

GAME

SÊNIOR

Diversão do passado se renova no presente! Ano II - ED.10



STREET FIGHTER II

20 ANOS NA CULTURA GAMER

EDITORES CHEFES

MANO BETO
ANDRÉ NESMAN
OLD GAME MASTER

EDITOR WEB

SÉRGIO FERRAZ JR.

DIRETOR DE ARTE

NEY LIMA

CAPA E DIAGRAMAÇÃO

NEY LIMA

REDADORES

ANDRÉ NESMAN
OLD GAME MASTER
NEY LIMA
ANDRÉ BREDER
SÉRGIO FERRAZ JR.
ALEXANDRE
RAFAEL

REPORTAGEM

MANO BETO
OLD GAME MASTER

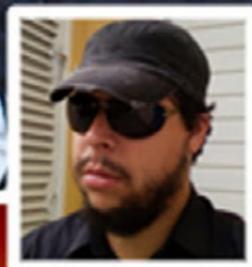
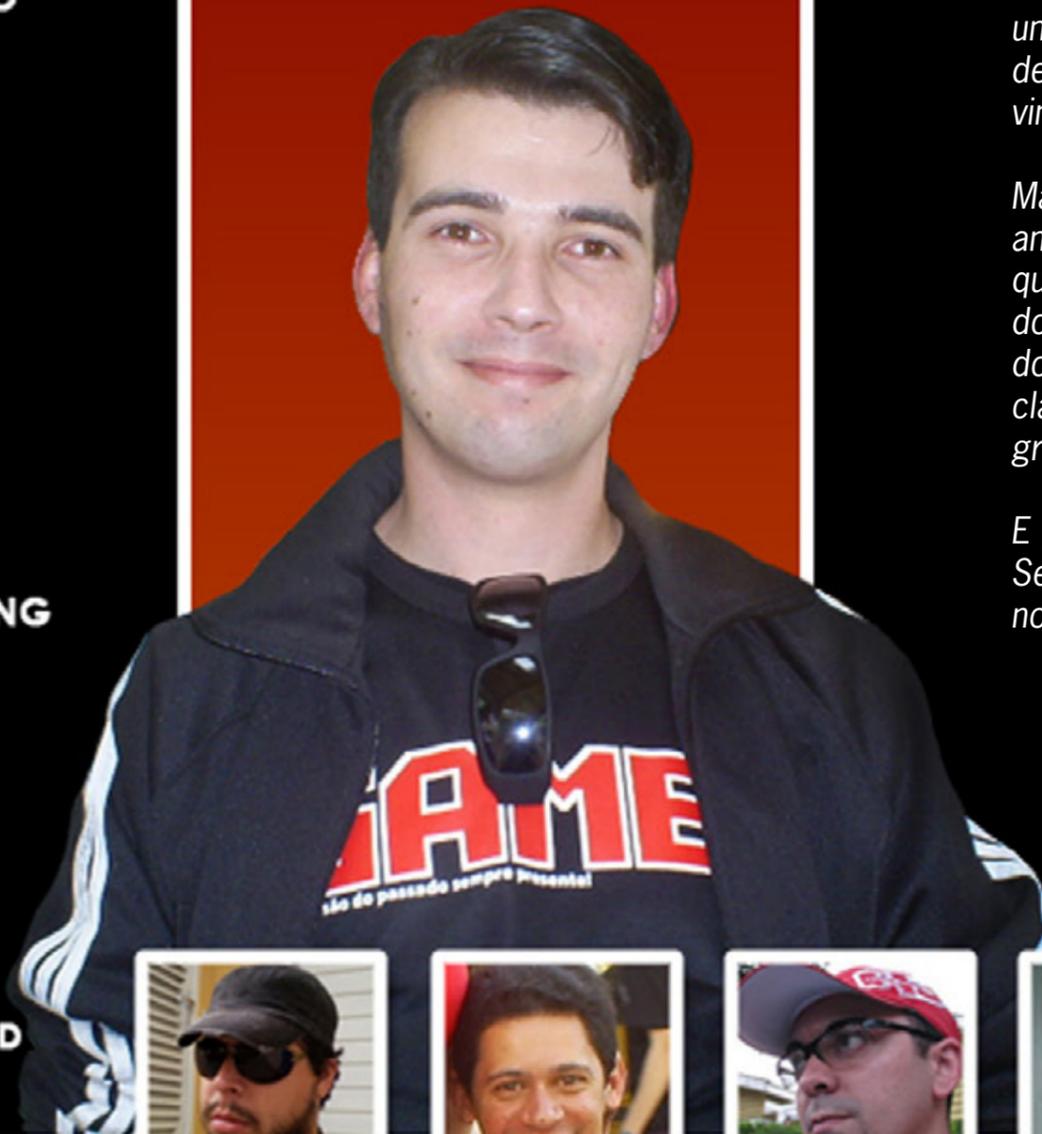
DISTRIBUIÇÃO E MARKETING

MANO BETO

REVISÃO

JOSÉ AUGUSTO
JORGE HENRIQUES

GAME SÊNIOR
É UMA PUBLICAÇÃO
GRATUITA VIA DOWNLOAD



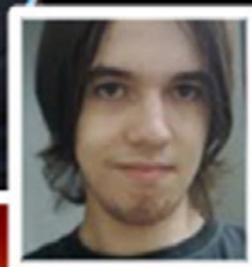
MANO BETO



NESMAN



NEY



SERGIO



BREDER



JOSE A.



JORGE H.



ALEXANDRE RAFAEL

Antes de mais nada, começo este editorial fazendo um agradecimento aos nossos leitores que, além de prestigiarem a revista, acima de tudo, são muito, mas muito compreensíveis. Sabemos do atraso desta edição, mas uma coisa é certa – estamos procurando melhorar cada vez mais este tipo de problema, não só com a revista como também o SêniorCast. Com o apoio vindo de vocês amigos leitores, conseguiremos passar este desafio.

Mas garanto que a espera valeu a pena. Nesta edição o destaque é o aniversário de 20 anos de um dos maiores clássicos do arcade e consoles que é Street Fighter II. De quebra, um especial com Gunpei Yokoi, o criador do videogame portátil mais famoso de todos os tempos, estamos falando do Game Boy. A seção review também está demais! Um dos destaques é o clássico Dungeons & Dragons – Tower of Doom, assinado pela a Capcom na grande era de ouro dos arcades.

E para finalizar, apresento mais dois sênior da casa – Alexandre e Rafael. Sejam muito bem vindos meus caros! Um grande abraço para todos e novamente, muito obrigado pelo o apoio de sempre.

OLD GAME MASTER

EDITOR CHEFE
GAMESENIOR@GMAIL.COM

SÊNIOR CAST

RETRO NA VEIAAAA



O PODCAST DA GAME SÊNIOR

Sumário

Especial Gunpei Yokoi
O primeiro grande nome da Nintendo

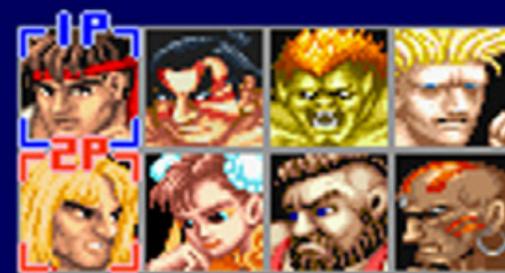
Capa Street Fighter II
20 anos na cultura gamer

Este jogo me lembra...
As lembranças de Júlio Cesar

Sênior Sound
A banda Year 200X

Retrocidade
Humor, bobagens e afins

Reviews
Analisando Clássicos



Game Sênior 10

ELOGIE, CRITIQUE, OPINE!

Espaço dedicado aos nossos leitores

Olá Equipe Game Sênior!

Quero por meio deste e-mail agradecer a todos por mais uma bela edição desta revista digital, principalmente ao André Breder, pela ótima matéria de capa sobre o clássico Castlevania: Symphony of the Night! O cara realmente manda muito bem em suas matérias especiais, a da série Ninja Gaiden também ficou show de bola!

Agora senti falta da seção Controle na Parede, que na edição 8 ficou muito legal. Espero que esta seção volte na décima edição. Continuem este nostálgico e interessante trabalho!

Um abraço a todos!

Gustavo Alves Pereira
Vitória - Espírito Santo

Olá Gustavo!

Muito obrigado pelo os elogios. Realmente ficamos muito felizes com isto. Quanto à seção Controle na Parede, fique tranquilo que a mesma estará de volta na próxima edição. Qualquer dúvida, crítica ou sugestão, não deixe de escrever ok?

Um grande abraço.

Bom dia amigos!

Espectacular, 5 estrelas, fantástica, incrível a revista e a iniciativa de vocês... Parabéns. Uma sugestão: Que tal colocar a análise/detonado de um retrogame por edição?

Dicas: Phantasy Star (master), Chakan (mega), Kid Chamaleon (mega), Actraiser (SNES), Super Mario World (SNES) e por aí vai. Continuem assim... Abraços.

Rodrigo Kaiser

Olá Rodrigo!

Muito obrigado. Além da revista, convido você para conhecer também o nosso SêniorCast - O podcast da Game Sênior: <http://revistagamesenior.wordpress.com/seniorcast>. Pode ficar tranquilo que iremos analisar sua sugestão. Qualquer dúvida, crítica ou sugestão, fique a vontade.

Um Grande abraço.

Olá pessoal da Game Sênior!

A cada edição que passa vocês me impressionam principalmente sobre a matéria da série Castlevania que foi um marco na década de 90. Gostaria de pedir uma matéria de capa sobre a série Phantasy Star e suas edições (até hoje tento fechar o PSII e não consigo, rsrs). Agradeço a vocês por lançarem uma revista digital sobre o universo retrogamer, muito obrigado.

Atenciosamente
Leandro Braz

RETROGAMERS RULES!!!!

Olá Leandro!

Muito obrigado pelos os elogios. Pode deixar que iremos analisar sua sugestão, afinal de contas a série Phantasy Star é um clássico da SEGA e estamos recebendo vários pedidos para que saia uma matéria em nossa revista.

Um grande abraço



**NOSSOS CONTATOS
click e acesse:**

facebook

twitter

orkut

GSÊNIOR
MAIL

GSÊNIOR
MAIL

FALA QUE EU TE ESCUTO...

FORUM

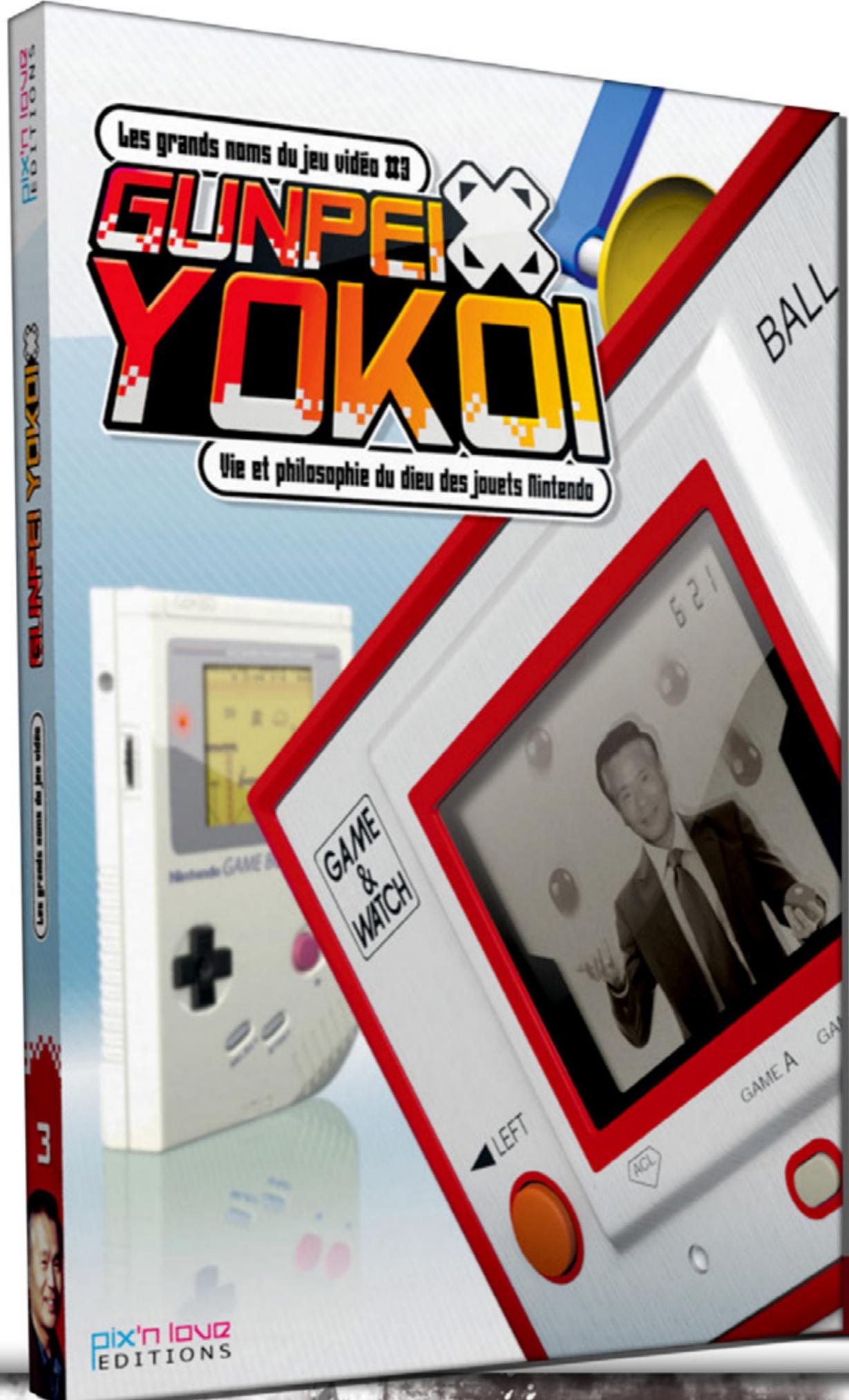
GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente



chip até o carvão!

chip até o carvão!



ESPECIAL

GUNPEI YOKOI

O PRIMEIRO GRANDE NOME DA NINTENDO

Gunpei Yokoi nasceu no dia 10 de Setembro de 1941 na cidade de Kyoto no Japão, onde cresceu, concluiu seus estudos e graduou-se em eletrônica na Universidade de Doshisha. Pouco tempo após ter se formado no ano de 1965, ingressou na Nintendo na área de manufatura e na manutenção das máquinas da linha de montagem da empresa, que até então, trabalhava com os tradicionais baralhos Hanafuda. Os cinco primeiros anos da vida do profissional nesta empresa, segundo relatos de ex-colegas de trabalho e mais tarde do próprio Yokoi foram marcados por idéias e projetos recusados pela Nintendo.



por OLD GAME MASTER

Por diversas vezes, havia sido repreendido por trabalhar em alguns deles durante o horário de trabalho e por usar o material da empresa neste intento. Por outro lado, Yokoi era reconhecido também por sua capacidade de improvisar e encontrar soluções imediatas para alguns dos problemas pouco comuns na linha de montagem, além de sua dedicação sem medir esforços ao trabalho. Este senso acima do dever foi exaltado diversas vezes por Genyo Takeda (futuro colega de trabalho de Yokoi na programação de jogos), grande amigo de Yokoi e um dos veteranos da Nintendo que o precedeu nesta área.

...como adulto e seus dias como game designer na Nintendo.

Algumas imagens da infância e adolescência de Gunpei Yokoi em Kyoto no Japão e...



Capa do livro: Gunpei Yokoi: Vie et philosophie du Dieu des jouets Nintendo (Lit. Gunpei Yokoi: A vida e a filosofia do Deus dos brinquedos da Nintendo) lançado pela Pix'n Love (ao lado)

Livros sobre Gunpei Yokoi (Esq.) Fala sobre as invenções e criações de Yokoi na Nintendo e o segundo (Dir.) fala sobre a vida do Game Designer.



Em 1970, Hiroshi Yamauchi que até então era presidente da Nintendo, fez uma visita de rotina em uma das fábricas de carta Hanafuda. Foi então que ele percebeu uma das invenções de Yokoi, uma espécie de “braço estendido” que ele havia feito durante seu tempo livre na faxina e manutenção das máquinas, onde estava jogado e criando poeira em sua sala. Yamauchi comunicou a idéia aos seus superiores e resolveram fabricar o “brinquedo” às pressas para o Natal que já se aproximava. Nascia assim, o Ultra Hand - a primeira criação de Yokoi.



Ultra Hand (ao lado) e Ultra Machine (a cima) – Primeiras criações de Yokoi no setor de brinquedos da Nintendo.



Ten Billion Barrel Tenbirion - O Puzzle criado por Yokoi.

Yokoi foi então remanejado para o setor de brinquedos eletrônicos da Nintendo, que na época não obtinha bons resultados com a criação de Chiritori, um robô de controle remoto que mais parecia um aspirador de pó. Totalmente remodelado em março de 1983, este brinquedo então passou a se chamar Nintendo tumbler puzzle, conhecido no Mercado ocidental como Ten Billion Barrel tenbirion seguindo de forma original o sucesso do puzzle matemático Rubik's Cube (Cubo Mágico).



Yokoi desenvolveu também vários outros brinquedos interessantes durante sua curta fase na Nintendo (compreendendo os anos de 1970 até 1976), incluindo uma máquina de arremessar bolas de baseball chamada Ultra Machine e o Love Tester. Outra invenção dele, com a colaboração de Masayuki Uemoura da Sharp. O desconhecido “Nintendo Beam Gun” lançado em 1971.

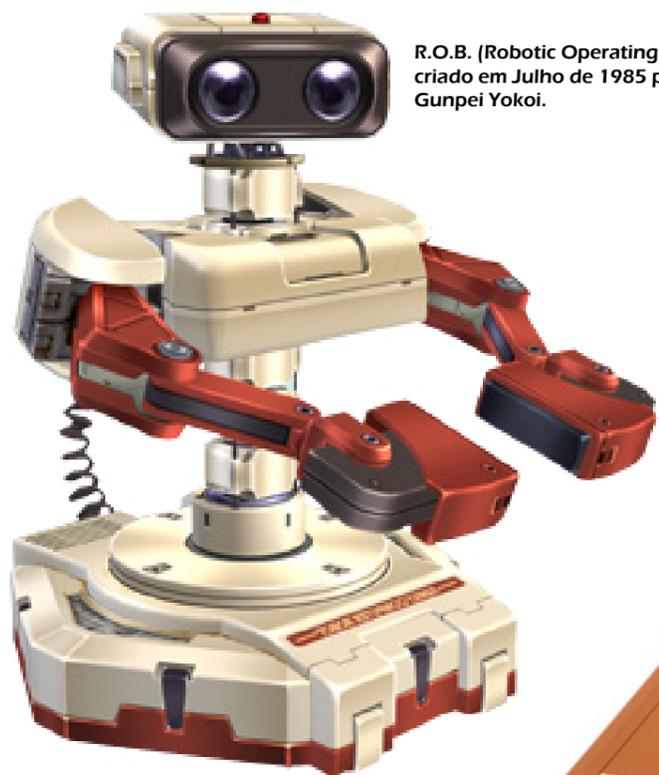
Dois anos depois em 1973, o Beam Gun voltaria com o Laser Clay Shooting System, uma espécie de projetor que sob uma tela escura fazia surgir a imagens de patos onde o jogador testava suas habilidades e pontaria com o uso de uma versão rudimentar da tecnologia precursora da Nes Zapper. Mas foi em 1976 que esta tecnologia foi lançada em uma versão doméstica com o nome de Nintendo Duck Hunt, que só anos mais tarde (e após os devidos aprimoramentos) seria um dos jogos de tiro mais famosos para o console 8 bits da Nintendo. Anos mais tarde Gunpei Yokoi tentou reintroduzir algo semelhante a um brinquedo com a R.O.B. (Robotic Operating Buddy) em 1985. Mas a falta de suporte da empresa e o não aproveitamento da idéia acabaram por ocasionar um fim prematuro ao periférico.



Love Tester – Outra invenção de Yokoi.

Exposição sobre Gunpei Yokoi – Na imagem podemos conferir alguns dos brinquedos feitos pelo Game Designer, em destaque “Nintendo Beam Gun” e Laser Clay Shooting System.

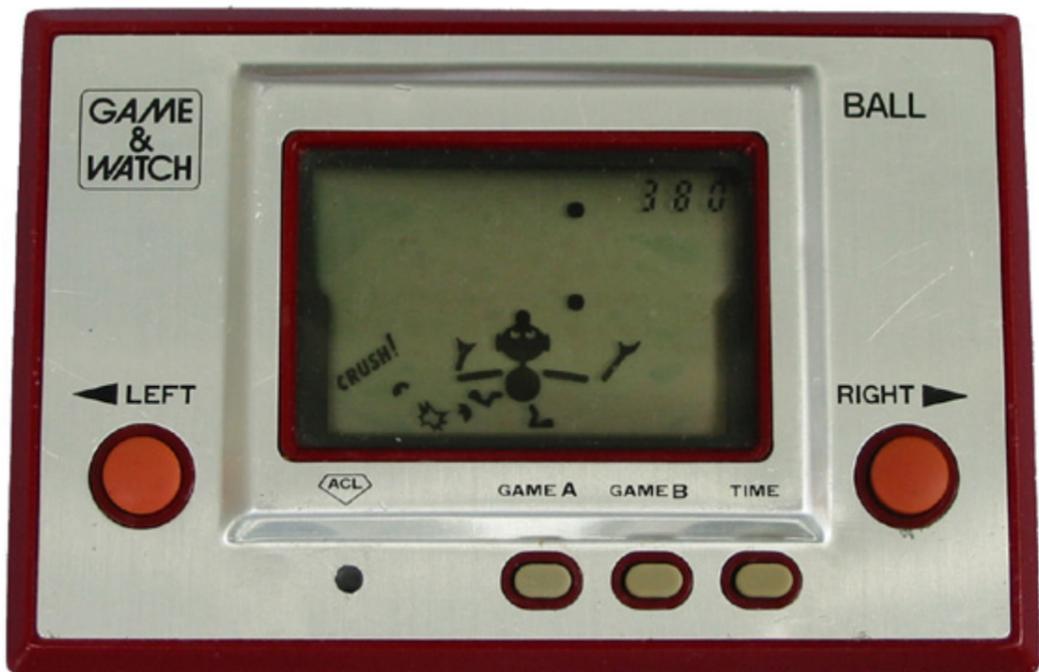




R.O.B. (Robotic Operating Buddy) criado em Julho de 1985 por Gunpei Yokoi.



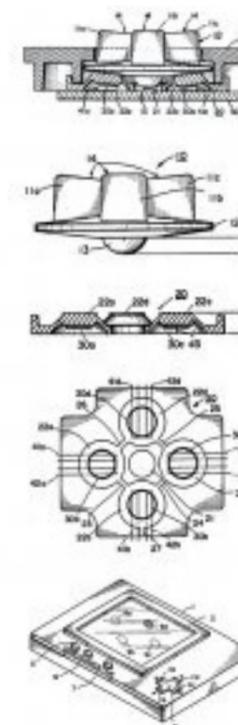
Game & Watch em dois momentos: com o tradicional D-Pad (imagem acima) e sem o tradicional D-Pad (imagem abaixo)



mascotes da Nintendo no ramo de brinquedos eletrônicos bem antes de Mario - Mr. Game & Watch. Tudo parecia estar bem, mas, restava apenas um único detalhe que ainda não agradou em absoluto o seu criador, o botão direcional.

