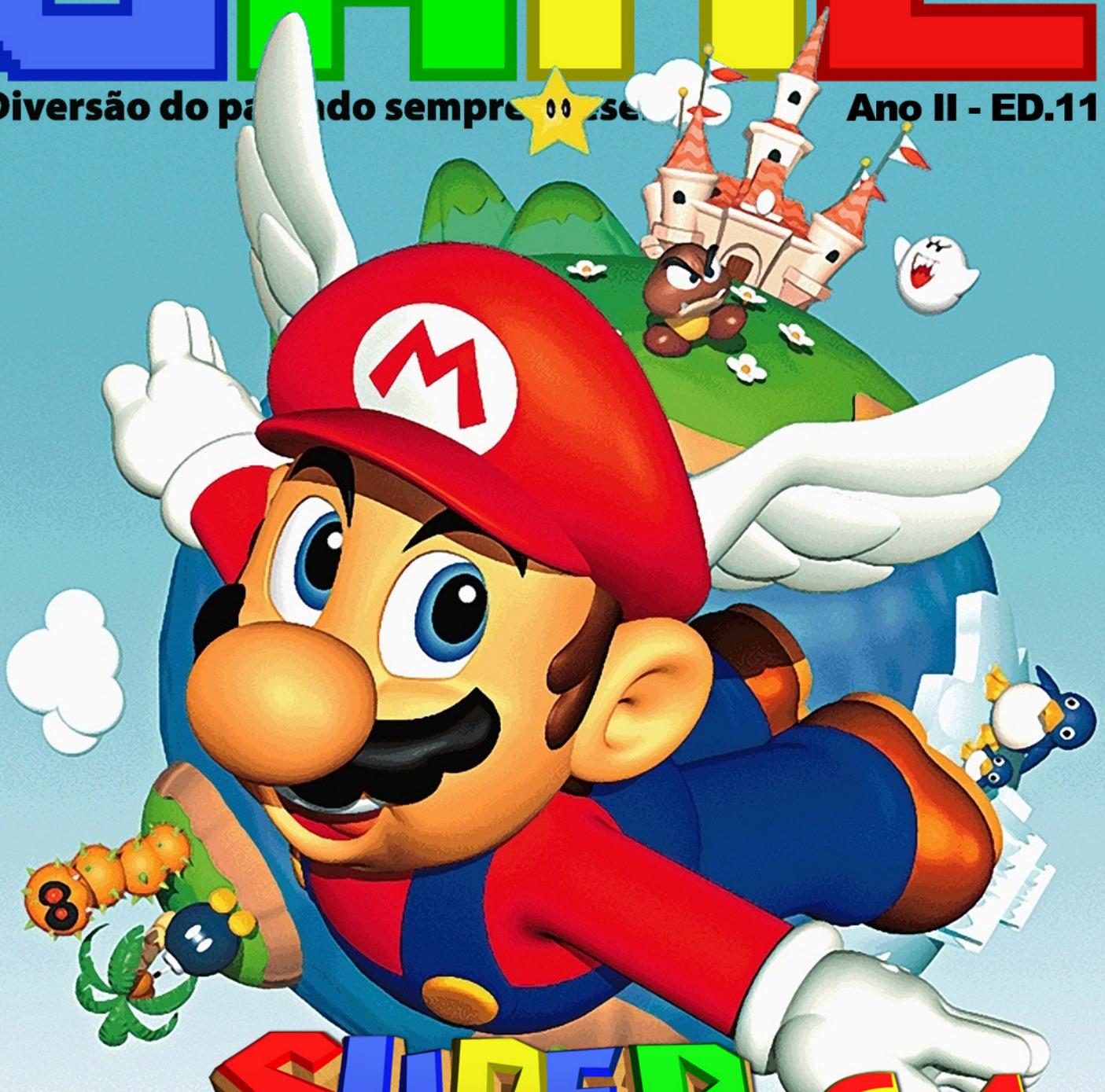


# GAME

SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente

Ano II - ED.11



# SUPER MARIO 64



ESPECIAL 25 ANOS DE THE LEGEND OF ZELDA



SÊNIOR SOUND COM A BANDA MINIBOSSES



ENTREVISTAMOS AS GAMERS DO GIRLS OF WAR

# GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

## 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

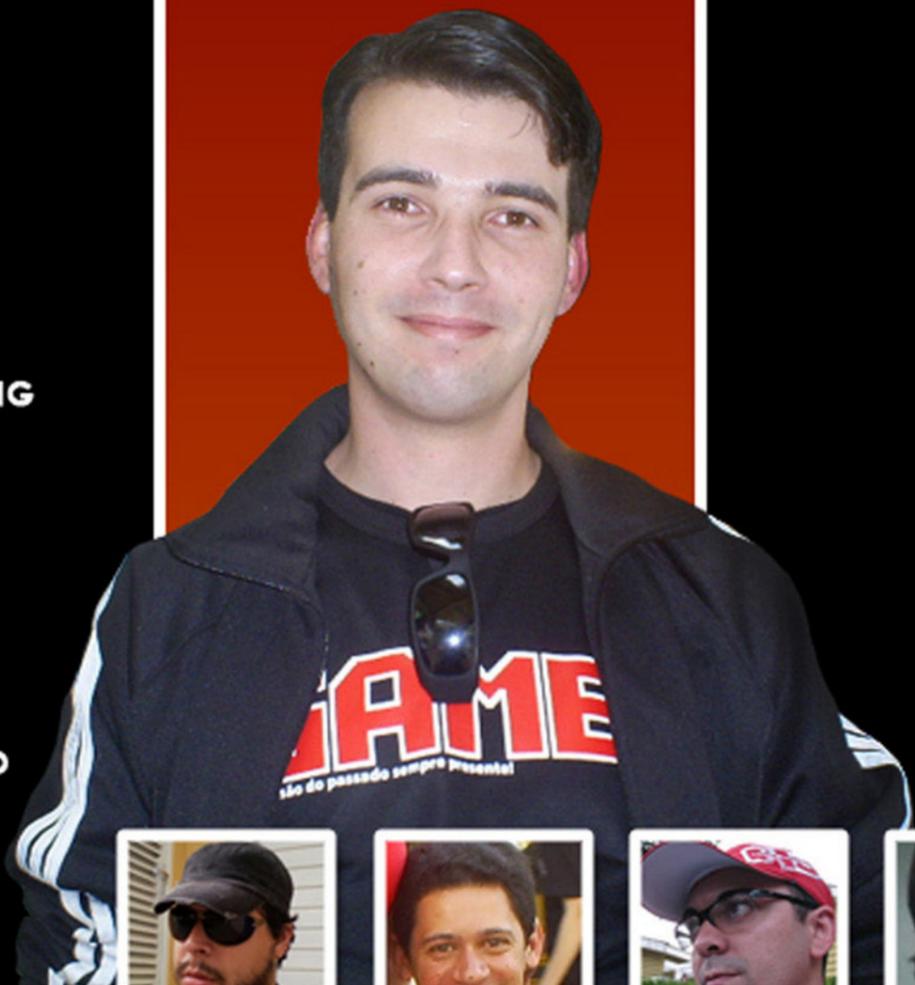
## REVISÃO

JOSÉ AUGUSTO  
JORGE HENRIQUES

GAME SÊNIOR  
É UMA PUBLICAÇÃO  
GRATUITA VIA DOWNLOAD

COLABORADOR  
NESTA EDIÇÃO

J. JUNIOR



# EDITORIAL

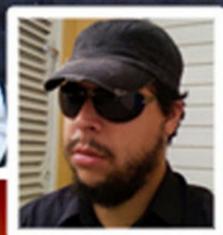
Ano II - ED.11 - Julho/2011

Concluimos a tarefa de entregar ao amigo leitor mais uma edição da Revista Game Sênior, entretanto, ainda não conseguimos cumprir a missão que estabelecemos como meta e que sempre acaba "esticando" nosso prazo além dos limites. Já nos desculpamos demais sobre nossos atrasos, agora é hora de fazer valer este compromisso e que colocamos nesta edição não apenas como lembrete aos amigos leitores, mas, a nós mesmos naquilo que ainda devemos melhorar e nos esforçar.

Mudanças, esta é uma palavra que está firme e forte no vocabulário Sênior nos últimos dias e na expectativa dos amigos leitores que tem acompanhado as notícias sobre a Game Sênior TV e seus programas, além claro, que em breve estaremos mudando para uma nova casa (SITE), para recebermos melhor nossos amigos leitores e divulgarmos todas as