleiro de seu rival, mas os objetivos são mais simples: quase sempre derrotar o chefe e evitar que o herói morra. Uma vantagem são os ataques mágicos mais poderosos que podem atingir mais de uma unidade caso estejam lado a lado.



VENCEDOR!
FIRE EMBLEM

As ages passed and the 12 Crusaders
became the talk of legends, a great
十二聖戦士が伝説になったころ



HISTORIA E PERSONAGENS

Fire Emblem: Conspiração, política, mitologia, diferença entre raças... a história na série Fire Emblem é sempre muito bem desenvolvida, com temas maduros e complexos. Porém, é muito comum encontrar alguém que desistiu do jogo devido a quantidade de texto, texto e texto, afinal só se toma controle dos personagens no campo de batalha. Outro ponto negativo é que alguns personagens que se juntam ao seu exercito não tem nenhum carisma nem habilidade no campo de batalha.

Shining Force: A história? um espírito maligno quer destruir o mundo, é seu dever salvar o reino, a princesa e todo o resto! Ok, nada muito profundo mas é o suficiente para pegar sua espada e sair pro campo de batalha. Os personagens são muito simpáticos em toda série e os dialogos são bem humorados. Além disso, a exploração nas diferentes cidades, como um típico RPG, proporciona bons momentos.



RESULTADO: 3 X 3

Este redator parece não chegar a um veredito, mas podemos considerar que o empate é um excelente resultado quando confrontamos dois clássicos. Claro que muitos outros aspectos não foram analisados, e talvez sejam estes detalhes que façam você preferir uma ou outra série.

LEGADO

Fire Emblem vai muito bem, obrigado. Após a excelente versão para Wii, continuação direta de Path Of Radiance do GC, o DS recebeu remakes das primeiras versões para NES com novas funções como modos online e a possibilidade de desabilitar a morte-permanente. Apesar de existirem traduções de fãs para os 3 títulos de SNES, estas ainda não são satisfatórias, sendo recomendado ao retrogamer ficar ligado nas versões mais novas lançadas no ocidente, sem esquecer as versões para GBA. O ponto alto da série é a versão de GameCube, e dado a retrocompatibilidade do Nintendo Wii e a continuação exclusiva no console. Não existe razão por que não jogá-los!

A série Shining Force anda bastante esquecida pela Sega, sendo o último título tático da série o excelente Shining Force III para Sega Saturno (desconsidere os spin-offs de ação da franquia Shining). Na minha opinião, SFIII é o ponto alto da série. Dividido em três longos episódios, infelizmente apenas o primeiro foi lançado no Ocidente, mas existem projetos de tradução independentes em estado avançado. Menos conhecida é a versão para Sega CD, um remake das versões portáteis para Game Gear, com ótimos gráficos 16 bits e uma longa campanha. Houve também um remake do primeiro SF para GBA, mas este não faz jus ao nome; facilitando demais o sistema de jogo e deixando os personagens mais caricatos, infantis.

Hoje, é possível jogar os dois primeiros títulos da série em sua versão original através do sistema Virtual Console do Nintendo Wii; é baratinho e rende muito!



LEONARDO S. BANDEIRA

Seguista desde pequenininho, sonhava com um Dreamcast quando ganhou um GBA e foi convertido para a Nintendo.



SHINING FORCE II
O maior épico do Mega Drive, também disponível no Nintendo Wii



Retroaventureiros desbravando games.

Desbrave você também em www.retroplayers.com.br



O X marca o lugar, agora clique aqui



ROMHacking

Uma verdadeira demonstração de amor

Por Mateus Thaler Beck "Lobim"

IMAGENS RETIRADAS DO SITE [HTTP://WWW.ROMHACKERS.ORG/](http://WWW.ROMHACKERS.ORG/)



Os jogadores têm diferentes formas de mostrar o seu amor pelos jogos que gosta, o ROMHacking é uma dessas formas, e talvez seja uma das formas mais trabalhosas e com os resultados mais impressionantes (**como exemplo cito um incrível ROMHack de Chrono Trigger que um americano fez para pedir sua namorada em casamento**), pois se trata de um processo trabalhoso e que exige muito esforço e concentração daquele que o faz.