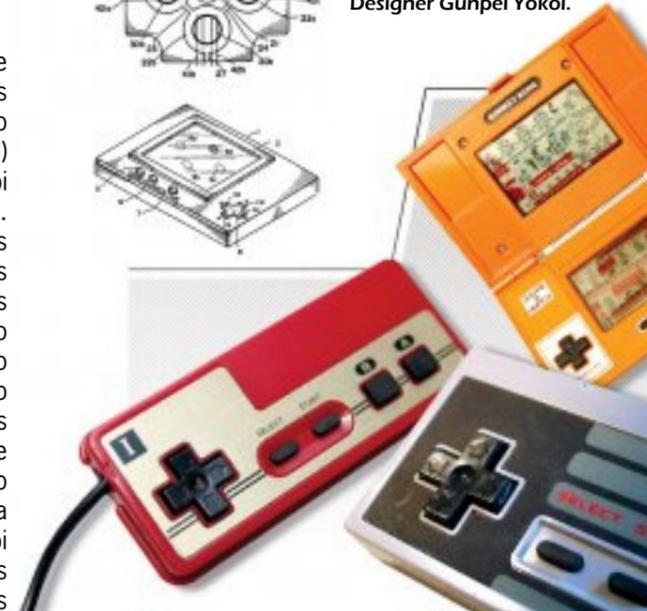
A criação do D-Pad (Direcional em forma de Cruz) reserva também uma participação indireta do consumidor dos produtos Nintendo. Pouco antes da Nintendo se tornar uma empresa mundialmente famosa, seus profissionais podiam andar livremente pelas lojas e conversar diretamente com seus consumidores sobre seus produtos sem serem reconhecidos. Foi assim que Yokoi andando por uma das lojas que vendiam handheld games no Japão, percebeu que alguns garotos não estavam nada satisfeitos com um dos modelos do Game & Watch.

Quando questionado o porquê ele não estava satisfeito, o garoto disse que as setas direcionais eram espaçadas demais e não respondiam adequadamente aos comandos. Yokoi percebeu que precisava trabalhar o design do direcional, proporcionando não apenas uma melhoria na resposta dos comandos como também, o conforto do jogador ao executar os comandos. De 1980 a 1986 todos os modelos do Game & Watch contaram com o D-Pad, que passou então a ser a assinatura da Nintendo em todos os seus consoles.



O D-Pad (Direcional em formato de Cruz) assinatura do Game Designer Gunpei Yokoi.

No final da década de 1970, a Nintendo estava totalmente engajada em projetos voltados aos brinquedos eletrônicos (e neste meio tempo já havia lançado sua versão própria do Pong no Japão). Os handhelds simples (minigames portáteis) começavam a entrar timidamente no oriente e Yokoi foi chamado para o desenvolvimento deles para a Nintendo. Neste ponto da história do Game & Watch, conseguimos vislumbrar não apenas o grande valor das idéias geniais de Yokoi, mas também, como os antigos desenvolvedores trabalhavam em conceitos simples, divertidos e pensando principalmente nas pessoas, muito acima do lucro obtido por suas criações. Viajando por todo o país para ver como as empresas concorrentes trabalhavam em cima dos minigames, Yokoi percebeu que um vendedor entediado se distraía com uma calculadora apertando os botões como se fosse um jogo. As dimensões da calculadora e a maneira como ele a segurava, foram as inspirações que Gunpei Yokoi precisava para a criação de um dos seus produtos mais notáveis. Nascia também a partir daí uma das primeiras



Quando a Nintendo entrou para valer no ramo de videogames, investindo inicialmente em arcades que eram a febre do momento, Yokoi entraria no mundo da programação de jogos ao lado de Genyo Takeda e do jovem Shigeru Miyamoto, que passaria a ser um dos grandes destaques na empresa neste e no ramo de videogames domésticos. Miyamoto declarou por diversas vezes que Yokoi foi seu mentor e guru durante seus primeiros anos na empresa, em seu trabalho conjunto com Yokoi muitos de seus títulos como Donkey Kong e Mario Bros, tornaram-se grandes sucessos não apenas no Game & Watch como também seu salto para os arcades e versões domésticas.

O próprio Miyamoto diz que muitos dos conceitos usados em Super Mario Bros foram sugestões de Gunpei Yokoi. Outros jogos de destaque da franquia Nintendo como: Metroid, Punch! Out e Kid Icarus, tiveram o toque de Midas de Yokoi.

Em 1989, Gunpei Yokoi chegaria ao apogeu de sua carreira na Nintendo com a criação do Game Boy, que lhe eternizou na história dos videogames como o "Pai" da jogabilidade portátil. A marca Game Boy reinou absoluta no cenário portátil por mais de 15 anos (entre: Game Boy Color, Advance, SP, Micro até o lançamento do Nintendo DS em 2004) superando as investidas de empresas de nome como a Sega (Game Gear/Nomad) Atari (Lynx) SNK (Neo Geo Pocket/Color) Bandai (Wonderswan, Color, Crystal) entre outras.

A popularidade do Game Boy gera controvérsias em alguns aspectos. A primeira delas gira em torno das mudanças do design do portátil sem melhorias tão

significativas quanto ao tamanho de sua tela e paleta de cores que de fato, tornando-se colorido 10 anos depois na sua versão Color (1998 – era pós Yokoi). Outros especialistas condenam a falta de originalidade em promover a compatibilidade de seus títulos no console 16 bits da Nintendo (Super Game Boy – 1995) promovendo assim, a jogabilidade numa tela grande e matando a necessidade de se possuir o portátil.



Da telinha para a telona o Super Game Boy permitia uma compatibilidade dos títulos do Game Boy Classic (não color) usando o Hardware do Super Nintendo.

Mas o que de fato todos concordam é que o Game Boy clássico superava os seus concorrentes, apenas no quesito economia de baterias e por promover uma jogabilidade multiplayer via cabo link. Poucas franquias notáveis conseguiram de fato um destaque no portátil e a empresa só decidiu aderir ao console colorido devido à febre Pokémon que assolou o mundo no final da década de 1990.



GAME BOY CLASSIC



GAME BOY LIGHT



GAME BOY ADVANCE



GAME BOY COLOR



GAME BOY SP



GAME BOY MICRO



FINAL DE CARREIRA...

Em 1995 a Nintendo apostaria em um projeto audacioso de tentar promover uma mistura de realidade virtual com gráficos 3D. O Virtual Boy veio cheio de promessas e também cheio de falhas que acabaram resultando num final prematuro da plataforma e um dos maiores fracassos da Nintendo em sua história.



Foto de Gunpei Yokoi e Shigeru Miyamoto durante o começo do desenvolvimento do Virtual Boy em 18/02/1994



Visão do game no Virtual Boy que simulava um pseudo 3D em preto e vermelho.

Resumindo o Virtual Boy em poucas palavras:

“Era um console portátil, que de portátil não tinha nada, suas proporções eram exageradas e ter que usar um tripé para fixá-lo já que o “óculos” era pesado demais para a cabeça, resultavam numa experiência dolorida durante a jogabilidade. Além das dores nas costas, o jogador tinha que parar de 15 em 15 minutos para descansar a vista dos efeitos de movimentação dos personagens e das cores graças aos truque de espelhos que simulavam um pseudo 3D” e concluindo “Uma biblioteca limitada, com jogos pouco interessantes com uma jogabilidade horrível, tanto quanto seu controle pouco anatômico fecham com chave de ouro o porque do console não ter ido adiante.”

Dores de cabeça e o fato de poder atrapalhar o desenvolvimento ocular de crianças menores de sete anos entre outras advertências médicas, também foram o estopim para o Virtual Boy rapidamente ser descontinuado. Estoques do console foram vendidos a preço de liquidação para acabar com as peças.

O próprio lançamento do Virtual Boy causou certo mal estar por causa de especulações de uma TV lançada pela Panasonic nos mesmos moldes e design do Virtual Boy. O mal estar começou com comentários entre a semelhança dos produtos. A Panasonic poderia firmar uma parceria com a Nintendo para a criação de um modelo colorido, os boatos da imprensa ficaram apenas nas especulações já que, nenhuma das duas empresas confirmou nada a respeito. Quanto ao modelo colorido, seria até possível, mas, isso iria encarecer ainda mais o custo do portátil e como o mesmo teve uma vida abreviada por seu fracasso, não valeria nem mesmo a pena investir em um projeto para tornar o Virtual Boy compatível com a Nintendo 64 (cuja produção e lançamento foram acelerados para abafar o fracasso do portátil), algo que também foi esperado tal como o Game Boy / Color foi com o Snes e se tornou uma tradição dos portáteis Nintendo como vimos no caso do Game Boy Advance mais tarde para o Nintendo Game Cube.

Mas, ninguém pagou tão caro o fracasso da Nintendo quanto o seu criador. Gunpei Yokoi foi demitido da Nintendo colocando um fim na era do profissional na empresa. Segundo o livro de David Sheff chamado “Game Over”, em um de seus capítulos que fala sobre Yokoi e o Virtual Boy, o portátil não era para ter sido lançado naquele estágio de desenvolvimento e que os atrasos no lançamento do Nintendo 64 obrigaram a empresa a lançar algo o quanto antes para ganhar tempo. Gunpei Yokoi então havia sido chamado pela Bandai para fazer parte do time de desenvolvimento de um novo modelo do Wonderswan, infelizmente não houve tempo o bastante para ele atuar na empresa.

Em 04 de outubro de 1997, Yokoi foi morto em um acidente de carro. Enquanto guiava seu automóvel por uma auto estrada japonesa, Yokoi e um amigo associado da Nintendo Etsuo Kiso, sofreram uma batida leve no carro e resolveram parar em um acostamento para verificar os danos no para-choque. Mesmo tendo adotado todos os procedimentos de segurança, não foram o suficiente para evitar um acidente trágico de dois automóveis que acabaram acertando Yokoi, esmagando o corpo do game designer entre os carros.

O mundo perdia naquele dia, um dos grandes nomes que fizeram a história da Nintendo. O homem de aparência tímida, comportamento reservado e quase sempre calado, foi uma das grandes mentes que conceberam brinquedos, portáteis e jogos memoráveis em nossa própria história como jogadores. Cada um de nós é grato por sua contribuição, amor e dedicação ao entretenimento. Contudo, duvido que somos capazes de aceitar o encerramento prematuro de Yokoi na Nintendo e o desfecho tão triste de sua vida.

Yokoi estará sempre presente de forma extraordinária em cada uma de suas criações do passado, que atravessam gerações e nos mostram o que realmente importava na vida deste game designer: promover a diversão fazendo assim as pessoas mais felizes.



GUNPEI YOKOI
1941 - 1997

O PORTÁTIL DA NINTENDO REINA ABSOLUTO ATÉ OS DIAS DE HOJE...
TUDO GRAÇAS A ESSE GÊNIO QUE O PRÓPRIO MIYAMOTO O DECLAROU COMO SEU MENTOR!





STREET FIGHTER II

20 ANOS NA CULTURA GAMER

por ShengLong

“Um grito furioso ecoa em alto volume na casa de Arcades, que se mistura a risada sarcástica de Damnd e o som do pilão de Haggar em Final Fight no gabinete ao lado. O narrador anuncia o Round 2, enquanto um grande aglomerado de pessoas começam a se espremer ao máximo para tentar ver quem é o autor de tanta fúria. Um jovem vestido com kimono branco e uma faixa vermelha na cabeça se auto-revela o autor da voz gritante enquanto esmurra um grandão com cicatrizes pelo corpo e espantosamente mal encarado, trajando apenas uma sunga e botas vermelhas.”

Arte: AGNakamura

STREET FIGHTER II: OS CAMINHOS DA CAPCOM RUMO AO SEGUNDO TORNEIO WORLD WARRIOR

Voltando as origens dos jogos de luta em um passado muito distante, em 1979 o título Vicronics' Warrior foi o pioneiro no gênero fighting game que apresentava gráficos vetoriais onde dois cavaleiros lutavam vistos de cima. O próximo só apareceria anos depois, em 1984, com o jogo Karate Champ da Data East. Este é inovador, pois é considerado o primeiro jogo de luta para dois jogadores, apresentando dois controles. Seguindo seus passos, a Konami lançou Yie-Ar Kung Fu, em 1985 com gráficos impressionantes (para a época) e cheios de detalhes nos cenários.



Imagem curiosa... Será as origens de Ryu e Ken?



Não importa a cor de sua calça, o importante é lutar!

Vendo o sucesso de ambos os games, a Capcom decidiu lançar seu próprio jogo que tivesse as características de ambos citados, denominado Street Fighter. Na teoria a idéia era boa, no entanto, na prática os resultados foram os mais infrutíferos possíveis para a Capcom.

Começando pelos controles do jogo, o personagem estava limitado apenas dois botões e uma alavanca direcional que não era nem um pouco eficaz (a própria Capcom declarou que algumas vezes os jogadores batiam no gabinete da máquina para poder acionar os golpes).

A movimentação do jogador na tela era um meio termo entre o robótico e um grave problema com a gravidade. O design das fases e personagens eram pobres, sem carisma e em alguns casos surreais (comparem Sagat nesta versão e das versões posteriores).

STREET FIGHTER

A trilha sonora era limitada a um som abafado tal como as vozes sintetizadas. Resumindo: Se a tentativa da Capcom era inovar o gênero, acabou fazendo com que os jogadores ficassem ainda mais descrentes com o até então desconhecido gênero.

O título até teve uma sobrevida no PC Engine CD (Turbografx CD nos EUA) em 1988, levando o infame título de "Fighting Street". Méritos a parte por ser a única versão doméstica do primeiro jogo da série, conseguiu repetir de forma vergonhosa o fiasco da versão Arcade. Outras versões igualmente obscuras vieram para PC, Commodore 64, Amiga,

Virtual Console, Xbox, Playstation 2, Playstation Portable (os últimos 3 na coletânea: Capcom Classics Collection). Hackers conseguiram adicionar um patch de velocidade a ROM original dando mais velocidade aos personagens e um pouco mais de leveza aos golpes, porém, nada que viesse realmente melhorar o título.

O sentimento de revolta dos jogadores que conheceram Street Fighter é tão forte que juntamente com aqueles só viram anos mais tarde graças a emulação, grande parte deles se recusam a acreditar que seja um jogo oficial da Capcom.



Ryu e Ken já trocavam boas porradas desde o início!



Alguém já notou o joelho do Sagat na tela de vitória?

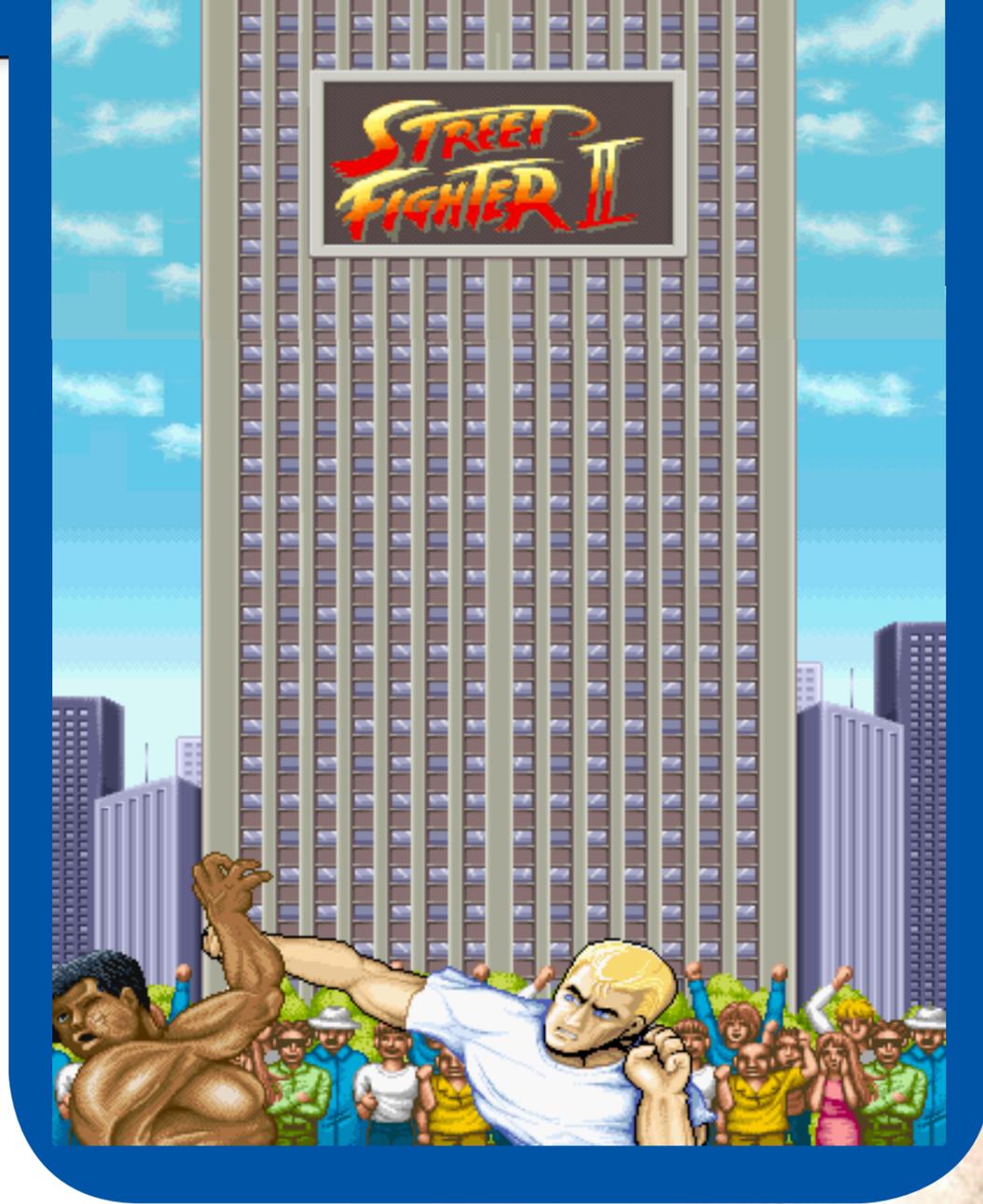
A RECEITA DE SUCESSO DE STREET FIGHTER II: OS ELEMENTOS QUE CONSAGRARAM A SÉRIE

Dentre tantos erros cometidos pela Capcom em Street Fighter (1987), talvez o mais grosseiro de todos viesse de encontro ao fato da empresa ter subestimado que o título do jogo propunha em sua tradução literal. Muito longe de um jogo de luta ideal e anos luz distante de uma “briga de rua” autêntica, a idéia manjada de um torneio fechado de artes marciais demonstrou uma total falta de originalidade na estréia de sua franquia mais famosa.

A receita funcionava bem com Beat’ em Ups, onde o sucesso desses jogos chamava atenção de diversas empresas que vira e mexe lançavam algum título no mercado. Contudo fica a pergunta - como adaptar isto em um jogo de luta e resgatar a confiança dos jogadores de uma estréia ruim? A Capcom aceitou o desafio e colocou a mão na massa e foi de encontro ao que queria. Em meados de 1988 a Capcom japonesa havia mostrado imagens de um jogo provisoriamente chamado de Street Fighter ‘89.

A proposta deste título na verdade era para ver a reação do público sobre a possibilidade de uma continuação de Street Fighter, coisa que não aconteceu e tomou outros rumos.

A idéia original foi lançada em Final Fight (1988/1989), sob a forma de um dos Beat’ em Ups mais aclamados da história da empresa e sucesso absoluto entre os jogadores tanto no oriente quanto no ocidente. O mais curioso é que o “piloto” de Street Fighter II tinha diversos elementos que foram inseridos no lançamento do título em 1991, levando a crer que a Capcom queria ter a mais absoluta certeza do que os jogadores esperavam de um título de briga de rua. As bases agora eram mais sólidas e toda a estrutura de jogo estava praticamente determinada. Só faltavam mesmo os elementos principais que reunidos em todo o conjunto da obra, dariam origem ao jogo de luta mais esperado de todos os tempos. Quando Street Fighter II veio ao público as reações foram bombásticas.



Começando pela abertura do jogo que demonstrou claramente que a Capcom havia levado a sério o tema “Briga de Rua”. Só faltava conferir o gameplay para certificar se isto realmente seria levado ao pé da letra... E com certeza foi!

Cada cenário (com exceção talvez de Ryu, Sagat e E. Honda), todos os demais traziam a proposta suburbana de uma briga na rua com pessoas assistindo, sem contar a saudosa lembrança de Final Fight na fase bônus do carro, com o acréscimo singular das fases dos barris.

A trilha sonora trazia elementos distintos de cada país, deixando a Capcom tão satisfeita com o trabalho que fez questão de colocar em alto e bom som. Os jogadores tinham temas emocionantes e com a entonação para o “Dramatic Sound” (clima tenso e agitado da composição da fase) aumentando de vez a adrenalina do jogador durante o gameplay.





A idéia de colocar um empenho em cada lutador (mesmo com exageros) injetou mais que aquela sensação que cada país tinha um representante ou que cada pessoa de cada nação, sentiria-se satisfeita com o personagem de sua nacionalidade.

A Capcom introduziu em cada lutador um carisma sem precedentes jamais vistos em outro título até então. Quer mais? Uma coisa era você jogar com outro jogador. Agora jogar do começo ao fim e perceber as animações finais do jogo, mesmo que você não entendesse o idioma, as imagens eram intuitivas, bem definidas e davam ao jogador a exata noção do objetivo de cada lutador, proporcionando uma experiência totalmente diferente das pejejas contra os amigos.

Isso nos mostra que cada lutador não estava ali aleatoriamente ou que todos tinham o mesmo objetivo. Cada um tinha sua própria razão, seu objetivo e criava especulações dos porquês da segunda edição do torneio World Warrior.

O visual dos personagens foi uma escolha coesa da Capcom, já que nenhum deles está diretamente ligado a uma moda ou determinada época. Desde os antigos do primeiro jogo que voltaram melhorados até os novos personagens, cada um deles tem um estilo peculiar totalmente atemporal, ou seja, podem se passar mais 20 anos que não estarão fora de moda.

A jogabilidade sem dúvida foi o que mais agradou os "descrentes" do primeiro Street Fighter. A melhora da velocidade dos personagens e a leveza na hora de se usar os golpes foi o que mostrou ao mundo o porquê da Capcom ter trabalhado tanto em cima desta continuação.

Neste quesito, a softhouse da terra do sol nascente criou seu diferencial e a receita correta de como se fazer jogos de luta. Em termos de jogabilidade, cada lutador atende os mais diferentes estilos e satisfaz até os mais exigentes jogadores. Na verdade, pode-se ir muito, além disso, por mais que um

jogador em especial o agrade, a característica de luta de outro sempre irá lhe chamar a atenção e será um convite para que você jogue, treine e domine cada lutador.