idéias e projetos que pretendem revolucionar a visão da Retrosfera, da mídia sobre jogos retrô e cultura gamer. E enquanto estamos dando os retoques necessários queremos que curtam mais esta edição da Game Sênior repleta de matérias imperdíveis e nostalgia que não abrimos mão e que também vamos melhorar a partir da edição 12.

Aguardem...

OLD GAME MASTER  
EDITOR CHEFE  
GAMESENIOR@GMAIL.COM



MANO BETO



NESMAN



NEY



SÉRGIO



BREDER



JOSÉ A.



JORGE H.



ALEXANDRE



RAFAEL

## EXPEDIENTE

OS NOSTÁLGICOS DE PLANTÃO

# SÊNIOR CAST

RETRO  
NA  
VEIAAAA



O PODCAST DA GAME SÊNIOR

## Sumário

10 ESPECIAL  
OS 25 ANOS DE THE LEGEND OF ZELDA

26 CAPA  
O INESQUECÍVEL SUPER MARIO 64

64 ENTREVISTA  
AS GAMERS DO BLOG GIRLS OF WAR

72 SÊNIOR SOUND  
APRESENTAMOS A BANDA MINIBOSSES

76 REVIEWS  
ANALISANDO CLÁSSICOS

100 ESTE JOGO ME LEMBRA...  
AS LEMBRANÇAS DO RETROGAMER SABAT

103 RETROCIDADE  
HUMOR, BOBAGENS E AFINS



Game Sênior Ed. 11

# ELOGIE, CRITIQUE, OPINE!

## Espaço dedicado aos nossos leitores

Olá, a revista é boa DEMAIS, mas infelizmente as últimas edições não pude acompanhar... Eu baixei as revistas no iPad para poder ler, porém o formato das últimas edições (as edições 8 e 9 pelo menos, que eu baixei) não dá para ler de forma legal por causa das duas páginas por visualização. Não baixei a última edição, vou fazer agora. É uma pena, vocês podiam voltar a lançar a visualização de "1 página por página" no PDF.