O ROMHacking pode ser usado para diversos fins, mas na maioria dos casos é uma prática feita sem fins comerciais, feita apenas por hobby, diversão e principalmente amor ao jogo em si. Sem contar que existem também profissionais que trabalham em grandes empresas nessa área, como é o exemplo de Pablito, grande ROMHacker espanhol que atualmente trabalha na Nintendo e já lançou sua primeira tradução oficial.

MAS AFINAL, O QUE É O ROMHACKING?

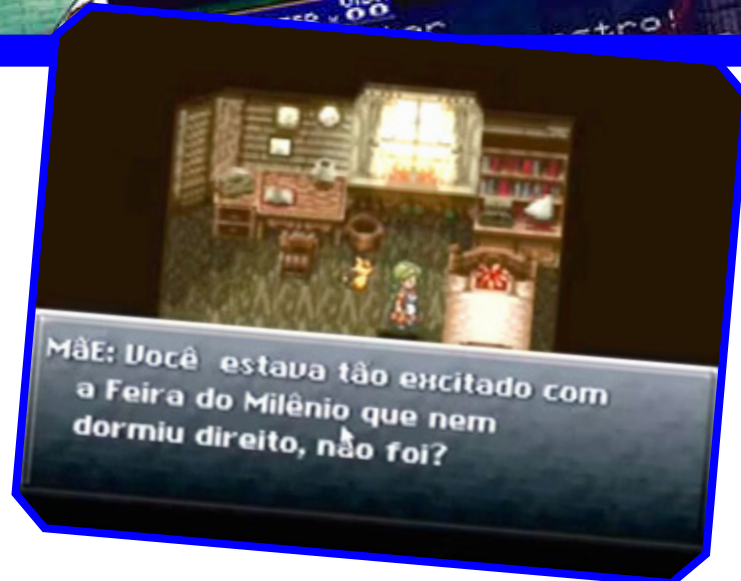
O ROMHacking é o ato de você modificar uma ROM (Read Only Memory - Memória apenas para leitura), que se trata de um perfeito backup de um jogo qualquer (também existem as ISOs - imagens de disco - e o termo ISOHacking, mas eu particularmente não uso essa suposta “variação” de ROMHacking), não importando o resultado final da modificação, sendo a pessoa que o faz um ROMHacker, que pode fazer desde uma simples alteração em uma ROM até modificar completamente a ROM inteira.



Sonic the Hedgehog - Open Source Project
Este ROMHack do OuricoDoido, conta com elementos que não existem na versão original. Na imagem vocês podem ver Sonic dando um Shoryuken!

O QUE SE PODE FAZER EM UM ROMHACK?

Diversas coisas, a partir do momento que você tem o jogo (a ROM) em mãos, você pode fazer o que quiser, mas claro que nem tudo são flores, pois dependendo da modificação que for feita, será necessário primeiro entender a estrutura da ROM e do sistema no qual ela é inserida, o que pode ser um trabalho extremamente intensivo e cansativo. Muitas pessoas



Chrono Trigger - um ótimo trabalho de tradução

utilizam o ROMHack (inclusive eu estou inserido nesse grupo) para traduzirem jogos para alguma língua, seja ela sua língua natal ou não.