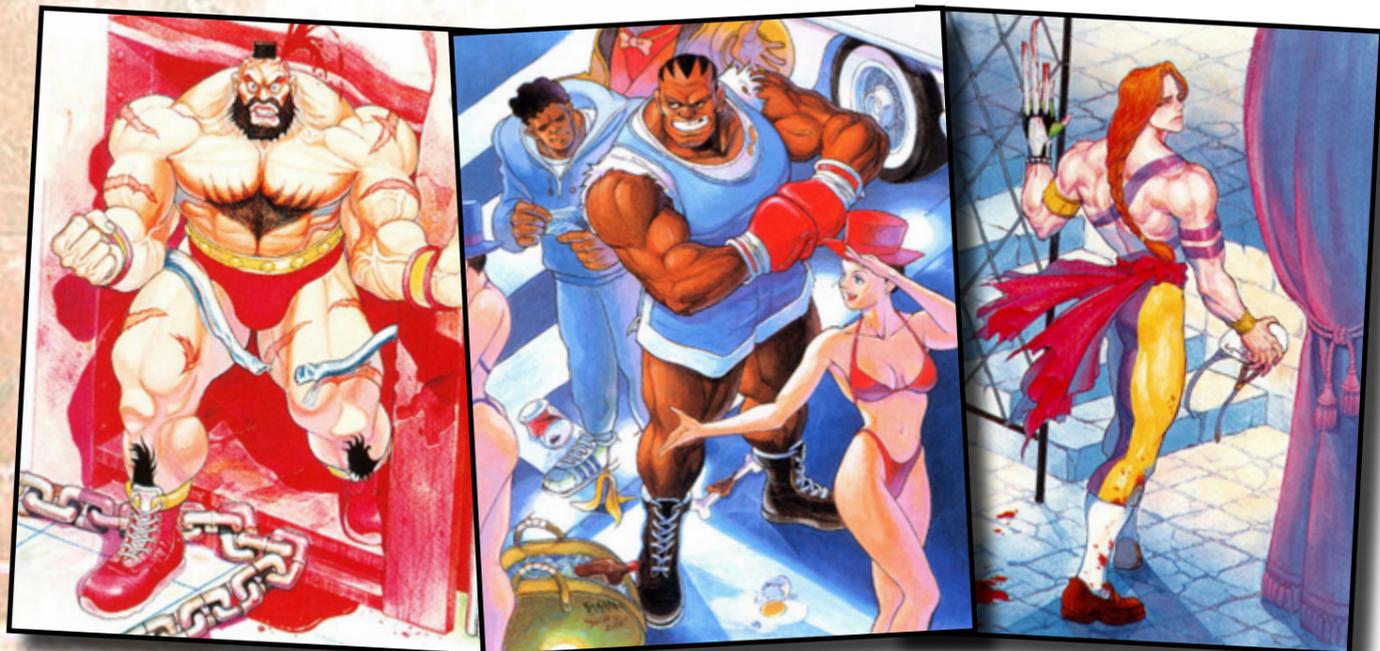
Desde sua época até os dias de hoje, jogadores do mundo todo ainda discutem cada elemento presente em Street Fighter II. Seja aquele detalhe que todo mundo viu, mas somente um prestou um pouco mais de atenção, as técnicas de luta de

cada jogador, as apelações, os nomes errados que cada um apelidou os golpes e até mesmo as "lendas urbanas" criadas que só perdem para o que cada gamer resgata na saudosa época dos arcades.

Este é um elemento que fecha com chave de ouro Street Fighter II, já que o título quando surgiu levantou a auto-estima dos jogos de luta e foi tanto um divisor de águas para o gênero como o título que detonou o estopim a batalha de empresas no ramo dos arcades.

Mas a grande pergunta que fica ainda no ar é: "Como Street Fighter II consegue manter-se tão atual, tão vibrante e ainda aclamado por gerações que o viram nascer e que apenas lhe conferiram anos mais tarde?" Não existe uma, mas sim milhões de respostas possíveis, pois só quem o experimenta e o vive como título que ainda hoje se ergue entre milhões, carrega consigo parte desta resposta.

Curiosidade: Na própria arte conceitual da época de Street Fighter II, Sagat segura a cabeça do pai de Dan, que futuramente viria a ser mais um lutador na série usando o mesmo kimono de seu pai. Alguns acreditam que a Capcom teria criado Dan apenas para tirar sarro do lutador Robert (AoF), da então rival SNK... Será?



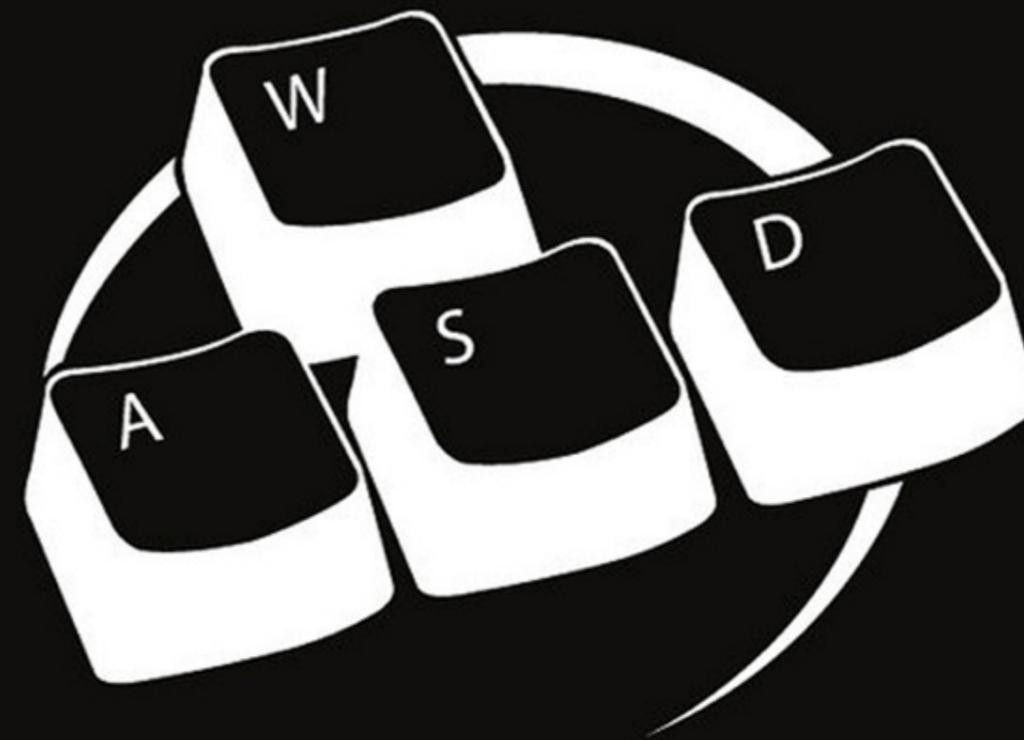
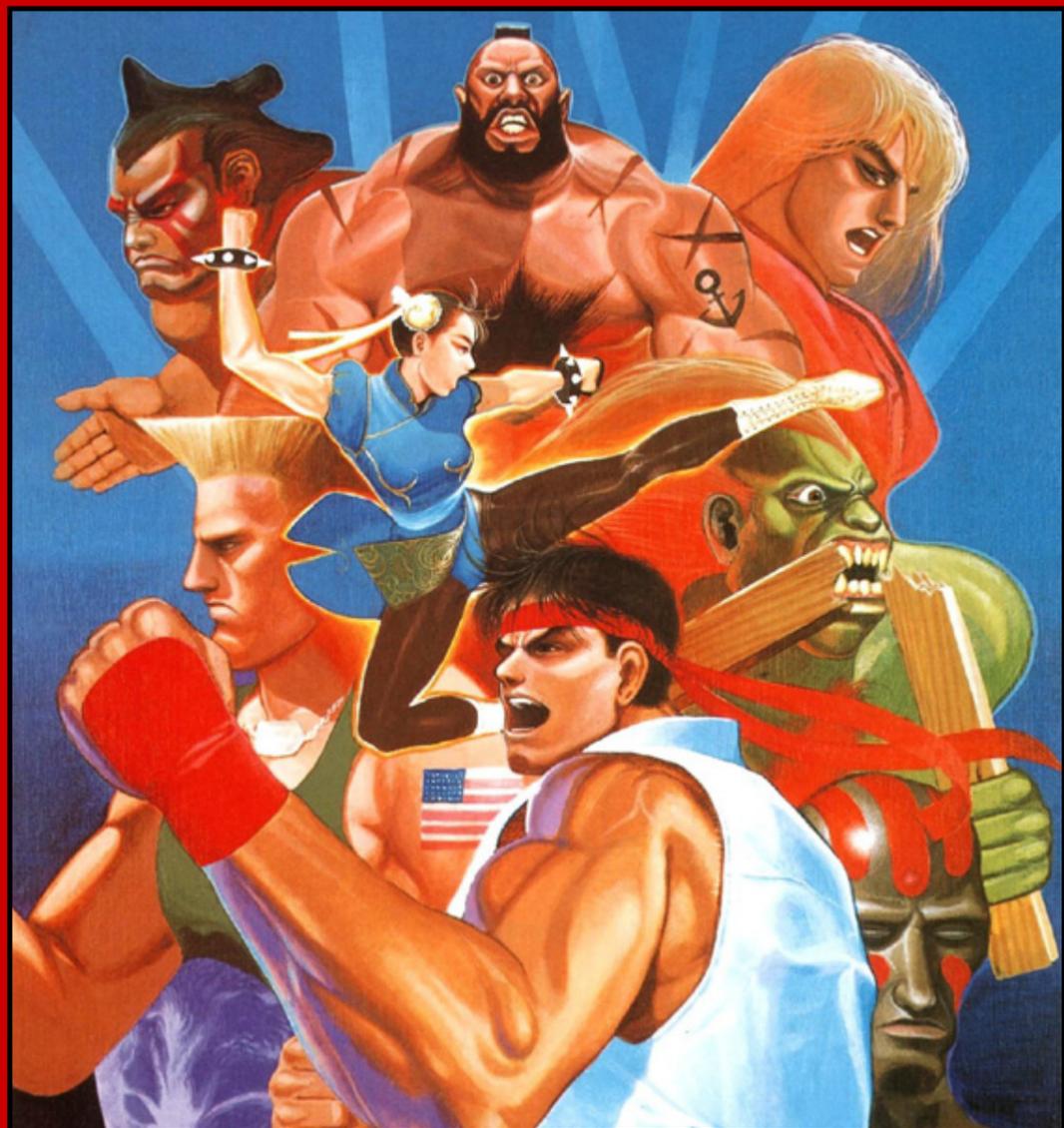
A TRAMA DE STREET FIGHTER II E SEUS PERSONAGENS

Street Fighter II é considerado uma continuação do primeiro torneio World Warrior cujo resultado não agradou em nada o chefe da organização Shadaloo já que seu braço direito, Sagat havia sido derrotado por um lutador até então desconhecido. Apesar da derrota, M.Bison resolve organizar um segundo torneio fachada na esperança de atrair Ryu e Ken Masters para observar melhor o que aprenderam no intervalo do torneio e colocar seus dois outros homens Balrog e Vega para testar suas habilidades.

Neste meio tempo, Guile seguindo pistas, encontra informações sobre o possível paradeiro do homem que havia assassinado seu melhor amigo Charlie. Nos subúrbios chineses a jovem Chun Li está no encalço do mesmo homem que também foi o algoz de seu pai, um investigador das forças especiais chinesas que queria dismantelar a Shadaloo. A notícia do torneio World Warrior chama a atenção mundial inclusive da Rússia, que resolve mandar Zangief como seu representante. O Japão também seria representado no torneio por seu campeão de sumô E. Honda.

Em um modesto vilarejo indiano, o líder espiritual Dhalsim resolve ingressar no torneio para ajudar seu povo castigado pela miséria e a fome e levar para todos os povos a filosofia Yoga. Na América do Sul, Dan Hibiki ao saber do torneio resolve aconselhar Blanka a participar da competição. Sabendo que o amigo estava em busca de informações da sua família e que o torneio seria mundial, assim ele poderia ter chances para encontrar as respostas.

Ryu e Ken, colegas de treinamento, grandes amigos e eternos rivais tomam conhecimento do torneio e resolvem participar. Ken estava disposto a ir apenas para uma última luta com o amigo antes de se casar, já Ryu está ansioso para encontrar oponentes mais fortes e satisfazer sua filosofia de ir de encontro ao lutador mais poderoso do mundo. Ryu também espera reencontrar Sagat para um novo duelo, assim como descobrir o paradeiro do homem que assassinou seu mestre Gouken. Sagat apenas espera no quartel da Shadaloo a hora de poder entrar em ação, sentindo a enorme cicatriz no peito, ele cerra os punhos esperando o momento decisivo na luta contra Ryu.



WASD

www.portalwasd.com

RYU

O protagonista da série. Ryu é japonês, e luta ansatsuken. Foi o vencedor do primeiro torneio Street Fighter (1987). Luta para incrementar suas técnicas de combate e achar um desafiante a seu nível. Também espera encontrar neste torneio o assassino do seu mestre Gouken.



CENÁRIO NO JAPÃO

GOLPE ESPECIAL: HADOUKEN



Gíria Popular de Boteco: **RADUGUI**

GOLPE ESPECIAL: SHORYUKEN



Gíria Popular de Boteco: **RORIUGUI**

GOLPE ESPECIAL: TATSUMAKI SEMPY KYAKU



Gíria Popular de Boteco: **HELICÓPTERO OU TAK-TAK-FLUG**

KEN

Outro remanescente do primeiro torneio, Ken Masters é o co-protagonista. Norte-americano, também luta ansatsuken. Treinou toda a vida com Ryu e o considera o seu maior rival tanto quanto o melhor amigo que já teve, mas não é tão dedicado quanto ele já que este será seu ultimo torneio antes de se casar com Eliza.



CENÁRIO NO U.S.A

GOLPE ESPECIAL: SHORYUKEN



Gíria Popular de Boteco: **RORIUGUI**

GOLPE ESPECIAL: TATSUMAKI SEMPY KYAKU



Gíria Popular de Boteco: **HELICÓPTERO OU TAK-TAK-FLUG**

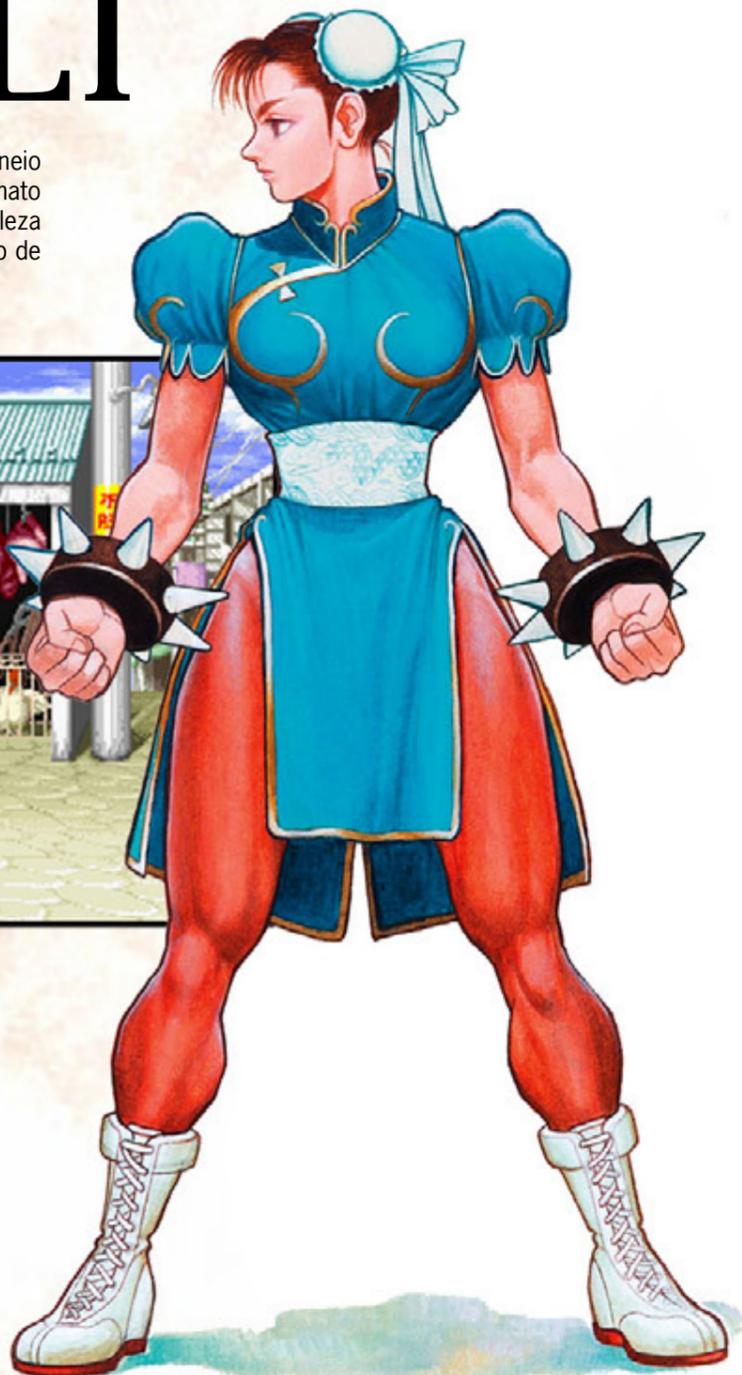
GOLPE ESPECIAL: HADOUKEN



Gíria Popular de Boteco: **RADUGUI**

CHUN LI

Chun-Li é chinesa e mestra em Wu Shu. Ela entra no torneio para se vingar de M. Bison, que teria ordenado o assassinato do pai dela. Seu nome significa "Bonita Primavera". A beleza suave de Chun Li esconde uma grande amargura e desejo de vingança contra M.Bison.



CENÁRIO NA CHINA

E. HONDA

Edmond Honda é um lutador de sumô japonês (filho de um inglês), entra no torneio para mostrar ao mundo sua técnica de luta, e que o sumô não é apenas um estilo de luta e sim uma filosofia séria. Na história, Edmond Honda ostenta o maior ranking de sumô (Ôzeki).



CENÁRIO NO JAPÃO

GOLPE ESPECIAL: LIGHTNING KICK



Gíria Popular de Boteco: PÉZINHO OU YAP-YAP

GOLPE ESPECIAL: SPINNING BIRD KICK



Gíria Popular de Boteco: HELICÓPTERO OU MIMI-TÁXI

GOLPE ESPECIAL: SUMÔ TORPEDO



Gíria Popular de Boteco: CUS-CUZ

GOLPE ESPECIAL: HYAKU-RETSU HARITE



Gíria Popular de Boteco: MÃOZINHA

BLANKA

Blanka não é um brasileiro. Ele sobreviveu a queda de um avião quando este foi atacado pela Shadaloo, na Amazônia. Viveu nas selvas até conhecer Dan Hibiki, que o apresentou ao mundo. Ele entra no torneio para descobrir mais sobre o mundo onde vive e sobre sua família e origem.



CENÁRIO NO BRASIL

GUILE

O Major Guile é um militar da Força Aérea americana. Guile entra no torneio para vingar seu amigo, Nash (Charlie), que foi morto na série Street Fighter Alpha por Vega/M.Bison (os jogos SF Alpha mostram eventos ocorridos antes de Street Fighter II na cronologia da série).



CENÁRIO NO U.S.A

GOLPE ESPECIAL: ROLLING ATTACK



Gíria Popular de Boteco: **BOLINHA**

GOLPE ESPECIAL: ELECTRIC THUNDER



Gíria Popular de Boteco: **CHOQUINHO**

GOLPE ESPECIAL: SONIC BOOM



Gíria Popular de Boteco: **ALEXFULL**

GOLPE ESPECIAL: FLASH KICK



Gíria Popular de Boteco: **FACÃO OU PENTE**

DHALSIM

O indiano Dhalsim é mestre na arte Yoga, e usa sua técnica para ganhar dinheiro para seu vilarejo. Entra no torneio Street Fighter com esse intuito. Dono de uma disciplina mental invejável chega inclusive a ajudar Ken e Ryu durante seu treinamento.



CENÁRIO NA ÍNDIA

GOLPE ESPECIAL: SPINNING DRILL



Gíria Popular de Boteco: GIRATÓRIA OU PIRULITO

GOLPE ESPECIAL: YOGA FIRE



Gíria Popular de Boteco: IUGAFAI

GOLPE ESPECIAL: YOGA FLAME



Gíria Popular de Boteco: IUGAFEEEI

ZANGIEF

Zangief nasceu na União Soviética, e é lutador de Sambô. Entra no torneio para se mostrar como o melhor lutador de Sambô do mundo e ser o representante supremo do orgulho Soviético.



CENÁRIO NA RÚSSIA

GOLPE ESPECIAL: SPINNING CLOTHESLINE



Gíria Popular de Boteco: GIRATÓRIA

GOLPE ESPECIAL: SCREW PILE DRIVER



Gíria Popular de Boteco: PILÃO GIRATÓRIO

BALROG

Balrog é um boxeador norte-americano. Ele foi banido do boxe por práticas ilegais, tendo sido então recrutado pela Shadaloo. É o primeiro dos quatro "chefes" do jogo. Balrog em versões posteriores quer limpar seu nome e retornar ao circuito internacional de boxe.



CENÁRIO NO U.S.A

GOLPE ESPECIAL: SUPER PUNCH



Gíria Popular de Boteco: **SOCO NA BOCA**

GOLPE ESPECIAL: TURN AROUND PUNCH



Gíria Popular de Boteco: **SOCO CARREGADO**

GOLPE ESPECIAL: SUPER UPPER



Gíria Popular de Boteco: **GANCHO**

VEGA

Vega é um toureiro e mestre em ninjutsu espanhol, e trabalha para a Shadaloo. É o segundo dos quatro "chefes". Vega usa uma máscara porque não quer ferir seu rosto, o narcisismo e o fato de ser um assassino frio o tornam um dos mais poderosos aliados de M.Bison.