Abraço!  
Marcio Oshiro

*Resposta: Olá Márcio!*

*Antes de mais nada muito obrigado pelos os elogios. Pode deixar que iremos solucionar este problema. Contudo, a nossa publicação no site issuu:*

<http://www.issuu.com/gamesenior>

*É possível fazer o download, e o melhor, as páginas são individuais, possibilitando assim a leitura no iPad novamente. Qualquer dúvida, crítica ou sugestão, fique a vontade sempre que precisar ok? Um grande abraço.*

Eu adorei a revista e gostaria muito de contribuir para que ela fique melhor, então pensei em enviar as minhas primeiras sugestões, lá vão elas:

- junto com os reviews seria interessante se também tivessem as dicas dos jogos (existem muitas dicas clássicas mas também existem muitas dicas raras), eu mesmo poderia ajudar nessa parte.

- toda edição tem lá seus erros (uns são apenas erros de digitação e outros são mais graves), então seria interessante uma seção corrigindo os erros da edição anterior quando for necessário (assim como a gamers tinha a seção "erramos" nos anos 90).

Um exemplo de erro: Na edição número 6, na matéria sobre o Neo Geo foi dito que a memória RAM do console era um exagero com 56MB, mas na época, a memória RAM era marcada em megabits (e não megabytes) sendo que o correto é dizer que o Neo Geo possui 56Mbits de RAM o que significam nada mais que 7MB de RAM. Ainda assim o Neo Geo foi o console com mais RAM até ser ultrapassado pelo Dreamcast em 1998 que tinha seus 8MB de RAM, antes disso, ele estava muito a frente do PS1 que tinha 2MB e o console que mais se aproximava do Neo Geo era o Saturn com 6MB (2MB do console + 4MB do cartucho de RAM).

Resumindo: o erro está em escrever 56MB ao invés de 56Mbits. Alertado o erro e dado as sugestões, eu termino esse e-mail dizendo que estou adorando a revista e aguardo as próximas edições (mesmo com atraso), além disso, eu devo aparecer mais aqui, pra sempre sugerir alguma coisa pra revista e assim poder ajudar. Até mais!

Willian Ayres  
Mongaguá - SP

*Reposta: Olá Willian!*

*Muito obrigado pelo os elogios. Quanto as suas sugestões, no passado fizemos uma enquete sobre DICAS e a grande maioria dos nossos leitores não gostaram da idéia. Por esta razão, a Game Sênior não tem uma sessão voltada para isto.*

*Sobre "ERRATAS" realmente precisamos ter, mas é um trabalho que necessitamos muito do apoio de vocês leitores (você já está fazendo sua parte). Outro ponto importante é a periodicidade da revista. Estamos trabalhando para melhorar. Obrigado pelas sugestões e qualquer dúvida, estamos a disposição.*

Olá Pessoal da Game Sênior.

Vocês me fizeram lembrar do tempo em que gastava fichas e fichas só pra jogar Street Fighter II e a matéria de vocês foi incrível. Parabéns pelo ótimo trabalho, pois eu me lembrava do tempo em que eu jogava aquela Street Fighter II hackeada com dois hadoukens na tela (rs), continuem assim e não se esqueçam de que anteriormente eu pedi uma matéria de capa falando da série Phantasy Star e suas edições e como eu gosto de conhecer a história do jogo em que estou jogando (PSII) ao pé da letra eu gostaria de ver a história de cada uma das edições. Peço desculpas se eu estou pressionando vocês e muito obrigado pelo ótimo trabalho que vocês fazem resgatando assim a cultura retrogamer. Muito Obrigado!

Leandro Braz  
Guarujá - SP

*Resposta: Olá Leandro!*

*Ficamos felizes que você gostou da matéria de capa da edição número 10 da Game Sênior. Quanto a uma matéria sobre Phantasy Star, ela está nos nossos planos! Estamos esperando o momento certo para lançar a mesma. Qualquer dúvida, estamos aqui ok? Um grande abraço.*



Bom, meu nome é Alberto, tenho 35 anos, nem preciso falar que nostalgia já faz parte da minha vida né? Nem se conta na área de games então, já que vivi tudo que de melhor aconteceu nessa área. Estava pesquisando o "Sr. Google" pois tenho uma lan house e do nada achei a revista de vocês, esse Old está de parabéns, pois me bateu uma saudade imensa depois de ler a Game Sênior. Tenho arcades em casa com os mais variados jogos (inclusive alguns raros) tenho Neo Geo AES (reliquia que amo e jogo até hoje), tenho PC Engine, Snes, Mega Drive, que comprei só para zerar The Revenge of Shinobi (publiquem uma matéria desse jogo), tenho também Neo Geo CD, Saturn, PSone, PS2, Xbox enfim, não preciso dizer o quanto gosto disso né? Ah, e uma pilha de revistas de games que comprava todo mês. Gosto muito de tudo isso e vocês me fizeram respirar a época dos arcades em minha mente, e rever um amigo que não vejo a mais de 15 anos, isso não tem preço, muito obrigado por reavivar a melhor época de minha vida, que vocês permaneçam muitos e muitos anos nos lembrando como era bom essa época que se foi e nunca mais voltará, mas está viva e como está viva em nossas mentes, parabéns!!!