MODIFICAÇÃO DE JOGOS FEITAS POR FÃS

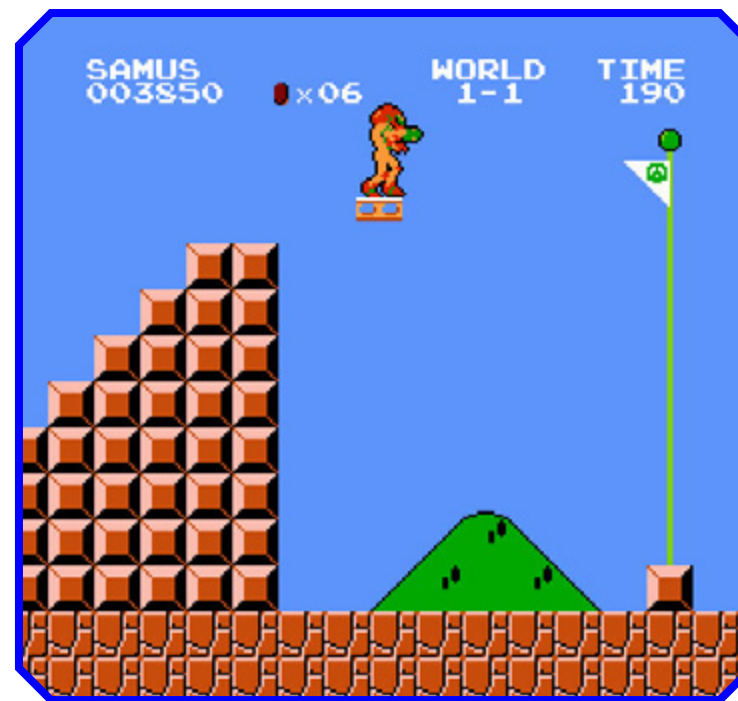
Algumas pessoas devem se perguntar por que existem tantos hacks de jogos consagrados como Super Mario World e Final Fantasy VI (Final Fantasy III americano). Isso acontece porque pessoas como o FuSoYa, que são programadores, dispõem de seu tempo livre para criarem programas que podem modificar totalmente (ou quase) um jogo, e eles disponibilizam esses programas para o público poder utilizá-los também. Em outras palavras, existem casos que não é necessário saber programar (ou pelo menos não saber a fundo sobre o sistema no qual o jogo é inserido) para conseguir modificar um jogo da maneira como preferir.

O FuSoYa, que é criador do programa Lunar Magic - para quem não conhece, é um programa aonde você pode editar quase que 100% do jogo Super Mario World de Super Nintendo é um desses exemplos de pessoas que nos permitem editar os jogos sem precisar ter um conhecimento aprofundado, ou até mesmo sem haver a necessidade de programar. Outro exemplo que sempre gosto de citar é o do programador messiaen, que é um programador brasileiro e que foi a primeira pessoa a fazer um hack completo de Super Mario 64 de Nintendo 64, com programas criados por ele mesmo e que ele liberou para o público, é um exemplo de brasileiro.



Existem casos aonde você pode mudar apenas o texto do jogo, mudando a história ou deixando o jogo mais engraçado, ou até mesmo refazer todo o script, existem alguns ROMHacks de Super Mario RPG - Legend of the Seven Stars aonde isso acontece, ou seja, você escolhe o que quer fazer com a ROM, com o ROMHack você pode fazer o que bem entender, sendo a sua única limitação o processamento do sistema aonde a ROM é inserida, exemplo disso é querer colocar gráficos em 3D de última geração em um console de 8 bits como o NES por exemplo.

Um ROMHack muito interessante é o Super Mario Bros Crossover feito por Jay Pavlina, um jogo em flash aonde são inseridos outros personagens clássicos do NES (Simon Belmont - Castlevania -, Megaman, Link - The Legend of Zelda -, Samus - Metroid - e Bill R. - Contra) no clássico Super Mario Bros (e o próprio Mario também foi mantido), o interessante é ver que além de adicionar os personagens, as músicas também foram modificadas dependendo do personagem escolhido, fora que cada personagem tem a sua habilidade (Link usa a sua espada, o Bill R. atira etc) e sempre que pega algum dos itens (cogumelo, flor, estrela), acontece alguma coisa diferente dependendo do personagem. Provavelmente esse ROMHack (embora não seja propriamente um ROMHack, mas houve a alteração de um jogo) foi feito em flash porque o sistema no qual o jogo é inserido, o NES, não suportaria tanta diversidade, não posso confirmar porque não estudei a respeito.