CENÁRIO NA ESPANHA

GOLPE ESPECIAL: ROLLING CLAW



Gíria Popular de Boteco: **ROLINHO OU BOLINHA**

GOLPE ESPECIAL: FLYING GRAB



Gíria Popular de Boteco: **PAREDÃO COM JOGADA**

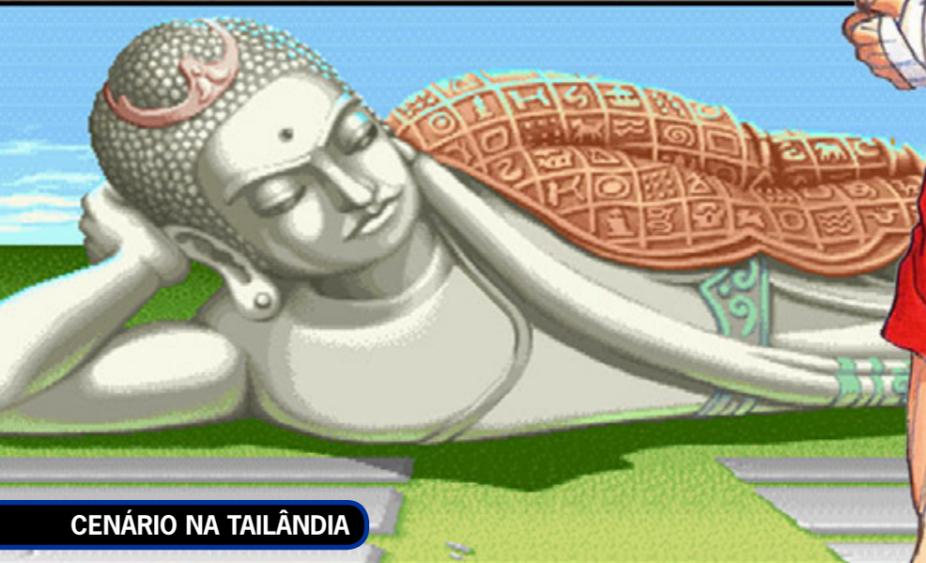
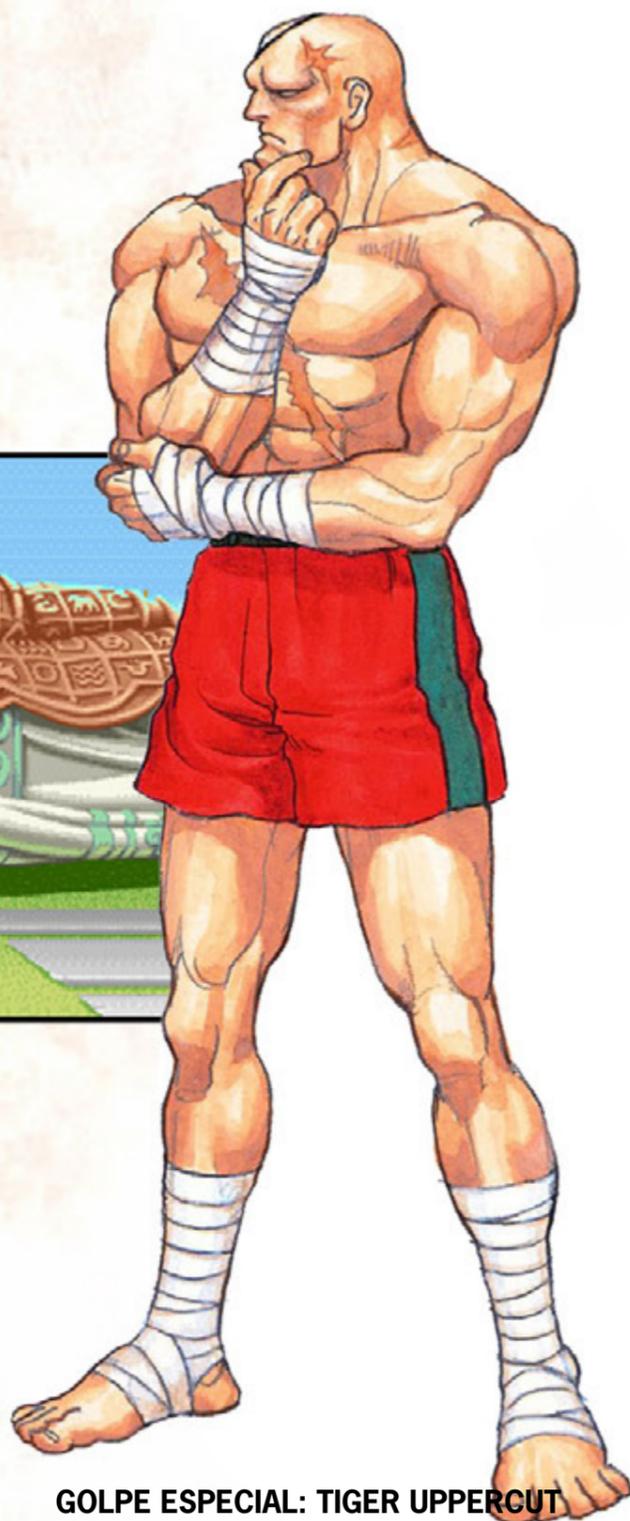
GOLPE ESPECIAL: RISING CLAW



Gíria Popular de Boteco: **PAREDÃO COM GARRA**

SAGAT

Mestre no Muay Thai, o tailandês Sagat é o penúltimo “chefe” do jogo. No primeiro torneio, Sagat foi derrotado por Ryu, e agora busca retomar sua imagem de melhor lutador de todos e, conseqüentemente, sua honra. Sagat não é um grande vilão como muitos acreditam, chegando a ajudar Ryu durante o desenrolar da história de Street Fighter.



CENÁRIO NA TAILÂNDIA

GOLPE ESPECIAL: TIGER SHOT



Gíria Popular de Boteco: **TIGER EM CIMA**

GOLPE ESPECIAL: TIGER DOWN



Gíria Popular de Boteco: **TIGER EM BAIXO**

GOLPE ESPECIAL: TIGER UPPERCUT



Gíria Popular de Boteco: **TIGER ROBOCOP**

M. BISON

Líder da organização Shadaloo, M. Bison tem como principal objetivo alcançar o poder absoluto através do controle de outras facções criminosas, reunirem os melhores lutadores do mundo. Dono de um incrível poder Psycho Power. A derrota de Sagat no primeiro torneio fez com que ele se interessasse por Ryu que ainda não sabe sobre o lado sombrio do ansatsuken.



CENÁRIO NA TAILÂNDIA

GOLPE ESPECIAL: PSYCHO CRUSHER



Gíria Popular de Boteco: **TORPEDO OU FOGUINHO**

GOLPE ESPECIAL: HEAD PRESS



Gíria Popular de Boteco: **PISADINHA**

GOLPE ESPECIAL: SCISOR KICK



Gíria Popular de Boteco: **TESOURA**

IMPACTO NA CULTURA GAMER E NA CULTURA POP MUNDIAL

Entre os anos de 1989 (Final Fight) e 1991 (Street Fighter II), a Capcom não apenas se ergueu como uma das empresas mais conceituadas no ramo de entretenimento eletrônico. A empresa mostrou que estava literalmente a frente de seu tempo, retirando um véu existente que escondia o verdadeiro potencial dos arcades como parte determinante da história dos videogames e sua indústria.

Diga-se também que a Capcom chacoalhou todas as empresas do ramo de arcades, incluindo sua principal rival a SNK que percebendo os avanços da empresa, tratou de se mexer, pesquisar e trabalhar na melhoria de seu hardware, processadores e por fim os jogos. Street Fighter II veio para desafiar a tudo e a todos para quem poderia fazer melhor e não apenas copiar sua receita. Isso também impôs uma regra para todo o setor "Só os mais fortes, audazes e bem preparados sobreviveriam" e com o passar dos anos a Capcom foi a responsável pela queda de muitas empresas.

Por mais que novos títulos tenham sido lançados, por mais que esses jogos apresentassem resultados consistentes, Street Fighter II se manteria no topo do ranking na preferência dos jogadores do mundo todo. Agora não existia mais pressa em criar uma continuação, a estratégia da Capcom era mostrar tudo o que Street Fighter II tinha ainda para oferecer, tanto que sua engine se manteve nas versões posteriores. Cada uma destas versões "melhoradas" trazia uma característica de jogo distinta que veio agradecer aos jogadores e não fazia com que perdessem o foco de Street Fighter II, tanto que futuramente, Super Street Fighter II viria como mais um complemento e com novos personagens.

Vamos conferir alguns acontecimentos, curiosidades, fatos interessantes que envolvem esse fenômeno que é Street Fighter II, e com isso mostrar o impacto que formou-se na cultura pop mundial, se firmando como um dos maiores títulos da Capcom. Siga nossa **LINHA** histórica!



OS GAMERS GOSTAM DO MEU... CARISMA!

O sucesso após o lançamento de Street Fighter II foi tamanho que houve uma escassez quase que imediata de máquinas no Japão, que tinha que suprir a necessidade regional de pedidos com a Capcom USA. Efeito semelhante só ocorreu com Space Invaders (Taito) e Pac Man (Namco), mas se tratando de Street Fighter II este conseguiu superar em números os dois arcades juntos.

As premiações de melhor jogo de 1991 pela revista Gamest, juntamente com melhor direção, melhor álbum, melhores gráficos e o melhor jogo de ação (já que a categoria jogos de luta ainda não existia) só demonstraram o quanto a Capcom veio para se estabelecer como uma empresa gigante nos arcades.

Todos os personagens, com exceção de M. Bison (o personagem internacionalmente conhecido como Balrog) foram indicados na lista dos melhores personagens de 1991, com Chun-Li em 1º lugar, Ryu em 3º, em 4º Guile, 5º Dhalsim, Zangief em 6º, partilhando o 8º lugar: Edmond Honda, Ken e Blanka, em 9º Vega (M. Bison fora do Japão) 13º Balrog (Vega fora do Japão) e Sagat em 22º lugar.



The Street Fighter II Image Álbum foi o topo do ranking de melhor álbum de game music com direito a edição especial chamada: Drama CD version of Street Fighter II na posição de número 7 juntamente com o original soundtrack de Star Blade.

No ano seguinte, Street Fighter II Champion Edition, foi novamente premiado como o melhor jogo de 1992 no Sixth Annual Game Grand Prize, conforme foi publicado na revista Gamest em fevereiro de 1993 e novamente repetindo o feito de melhor jogo de ação. Champion Edition ficou em 3º na categoria Best VGM (melhor música de videogame), 6º como os melhores gráficos, 5º em melhor direção.

AGORA CHUPA!



Na edição de fevereiro de 1994 da Gamest, tanto Street Fighter II Hyper Fighting e Super Street Fighter II, foram indicados para melhor jogo de 1993, mas não ganharam (o primeiro lugar foi dado a Samurai Shodown). Super ficou em 3º lugar, com Turbo em 6º. Na categoria de melhores jogos de luta, Super ficou em terceiro lugar novamente, enquanto Turbo em quinto colocado. A versão Super também conquistou o terceiro lugar nas categorias de melhores gráficos e melhor VGM. Cammy, que foi introduzida na versão Super, ficou como quinta colocada na lista dos melhores personagens de 1993, com Dee Jay e T. Hawk em 36º e 37º respectivamente.

ESTOU VENDENDO SUA CALÇINHA!



A versão SNES de Street Fighter II também foi muito bem recebida, e indicada pela Electronic Gaming Monthly (EGM) como o jogo do ano de 1992. A EGM premiou o título Street Fighter II Turbo com melhor jogo Super NES no ano seguinte.



A versão do Mega Drive de Street Fighter II Turbo recebeu 10/10 para os gráficos descrevendo a versão como: "Um candidato a melhor jogo de todos os tempos para a plataforma e sem dúvida o melhor beat 'em up de todos os tempos". A Revista MegaTech o classificou com a porcentagem de 95%, e comentou: "Um dos maiores sucessos Coin-Op para o Mega Drive em sua forma perfeita".

Em 30 de janeiro de 1995 na Gamest, Super Street Fighter II X (versão conhecida como: Super Turbo Internacionalmente) ficou em quarto lugar no prêmio de melhor jogo de 1994 e melhor jogo de luta, mas não foi indicado para nenhuma das outras premiações.



VOLTEI!

As trilhas sonoras de Street Fighter II são consideradas mundialmente os arranjos mais influentes no mundo dos games e fora do circuito gamer. Diversos compositores ao redor do mundo fizeram versões arranjadas dos temas do jogo. Dados comprovam que os compositores orientais preferem um estilo Lounge, Jazz e Acid Blues enquanto os compositores ocidentais de jogo de luta preferem temas mais voltado ao Pop/Hard Rock e Metal.

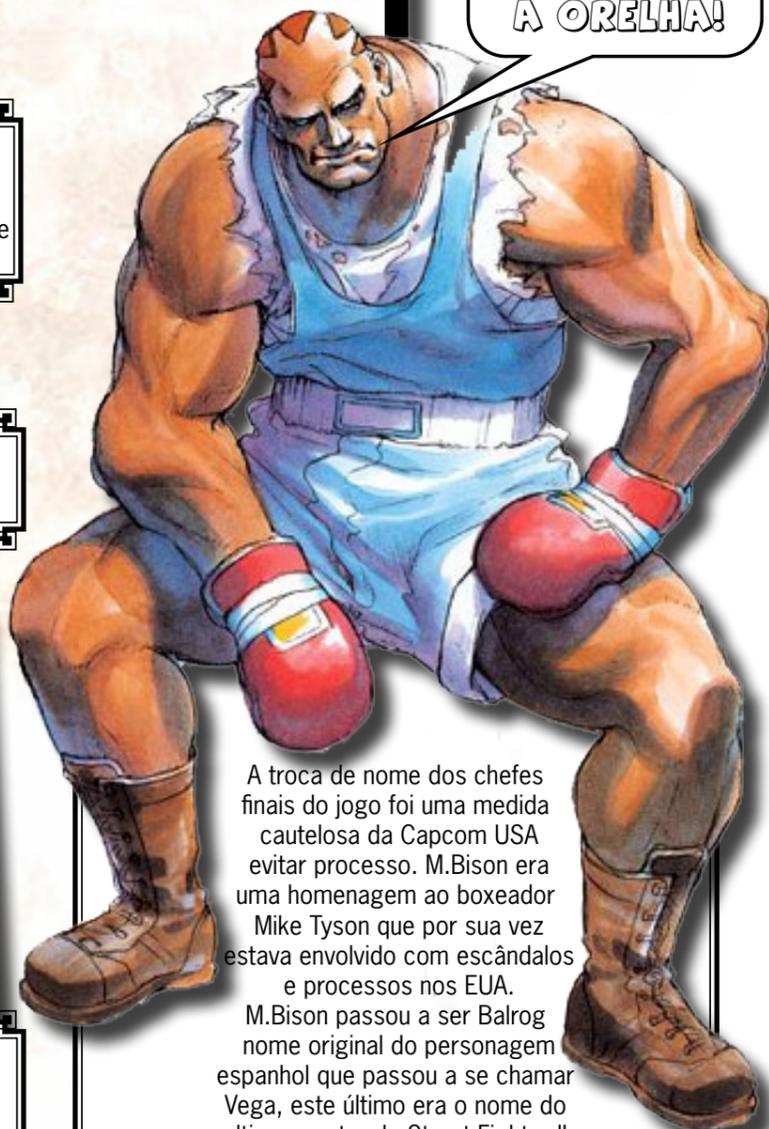
Sagat reapareceria no segundo torneio World Warrior com uma cicatriz no peito, resultado de uma luta posterior ao primeiro jogo da série em que o personagem teria ficado entre a vida e a morte. Nascia então à rivalidade e o desejo de vingança contra Ryu, o autor e responsável por essa cicatriz.

Alguns arcades era possível enxergar um pequeno ponto depois do "G" do nome de Guile e muitos chegaram a pensar que o nome verdadeiro dele era General Uile.



AI MINHA COLUNA!

Em Street Fighter II - The World Warrior (arcade), era possível efetuar uma combinação de movimentos com Guile, no qual o mesmo ficava totalmente "paralisado" até ser golpeado ou desativado com outro movimento específico. Em algumas versões, o bug forçava o reset do sistema e reiniciar manualmente o arcade. Um bug parecido foi descoberto posteriormente com a Chun-li em Street Fighter II - Turbo Hyper Fighting. Em algumas arcades o comando era para cima (2x) seta para baixo (2x) cima e baixa (2x) esquerda e direita (2x) soco fraco, chute fraco, chute médio e soco forte.



SE EU PEGAR ESSE CARA EU MORDO A ORELHA!

A troca de nome dos chefes finais do jogo foi uma medida cautelosa da Capcom USA evitar processo. M.Bison era uma homenagem ao boxeador Mike Tyson que por sua vez estava envolvido com escândalos e processos nos EUA. M.Bison passou a ser Balrog nome original do personagem espanhol que passou a se chamar Vega, este último era o nome do ultimo mestre de Street Fighter II.



A revista americana EGM publicou uma coluna sobre um possível personagem secreto em Street Fighter II - The World Warrior. Seu nome era Sheng Long (o nome do dragão do famoso anime Dragon Ball), o suposto mestre de Ryu e Ken, que apareceria no último estágio do jogo para derrotar Vega/M.Bison e posteriormente desafiar o player que conseguisse chegar ao final sem sofrer nenhum dano e sem perder nenhum round. Fotos reforçaram a farsa que rapidamente se espalhou pelo mundo. Após o ocorrido, em nota oficial, a mesma revista desmentiu o boato, alegando uma brincadeira comemorativa ao primeiro de abril. Mais tarde, a própria Capcom lançaria Gouki/Akuma (Gouki é semelhante ao nome de Goku, o personagem principal do anime Dragon Ball) em Super Street Fighter II - Turbo, nos mesmos moldes do boato publicado pela revista americana. O Boato pode não ter rendido nada na hora e foi provado ser falso, entretanto, vencida pelo cansaço a Capcom incorporou Gouken em Street Fighter IV.



TENHO CARA DE BEBUM?

Os personagens de Street Fighter II reservam para si reputações distintas e polêmicas ao redor do mundo. Zangief foi considerado um dos personagens mais influentes da série superando Ryu, Ken e Guile nos EUA. Zangief segundo Akira Yasuda o nome do personagem era para ser Vodkalsky (mas temeram represálias por causa de alcoolismo). Zangief representa também a última aparição do "Orgulho Soviético" já que tempos depois o regime comunista acabou se desfazendo.



QUASE SOLTEI UM ALEXFULL!

Street Fighter II foi parar nos cinemas em 1994 por conta de seu sucesso mundial. Escrito e dirigido por Steven E. de Souza, foi a promessa de uma produção autêntica do aclamado clássico fighting game da Capcom. O filme contava com um grande elenco de atores como: Jean Claude Van Damme (encarnando William F. Guile), Raul Julia (como: General Bison) Kylie Minogue (como: Cammy) Wes Studi (como: Victor Sagat), Ming-Na (como: Chun-Li) Byron Mann (como: Ryu), Damian Chapa (como Ken), Grand L. Bush (como: Balrog) Peter "Navy" Tuiasosopo (como: E. Honda) e Jay Tavare (como: Vega).



PENSEI QUE FOSSE MORTAL KOMBAT...

A Capcom ainda tentou resgatar a auto-estima do filme com a produção de um arcade (e versões domésticas para PSX e Sega Saturn) ainda no mesmo ano. O jogo contava com uma jogabilidade horrível, movimentos robóticos, com cenários e personagens renderizados a partir dos atores. Akuma deu as caras no título sendo a primeira adaptação péssima do personagem depois da sua versão "Cyber" de Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter.



A TV MAIS FELIZ DO BRASIL!

Além da série anime para TV, Street Fighter também apareceu em formato americano produzido pela InVision Entertainment. O desenho era bem estranho, misturando personagens de Street Fighter II, Final Fight e Super Street Fighter II dos arcades. A série teve uma péssima aceitação do público gamer enquanto exibido nos canais USA Network's Cartoon Express e Action Extreme Team. Foi ao ar em 1995 até 1997, em um total de 26 episódios. Chegou a ser transmitido no Brasil pelo SBT, que também não agradou em nada os fãs do game.

Entre os anos de 1995 e 1997 cards baseados em Super Street Fighter II e Street Fighter the Movie eram dados como bônus quando os jogadores terminavam o jogo ou atingiam uma pontuação recorde. No Brasil, alguns arcades entraram nesta onda e cards traduzidos com os dados de cada lutador de Street Fighter tornaram-se alvos de colecionadores. Isso sem falar a infinidade de produtos de Street Fighter II em eventos da Capcom, que levavam os personagens. Caixas de Hambúrguer, batatas fritas e latas de refrigerantes, que ao lado de figuras de ação e outras quinquilharias são objetos de desejos dos fãs.

QUERIA QUE FOSSE ELVIS...



E.Honda ao contrário do que todos pensam não é totalmente japonês, o "E" de seu nome vem de origem inglesa por parte de pai que o batizou de Edmond Honda.

Muitas imagens fakes sobre golpes secretos de Street Fighter foram lançadas, tais como Dhalsim esticando o pescoço, E.Honda mergulhando na banheira de seu estágio e Chun Li atirando seus braceletes e a pedra (que ninguém sabe por que está lá) nos oponentes. Em Street Fighter III 3rd strike, em uma de suas frases de vitória, Chun Li chega a mencionar que nunca atirou os braceletes.



Street Fighter II: The Animated Movie, conhecido como Street Fighter II Movie, (tem este título para não ser confundido com a versão live-action) foi lançado no Japão, Oceania (Austrália) e no Brasil também. O longa metragem de animação chegou aos cinemas em 1994, baseado na gênese de Street Fighter II escrito por Kenichi Imai, dirigido por Gisaburō Sugii. O Grupo TAC foi o responsável pela animação (que também assinou a produção da série Street Fighter II). As seqüências de luta (que são ótimas por sinal) do filme foram coreografadas por Kazuyoshi Ishii fundador do grupo K-1 e pelo lutador profissional Andy Hug. Mesmo sendo uma boa animação com lutas vibrantes (em especial o confronto Vega vs Chun Li), a produção foi considerada um fiasco de público e de crítica, fazendo com que o cinema gamer (baseado em franquias de games) ficasse mais uma vez desacreditado pela sétima arte.

MAMI ME CHAMA DE JIMMY



Em alguns sites o personagem brasileiro de Street Fighter II, Blanka, é chamado de Carlos Blanka. A Capcom tem certa fixação por Carlos já que em Final Fight 2 e Resident Evil 3 existem dois personagens com este nome. Em Street Fighter III, Ken treina um jovem brasileiro, desta vez a Capcom deixou Carlos de lado e batizou o personagem brasileiro como Sean (!?)

Em 2007 o grupo "College Humor" criou Street Fighter – The Later Years (Street Fighter – Anos Depois). A produção com cara de novela mexicana contava a trajetória dos personagens pós Street Fighter II e a realização de um novo torneio entre os veteranos. Repleta de senso de humor e cheia de nostalgia, cogitou-se a possibilidade de se tornar um sit-com, mas infelizmente isto não aconteceu.

TOMA MEGA!



As numerosas versões home de Street Fighter II estão listados entre os títulos da classe Platinum da Capcom (jogos que venderam mais de 1 milhão de unidades em todo o mundo). Desde 30 de junho de 2008, a versão SNES do original Street Fighter II ainda é o jogo mais vendido, tendo mais de 6,3 milhões de unidades, seguida pelas versões Street Fighter II Turbo (4.1 milhões) e Super Street Fighter II (2 milhões), ambas de SNES.



O Guinness World Records concedeu a Street Fighter II, três records mundiais no Guinness World Records: Gamer's Edition 2008. Esses registros são: "Primeiro jogo de luta a usar combos", "Jogo de luta mais clonado", e "O mais vendido jogo de luta Coin-Operated".

ME BATE! QUERO SER SUA BARBIE



Em Novembro de 2008, a Capcom, através dos serviços da Playstation Network e Xbox Live Arcade, lançaram o Super Street Fighter II Turbo HD Remix. Trata-se da reedição do Super Street Fighter II Turbo, com gráficos totalmente redesenhados em HD pelos artistas da UDON (também responsáveis pelos quadrinhos americanos de Street Fighter), além de remixes das músicas originais feitos para aproveitar a capacidade dos novos consoles, esta versão do jogo apresenta modos adicionais, personagens rebalanceados, e possibilidade de jogar online contra outras pessoas.

NOIS VENCEMU COMPANHERO BLANKA!



MASCOTE NO RIO? NEM PENSAR! FUI...



Quando o Brasil foi indicado para ser sede das Olimpíadas de 2016 no Rio de Janeiro, ao receberem a notícia da vitória, rapidamente algumas pessoas fizeram um abaixo assinado na internet e pesquisas para a escolha de Blanka como a mascote das Olimpíadas no país.

Um brasileiro é considerado o melhor jogador de Street Fighter II Champion Edition do mundo. Seu nome é Anderson Sogoj dos Reis, vulgo Bônus Stage, morador do Rio de Janeiro e vencedor de inúmeros campeonatos, partidas (mais de 9000) e disputas internacionais no cenário online e em arcades nacionais.



Street Fighter II Champion Edition é jogado até hoje em países da América do Sul como Brasil e Chile, como também em outros países asiáticos, como China e Coréia do Sul, que ignoram as versões mais recentes de Street Fighter II. Países como Turquia e Indonésia também possuem representatividade considerável.