*Resposta: Olá Alberto!*

*Muito obrigado pelo os elogios. Ficamos felizes por trazer esse sentimento nostálgico a você. Contudo temos muito que melhorar e contamos com vocês leitores para isto. Um grande abraço e você possui uma bela coleção de consoles!*

**NOSSOS CONTATOS  
click e acesse:**

facebook

**G**SÊNIOR  
MAIL

twitter orkut

**G**SÊNIOR  
MAIL

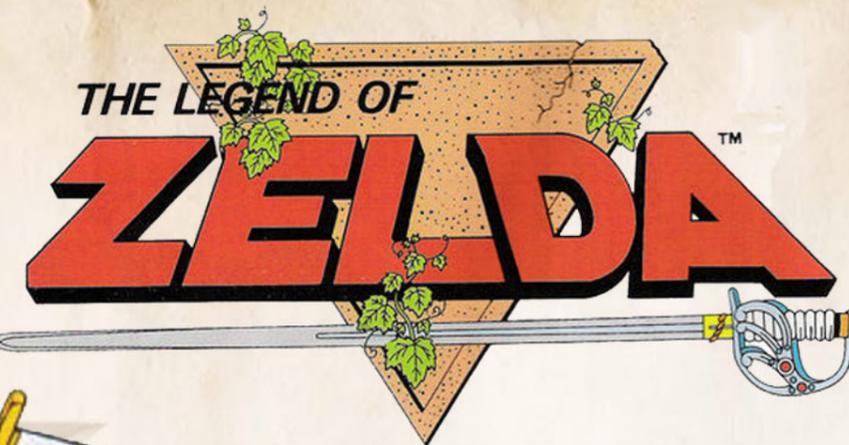


  
**25**  
ANOS  
**ESPECIAL**



*The Legend of*

ZELDA



**os 25 anos de um clássico que  
emergiu da obscuridade...**

- por OLD GAME MASTER -



A Gênese dos RPGs no mundo começou na metade da década de 1970 nos computadores pessoais e quando estudantes de programação, aficionados por Dungeons n' Dragons e as obras de Tolkien programavam clandestinamente em suas máquinas jogos como: Pedit 5, Ortank, dnd entre os anos de 1974 e 1976. Nos anos seguintes, seríamos testemunhas de RPGs mais elaborados no Apple II GS como Colossal Cave Adventure e Akalabeth, este último seria o pai da grande série Ultima e o primeiro RPG de computador comercialmente vendido. Não podemos também nos esquecer de Adventure e da trilogia Swordquest para o Atari 2600 que em sua linguagem rudimentar e limitada, tentou heroicamente criar os primeiros esboços de RPGs na geração meio bit.

The Legend of Zelda compartilha da mesma origem PC, não apenas na sua programação, como também no formato de sua mídia inicial quando lançado para o Famicom Disk System que utilizava um estranho floppy disk dual side. O periférico do Famicom não obteve êxito no mercado japonês por um motivo mais que óbvio, a facilidade de piratear jogos, isso sem contar a falta de interesse americano em produzir um add-on para o NES e uma segunda mídia para jogos. E mesmo a grande vantagem do FDS em ter uma bateria interna para armazenar progressos dos jogos, podia ser barateada com uma bateria de lítio que causava grandes dores de cabeça aos jogadores do console Nintendo 8 bits.

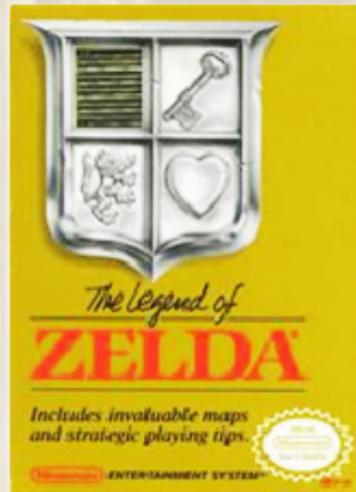


**FAMICOM DISK SYSTEM (HVC-022)**  
Lançado em 21 de Fevereiro de 1986 e que na mesma data já recebia como parte de seus primeiros jogos o game *The Legend of Zelda*

Verdade seja dita também que o primeiro jogo Zelda teve que passar por uma campanha publicitária a título de atrair o interesse dos jogadores que não iam muito com a cara de RPGs, para isso a Nintendo Americana investiu em propagandas e em um recurso muito original (que no futuro seria a grande alegria de colecionadores). A idéia de um cartucho dourado parecia incorporar o próprio artefato símbolo do jogo (Triforce) e despertou a curiosidade dos jogadores em conferir do que se tratava aquele jogo que fugia do layout comum dos demais jogos do Nes.



**O IMPONENTE CARTUCHO DOURADO**  
Estratégia da Nintendo em chamar a atenção dos jogadores para *The Legend of Zelda*



Reza a lenda que se a idéia desse resultado (e visto que 1 ano depois do primeiro título o segundo já havia sido lançado para o FDS) a criação de um terceiro marcaria uma edição especial e o primeiro Box (trilogia) contendo os 3 cartuchos dourados em uma embalagem especial para colecionadores. Infelizmente isso não acabou acontecendo diante do fiasco do segundo título e o terceiro ter sido portado para outro console.