Samus também faz uma aparição em Super Mario Bros Crossover

ROMHACKING VOLTADO À TRADUÇÃO DE JOGOS

Grande parcela das pessoas que estão inseridas no mundo ROMHack fazem parte dele para traduzir os jogos para outras línguas (geralmente são as línguas-mães daquele(s) que traduz(em)), ou seja, manter o jogo com a mesma história e modificar apenas o idioma do jogo, mas isso não se resume em modificar apenas o texto do jogo, também são modificadas todas as citações em caracteres indo-arábicos (ou pelo menos

as que estão ao alcance daqueles que traduzem) que estão junto dos gráficos no idioma original que aparecem no jogo também, de forma que a tradução fique o mais bem feita o possível, como é o caso da tradução do meu amigo e colega DiegoHH em sua tradução de Advance Wars de Game Boy Advance.



Advance Wars, um trabalho bem feito por DiegoHH

Vale citar que muitas vezes por causa de algumas complicações do jogo (compressões e criptações) não é possível fazer o que era planejado, e algumas vezes a tradução não fica tão bem feita, mas não é culpa daquele que traduziu, mas sim daqueles que fizeram o jogo e deixaram-o de forma que dificultasse qualquer modificação que seria feita posteriormente.

O maior desses problemas é a compressão, que aparece em inúmeros jogos de alguma forma ou de outra, a única vantagem é que em alguns casos não é necessário programar para conseguir editar aquilo que é comprimido, mas em alguns casos é realmente necessário criar um programa que descomprima e recomprima (como os dados estavam comprimidos, eles só serão lidos se forem comprimidos novamente, a menos que você mude a rotina de leitura desses dados). Esse é um problema que já atormentou muita gente e fez com que algumas traduções não ficassem tão boas assim, pois não são todos os ROMHackers (aquele que prática ROMHacking) que sabem programar (sou um desses, por exemplo), e mesmo aqueles que sabem, é necessário um certo estudo para saber identificar e interpretar o algoritmo de compressão, não é tão simples, o fato de saber programar não faz com que tudo seja relativamente fácil.

Existem ROMHackers espalhados no mundo inteiro: existem chineses, árabes, espanhóis, americanos (sim, eles também!), brasileiros, italianos, gregos, franceses e muitas outras pessoas de diversas regiões que praticam esse ato. Exemplo disso são os fullsets de ROMs (pacotes com todas as ROMs dumpadas de um sistema) feitos e organizados pela Good, que mostram algumas traduções feitas por fãs para diversos idiomas.

Alguns devem se perguntar porque existem tradutores americanos, a resposta é simples, embora existam muitos jogos em inglês se comparados com os jogos em português, ainda existe um grande número de jogos que foram lançados exclusivamente no Japão, e jogos bons, que valeriam a pena



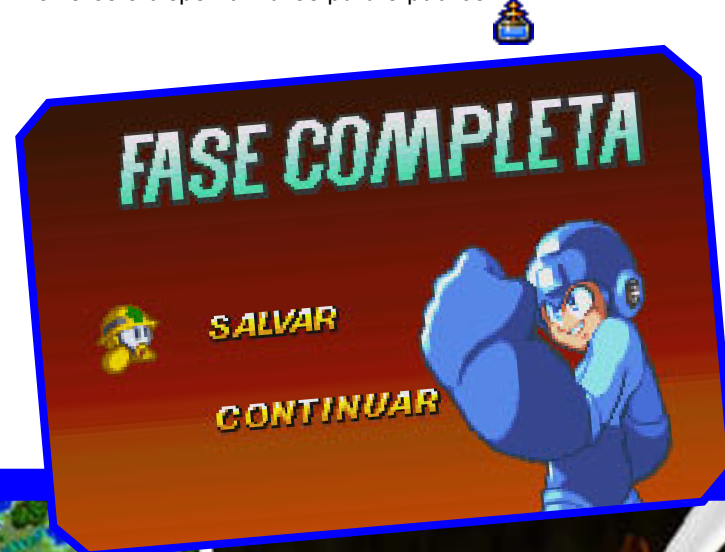
ter uma versão ocidental. Eles também fazem melhora do texto original, como já fizeram com Breath of Fire II e Chrono Trigger, ambos de Super Nintendo.