STREET FIGHTER II E SEUS RENDIMENTOS (VERSÕES)



Street Fighter II: Champion Edition (1992)

- Essa versão foi lançada para corrigir alguns bugs, introduzir novos golpes e aperfeiçoar diversos detalhes da jogabilidade, e apresentava alguns quadros de animação redesenhados (basta comparar o desenho dos personagens que ficaram um pouco mais agressivos). Além disso, permitia aos jogadores controlar os quatro "chefões" (Balrog, Vega, Sagat e M. Bison), e permitia lutas com dois personagens iguais, o que por sua vez introduziu a ideia de cores diferentes para as roupas dos lutadores.



O sonho realizado! Podemos controlar os chefes de SFII



STREET FIGHTER II TURBO

Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting (1992)

- Esta versão acrescentou alguns golpes novos e uma nova cor de roupas para cada personagem, além de apresentar considerável aumento de velocidade em relação às versões anteriores.



Chun Li ganhou o poder de soltar magias. Precisava?

STREET FIGHTER II

The New Challengers

Super Street Fighter II: The New Challengers (1993)

- Nesta versão, a Capcom incluiu 4 novos lutadores (Fei Long, Cammy, Dee Jay e Thunder Hawk), e redesenhou parte dos gráficos, tirando proveito da então nova placa de arcade CPS-2. O jogo contava também com o sistema sonoro Q-Sound, e teve sua parte sonora totalmente remodelada. O jogo tinha muitos bugs, possivelmente em razão de seu lançamento apressado — os criadores queriam lançar essa versão antes da Midway lançar o jogo Mortal Kombat II.



Novos lutadores e gráficos melhorados!

STREET FIGHTER II

Grand Master Challenge

Super Street Fighter II Turbo (1994)

- A última versão de SF II trouxe um jogo mais rápido e com muito menos bugs. Entre as novidades estava um personagem secreto, Akuma (Gouki no Japão), que possui os mesmos movimentos de Ryu e Ken. Akuma só podia ser enfrentado caso o lutador vencesse todas as lutas sem perder nenhum round. Era também possível lutar com Akuma introduzindo um código. Depois dessa versão, a prática de introduzir personagens secretos foi reproduzida por diversas fabricantes. Mas sabemos que a Midway, foi a primeira a fazer isto com Mortal Kombat dois anos antes. Seguindo o exemplo da SNK, é o primeiro jogo da série que conta com os famosos Super Moves (neste caso, os Super Combos).



Akuma tornou-se um grande desafio para os jogadores!

STREET FIGHTER II

The Anniversary Edition

Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition (2003)

- Edição especial comemorativa de 15 anos de Street Fighter, lançado para Arcades, X-Box e PS2. O Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition (HSFII: TAE) reúne as cinco versões oficiais do SFII (The World Warrior, Champion Edition, Turbo Hyper Fighting, Super e Super Turbo) numa 'hiper' edição que permite recriar um combate entre qualquer personagem de qualquer SFII. Jogadores podem escolher entre as versões: "Normal", "Champ" ("Dash" no Japão), "Turbo", "Super" e "Super T" ("Super X" no Japão) dos personagens do jogo e lutar contra qualquer outra versão (exemplo: Ken "Normal" contra Ryu "Turbo"). Cada versão particular de um personagem

terá os mesmos golpes, frames de animação e amostra de vozes do jogo que ele representa (com exceção do M. Bison "Champ", cujo Psycho Crusher pode apenas acertar 4 vezes o oponente, quando no arcade original da Champion Edition, o golpe podia atingir até 6 vezes o oponente). Alguns personagens só podem ser escolhidos em certos modos: por exemplo: Cammy é apenas selecionável em "Super" e "Super T", enquanto Sagat não é selecionável no "Normal". Além disso, versões: "Normal" de um personagem não podem lutar contra outra versão "Normal" do mesmo personagem (exemplo: Guile "Normal" contra outro Guile "Normal"). Todos os lutadores controlados pela CPU no modo Single Player lutam apenas no modo "Super T".

AS VERSÕES BOOTLEG:

Versões Bootleg (Piratas ou Hackeadas) tornaram-se comuns ao redor do mundo por um motivo - a política internacional de proteção a obra intelectual da produção de cada país. Trocando em miúdos, um arcade de Street Fighter II japonês comercializado fora do território asiático poderia acarretar problemas legais para os donos de arcades ou estabelecimentos com estas máquinas. A Capcom sempre foi cuidadosa com isso, tanto que no carregamento de cada máquina de Street Fighter II havia um número regional de série geralmente com uma fonte colorida para determinar assim a procedência do arcade. Muito comuns no território asiático (China principalmente) as versões bootlegs de Street Fighter II passaram a ser tão populares entre os jogadores quanto as versões oficiais. Prova disso são as lembranças que temos com versões apelidadas como "Street Fighter de Rodoviária" que são as provas da entrada ilegal das versões "alternativas do jogo".



Sentiu? Isso aqui é a mais tradicional Street Fighter II de rodoviária!



O que as diferem das versões oficiais são os "super poderes" tais como:

- Desafio da gravidade: Aplicar magias em pleno ar ou atravessar a tela de jogo tanto por cima quanto por baixo.
- Escolha Aleatória de Personagens: Apertando o botão "Start" da máquina, era possível escolher outros personagens aleatoriamente ao invés de limitar-se a um fixo.
- Velocidade Acelerada / Lenta: As velocidades de algumas máquinas superavam as das versões Turbo ou Hyper oficiais. Alguns golpes e magias sofriam um acréscimo absurdo de velocidade ou ficavam mais lentos que o normal.

Street Fighter II' - champion edition (Chinese bootleg, Xiang Long) [Bootleg]: talvez seja a versão pirata de Street Fighter II mais descarada que existe (para não dizer mal feita). Além de modificações grotescas na tela de abertura, cortes horrorosos o "hack" é a versão mais cheia de bugs existentes além de um única trilha sonora que se repete durante o jogo todo.

Abaixo listamos alguns dos "milhares" de hacks/ piratas mais "clássicos" de Street Fighter II criadas durante o apogeu das versões oficiais. Notem que de tempos em tempos novos hacks de Street Fighter II são criados e lançados para download.

- SF2 normal
- Street Fighter II - the world warrior (910206 USA)
 - Street Fighter II - the world warrior (910214 etc)
 - Street Fighter II - the world warrior (910214 Japan)
 - Street Fighter II - the world warrior (910214 USA)
 - Street Fighter II - the world warrior (910228 USA)
 - Street Fighter II - the world warrior (910306 Japan)
 - Street Fighter II - the world warrior (910318 USA)
 - Street Fighter II - the world warrior (910411 USA)
 - Street Fighter II - the world warrior (910522 etc)
 - Street Fighter II - the world warrior (910522 USA)
 - Street Fighter II - the world warrior (911101 USA)
 - Street Fighter II - the world warrior (911210 Japan)

- SF2CE normal
- Street Fighter II' - champion edition (street fighter 2' 920313 etc)
 - Street Fighter II' - champion edition (street fighter 2' 920313 USA)
 - Street Fighter II' - champion edition (street fighter 2' 920513 Japan)
 - Street Fighter II' - champion edition (street fighter 2' 920513 USA)
 - Street Fighter II' - champion edition (street fighter 2' 920803 USA)

- SF2CE Hacks
- Street Fighter II' - champion edition (bootleg, Accelerator Pt.II) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, M13) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, M2) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, M3) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, M4) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, M5) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, M6) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, M7) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, M8) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, Rainbow set 1) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, Rainbow set 2) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, Red Wave) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, Slay the Dragon set 1) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, Slay the Dragon set 2) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, V004) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (bootleg, YYC) [Bootleg]
 - Street Fighter II' - champion edition (Chinese bootleg, Xiang Long) [Bootleg]

- SF2 HF normal
- Street Fighter II' - hyper fighting (street fighter 2' T 921209 ETC)
 - Street Fighter II' - hyper fighting (street fighter 2' T 921209 USA)
 - Street Fighter II' Turbo - hyper fighting (street fighter 2' T 921209 Japan)

NENHUMA
RODOVIÁRIA
TEM UMA
STREET FIGHTER
IGUAL A MINHA



JEJE PINHEIRO

SUPER CONTROLE

“Uma trilha sonora de qualidade inimaginável e que arrepia muita gente por aí até hoje. Lutadores carismáticos que representam o mundo inteiro (Blanka, UM BEIJO!). Influência em torno de uma geração inteira. Um dos principais jogos de luta do gênero. Um dos carros chefes da CAPCOM. O que mais pode-se dizer sobre Street Fighter II? Ah sim, o principal: nos proporciona diversão sem limites e até mesmo uma certa rivalidade entre nossos amigos... Não é mesmo? ;)”

GABRIEL

Blog GLStoque

“Se não fosse por Street Fighter II ainda estaríamos jogando em controles com apenas um botão e andando para frente e para trás como bobos. Graças a ele, os jogadores puderam melhorar suas habilidades e aprender movimentos novos que se tornariam naturais. Meia lua, Semi-meia lua, Trás-2seg-Frente, não existiriam se a Capcom não tivesse colocado, um indiano, uma chinesa, um bicho semi-brasileiro, um espanhol e alguns japoneses, tailandeses e americanos para disputar um torneio em busca de... é... Qual era o prêmio mesmo?”

RAPHAEL CABRERA

Revista ARKADE

“Sem exageros, a minha vida de gamer se dividiu em pré e pós Street Fighter 2. Desde que joguei pela primeira vez no fliperama do shopping, eu chegava a sonhar com hadoukens e yoga-fires. Em minha opinião SF2 é o melhor jogo de luta clássico de todos os tempos.”

CLAUDIO PRANDONI

UOL Jogos

“A personalidade forte de Street Fighter II ditou o mundo dos games lá por boa parte dos anos 90 - e de quebra consolidou os jogos de luta. Sem ele não teríamos Mortal Kombat, King of Fighters e tantos outros. A indústria deve muito a Ryu, Chun Li e toda a turma!”

ERIC FRAGA

COSMIC EFFECT

“Enquanto eu consumia meu tempo com os jogos de Mega Drive em 1992/93, um amigo que jogava comigo na época largou o Mega dele totalmente em prol de visitas diárias ao fliperama do bairro - onde havia uma SF II - Champion Edition. Um único propósito: “desafio”. Eu, que apenas o acompanhava, fui me hipnotizando com as músicas (especialmente a de Ken e Guile) e acabei gastando... bem, o valor de um Mega Drive em fichas ao longo de um ano. Eu não: Sagat :) Detalhe: o amigo possuía PC (raridade na época) com placa de som, mas nem Wolfenstein 3D o faria desgrudar de Street Fighter II novamente.”

IVO PEREIRA

Portal WASD

“Basta dizer o nome Street Fighter para sentir uma grande sensação de nostalgia e lembrar-me das belas horas que passei a jogar este grande jogo. O jogo transborda diversão, tudo devido a grande ligação entre as personagens, a história, gráficos e até os truques. Esta é a grande fórmula para um jogo de sucesso que dura há anos!”

PABLO ROZADOS

OUTERSPACE

“Um bom jogo não é aquele que cria um novo gênero, mas aquele que consegue reinventar uma fórmula batida. SF II fez isso. Depois de quase uma década sem nada que prestasse nos arcades do mundo todo, ele foi o responsável pelos fliperamas voltarem a pôr duas, três máquinas iguais lado-a-lado. A última vez que isso aconteceu foi 10 anos antes, com Pac-Man.”

CLARICE

GIRLS OF WAR

“Street Fighter II marcou muito a infância de vários jogadores por ter sido o responsável em popularizar os jogos de luta no mundo dos games, já que os primeiros jogos de luta e o primeiro Street Fighter não chamaram muito a atenção. Composto por personagens únicos (cada um com sua história) e gráficos que, na época, surpreendeu muita gente, SF II foi o grande impulsionador para o surgimento de várias outras ótimas franquias do gênero desde seu nascimento até os dias de hoje.”

ROBSON VIEIRA

ESAKA FOREVER

“1991. Era eu um simples garoto de 8 anos, que tinha acabado de sair do Atari 2600 e tinha um Master System, como muitos no Brasil. Começava minhas jogadas nos arcades, quando conheci este jogo, em que os personagens soltavam “mágicas” pelas mãos, entre várias habilidades incríveis! Destaco Street Fighter 2, por ser o primeiro game em que o fator versus, era o mote principal e que permanece até hoje. Jogador contra jogador diretamente! O resto? Já é história...”

SABAT

RETROPLAYERS

“Uma vez aluguei um tal de World Heroes para Mega Drive. Juguinho até que legal, não ligávamos muito para clones na época, jogávamos o que tinha disponível! Agora, tanto tempo depois, ao ser questionado pela Game Sênior sobre o que eu acho do tal Street Fighter II, foi a lembrança daquele velho game que me veio à cabeça: assim que o espetei no console, peguei o cara do kimono vermelho, e fui logo dizendo “deixa eu ver se o HORIUGUE funciona.... Percebi que não existe sobrevivente daquela década que não tenha feito a mesma coisa pelo menos uma vez frente a um game de luta. Street Fighter II pra mim é isso: o início de uma nova linguagem em termos de pancadaria, o jogo padrão, derradeiro, clássico, insuperável. Depois dele tudo se resume a hadoukens e shoryukens.”

ORÁKIO “GAGÁ”

GAGAGAMES

“SFII não foi o primeiro game de luta, mas catapultou o gênero para o centro das atenções de todos os jogadores. Foi uma loucura, não havia quem não estivesse interessado no jogo. Era o início de uma febre que não teria paralelo nem mesmo na onda mundial de RPGs, anos depois.”

JOÃO ALVES

OLD SCHOOL GAMER

“Street Fighter II é o ponto inicial dos jogos de luta. O que existia antes desse clássico, deixou de existir no dia em que a Capcom decidiu fazer direito, aquilo que não conseguiu fazer em 1987. Graças a Deus!!!”



O IMPACTO DE STREET FIGHTER II NOS VIDEOGAMES:

Antes de falarmos um pouco sobre as respectivas versões de Street Fighter II para os consoles, vamos voltar no tempo, no ano de 1991 e observar o que estava acontecendo com os videogames além dos arcades.

Enquanto a era 8 bits, caminhava para seu final, a era 16 bits dava seus primeiros e triunfantes passos para uma das épocas mais marcantes para toda uma geração de jogadores. Quando não estávamos às voltas com arcades, aguardávamos ansiosos alguma conversão doméstica desses jogos para os consoles. Verdade seja dita, que nunca era o que realmente esperávamos, entretanto, fomos uma geração que esperou o máximo de cada console e fomos bem recompensados com títulos inesquecíveis.

De um lado tínhamos o Mega Drive representado pela Tec Toy, que trouxe os jogos da Sega para o Brasil e de um outro o Super Nintendo que oficializaria a entrada da Nintendo em nosso país pela Playtronic, depois de uma enxurrada de clones e piratas do NES na geração anterior. Mesmo que a Sega tivesse dado um pontapé inicial na geração 16 bits, o console estava enfrentando problemas de popularidade no Japão e nos EUA e a Nintendo fazia promessas mirabolantes de um console 16 bits jamais visto, eis que começaria a guerra de consoles dos anos 90, no qual indiretamente tomamos parte.

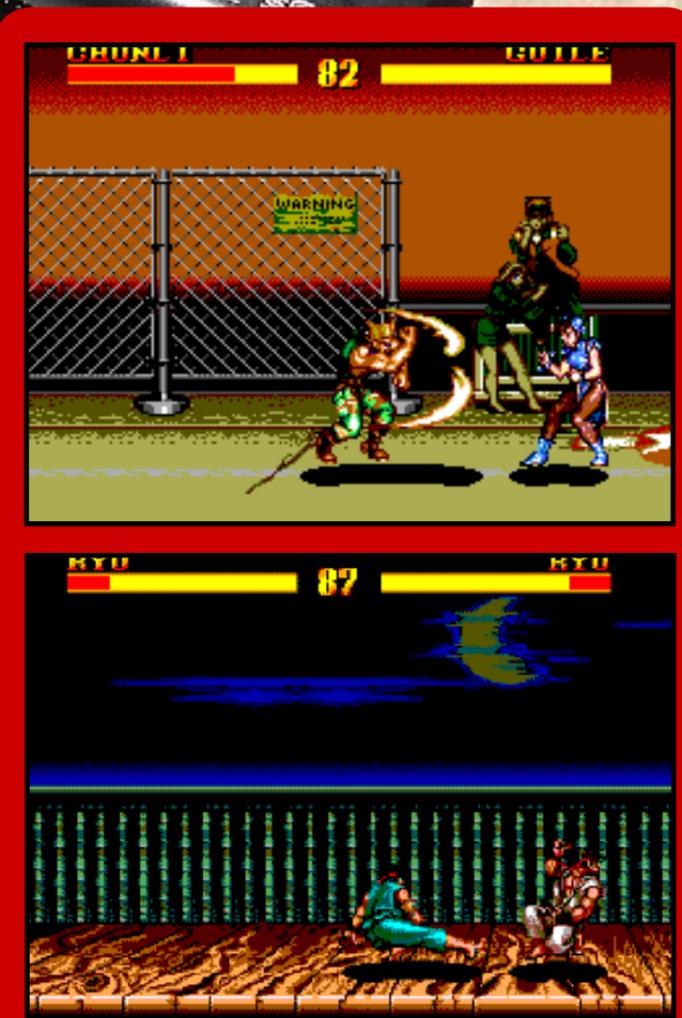
As revistas especializadas em games desta época abraçaram isso e de certa forma “forçava” nos seus editoriais fazendo com que tomássemos parte de uma competição que não era nossa. Verdade seja dita, que ninguém estava nem aí sobre Sega VS. Nintendo, nossa geração gostava de jogar não importa qual console, preferências à parte todos tinham, debatiam ou comentavam entre si, mas na hora do gameplay mesmo os defensores mais fiéis de suas máquinas entravam na jogatina com gosto.

Assim fomos seguindo em quase todas as gerações de videogame, crescemos com este sentimento de companheirismo seja nos arcades ou nos videogames. Isto fez a geração 8/16 bits serem a melhor de todas na concepção de muitos gamers brasileiros.

O ano de 1991 foi perfeito para a Nintendo, já que entraria no mercado de games com um novo console trazendo Street Fighter II na bagagem. Já o Mega Drive não entrou com Street Fighter II, mas sim com a versão II' (Champion Edition) a estréia mesmo que tardia, levantou e muito o moral do console e abriu os olhos da Nintendo já para as versões Turbo.

Acham que a geração 8 bits ficou de fora mesmo não tendo um hardware capaz de renderizar perfeitamente gráficos 16 bits ou uma CPS2? A mesma versão Champion Edition do Mega foi a base para a criação de um hack para o console Master System, e o melhor, totalmente Made in Brazil pela Tec Toy. Tudo bem que o jogo não era o modelo ideal de gráficos, som ou jogabilidade, mas criou uma versão oficial do jogo para um console 8 bits.

Comparações entre as versões mais populares (Super Nintendo e Mega Drive) pipocavam aos montes nas revistas, mas um fato pouco conhecido é que a melhor versão doméstica até então conhecida de Street Fighter II foi a de um obscuro computador japonês chamado X68000 da Sharp. Quando jogadores do Super Famicom (SNES Japonês) compararam as suas versões com a deste PC, acharam-na ridícula se comparada ao trabalho feito pela Capcom e pela Sharp. O único defeito desta versão era a de usar quatro floppy disks (disquetes) intercambiáveis e pela falta de um bom controle de 6 botões (aliás, esta foi uma das vantagens do Mega Drive em cima da versão SNES). Porém, todos os gráficos estão lá assim como as trilhas sonoras, efeitos e vozes ausentes na versão Nintendo (outra vantagem da versão Mega Drive).



imagens acima da versão do Master System de Street Fighter II

Poderíamos falar de outras versões como a DOS, Commodore 64, Amiga e etc. Mas estaríamos chovendo no molhado já que essas foram virtualmente desconhecidas e restritas, especialmente ao mercado europeu. O mesmo poderia dizer da versão Champion Edition para o PC Engine, que apesar de trazer bons gráficos e sonoridade, pecava pela jogabilidade no controle convencional de apenas dois botões e alavancas para acionar os botões turbo. Isso sem falar das versões Handheld simples (Minigames LCD) lançadas pela Tec Toy no Brasil nos anos de 1992 e 1993 e de outras tantas companhias (incluindo a própria Capcom) que nem chegaram a ser vistas por nós brasileiros. Isso é apenas uma prova de como Street Fighter II estava presente em quase todas as plataformas naquela época, tanto quanto hoje está presente na emulação e na telefonia celular.

Quatro anos antes (1993) a Yoko Soft, que ficaria famosa por seus diversos hacks e clones baseados em jogos famosos, lançaria a primeira e mais conhecida versão de Street Fighter II para o Famicom (NES Japonês). Apesar dos gráficos surreais, a jogabilidade horrível e a trilha sonora questionável, o jogo teve uma certa fama aqui no Brasil por muitos usuários dos clones do NES, que viviam as alegrias e tristezas de não ter um Street Fighter II para um 8 bits e que muitas vezes jogavam por hora nas locadoras (bons tempos!).

Em 1994 uma versão muito parecida em matéria de concepção gráfica e com um toque de Super Street Fighter II seria lançada para Game Boy Color. O Título sofria as mesmas carências da versão do Master System, mas podia ser jogada por dois Game Boys via Cabo Link. Em 1998 a Capcom lançaria o Capcom Generation 5 (Mais conhecido como Street Fighter Collection) para o PSX e Sega Saturn, os dois videogames 32 bits do momento. Ironicamente anos mais tarde a compilação em CD que continha as 3 versões arcades mais famosas de Street Fighter II (com os mesmos extras e algumas coisas a mais na nova versão em DVD) voltaria novamente em Capcom Classic Collection para o PS2 em 2005.

VERSÕES DOMÉSTICAS E PORTÁTEIS FAMOSAS:

STREET FIGHTER II: WORLD WARRIOR: 1991

Plataformas: Super NES, Sega Master System, TurboGrafx 16, Amiga, Commodore 64, PC

Sendo a versão do Super Nintendo mais conhecida pelos jogadores, ela trouxe praticamente tudo (ou quase tudo), além de alguns efeitos sonoros como as vozes digitalizadas. A versão Master System teve gráficos bem renderizados, mas sofreu cortes estranhos por conta das limitações do videogame, personagens como E.Honda, Zangief, Vega e Dhalsim ficaram de fora deste jogo. A versão TurboGrafx 16 trouxe gráficos excelentes e ótima trilha sonora, mas infelizmente peca pelos controles assim como a versão do Master System e Game Boy Color é mais puxada para uma versão turbo no design dos personagens.

imagens abaixo da versão NES de Street Fighter II



STREET FIGHTER II: CHAMPION EDITION: 1992

Plataformas: Sega Mega Drive, PC Engine.

Street Fighter II: Champion Edition é uma versão com um pouco mais de memória e os jogadores estão mais rápidos (comparada com a versão SNES). Todos os lutadores podem ser selecionados, inclusive os chefes e também permitia a luta entre dois lutadores iguais e duas opções de cores para cada um deles. É nesse jogo que Ryu e Ken começam a mostrar estilos de lutas diferentes, além de virem redesenhados em um visual mais agressivo como todos os demais personagens. A versão Mega Drive e PC Engine melhoraram muito em termos de som e imagem, assim como a jogabilidade. Destaque para o controle de 6 botões do Mega Drive.