A própria caixa do cartucho vinha com um recorte em que o jogador podia visualizar parcialmente o brilho dourado do jogo. Esta idéia de Shigeru Miyamoto não foi muito bem vinda pela Nintendo Americana que achou o custo de produção e propaganda exageradas para um título daquele porte. Contrariando as expectativas mais negativas dos executivos da empresa, Zelda foi o primeiro jogo da empresa a bater a marca de 1 milhão de cópias vendidas, um verdadeiro recorde para um título de RPG.

Portanto, o título se justifica quando dissemos que *The Legend of Zelda* foi um título clássico que se ergueu diante da obscuridade da plataforma no qual foi projetado e que foi o abre alas ocidental (pelo menos nos EUA) para que os jogadores tivessem o primeiro RPG doméstico. A insistência de Miyamoto foi determinante para a entrada de títulos como *Final Fantasy* e *Dragon Warrior*, onde infelizmente *Fire Emblem* acabou não tendo a mesma chance.

Mas como foi a produção e inspirações de Miyamoto para a criação de um título como *Zelda*? De onde surgiram os conceitos e como foi o processo de criação de uma das maiores e mais famosas franquias da Nintendo? Isso é o que veremos a seguir...

## the legend of zelda na sua fase beta e a lenda de miyamoto

De volta ao ano de 1986 a Nintendo vivia uma boa fase com suas produções, graças aos esforços conjuntos de nomes como Gunpei Yokoi, Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka. O prestígio alcançado com *Donkey Kong* e *Mario Bros* em anos anteriores, renderam a estes dois gamers designers certa liberdade e ousadia na produção de *Legend of Zelda* que foi considerado (para a época) um dos projetos mais audaciosos se tratando de um jogo para videogame. Se analisarmos a produção de *Legend of Zelda* sob uma perspectiva atual, os RPGs eram uma cultura totalmente underground nos jogos nesta época e restrita apenas aos jogadores de PC. Isso e, aliado ao fato da cultura totalmente linear e casual dos jogos de plataforma da Nintendo como *Super Metroid* e *Legend of Zelda*, contrariavam totalmente o estilo/gênero de jogabilidade em voga nesta época.

Todavia, a conotação audaciosa era apenas uma das características mais brilhantes do projeto. Se *Mario Bros* foi o projeto (comercialmente) mais popular e rentável para a Nintendo, rendendo inclusive o status de mascote da empresa, Link, como personagem principal de *Legend of Zelda* seria o personagem de Miyamoto em que o gamer designer iria transferir seu lado pessoal, fazendo do jogo algo que as pessoas

mais tarde pudessem descobrir esse lado pessoal e uma espécie de “elo com o passado” de seu criador. Isso não era novidade no mundo dos games já que Tomohiro Nishikado (*Space Invaders*) diz ter feito algo semelhante em relação a sua obra prima.

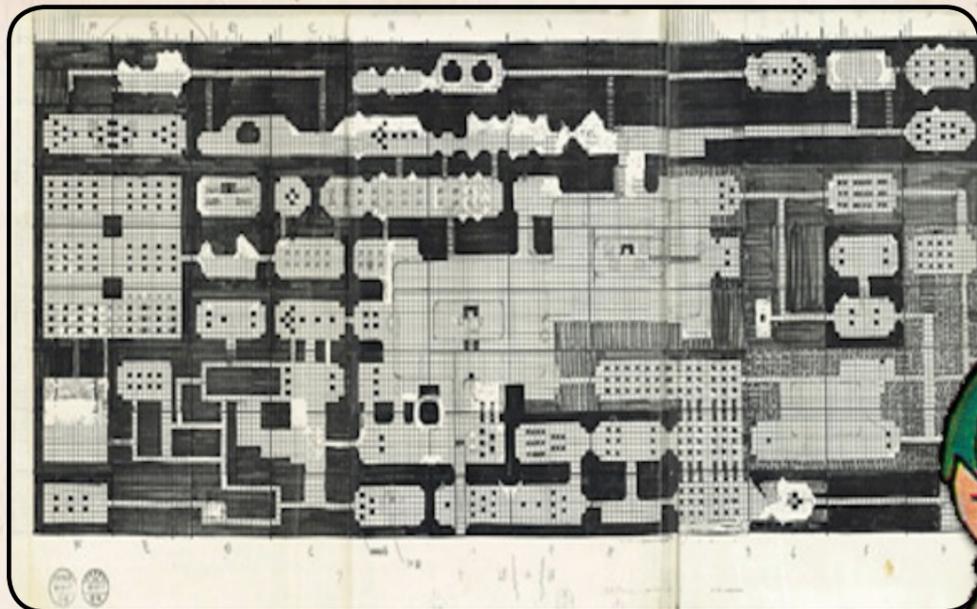


Reza a lenda, que Miyamoto ainda criança, na cidade de Sonobe (Distrito de Kyoto no Japão) percorria os campos e florestas andando de um lado para outro fazendo explorações. Campos, florestas, cemitérios