A cena ROMHacking brasileira também é muito grande, boa parte dos ROMHacks feitos são traduções para o idioma, mas também existem com outras modificações. Um exemplo de ROMHack muito bem feito é o de Tactics Ogre de Super Nintendo que está sendo feito pelo denim, aonde ele está fazendo inúmeras alterações, modificando o jogo de forma que a tradução se encaixe muito bem, ele está praticamente recriando o jogo com suas modificações, ele é, de fato, um grande ROMHacker.

CONCLUSÃO

O ROMHacking é uma prática muito prazerosa, porém muito trabalhosa e que não rende nenhum dinheiro, fama ou algo do tipo, sem contar as inúmeras cobranças que recebemos sem motivo de gente que não está envolvido no ROMHack, e que muitas vezes podem até acabar deixando o ROMHacker sem vontade de prosseguir. Se você pretende entrar nesse mundo, prepare-se, porque você irá enfrentar muitas dificuldades, não é a toa que até hoje muitas pessoas passaram por um curto período de tempo nesse mundo e nunca mais tiveram pretensão de voltar.

Lembrem-se que o ROMHacking é um hobby feito sem fins comerciais, ou seja, as pessoas que o praticam, fazem tudo por livre e espontânea vontade, por isso não gostam de serem cobradas ou pressionadas, pois não é um trabalho que elas recebem para fazer o ROMHack, elas gostam de serem incentivadas a continuar, pois as dificuldades e o processo desse trabalho é tão extenso e cansativo que as vezes elas pensam seriamente em desistir, e um incentivo ajuda muito nessa hora, sem contar que um receber um “Obrigado” e elogios por e-mail de alguém que baixou o ROMHack, jogou e gostou é algo extremamente prazeroso e incentiva muito aquele que o fez a continuar fazendo trabalhos cada vez melhores e disponibilizá-los para o público.



GAME SÊNIOR FÓRUM

<http://gamesenior.livreforum.com/>



por Marlon Martins

Estávamos no começo dos anos 90, uma época em que a maioria dos garotos estava fascinada com as então novas tecnologias em termos de videogames. Lindos arcades como Tartarugas Ninjas, Simpsons, Moonwalker, Golden Axe, entre outros.

Foi quando, num dia comum, eu entrei no fliperama e lá estava ele. A primeira coisa que pensei foi: Meu Deus, a que nível os jogos chegaram. Nunca isto poderá ser sequer igualado, quanto mais superado! Claro, era a primeira vez que eu estava vendo o arcade de Street Fighter 2.

Daquele momento em diante, passei a dividir meu tempo entre namoricos de pré adolescência, escola, uma bandinha que estávamos começando e claro, o maior tempo para pensar/jogar/falar sobre Street Fighter. Até minha mãe conhecia (e ainda conhece) os personagens do jogo pelo nome.

Lembro com saudade da “peregrinação” que eu e uns amigos fizemos ao literalmente fugir da escola para caminhar cerca de 2 horas, apenas para conferir a novidade: Street Fighter Champion Edition - o qual na época chamávamos de Street 3 erroneamente. E este talvez seja o mais marcante, entre vários momentos felizes. Tenho ainda hoje vários amigos conquistados nas casas de arcade da época, e quando nos encontramos, relembramos os velhos e ótimos tempos.

E sabem o melhor de tudo? Hoje tenho um filho de 12 anos. Tentem ganhar dele quando ele usa a Chun Li...vocês verão que será um trabalho árduo, pois de alguma forma o Hércules, meu filho, herdou não só minha paixão por música e esportes, mas principalmente a paixão por videogames.

Shoryuken!!

STREET
FIGHTER II
The World Warrior

*Este jogo
me lembra...*



CHAMPION EDITION

chip até o caroço!



GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!