STREET FIGHTER II: HYPER FIGHTING: 1992

Plataformas: Sega Mega Drive, Super NES (não oficial)

A versão Hyper Fighting foi uma forma de oficializar ao redor do mundo as versões piratas de Street Fighter II, mais conhecidas aqui no Brasil como "Street Fighter de Rodoviária". As versões Mega e Super Nintendo traziam todos os bugs e as modificações de programação dos jogos piratas de Street Fighter II, para mais detalhes vejam as versões bootleg do jogo em nosso especial.

SUPER STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS: 1993

Plataformas: Snes, Mega Drive, PlayStation e Saturn (Parte da Coletânea Capcom Street Fighter Collection)

Super Street Fighter II: The New Challengers é uma resposta aos fãs que estavam esperando o lançamento de Street Fighter III. Esses ficaram frustrados, mas o novo jogo utilizava os recursos da placa CPS-2 da Capcom, que garantiu melhores gráficos e som. Quatro novos lutadores foram criados (o jamaicano: Dee Jay, a inglesa Cammy, o chinês Fei Long e o mexicano T.Hawk) e as artes antigas ganharam um novo visual no design dos personagens. Além disto, a Capcom também colocou novos estágios e músicas para cada um dos novos lutadores.

SUPER STREET FIGHTER II: TURBO (X no Japão): 1994

Plataformas: 3DO, PC, PlayStation, Sega Saturn, Dreamcast.

Super Street Fighter II Turbo (conhecida como X no Japão), foi lançado em 1994 e é um upgrade da versão lançada em 1993 com o acréscimo de um lutador: Akuma (ou Gouki no Japão) que foi discípulo de Goutsetsu, o mesmo mestre de Gouken que treinou Ryu e Ken. Akuma aprendeu a usar o ansatsuken para o mal. O Destaque desta versão fica para a versão 3DO que mesmo sendo considerada inferior a da versão Dreamcast, em sua época trouxe a conversão mais fiel depois do jogo original para o arcade. Outro destaque da versão 3DO é a trilha sonora – totalmente remixada para o console. A tecnologia digital das versões console também permitiu uma melhor performance gráfica e sonora, infelizmente perde para um único fator atrelado a todas as demais versões CDs, o loading time.

SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL: 2001

Lançado para o Game Boy Advance, esta versão, apesar do nome, não é um simples port de Street Fighter 2 Turbo, ao invés disso, é um jogo original produzido exclusivamente para o portátil. Os controles foram simplificados devido ao limite de 4 botões do Game Boy Advance, além disso, "Easy Commands" podem ser acionados ou desativados dentro do jogo para permitir uma fácil execução dos golpes especiais. Revival apresenta todos os 16 lutadores da versão Arcade, e traz duas versões de Akuma como personagens desbloqueáveis, com seus próprios Super Combos. A arte do jogo foi totalmente refeita pelo artista da Capcom, Edayan. A versão em inglês também sofreu uma revisão para se tornar mais fiel a versão original japonesa. Os cenários de Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Zangief, Balrog and Bison foram substituídos, com alguns deles tirados da série Street Fighter Alpha e Street Fighter III.

YOU WIN... PERFECT!

Simplesmente: Perfeito! Não existe outra palavra ou definição capaz de expressar a grandeza deste título. Street Fighter II foi o começo da inesquecível "Era de Ouro dos Arcades" que

no passar de seus 20 anos, fica cada vez mais distante e perdida na memória daqueles que viram o seu nascimento, apogeu e queda já que o tempo se encarregou de promover drásticas mudanças neste cenário. Entretanto, A Capcom pode se orgulhar de ter criado sua obra prima definitiva no gênero fighting game, cuja simples citação de seu nome tem a capacidade de trazer em instantes a emoção que caminha lado a lado com a nostalgia e muitas histórias marcantes de toda uma geração que não saía dos fliperamas.

Impossível não se lembrar de nada relacionado a Street Fighter II e sua época, até mesmo aqueles que não eram tão aficionados por jogos, paravam para contemplar e descobrir o que fazia uma multidão de pessoas se reunirem em volta de uma máquina. Muitos passaram a entrar definitivamente no universo dos videogames graças a Street Fighter II, já que o título não apenas promoveu um progresso avassalador na indústria de Arcades como também alavancou a venda de consoles na saudosa era 16 bits. Aliás, Street Fighter II pode ser considerado (dentre tantas outras versões e jogos portados do Arcade) a conversão mais autêntica e fiel a máquina quando muitos nem sonhavam ou podiam ter um Neo Geo AES um ano antes em 1990.

O tempo não envelhece Street Fighter II que continuará sempre com seu apelo irresistível a sua jogabilidade, embalará jogadores com todo a beleza e harmonia de sua trilha sonora e com certeza fará muitos jogadores desta nova geração repensarem o papel fundamental dos gráficos 2D que sob os gráficos das fases e o carisma de seus personagens jamais estarão ultrapassados ou obsoletos mesmo diante do olhar do mais exigente jogador do passado ou do presente. Obviamente nada se compara ao grau de realismo e perfeição que temos nos consoles atuais, longe discordar deste fato, porém... Vale sempre lembrar que Street Fighter II era dotado de um carisma e personalidade em seus lutadores e que até então foi algo sem precedentes...

A matéria que acabaram de ler não foi apenas para que os jogadores se lembrassem do jogo, mas, que voltassem seus olhares para si mesmos e pudessem resgatar tudo o que aconteceram com cada um de vocês na época de Street Fighter II. Voltem aos bons tempos dos Fliperamas, dos bares, das amizades, dos nomes errados dos golpes, dos contras e que por mais que jogassem e vissem alguém jogando era (e ainda é) impossível enjoar de Street Fighter II. Voltem aos bons tempos e da época despreocupada que tudo o que importava era jogar, coisas que perdemos com o tempo e ao longo de 20 anos depois de Street Fighter II...

O mundo dos jogos hoje e sua indústria mudaram muito, de tempos em tempos vemos raros resquícios de um passado brilhante, modificados ou melhorados em novos jogos e remakes de clássicos. Todavia, se tratando de Street Fighter II, nada consegue repetir em absoluto sua essência pura e tocante para os jogadores que o conheceram. Por mais que novas versões demorem ou venham a surgir seguindo os passos da segunda briga de rua da Capcom, brindemos junto com jogadores do mundo todo os 20 anos do título, e vamos esperar que ele continue assim, intocado, preservado e ainda aclamado pela antiga e futuras gerações.





SÊNIOR

SOUND



por André Breder

APRESENTAMOS A BANDA YEAR 200X TRAZENDO SUA SONORIDADE GAMER ULTRA PESADA!

Sou um fã de rock daqueles bem chatos, que dificilmente curtem outros gêneros. E é justamente o lado mais pesado do rock que mais me agrada. Sempre gostei de vídeo game, e muitos jogos traziam trilhas sonoras tão bacanas, que na hora ficava “viajando” como essas canções seriam se fossem tocadas por uma banda de rock. Muito tempo depois, temos atualmente um forte movimento de bandas de game music, e para minha felicidade, a grande maioria tem o gênero rock como base. O grupo Year 200X, nome que é uma clara referência à franquia Mega Man da Capcom, é mais um dentro da game music que conseguiu me agradar em cheio, tendo uma sonoridade ultra pesada, heavy metal mesmo!

O Year 200X é mais um grupo oriundo dos Estados Unidos, que talvez seja o país que mais trouxe bandas de game music de extrema qualidade, e foi formado em 2006 pelos músicos Tim Lydon e Tony Oliver, sendo que ambos têm a guitarra como instrumento. Não demorou muito tempo para que a dupla recrutasse outros músicos para completar a formação da banda: Rance Tatroe (Guitarra), Ian Whiters (Baixo) e Jake Bryan (Bateria). Todos músicos que haviam integrado juntos a banda Prevalent Dreams, que praticava o mais brutal heavy metal. Era o que Tim e Tony precisavam para tornar o Year 200X em uma das melhores bandas de game music dos últimos anos.

Se no mundo do heavy metal “mainstream” temos a banda Iron Maiden que se gaba de ter três excelentes guitarristas, o Year 200X pode fazer o mesmo dentro do cenário da game music, e o mais bacana é que da mesma forma que pode ser observado na “Donzela de Ferro”, o Year 200X traz também três guitarristas onde cada um possui um estilo diferente, permitindo que o ouvinte possa perceber com uma maior clareza as três guitarras soando de maneira brutal em suas músicas. Mas claro que o som do grupo não é só “pauleira”, já que eles são músicos do mais alto nível e que conseguem passar a melodia dos temas coverizados com perfeição. Para aqueles que curtem vídeo game e acham que heavy metal é só “barulho”, o Year 200X é um ótimo exemplo de que todo esse preconceito bobo na realidade não reflete a realidade.

O Year 200X em sua caminhada vem conquistando muitos fãs, já tendo feito diversas apresentações em solo americano, e é uma das bandas confirmadas para a edição de 2011 do famoso festival de game music MAGFEST. O reconhecimento também veio pela imprensa especializada em games, com uma merecida citação em uma das edições da renomada Nintendo Power Magazine.

O ponto mais alto da banda foi com certeza o lançamento de seu primeiro, e até agora único álbum, no ano de 2008:

intitulado **We Are Error**, este trabalho trouxe ao todo 13 covers dos mais variados clássicos do NES, e em 2010 foi lançada uma nova versão do álbum, trazendo uma décima quarta faixa como uma espécie de bônus. Nas próximas linhas estarei, com todo o prazer, dissecando cada uma das músicas coverizadas pelo Year 200X:

Capa do primeiro álbum do Year 200X



AS FAIXAS DO ÁLBUM “WE ARE ERROR”:

1. Mega Man 3 (Title Theme): A introdução deste tema traz uma “medley” de vários efeitos sonoros do game Mega Man 3, e depois violões dedilhados surgem de uma maneira bem lenta e melódica. Para aqueles que não sabem que o Year 200X se trata de uma banda de heavy metal até se surpreendem com o que vem a seguir: uma bateria brutal acompanhada por três guitarras e um baixo pulsante tocam a melodia do tema de maneira primorosa! A franquia Mega Man não é uma das preferidas pelas bandas de game music por acaso: a maioria de suas músicas são empolgantes e agitadas, e ficam perfeitas quando são tocadas por uma banda de rock.
2. Ducktales (The Moon): A próxima faixa do álbum mostra que apesar de todo o peso da banda Year 200X, ela consegue passar com seus solos de guitarra muita melodia. Só a introdução melódica desta faixa já é capaz de fazer os fãs do jogo Ducktales do NES se emocionarem. Apesar de toda a banda mandar super bem nesta música, não dá para deixar de destacar o excelente trabalho dos três guitarristas, que podem ser escutados de maneira bem nítida pelo ouvinte.
3. Life Force (Lv 1 – Lv 6 – Boss – Lv 3): A terceira faixa traz um medley bem bacana do jogo Life Force com mais de seis minutos de duração. O ritmo é bastante quebrado, com o baterista sendo o grande destaque na condução da música. Os riffs e solos de guitarra também são empolgantes e tornam este um dos melhores covers do álbum.



Os integrantes do banda Year 200X



4. Bad Dudes (Lv 2): Heavy metal! A quarta faixa de We Are Error pode ser resumida simplesmente desta forma! Cheias de riffs “raivosos”, viradas de bateria alucinantes, muito pedal duplo e solos de guitarra excelentes, esta curta música é daquelas que levantam até defunto!
5. Ghosts N’ Goblins (Intro – Lv 1): Mais um tema curto e pesadíssimo! O pequeno medley deste clássico da Capcom é mais um metal direto, sem frescuras, para ouvir no volume máximo e fazer com que seus vizinhos se sintam no inferno!
6. Journey to Silius (Title – Lv 1 – Lv 2): Journey to Silius é um daqueles games injustiçados do NES, pois se trata de um título excelente que poucos deram o merecido valor. E sua trilha sonora é do mais alto nível, e ficou simplesmente perfeita na interpretação do Year 200X! Mais um heavy metal vigoroso, cheio de peso e melodia, para fazer qualquer headbanger, inclusive aqueles que detestam vídeo game, baterem cabeça de maneira frenética!



7. Metal Gear (Jungle Theme): A versão de Metal Gear que saiu para o NES pode não chegar aos pés daquela que foi lançada para o MSX, mas pelo menos suas músicas são muito boas. A Konami dificilmente erra quando o assunto é trilha sonora, e o "Jungle Theme" ficou muito bacana em versão heavy metal.

8. Castlevania III (The Beginning): O meu tema musical preferido de um dos meus games preferidos de todos os tempos, tocada por uma banda bacana como o Year 200X não poderia resultar em outra coisa: mais um cover excelente do álbum We Are Error! A banda explora de maneira perfeita a melodia do tema original, mas também mostra a sua cara, dando personalidade para o cover.

9. Ninja Gaiden II (Intro): A franquia Ninja Gaiden é outra que traz uma trilha sonora muito boa, e o Year 200X manda ver no tema introdutório do segundo game da série que foi lançado para o NES, transformando-o em um rápido heavy metal. O único, porém é que, por ser um cover de uma introdução, esta faixa é bem curta.

10. Contra (Jungle – Base – Waterfall – Snowfield – Alien's Lair): O primeiro game da série Contra é um dos preferidos pelas bandas de game music que tocam rock. E o Year 200X não poderia deixar de lançar sua versão desta eletrizante trilha sonora! Não há nem muito que falar: é "sonzeira" do início ao fim, com um medley que pega todos os temas mais clássicos do Contra original. Um som para se ouvir no volume máximo!

11. River City Ransom (Boss): Mais um tema empolgante que logo no início podemos perceber o belo trabalho das três guitarras presentes na banda! As bases são pesadas e "suja", com a bateria e o baixo conduzindo tudo com maestria. Os temas que surgem nos games quando vamos enfrentar um chefe são sempre agitados, e em River City Ransom a coisa não é diferente, só que tudo fica ainda mais bacana quando tocado por uma banda de rock de verdade!

12. Mega Man 2 (Title Theme): Este tema de Mega Man 2 começa de uma maneira mais lenta, mas depois tudo vai "crescendo", até "explodir" em uma música agitada onde os guitarristas do Year 200X desferem seus poderosos riffs! Apesar de curto, é um dos melhores covers do álbum. Também estamos falando de um tema de Mega Man 2, um game que não tem uma música ruim sequer!

13. Zelda 2 (Title – Battle – Fairy – Palace): Este medley mostra como os temas do fantástico Zelda 2 do NES podem ficar ainda melhores quando tocados por uma banda da pesada! É uma faixa dividida em vários momentos: temos partes agitadas e aceleradas, mas também outras mais lentas e melódicas. Mais um tema onde os membros do Year 200X desfilam técnica em seus instrumentos. Como são uma banda de heavy metal, as guitarras logicamente roubam à cena, mas todos os instrumentos são muito bem tocados, mostrando que o Year 200X é realmente uma das melhores da game music mundial.

14. Twin Cobra (Bonus Track): Esta faixa gravada em 2010 traz a banda ainda mais afiada e entrosada, mostrando que a experiência obtida com os shows ao vivo foram

muito importantes para tornar o Year 200X um grupo ainda melhor! O tema é cheio de riffs e solos de guitarra, possui um baixo pulsante e uma bateria reta e pesada, encerrando brilhantemente o trabalho We Are Error!

O som pesado do Year 200X pode ser conferido tanto em seu site quanto no seu myspace oficial. E o trabalho dos caras é vendido para todo o planeta, por míseros 10 dólares. E pode ter certeza que, se você curte metal e também vídeo game music, este será um ótimo investimento para seu suado dinheiro.

Site Oficial:
<http://year200xband.com>

MySpace Oficial:
<http://www.myspace.com/year200x>

CONSOLES CLÁSSICOS

nosso REDATORES

GAMES RETRÔ

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

- GRÁFICO 10
- JOGABILIDADE 10
- SOM 10
- DIVERSÃO 10

Nota Final

10

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!



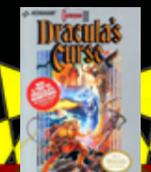
MEGA DRIVE

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



MASTER

Turma da Mônica em: O Resgate
Edição 9



PSX

Castlevania: SOTN
Edição 9

NESTA EDIÇÃO:

- Dungeons & Dragons - Tower of Doom (Arcade) 68
- Hagane (Super Nintendo) 72
- Duke Nukem 3D (PC) 76
- Dragon Fighter (NES) 80
- Aztec Adventure (Master System) 84



por ANDRÉ BREDER

DUNGEONS & DRAGONS

TOWER OF DOOM

Fabricante
CAPCOM

Ano
1993

Gênero
BEAT'EM UP

“A CAPCOM TROUXE A MAGIA DO RPG DE MESA PARA AS TELAS DOS ARCADES”

O universo fantástico de Dungeons & Dragons nasceu nos RPGs de mesa, mas logo atingiu outras mídias, principalmente no Brasil, onde o RPG ficou por muito tempo como uma forma de entretenimento mais restrita as pessoas que moram em capitais ou cidades maiores. O primeiro “produto” a trazer o nome Dungeons & Dragons e fazer um estrondoso sucesso por aqui foi o desenho animado baseado no universo do jogo, que em nosso país recebeu o “singelo” nome de “Caverna do Dragão”, sendo que o título original era mesmo Dungeons & Dragons. Na minha infância, Caverna do Dragão era uma verdadeira febre no Brasil, e a esmagadora maioria das pessoas que adoravam o desenho nem sonhavam que ele havia sido baseado em um famoso RPG, onde muitos nem sabia na verdade o significado dos jogos deste gênero.

Games de PC e consoles, não tardaram a aparecer trazendo o logotipo “Dungeons & Dragons” e ambientados em seu mundo cheio de fantasia e dragões. Mas foi somente em 1993 que a Capcom pode lançar um excelente Beat ‘em up baseado na franquia, que recebeu o título de Dungeons & Dragons – Tower of Doom. Lançado inicialmente como exclusivo para os

Arcades (sendo que depois recebeu um lançamento para o SEGA Saturn), Tower of Doom se mostrou um jogo bellissimo e conseguiu se diferenciar dos outros games de seu gênero por um detalhe que fez toda a diferença: a inclusão de elementos de RPG.

SOBRE O GAME:

A trama do jogo ocorre na república de Darokin, região próspera e cheia de paz. Mas isso muda quando várias cidades e vilas da região começam a ser constantemente atacadas por grupos dos mais diversos tipos de monstros. Percebendo a organização com a qual os monstros estão agindo, um nobre chamado Corwin Linton decide contratar bravos guerreiros para começar uma investigação sobre o caso, pois ele tem certeza absoluta que um poder ainda maior, e ainda mais maléfico, está por trás desses constantes ataques.

É aí que entra em cena o grupo de quatro heróis do jogo (sim, este game pode ser jogado por 4 pessoas ao mesmo tempo): um guerreiro, um anão, uma elfa e um clérigo. Cada um possui suas particularidades: o guerreiro é o personagem mais balanceado do game, podendo executar fortes ataques, e também possuindo a maior quantidade de pontos de energia; a elfa em termos de combate é bem inferior ao guerreiro, mas em compensação possui sete tipos de magias bem

WARRIOR

PROFESSIONAL WARRIOR WHO WIELDS THE LONG SWORD, GIVING HIM GREAT REACH AND POWER. INABLE TO CAST SPELLS, HE RELIES ON HIS FIGHTING SKILL.

LEVEL	7	AGE	22
SEX	M	ALIGNMENT	L
HIT POINTS	32	AC	2
STRENGTH	12	DEXTERITY	10
INTELLIGENCE	9	CONSTITUTION	11
WISDOM	10	CHARISMA	14

CLERIC

DEFENDER OF THE FAITH, WHO USES THE MACE AND CLERICAL SPELLS. TO FURTHER THE GOALS OF HIS ORDER.

LEVEL	7	AGE	29
SEX	M	ALIGNMENT	L
HIT POINTS	25	AC	5
STRENGTH	9	DEXTERITY	6
INTELLIGENCE	15	CONSTITUTION	10
WISDOM	12	CHARISMA	17

ELF

WARRIOR-MAGE OF GREAT POWER. LOW HIT POINTS BUT EXCELLENT AGILITY. USES THE SHORT SWORD. SHE CAN CAST DEVASTATING SPELLS.

LEVEL	4	AGE	99
SEX	F	ALIGNMENT	L
HIT POINTS	15	AC	5
STRENGTH	7	DEXTERITY	15
INTELLIGENCE	15	CONSTITUTION	8
WISDOM	13	CHARISMA	14

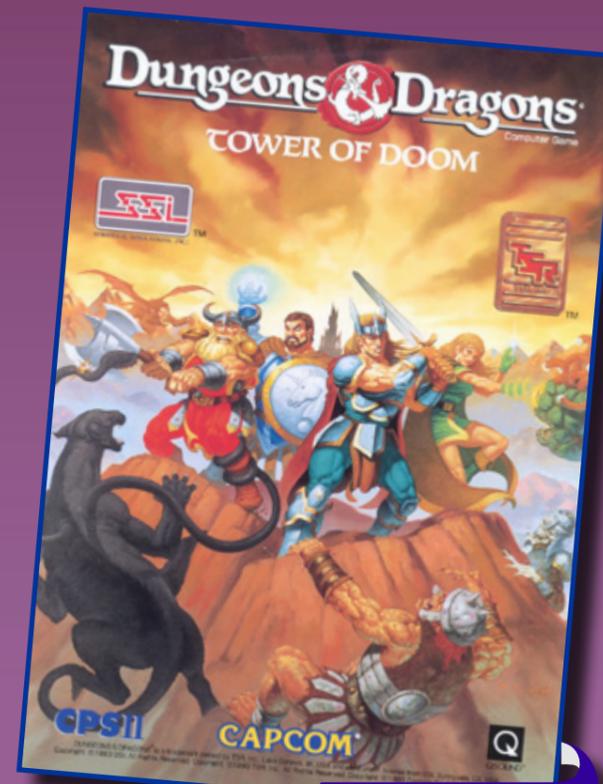
DWARF

STURDY, FORMIDABLE FIGHTER. UNABLE TO CAST SPELLS HE IS RESISTANT TO MAGIC, AND AS STRONG AS MOUNTAIN STONE. HE USES THE HAND AXE.

LEVEL	6	AGE	58
SEX	M	ALIGNMENT	L
HIT POINTS	32	AC	2
STRENGTH	11	DEXTERITY	3
INTELLIGENCE	8	CONSTITUTION	12
WISDOM	10	CHARISMA	10

Escolha seu herói e entre neste mundo de magia.

utéis; o clérigo possui uma moderada habilidade relacionada ao combate físico, mas possui cinco tipos de magias divinas, sendo que também pode eliminar facilmente criaturas mortas vivas; e o anão é o que possui o maior poder relacionado ao combate corpo a corpo, podendo ainda aplicar rápidos combos em seus adversários.



Este poster deve enfeitar a casa de muitos nerds!





Inimigos clássicos do RPG D&D estão presentes!

Cada um dos quatro personagens do jogo pode utilizar algumas armas secundárias, como facas, martelos, flechas e um tipo de líquido incendiário, que fica dentro de um pequeno frasco. Personagens que originalmente não podem fazer uso de magias, neste caso o guerreiro e o anão, podem ainda utilizar alguns feitiços, mas para isto é necessário antes conseguir certos anéis mágicos durante a aventura, que são encontrados muitas vezes dentro de baús. Até mesmo alguns itens podem ser comprados em lojas, que aparecem no decorrer do jogo. O dinheiro é conseguido da forma tradicional dos RPGs: ao vencer os inimigos. E o mais bacana é o fato dos personagens principais ganharem pontos de experiência ao derrotar os inimigos, podendo assim passar de nível quando atingirem certo número de pontos, ficando mais poderosos ou com um maior número de pontos de vida.