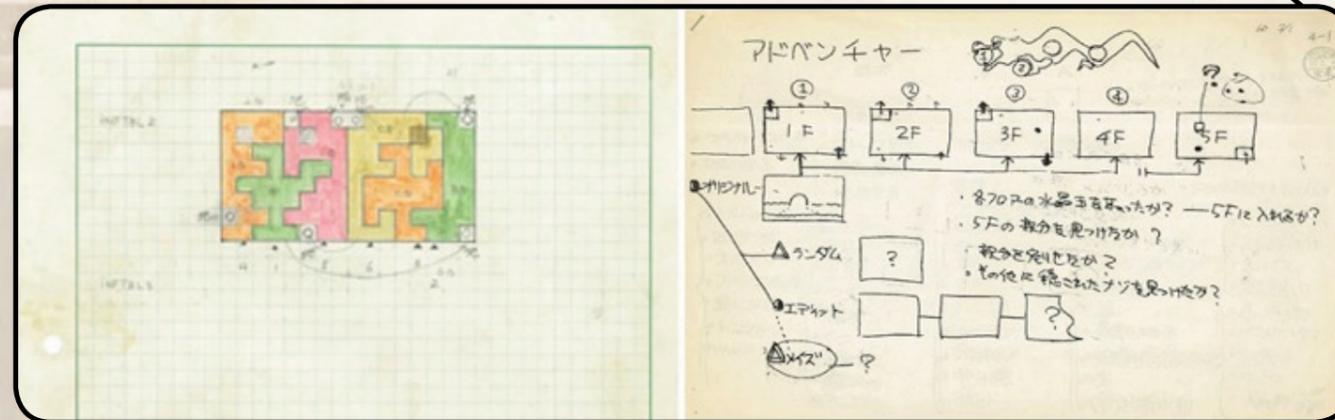
e até uma caverna, que ele diz ter explorado com uma lanterna improvisada e uma corda, foram os elementos usados na criação da mítica terra de Hyrule.

A ideia de um mapa gigantesco dividido em pequenos quadrados veio da ideia de um "jardim em miniatura" onde dada as perspectivas diminutas da tela de jogo, fariam com que os jogadores se atentassem aos pequenos detalhes e pudessem descobrir um mundo quase sem fim. As dungeons são inspiradas nas explorações em que o jogador deveria mergulhar na escuridão e lutar contra os inimigos desconhecidos.

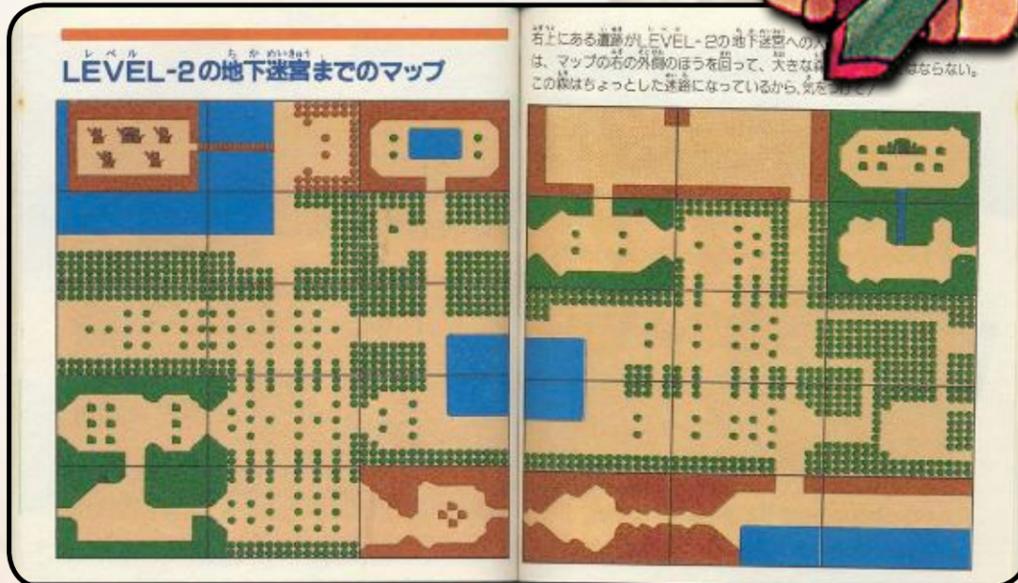
Satoru Iwata revelou ao mundo em 2010 alguns dos desenhos originais (concept arts) usados na produção de Legend of Zelda em que muitos deles mostram as ideias de Miyamoto na criação de Hyrule e dos elementos de jogo.



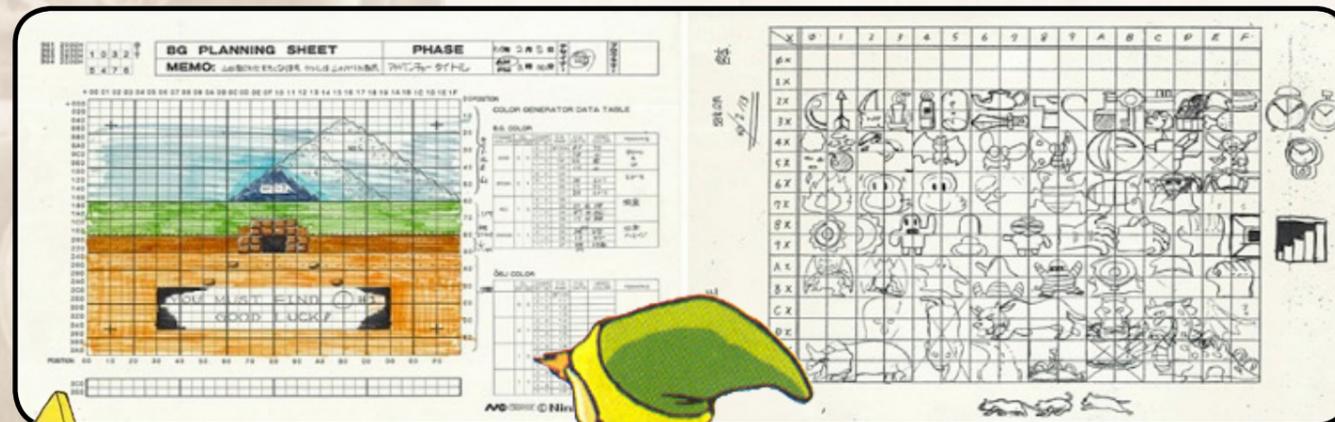
O PRIMEIRO MAPA DE HYRULE no concept art. original de Legend of Zelda e...