Observando seu conceito, o universo de Dungeons & Dragons presente no beat 'em up Tower of Doom, faz com que ele pareça ter sido feito para competir diretamente com a franquia Golden Axe, pois ambos são jogos de "porrada" ambientados em um mundo medieval fantasioso. E é bacana perceber que o título da Capcom tem uma outra similaridade bem peculiar com um dos melhores títulos da série da SEGA: assim como ocorreu em Golden Axe: The Revenge of Death Adder, em Tower of Doom também é possível seguir por diferentes rotas durante a jogatina. Diferente do que ocorre em Golden Axe, onde dentro de uma fase surgem indicações na tela mostrando as duas rotas que podem ser tomadas pelo jogador, em Tower of Doom a escolha é feita por meio da uma pergunta ao jogador, que surge em momentos específicos do game.

Em termos gráficos Tower of Doom é um game belíssimo! O design dos personagens e monstros que povoam o jogo, tudo é muito bem feito e rico em detalhes. Toda a animação dos objetos gráficos presentes, também é perfeita, e os cenários do jogo são variados e bem construídos. As cutscenes que surgem no decorrer do jogo também são do mais alto nível, e ajudam a deixar tudo ainda mais bacana. A sonoridade também é caprichada, e a trilha sonora é composta de diversos temas, que variam de acordo com a situação do jogo: antes de começar um confronto, por exemplo, o tema é mais leve



e suave, mas quando os inimigos surgem na tela, à música fica mais grandiosa e agitada. Os efeitos sonoros também são ótimos, com tudo praticamente soando de maneira coesa com o clima do jogo.

A jogabilidade é um dos pontos mais fortes do jogo e Tower of Doom estava a frente de seu tempo neste quesito: além dos tradicionais comandos presentes em todos os beat 'em ups, como pular e atacar, é possível executar golpes diferentes, como ataques mais fortes ou ataques que atinjam inimigos no alto, sem a necessidade de pular para acertá-los. Há ainda como se defender dos ataques dos adversários, correr ou mesmo recuar. Todos os comandos ainda funcionam muito bem, com grande precisão, tornando a jogatina literalmente empolgante. Nada mais divertido do que massacrar os inimigos das mais variadas formas possíveis.

Agora só não pense que os adversários do jogo são uns bandos de cachorros mortos, que só ficam apanhando sem reagir. Pelo contrário, pois o nível de dificuldade do game é bem balanceado, graças à igualdade que tantos os personagens principais, como os inimigos do jogo possuem: assim como os heróis podem fazer vários tipos de ataques e movimentos, os monstros também podem. Muitos deles até irão entrar em modo de defesa para se prevenir dos ataques dos mocinhos. Os chefes do game são a parte mais complicada do jogo, mesmo que os iniciais não sejam assim tão difíceis de serem vencidos. Jogadores que tenham "culhões" podem em determinada etapa do game escolher encarar o maior desafio de Tower of Doom: o terrível e gigantesco Dragão Vermelho.

Esta criatura possui ataques devastadores e uma barra de energia bem grande, o que garante um combate onde muitas e muitas fichas serão gastas. Nem mesmo o último chefe do jogo é tão difícil como este chefe opcional.

CONCLUSÃO:

Dungeons & Dragons – Tower of Doom é um dos melhores beat 'em ups que já tive o prazer de jogar, e confirma que a Capcom era realmente imbatível no passado, quanto à produção de games deste gênero. Ainda teve uma continuação direta lançada também para os arcades no ano de 1996, que recebeu o nome de Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara, mas isto é assunto para uma próxima análise...

GRÁFICO 9
 JOGABILIDADE 9
 SOM 9
 DIVERSÃO 9

9



HAGANE

POR OLD

Fabricante
HUDSON SOFT

Ano
1994

Gênero
AÇÃO

“UM GAME QUE VIVEU NA OBSCURIDADE MAS DEIXOU SUA MARCA NA LEMBRANÇA DE POUCOS”

Em meados da década de 1990 diversos títulos sobre ninjas como: Shinobi, Strider e Ninja Gaiden conquistaram uma legião de fãs e deu uma nova dimensão ao já existente gênero action platformer. Infelizmente o sucesso de alguns gera a obscuridade de outros e Hagane acabou passando virtualmente batido por todo um público mainstream, ficando na saudosa lembrança de alguns poucos jogadores que tiveram a sorte de conferir-lo de perto.

Produzido pela Hudson Soft e Red Company em 1994, duas gigantes do entretenimento na época, principalmente com RPGs. Hagane tinha todos os elementos para ter repercutido tanto em seu país de origem como no ocidente, mas algo de errado acabou surgindo no caminho deixando no ar várias perguntas, tais como: “Como um título tão bom não foi bem aproveitado em sua geração?” ou ainda “Por que a atual geração ainda não o aproveitou?”

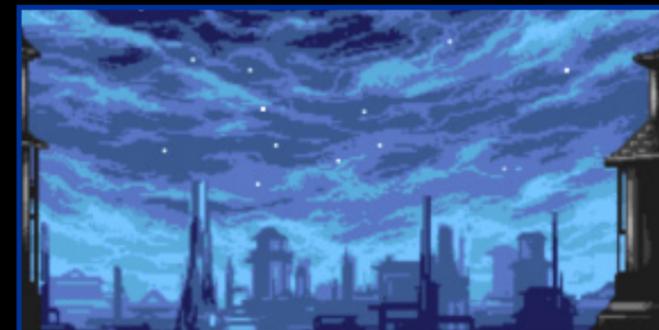
Foi pensando nisso que a equipe Game Sênior arregaçou as mangas e encarou novamente o desafio alucinante de Hagane para finalmente determinarmos de uma vez por todas se o título realmente foi injustiçado pelo tempo ou pela empresa que o produziu.

ENREDO...

O enredo de Hagane conta a história da rivalidade das famílias Fuma e Koma que durante milhares de anos buscavam a supremacia de seus poderes como principais clãs ninja desde o Japão Antigo. As lutas entre os dois clãs começaram pela disputa de uma das relíquias sagradas mais procuradas pela humanidade: o Santo Graal, que segundo a lenda garantiria poder e imortalidade a quem o possuísse.

Após uma luta sangrenta entre as duas famílias o clã Fuma adquiriu o direito de guardar e proteger a relíquia em seu templo, escondido em algum ponto remoto do Japão. Por várias gerações os sobreviventes do clã Fuma juraram vingança, até que no futuro eles conseguiram roubar o Santo Graal e dizimar quase todos os ninjas do clã Fuma.

Um ninja Fuma havia sobrevivido, porém, seu corpo estava em estado muito grave sendo mínimas as chances dele se recuperar. Um velho monge chamado Momochi, conseguiu através das artes místicas remover o cérebro deste ninja e colocá-lo em uma armadura ninja cibernética. Nascia assim Hagane (Lit. “Aço” em Japonês) o único remanescente do clã Fuma e que teria a missão de recuperar o Santo Graal das mãos do clã Koma e seus asseclas.



GRÁFICOS...

Diferente das produções anteriores da Hudson na época, Hagane apostou em uma proposta madura de jogo aliada a uma concepção Sci-Fi tanto no enredo quanto na parte gráfica, mas, sem abrir mão daquilo que a tornou famosa e reconhecida em seus jogos que é promover uma ambientação profunda dos temas orientais e Japão Feudal, e isso ela conseguiu fazer com maestria em Hagane.



Gráficos pesados e sombrios nas fases Hi-Tech (acima) enquanto no estilo Japão Feudal ficam mais suaves e detalhados (ao lado).



O título consegue intercalar os dois estilos em cada uma de suas fases, de modo que, os gráficos ficam pesados e sombrios quando o jogador explora as fases Hi-Tech e em seguida eles ficam mais suaves e cheios de detalhes quando ele é transportado para uma das fases estilo Japão Feudal. A Hudson foi extremamente feliz com essa idéia de unir dois estilos em um único jogo acertando em cheio dois públicos distintos de jogadores e fãs deste gênero, além claro, de que o jogo foi concebido para não estar apenas restrito ao seu país de origem a empresa o adaptou graficamente para o ocidente.

Os sprites de cada personagem e fases obedecem ao modelo pré-estabelecido por franquias conhecidas, tais como Shinobi e Ninja Gaiden, impossível não perceber isso logo de cara e se lançar as famosas comparações. Hagane faz isso propositalmente tanto quanto instiga o jogador se aprofundar no jogo e é exatamente aí que o jogador percebe que pode estar subestimando o título, já que, quanto mais se aprofunda em suas fases e desafios, ele encontra gratas surpresas que o elevam ao patamar da originalidade.



O jogador conta com uma tela de configuração de botões (infelizmente não pode ser padronizada) com opções que se adaptam melhor ao seu estilo de jogo ou habilidade com os controles. Leva-se um tempo para se adaptar as várias opções de ataque, escolha e habilidade das armas, mas, nada que um pouco de treino e persistência não resolvam já que em um aspecto geral os comandos são eficazes e respondem bem durante o jogo deixando o mesmo muito divertido.



SOM E EFEITOS SONOROS...

O som de Hagane no decorrer das fases casa perfeitamente com a proposta oriental do jogo e exibem uma diversidade instrumental bastante rica e distinta neste aspecto. Cada tema obedece singularmente a situação apresentada em cada uma das fases de jogo repetindo-se somente a trilha sonora tensa durante o embate com o chefe de final de fase. Entretanto ousa afirmar que não é o ponto mais forte do jogo tal como os gráficos e a jogabilidade, sendo superado por outros títulos do gênero que tiveram uma preocupação especial em adaptar temas e arranjos mais elaborados aos seus jogos.

A parte de efeitos sonoros existe, mas é quase inaudível salvo algumas exceções quando alguns inimigos do jogo são derrotados, os demais efeitos sonoros são praticamente inaudíveis e abafados, o que denota mais uma vez que o quesito sonoro em Hagane não foi tão bem explorado como deveria ser para um jogo deste gênero.

JOGABILIDADE...

A Jogabilidade de Hagane sem dúvida é o ponto mais forte do título juntamente com sua parte gráfica, já que ela foi pouco além dos títulos convencionais do gênero apostando numa melhor performance do personagem em jogo e a dificuldade gradativa durante o gameplay.



Gráficos e jogabilidade são o ponto forte de Hagane!

A dificuldade durante as fases é o que leva o jogador a explorar todas as possibilidades de comandos e Power ups existentes, quebrando aquele velho paradigma do jogador escolher apenas um e com ele ir do começo ao fim. Os inimigos aparecem aos montes na tela e os obstáculos das fases testam constantemente o que o jogador aprendeu. Hagane exigirá estratégia, precisão e habilidade também

com seus subchefes e chefes de fase, seja consciente no uso de suas armas e principalmente do especial, a ordem nesta hora é ir com tudo o que tiver pois eles farão o mesmo sem dó.

O único aspecto negativo do jogo e que pode ter comprometido sua popularidade com o público mainstream é o desequilíbrio das fases durante os estágios do jogo. Hagane é um jogo com belos gráficos, ótima jogabilidade e um enredo digno dos grandes clássicos do gênero que instigam os jogadores a uma experiência mais profunda de jogo e neste ponto a Hudson pecou já que algumas fases de tão curtas que são, remetem uma falsa idéia sobre o jogo ter sido feito as pressas, sofreu cortes ou que ainda não aproveitou como deveria os recursos possíveis em um cartucho de Snés. Isso por parte da empresa soa como uma grande ironia, já que ela em um de seus jogos extrapolou os limites possíveis do console...

Mesmo com essa falha e o fato do jogo ser muito curto, Hagane é um título que vale a pena ser visto por aqueles que o deixaram passarem batido no passado e revisto por jogadores que tiveram a sorte de jogá-lo para relembrar toda a sua dificuldade e adrenalina.





POR SÉRGIO FERRAZ JR.

DUKE NUKEM 3D
ATOMIC EDITION

Fabricante 3D REALMS	Ano 1996	Gênero FPS
-------------------------	-------------	---------------

“ALWAYS BET ON THE DUKE...”

O game Doom da ID Software foi, algo como um Grand Theft Auto dos anos 90. Um game que apresentava uma mecânica completamente diferente de tudo que fora apresentado no gênero, e que acabou gerando uma enxurrada de clones malfeitos e ridículos. Porém, no meio de todo este caos de shovelware, havia Duke Nukem 3D.

Explicando logo de início a diferença da Atomic Edition para o game original, é que esta é uma edição expandida do game original, contendo um episódio extra com mais ONZE novas fases - um prato cheio para quem curtiu o jogo e desejava mais tiroteios desenfreados e altamente divertidos.

Uma sequência dos até então desconhecidos Duke Nukem e Duke Nukem II, DN3D apostava no “carisma” do seu personagem principal como um diferencial do que todas as empresas estavam fazendo no momento. E logo quando o jogo é iniciado, a impressão que passa é de que eles acertaram na mosca, com o Duke já fazendo um comentário engraçado e explicativo sobre o game. E isso é só a ponta do iceberg.

THOSE ALIEN BASTARDS ARE GONNA PAY...



Uma arma em cada mão! Uma das inovações de Duke Nukem 3D nos FPS da época

Duke Nukem 3D é violento, racista (em certo ponto), preconceituoso e de um humor capaz de causar repulsa em muito padre por aí...Ou seja, tudo o que faz a alegria da galera. Do primeiro segundo até o final do game, o protagonista é capaz de enfrentar as mais estranhas e bizarras situações.

A história do jogo é um primor de tão simples, “mate os alienígenas e salve o planeta” e só ela pode resumir a isso, já que detalhes sobre o que está acontecendo no game mal são tocados ou explicados. Porém, todo o atrativo recai sobre Duke e nas suas piadinhas ao redor dos episódios. Cada arma, evento, personagem e fase ativa pelo menos, um comentário hilário e não há dúvidas de que ao longo da aventura você estará dando gargalhadas sem parar (isso é, se você souber um básico de inglês é claro).

I GOT BALLS OF STEEL...

O cuidado nos detalhes é incrível, ainda mais para um game da mesma época de Doom



A jogabilidade de Duke Nukem é bastante similar a Doom e Wolfenstein 3D. E de certo modo, aos FPS de hoje em dia (porém, de um jeito mais arcaico e focado no teclado). Apesar de utilizar certas teclas incomuns para os padrões atuais (como usar as “setas” ao invés de WASD para se movimentar e controlar a mira vertical com PageUp e PageDown), a opção de alterar os controles torna o que poderia ser frustrante em algo mais intuitivo. A questão da mira é algo bem simples de se controlar. Se você já usou um mouse pelo menos cinco vezes na vida vai se dar bem.

Apesar da jogabilidade ser igual ao que havia na época e diferente de atualmente, o diferencial era a interação entre o jogador e os objetos no cenário (às vezes inclusive com o próprio ambiente). Garrafas de bebida, interruptores, paredes, janelas, hidrantes, prostitutas/strippers, eram sem igual quando foi lançado. Mesmo hoje havendo algo bem mais evoluído em comparação (isso nos poucos títulos que dão essa “liberdade” ao jogador), ainda é bem divertido gastar munição nas garrafas no balcão de um bar (e se ferrar depois com os inimigos) ou jogar sinuca colocando cada bola em um buraco diferente, tendo alterações no percurso da mesma dependendo de onde se atira.



eDuke Para os Gamers Mais Atuais

Apesar de ser algo bem criativo e que não atrapalha em nada a diversão, os gráficos arcaicos (por assim dizer) afastam a maioria dos jogadores recentes de títulos como Duke Nukem 3D. Para pessoas assim, foi criado o eDuke, que nada mais é que uma melhoria do game original em forma de gráficos, jogabilidade (que fica mais similar aos games de hoje em dia) e som, quando disponível. O eDuke permite ainda partidas online, criação de novas fases e distribuição pela internet, além de outras melhorias significativas. É necessário ter o game original para MS-DOS, e está disponível para Windows (XP/Vista/7), Mac OS X e Linux.

Para saber mais, acesse: <http://eduke32.com/>

Existem vários pacotes de alta resolução para o eDuke, mas o mais recomendado (e o mostrado nas imagens acima), é a versão 4.0. Faça o download do High Resolution Pack aqui:

<http://www.duke4.net/>



O exemplo mais conhecido e "clássico" da interação do jogador com o game: as Strippers

DAMN, I'M LOOKING GOOD...

Os gráficos de DN3D eram um primor em sua época, rivalizando forte com o principal do gênero (até então) Doom. Mantendo uma forma mais cartunesca do cenário, inimigos e um pouco dos próprios humanos, o game intercala cada episódio com cutscenes que sugavam toda a força dos computadores da época.

Hoje em dia o gráfico ainda é bem agradável e, apesar de não espantar ou impressionar mais como em seu lançamento, a riqueza nos detalhes e a imaginação que os cenários carregam, são bem mais aceitáveis se comparado com outros jogos lançados no mesmo período. Mais existe um jeito de atualizar o game caso você queira um pouco mais, digamos, 3D que o normal (leia a caixa em destaque).

O som é... Bem, praticamente inexistente. Esse é o ponto que mais peca em Duke Nukem 3D: Atomic Edition. Muitas vezes, o game não possui nenhuma trilha sonora para embalar com o tiroteio, fazendo do som dos tiros a única coisa que você vai ouvir durante eles, enchendo sua paciência rapidamente. O mais recomendado a se fazer é abrir o seu player de música convencional (preferencialmente com os efeitos sonoros mudos, mas não exclusivamente) e escute uma música ou um podcast de sua preferência enquanto joga (SêniorCast... Alguém?).

Como dito antes, os comentários do Duke vão fazer a sua alegria entre um silêncio e outro. Os pontos de interação são muitos em cada cenário e as frases ditas por Jon St. John (que faz a voz do Duke) são geniais, apesar de ficarem repetitivas com o tempo se você tentar em "executar" em cada oportunidade.



Duke Nukem pronto para mascar chiclete e chutar bundas... e ele está sem chiclete!



DUKE NUKEM FOREVER ESTÁ CHEGANDO... (OU NÃO)

Doze anos. DOZE ANOS EM DESENVOLVIMENTO... Finalmente está chegando, duas gerações de consoles, duas Copas do Mundo, zilhões de games Mario/Final Fantasy/Mega Man, a morte da SEGA nos consoles...É isso é só a ponta do iceberg de m%&da que a 3D Realms provocou. Este ano, DNF (talvez) será lançado para PlayStation 3, Xbox 360 e Windows (maldito preconceito com Mac OS X), prometendo gráficos estonteantes, jogabilidade fluida e horas de diversão... Além de poder mijar no mictório, algo que todos esperávamos e sonhávamos desde que o game foi anunciado. Always bet on the Duke... Mas não espere pontualidade da 3D Realms.

HAIL TO THE KING BABY!

Duke Nukem 3D: Atomic Edition é um título que merece ser jogado e apreciado pelos gamers veteranos ou não. Apesar de não ser tão influente como Doom, Quake ou até mesmo, Wolfenstein 3D. Os aspectos que Duke Nukem 3D modificou e adicionou ao então novo gênero do FPS, ainda podem ser vistas hoje em dia, como as variações nas armas, interações extras com o ambiente, um humor mais cáustico e irreverente (Tendo a série Serious Sam o exemplo primordial).

Duke Nukem 3D é um game divertido. Talvez não para todas as idades, mas ainda assim, uma experiência diferente para quem está acostumado aos títulos mais sérios e diretos de hoje em dia. E uma oportunidade de apreciar e (re)ver o longo caminho que os First Person Shooter's trilharam até os dias de hoje.

E ainda gerou a maior piada interna da indústria dos games de todos os tempos! O ironicamente nomeado Duke Nukem Forever, esperado há mais de DOZE ANOS. Como por aí dizem, antes tarde Duke Nukem! LETS ROCK!!!!



8

DRAGON FIGHTER™

POR RAFAEL

DRAGON FIGHTER

Fabricante
TOWA CHIKI

Ano
1990

Gênero
AÇÃO

“UM GUERREIRO QUE SE TRANSFORMA EM DRAGÃO, DANDO ASAS A NOSSA AVENTURA”

Nesse review de estréia aqui na Game Sênior, tive o prazer de encarar de perto esse ótimo jogo lançado para o Nintendo Entertainment System no longínquo ano de 1990. É época que os jogos de ação faziam a cabeça de todos os jogadores. A Towa Chiki conseguiu inovar da sua maneira, contribuindo mais tarde para que algumas características de seu jogo fossem incorporadas nas demais franquias que vieram no futuro. O jogo foi lançado no Japão em Agosto de 1990, a Natsume acreditou no projeto e bancou a distribuição do jogo no mercado japonês, onde conseguiu um relativo sucesso. Dessa forma, a Sofel no ano seguinte iniciou o port desta versão para o mercado americano. O lançamento no mercado ocidental foi em Janeiro de 1992, sem retirar e nem acrescentar nada da versão original.

SOBRE O GAME

O jogador controla um guerreiro que pode se transformar em um dragão para atacar seus inimigos. Esta frase consegue resumir de forma sucinta como o jogo se desenrola, porém o game possui uma consistência que o destoa dos demais jogos do gênero.

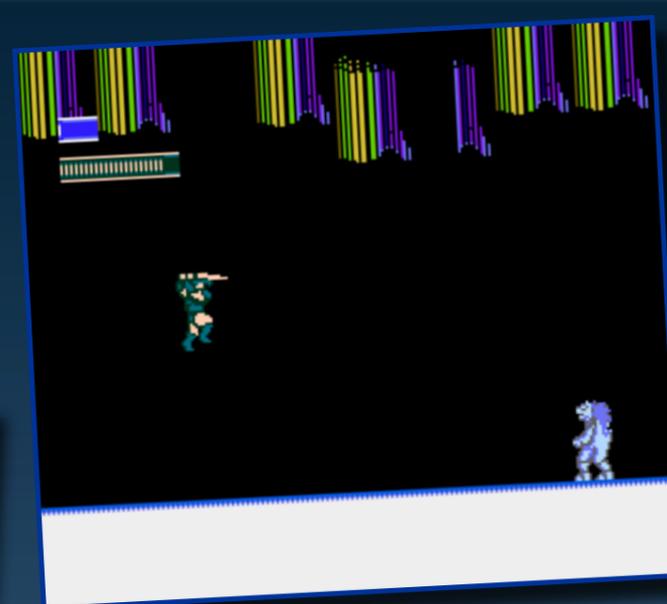
O gênero ação combina com os famosos jogos de tiro? – Acredito que a resposta seja diversificada entre os jogadores, mas ao jogar Dragon Fighter podemos acompanhar essa mescla de gênero da forma mais natural possível. O jogo possui duas barras de energia: uma mostra os pontos de vida do guerreiro e a outra barra determina o tempo da transformação no nosso herói em dragão. Ao derrotar um inimigo com o ataque de espada, é acrescido um ponto na barra da transformação. Quando a mesma começar a piscar a festa já pode começar! Daí é só o jogador pular e pressionar junto up+botão de pulo com o guerreiro no ar. Desta maneira, a visão do jogo muda, a tela começa a correr como em um jogo de tiro (R-Type). A barra da transformação

vai se esvaindo pouco a pouco, para retornar a forma guerreiro pressione down+botão de pulo. Simples não é?! Quando o jogador volta na forma de guerreiro e a barra de transformação continua piscando, basta repetir o comando para que o guerreiro se transforme novamente em dragão. Não existe limites para as transformações durante a fase, o que limita essa transformação é a barra estar ou não piscando.

JOGABILIDADE E DIFICULDADE



É neste momento que o jogo se destoa dos demais jogos do gênero. Logo na primeira fase, o jogador inicia sua aventura na neve. Inimigos testam suas habilidades, obrigando-o assim, conhecer os diversos comandos existentes no game. Iniciamos na cor verde com o botão B para atacar e o botão A para pular. A influência de outros títulos como Ninja Gaiden, Megaman e em algumas partes Castlevania, fica presente através da forma como controlamos o guerreiro dragão. Tenho pesadelos só de lembrar dos três jogos Castlevania do Nes que conta como característica aquele pulo do qual não podemos evitar ou desviar de alguma forma. Isso faz uma enorme diferença nesse jogo, já que os inimigos aparecem de todos os lados, acredito ser essencial este tipo de jogabilidade variável, onde ao pular podemos ainda assim controlar a queda.



Ninja Gaiden não apenas influenciou neste aspecto, mas como também no ataque com a espada. O jogador consegue controlar perfeitamente o guerreiro dragão para atacar e desviar dos inimigos. É possível também segurar o botão B (ataque) e carregar um tiro especial que varia de acordo com a cor do personagem. O jogo proporciona total liberdade de movimentos ao herói como abaixar e atacar, pular e atacar, pular e voltar, pular e carregar o ataque e desferir no alto. Enfim, todas as possibilidades são possíveis aqui, o que torna os controles deste jogo quase perfeito. O quase vem de um detalhe no momento em que transformamos em dragão. A visão muda e a tela corre naturalmente, mas a direção do qual o dragão atira os projéteis não pode ser alterada. Ou seja, virar e atirar naquele inimigo chato que esta atrás de você nem pensar! É preciso dar a volta pra concluir o comando. Talvez muitos não se importam, mas em certos momentos tamanho detalhe consome uns pontinhos de vida porque os inimigos são impiedosos. Quando o jogador avança no cenário, não é possível voltar para trás, ou seja, se passou aquele item e a tela passou, não é possível recuperar. No início, a barra de vida do guerreiro é bem modesta. Conforme o jogador avança, ele é agraciado com um cajado, onde se ganha alguns pontos de vida extra, aumentando sua barra. Como o jogo possui seis fases, a barra só será completada no início do último desafio com os cinco cajados adquiridos após os confrontos conta os chefes.



A transformação de guerreiro para Dragão

A dificuldade do jogo não se assemelha dos clássicos da estirpe de Ninja Gaidem e Castlevania, como fator jogabilidade é bem forte, fica impossível culpar os controles por um salto mal planejado ou pelas opções de esquiva que somam os movimentos de abaixar e atacar, e também movimentar o personagem no alto efetuando dribles nos inimigos. O jogo realiza uma movimentação completa tornando-o muito agradável de jogar e ser vencido. Os chefes só engrossam um pouco se o jogador preferir enfrentar eles na forma de guerreiro, porque na forma dragão as coisas são bem fáceis. O jogo é indicado para amantes do gênero ação que buscam uma maior opção além dos clássicos.



Para facilitar a vida dos jogadores, existem itens importantes que nos ajudam a cumprir a meta de zerar o jogo:

JARRO AZUL PEQUENO: restaura dois pontos de energia;

JARRO AZUL GRANDE: restaura cinco pontos de energia;

ANEL: derrota todos os inimigos presentes na tela;

DRAGÃO: acrescenta três pontos da barra do dragão;

ESFERA COM A LETRA R: transforma o guerreiro na cor vermelha;

ESFERA COM A LETRA B: transforma o guerreiro na cor azul;

ESFERA COM A LETRA G: transforma o guerreiro na cor verde;

O QUE MUDA EM CADA FORMA DE DRAGÃO:

Como foi dito anteriormente, o guerreiro pode se transformar em dragão, mas não apenas em uma variação e sim em três diferentes:

GUERREIRO VERDE: ao carregar o botão de ataque, o guerreiro lançará para frente uma esfera de energia que correrá metade da tela. Ao se transformar em dragão poderá soltar três projéteis nas direções cima, meio e baixo de uma só vez;

GUERREIRO VERMELHO: ao carregar o botão de ataque, o guerreiro lançará três projéteis em diferentes direções. Ao se transformar em dragão ele soltará uma bola de fogo que cairá no chão disseminando em as chamas;

GUERREIRO AZUL: ao carregar o botão de ataque, o guerreiro lançará um projétil que perseguirá um dos inimigos, percorrendo toda a tela se for necessário. Ao se transformar em dragão o mesmo lançará um projétil que perseguirá o inimigo;



O confronto contra os chefes são emocionantes!

as águas. A quarta fase rola com um fundo escuro e correntes sobrevoando as plataformas, dando uma idéia de se tratar de uma fábrica, já que os inimigos são robôs. A quinta fase se prende a Castlevania, em um castelo com esqueletos, caveiras, mãos e pés voando por todos os lados, mas com poucos gráficos ao fundo se concentrando mesmo na mesma cor preta da fase anterior. A sexta e ultima fase não foge do padrão e não aumenta a qualidade, ficando com a sensação clara de que o foco do jogo se deu na jogabilidade.

Os efeitos sonoros que podem soar em nossos ouvidos, como quando nos lembramos das músicas de Megaman, Castlevania e outros, aqui no máximo conseguem cumprir seu papel de forma decente sim, os toques embalam de forma tímida o ritmo do jogador durante as fases, esta longe de ser considerado algo ruim, mas sem nenhum ponto extra a ser comentado.



CONCLUSÃO

Lançando há quase vinte anos no ocidente, vale a pena da uma conferida. A Towa Chiki em conjunto com a Natsume conseguiu criar um jogo imperdível que trouxe algumas melhorias para o gênero. Não sei bem ao certo se algum jogo antes desse incorporou o tiro carregado, Megaman só incorporou isso na quarta versão lançada em 1991, ou seja, Dragon Fighter veio antes, também menciono a jogabilidade com a espada e a forma de controlar o guerreiro tanto no ar quanto no chão, podendo abaixar e atacar ao mesmo tempo conseguindo criar estratégias de esquiva. Os chefes só engrossam se a luta se der com o jogador no modo guerreiro, se o jogador conseguir chegar ao final com a barra da transformação cheia, conseguirá vencer todos os chefes sem nenhum problema, exceto o último, mas aí vocês irão descobrir o porque. Gráficos medianos e efeitos sonoros que cumprem o seu papel fazem desse jogo uma alternativa aos clássicos conhecidos e afamados do gênero.

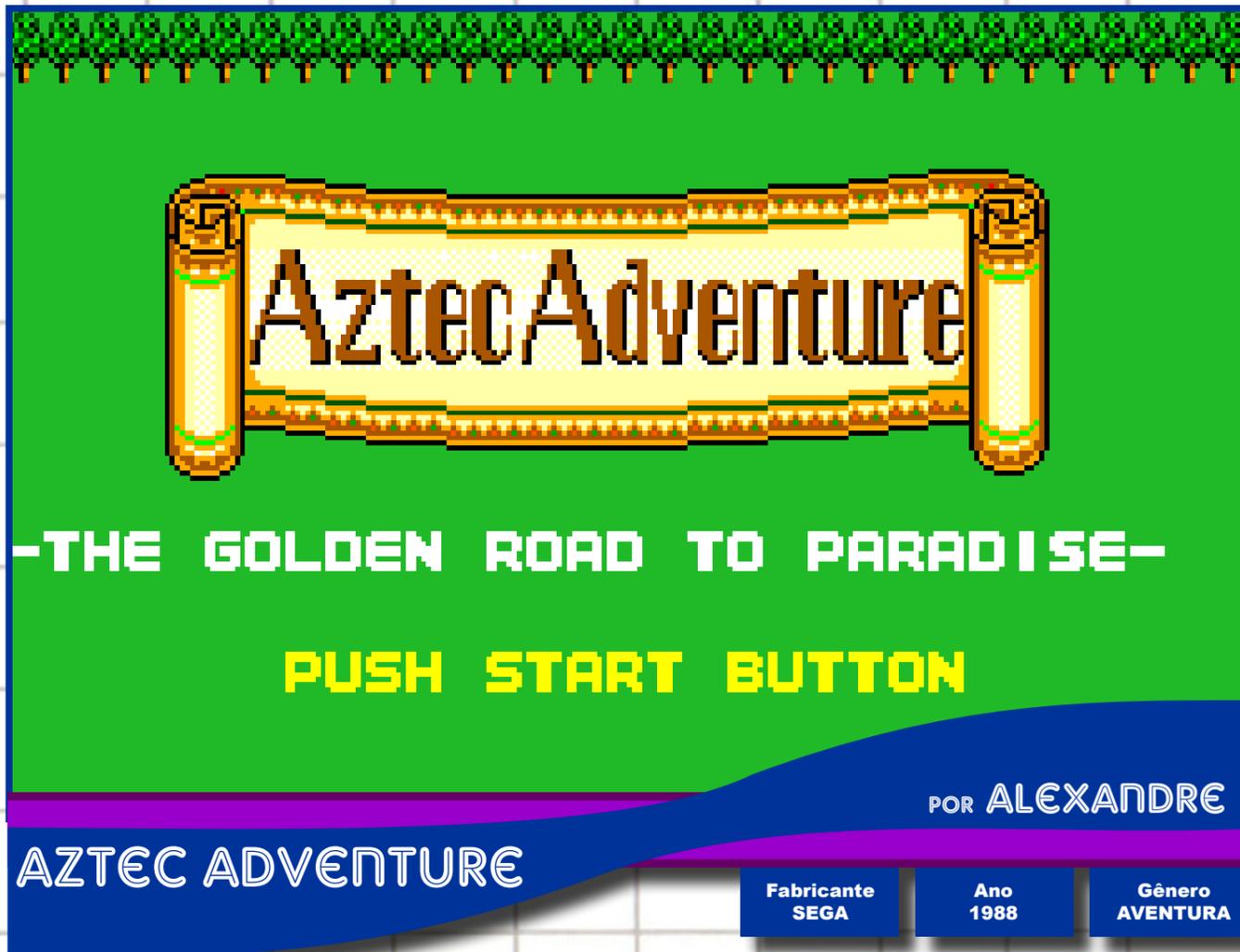
GRÁFICOS E EFEITOS SONOROS

Dragon Fighter não possui gráficos espetaculares, mas isto não quer dizer que os mesmos sejam ruins. Contudo, fica claro que a Towa Chiki se preocupou muito mais com a jogabilidade, poderes e formas de seguir avançando nas fases em detrimento aos gráficos e efeitos sonoros. A preocupação na ambientação do jogo não foi suficiente. Analisando a primeira fase, podemos entender o cenário como sendo na neve. Após isto o personagem adentra em uma caverna de gelo sem muitos detalhes que em comparação com jogos da mesma época ficou devendo. Nem mesmo mais adiante as coisas mudam neste sentido. O único cenário que possui mais detalhes é o da segunda fase que rola numa espécie de floresta, e o da terceira fase que se passa sobre

- GRÁFICO 6
- JOGABILIDADE 10
- SOM 7
- DIVERSÃO 10

8.2





“UM GAME DE EXPLORAÇÃO E AVENTURA NAS TERRAS ASTECAS”

Lançado em 1988 para Master System, Aztec Adventure é mais um ótimo título do console da SEGA. Ele é um daqueles games que aparecem em seus sonhos, em seu banheiro, em seu quarto e em qualquer lugar que você olhe, caso não consiga chegar ao seu final. Isto aconteceu comigo, e tenho certeza que aconteceu com muitos de vocês, pois em uma época nos quais nossos queridos “Save Points” não eram comuns, tínhamos que “suar a camisa” para terminar um jogo e usar de nossas mais obscuras habilidades, o que acabava por nos deixar com a mente muito mais aguçada e perspicaz.

A HISTÓRIA

Aztec Adventure é um jogo que viaja pela cultura Asteca, como o próprio nome já deixa a entender, mostrando os mais variados elementos presentes em tal mitologia. No game você é Niño, um grande explorador em busca do mítico paraíso do povo Asteca, que segundo as profecias, é protegido pelo temido “Espírito do Pássaro de Nazca”. Tal paraíso nunca fora

visitado por homens contemporâneos, sendo que as únicas informações sobre o lugar, constavam apenas em registros que foram transcritos a milhares de anos. O fato de ninguém ter pisado em tal lugar, se deve ao simples motivo de que o único caminho para o paraíso é através de um extenso e temível labirinto, o qual é guardado por monstros, espíritos, demônios e os mais diversos tipos de criaturas.



Aztec Adventure possui personagens carismáticos

Partimos então em uma grande jornada assumindo o papel de Niño, que carrega uma poderosa espada, com a capacidade de destruir os mais temidos monstros astecas. Sua vestimenta é característica do México, com um poncho sobre o corpo e um chapéu na cabeça, ele intimida os inimigos apenas com seu olhar de poucos amigos e senso de justiça. Vale ressaltar que logo ao iniciar nosso caminho já nos deparamos com a variedade de cores, que o nosso querido Master System nos proporciona, dando um toque de “alegria” ao game.

SAQUE SUA ESPADA, É HORA DA BATALHA

No início contamos com apenas duas vidas, quantidade relativamente pequena considerando a dificuldade do jogo, mas que com muito sacrifício conseguimos usar com maestria. Existe apenas um jeito de ganhar outra vida no jogo - vencendo um chefe chamado Ranbaike, raramente visto no decorrer do jogo, e pior ainda, é muito difícil de ser vencido. Contudo, cada gota de suor escorrida na batalha é recompensada no final com mais uma vida.



inteligente da parte dos produtores, é que certos monstros são fracos até mesmo contra dinheiro. Isto mesmo, se você subornar os monstros com grana, eles automaticamente “viram a casaca” e se unem a você, ajudando-o em sua jornada. O mais interessante nesta história de suborno, é que os inimigos usam os mesmos itens que você usar e não gasta de seu estoque.



Batalhas contra inimigos requerem atenção e cuidado

Dentre as diversas armas do jogo, podemos encontrar as comuns, que pegamos em qualquer fase da jornada e a qualquer hora, bem como também temos as especiais, que variam entre fogo, botas, tornado e vários outros, dependendo da fase que você estiver. Na maior parte do jogo usamos apenas nossa fiel espada, pois além de não gastar, ela é muito mais útil que os itens encontrados, exceto na hora do chefe, onde os itens tornam a nossa vida muito mais fácil do que usar só a arma branca do game.

CENÁRIOS BONITOS, PORÉM PERIGOSOS

Antes de chegarmos aos chefes, temos que passar por um longo e difícil cenário que varia conforme vamos avançando. Infelizmente tal variação é um pouco pobre, pois depois de certo tempo o terreno fica muito repetitivo, variando entre pântano, florestas e outros, e mesmo modificando alguns objetos de lugar, o tamanho do cenário e a dificuldade, acaba tornando-se monótono.



Como é comum em jogos de aventura, também temos uma barra de energia, que vai diminuindo conforme vamos apanhando dos inimigos. Se você tem dinheiro no bolso, quando mais precisar irá encontrar uma espécie de fonte dos desejos, onde pagando alguns trocados ela enche toda sua barra de energia. Infelizmente achar a fonte não é tão fácil como parece, além de não aparecerem constantemente, muitas vezes elas estão escondidas no cenário, e se você estiver com pressa, irá passar por elas e perderá sua chance. Caso você encontre alguma, não abuse, pois ela não pode ser usada constantemente.

Além da espada que infelizmente possui um alcance muito limitado, no decorrer do jogo ainda podemos encontrar itens especiais, seja matando inimigos ou atirados pelo chão do cenário, que acabam sendo muito úteis em nossa jornada e ajudam a livrar-nos dos diversos inimigos encontrados.

Mas não pensem que é só sair explodindo tudo e todos que está tudo bem. Um fator muito interessante neste jogo, e totalmente incomum para a época, é que alguns dos inimigos são resistentes a alguns tipos de armas, bem como podem ser fracos para outras, tornando o jogo um pouco mais difícil, a partir do ponto que você não possui o item para destruir determinada criatura. Outro fator incomum, mas muito



O que faltou no quesito som são em relação aos inimigos, pouquíssimos monstros fazem algum som, são raros casos em que os vemos proferindo algum tipo de murmúrio. Como o jogo é bem extenso, em certo ponto eles começam a ficar repetitivos em demasia, mas esta era uma prática comum na era 8bits.

Indo atrás da tendência entre os jogos de aventura da época, Aztec Adventure possui uma liberdade quase total no cenário, o que permite explorar caminhos escondidos, porém o personagem tem uma limitação, você apenas pode se locomover para cima, para baixo e para os lados, sendo impossível ser realizado o movimento vertical por aqui. Tudo isto somado com a lentidão de Niño, acaba tornando o jogo ainda mais difícil, pois é muito complicado escapar dos golpes de alguns adversários tendo tais limitações.

Cansativo ou não, o cenário terá que ser desbravado, pois somente depois de chegar ao final dele e derrotar os chefes, onde geralmente é mais de um você poderá passar pela porta e chegar à fase seguinte. Além da variação de cenário, existe também a variação de chefes, onde existe um ou mais chefes diferentes para cada tipo de ambiente, o que ajuda a não ficar tão enjoativo o jogo.

MÚSICA PARA ALEGRA A JORNADA

Um dos pontos mais importantes de um jogo é o som, seja ele qual for. Quanto mais elaborada a trilha sonora de um game, mais ele chama sua atenção. Em Aztec Adventure a música é um ponto forte, a cada cenário que passamos além de modificar sua estrutura e alguns inimigos, mudam também a música, que varia de acordo onde você está. Embora não tenha uma grande variedade de sons, o jogo conta com músicas bem elaboradas e divertidas, merecendo que seja feita uma ressalva para a qualidade das mesmas.



O game apresenta gráficos coloridos e alegres.

CURIOSIDADE:

O que chamou muita atenção no último chefe, é o formato do mesmo, ele tem a forma de uma das famosas linhas de Nazca, que são geóglifos feitos pelo povo de Nazca (200a.c a 600d.c), os quais tocam em nossa imaginação levantando diversas teorias ao seu respeito, e a principal delas é relacionada a dos Deuses espaciais, elaborada por Erich Von Däniken e transcrita no livro de sua autoria "Eram os Deuses Astronautas". Mas isto não é o que intriga, o que nos chama a atenção é que tais linhas ficam no Peru e não no México, local onde antigamente residia a civilização Asteca, mas nada que tire o brilho de detonar um pássaro composto por linhas.



Se a jogabilidade deixa um pouco a desejar, os gráficos são os pontos fortes do game. Com cenários bonitos e ricos em detalhes, o jogo esbanja em qualidade gráfica. Quando chegamos ao primeiro estágio, levamos um choque de cores e detalhes do cenário, que melhora ainda mais no decorrer da aventura. A cada fase que detonamos, podemos esperar uma mais bonita e de mais qualidade que a anterior mesmo algumas sendo repetitivas, vale a pena pela sua beleza e exuberância.

CONCLUSÃO

Aztec Adventure é um jogo muito bom e totalmente a frente de seu tempo. Indispensável para quem possui o console da 8bits da SEGA. Embora tenha algumas falhas de enredo e a jogabilidade não ser uma das sete maravilhas do mundo, o título se destaca pelos belos gráficos e a ótima trilha sonora. Um título que não teve um índice muito grande de popularidade em seu tempo, mas que com certeza tem um espaço reservado no coração de muitos gamers.



revista digital
ARKA**DE**

GAME SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!





por JOÃO ALVES

“1990 - Em algum lugar de São Paulo... Um garoto de sete anos em um fliperama descobre aquele que seria o seu jogo favorito - Final Fight.

Meu tio “Toninho” que sempre foi fã de games e de um bom rock and roll, resolveu em uma das suas visitas, me levar a um bar onde havia duas máquinas. Comprou algumas fichas e então começamos a jogar. Eu acabei com várias fichas por não saber jogar. A febre Street Fighter II chegou e pouco se falava em outros jogos. Final Fight, no entanto, sempre teve seu espaço reservado e quando eu encontrava alguma máquina do jogo, fazia questão de “perder” algumas fichas. Até hoje é assim.

Sinto muita saudade do final dos anos 80, onde eu já tinha uma consciência mais aberta e adquiria melhor as informações e também do tempo em que eu saía escondido da minha mãe (e como apanhei por isso) e andava por horas de bairro em bairro procurando máquinas para me divertir.

Final Fight me faz lembrar das sensações de liberdade e de aventura. Eu me sentia por muitas vezes, um dos três personagens quando saía para jogar. Coisas de moleque. Quem nunca teve seus heróis?

Ao relembrar tudo isso, sinto saudades das conversas na escola, dos recordes, das fichas gastas, das horas de diversão e amizade que eram inocentes e que perduram até hoje. É um bom jogo que me encanta pela trilha sonora que nunca saiu da minha mente e que me faz voltar uns bons anos toda vez que eu jogo - seja no fliperama, emulador, PSP ou até mesmo no celular.

Final Fight nunca teve uma sequência à altura de seu primeiro jogo. Graças a Deus! Pois é para mim, um jogo único e especial. Não só por conta dos gráficos, músicas, ou efeitos especiais. É especial porque me traz lembrança de que eu fui criança numa época maravilhosa, inocente e cheia de aventuras. Saudade, saudade.”



Este jogo me lembra...



NÓS DESBRAVAMOS RETROMUNDOS

SEJA EM UMA NAVE, EM UM TANQUE, OU FUTURAMENTE DE CUECA

WWW.RETROPLAYERS.COM.BR

RETROCIDADE HUMOR, BOBAGENS E AFINS...

Finalmente acabou essa merda de torneio! Acho que vou caminhar um pouco!

Preciso comprar um tênis...

Poxa! Deu pra ver a calcinha da Chun Li quando dei rasteira nela...

Aquele é seu pai minha querida filha! Agora podemos sair da miséria pois ele é militar da Força Aérea.

Larga meu pescoço menina grudenta! Cadê meus dois copos de cerveja, muié? E tire esse cachorro fedido daqui!

Querido papai... O torneio acabou e finalmente arrumei um emprego...

Agora posso viver minha vida loucamente! Sexo, drogas e Rock'n Roll.

Zangief! Você sabia que todos sempre reparam no volume de sua sunga ao jogar Street Fighter II? Vamos comemorar!

Esse é o nosso verdadeiro poder RUSSO!

RETROCIDADE HUMOR, BOBAGENS E AFINS...

Agora podemos casar! Você continua virgem, né Eliza? Está chorando de felicidade? Me diga!

Maldito Zangief, como pôde fazer isso comigo Eliza? Ainda bem que não foi o Dhalsim!

Mamãe? Porque Blanka só tem quatro dedos no pé?

Mas num é qui é mesmo! Tadim do meu bichim!

Queria tanto ter cinco dedos no pé para ser igual aos outros!

Ô coitado!

Nunca mexa na minha comida! Tome isso seu gordo tetudo!

Lutar me dá uma fome... Pena que eu estou de regime!

Anda mais rápido seu paquiderme lerdo! Se não ir mais rápido vou te mostrar o que é uma tromba de verdade!

Papai? Hoje eu estiquei meu pipi.

Muito bem meu filho! Agora coma seu Baconzitos!



GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!