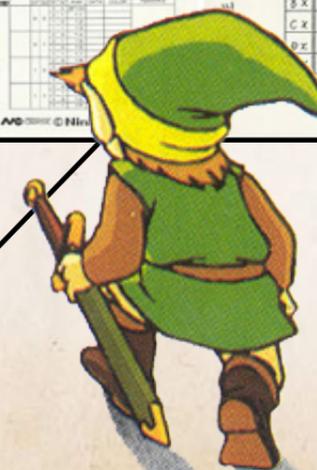
A Concepção das Dungeons segundo a arte original de The Legend of Zelda



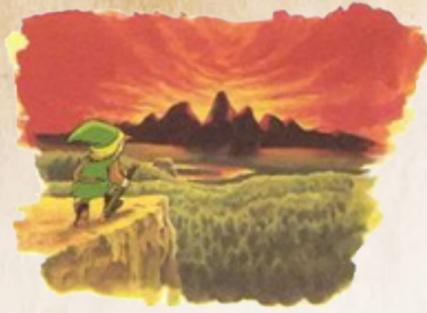
Parte da Versão Final, mostrada no manual do jogo do Famicom Disk System



A Concepção de uma das Localidades e Inimigos do jogo



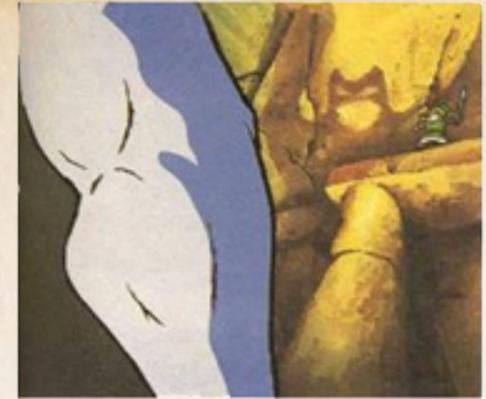
Alguns detalhes interessantes sobre os elementos de jogo de Legend of Zelda estão relacionados a simplicidade de boa parte de seus itens que se mantêm inalterados mesmo nas instalações mais modernas da série (Escudo, Master Sword, Bow, Triforce e etc.) outros sofreram algumas alterações diante da complexidade e alteração do enredo.



Com a instalação dos 3 primeiros jogos da série, o enredo do primeiro jogo tem sido constante alvo de discussão entre fãs da série que tentam a todo custo estabelecer uma cronologia precisa de eventos e uma linha de tempo dos acontecimentos. Os criadores já revelaram que existe um documento secreto que esclarece esta dúvida e que revela a conexão precisa de todos os jogos da série. Apenas o que todos os fãs precisam saber é que o segundo jogo é uma seqüência direta do primeiro muitos anos após os eventos deste e que o terceiro passa a ser uma narrativa de fatos anteriores aos outros dois.

O enredo clássico de Link tendo que salvar a princesa Zelda das garras de Ganon em sua ambição por poder e pelo artefato mítico Triforce pode mudar de tempos em tempos, mas a essência do primeiro jogo prevalecerá firme não importa o título e o tempo. O desejo de Miyamoto talvez seja que os jogadores possam rever a lenda de Zelda e suas instalações sobre vários ângulos e perspectivas diferentes, todavia, sempre com uma referência de quando e onde tudo começou...

Vale á pena ressaltarmos também as composições de Koji Kondo responsável, não apenas pelo tema clássico de Legend of Zelda, como as demais melodias existentes no jogo. Ele não apenas emprestou sua genialidade nos acordes e composições, como deu vida, suspense e emoção as melodias sintetizadas do console 8 bits da Nintendo.



Mesmo diante da inexperiência na criação de jogos de RPG, Miyamoto e Tezuka conseguiram sintetizar boa parte dos elementos escolhidos dentro do jogo, outros elementos haviam sido escolhidos, mas não poderiam entrar nesta primeira versão dada as limitações de hardware e da mídia do jogo. Principalmente aliado ao fato que, quando mais "pesado" fosse o jogo, mais vezes o jogador teria que "virar" o floppy disk durante o jogo e isso seria uma experiência demasiadamente incômoda para a jogabilidade.



Link começa na série como um Hyrulean (povo de Hyrule) depois passa a ser adotado pelo povo Kokiri (Ocarina of Time) e passa a ser um humano. Ganondorf Dragmire (Ganon) que tinha a aparência de um porco (uma conotação suína de Bowser em Super Mario Bros.) passa a ter uma raça definida com o povo Gerudo. Zelda, por incrível que pareça, teve uma inspiração literária, já que seu nome é baseado no nome da esposa do escritor F. Scott Fitzgerald. Segundo Miyamoto, Zelda soava bem para o nome do jogo.



Versão Beta de:  
The Legend of Zelda  
para Famicom Disk System



Versão Final de:  
The Legend of Zelda  
para Famicom Disk System





Versão rara do Famicom Cartridge de: The Legend of Zelda para Famicom lançada em 1992



Aficionados pelo jogo e emulação, conseguiram encontrar apenas uma das três versões betas existentes do jogo original, esta bem próxima a versão final do jogo. Dentro deste beta, conseguiram determinar algumas de suas diferenças. Basicamente pouco foi alterado, apenas algumas mudanças estéticas e acréscimos nas melodias do jogo, já que boa parte da versão Beta disponível encontra-se sem som.

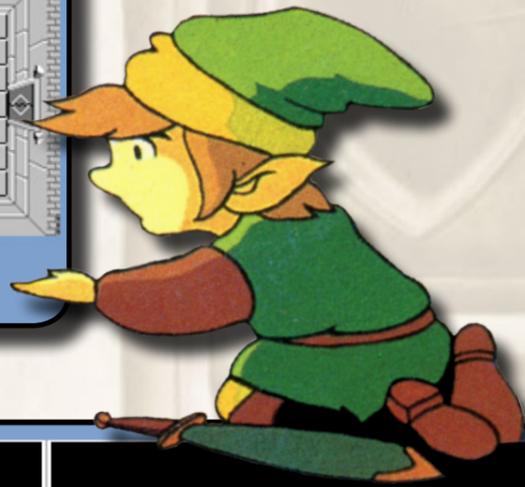
PSEUDÔNIMOS PARA A EQUIPE: a versão beta revela o nome do Staff Team do jogo, algo que foi alterado na versão final.



BETA	FINAL
STAFF	STAFF
EXECUTIVE PRODUCER... H. YAMAUCHI	EXECUTIVE PRODUCER... H. YAMAUCHI
PRODUCER... S. MIYAMOTO	PRODUCER... S. MIYAHON
DIRECTOR... S. MIYAMOTO	DIRECTOR... S. MIYAHON
..... TEN TEN	..... TEN TEN
DESIGNER... TEN TEN	DESIGNER... TEN TEN
PROGRAMMER... T. NAKAGO	PROGRAMMER... T. NAKAZOO
... Y. SOEJIMA	... YACHAN
... I. MARUI	... MARUMARU
SOUND COMPOSER... KONCHAN	SOUND COMPOSER... KONCHAN

BETA	FINAL
LEVEL-8 255 B A -LIFE- XA X10	LEVEL-8 444 B A -LIFE- XA X10

JOGO MAIS FÁCIL: A versão Beta trazia um jogo mais fácil, com menos inimigos nas dungeons que na versão final.

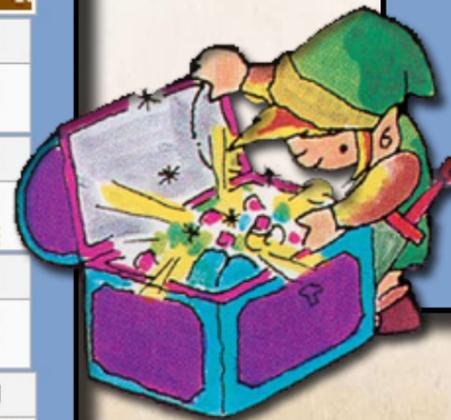


SPRITES REDESENHADOS: Alguns dos inimigos e objetos do jogo (incluindo Ganon) tiveram suas paletas de cores ou design original modificados na versão final.

BETA	FINAL
Prototype	Final

BETA	FINAL

MAPAS DAS DUNGEONS: A ordem dos fatores altera sim o produto, pelo menos no caso de Legend of Zelda cuja ordem das dungeons foi alterada e algumas salas foram retiradas.



BETA	FINAL
THANK YOU VERY MUCH コウ WE ARE THANKFUL TO YOU FOR YOUR WISDOM AND FORCE.  ©1986 NINTENDO	YOU ARE GREAT. ZELDA - O YOU HAVE AN AMAZING WISDOM AND POWER.  ゼルダノデンセツ 1 "オウリ" ©1986 NINTENDO

FINAIS MODIFICADOS: Na versão beta o texto que indica o número de mortes do personagem não aparece, mas, existe um espaço para ele. Também podemos notar a ausência do texto em japonês que diz: "The Legend of Zelda 1- End."

Alterações, mudanças e cortes a parte, Legend of Zelda conseguiu seu feito de ser um RPG divisor de águas tanto no mercado oriental quanto no mercado ocidental criando um modelo "Nintendo" para o gênero, já que diversos jogos assinados pela empresa usaram de sua estrutura. Podemos citar como exemplo: Metroid e Star Trojics que compartilham de seu sistema de menus e carregamento de jogo.

Zelda conseguia quebrar o modelo rígido de RPGs como Final Fantasy e Dragon Warrior (ambos lançados também no Ocidente), proporcionando uma jogabilidade mais direta e menos cansativa, já que não era preciso acumular experiência, os itens, monstros e dungeons limitados e não necessitava de tantas horas para completar as duas quests do jogo. A única coisa que não poderia ser alterada drasticamente no jogo é a dificuldade, já que isso constitui um dos principais atrativos e trunfos dos RPGs e para RPGistas.

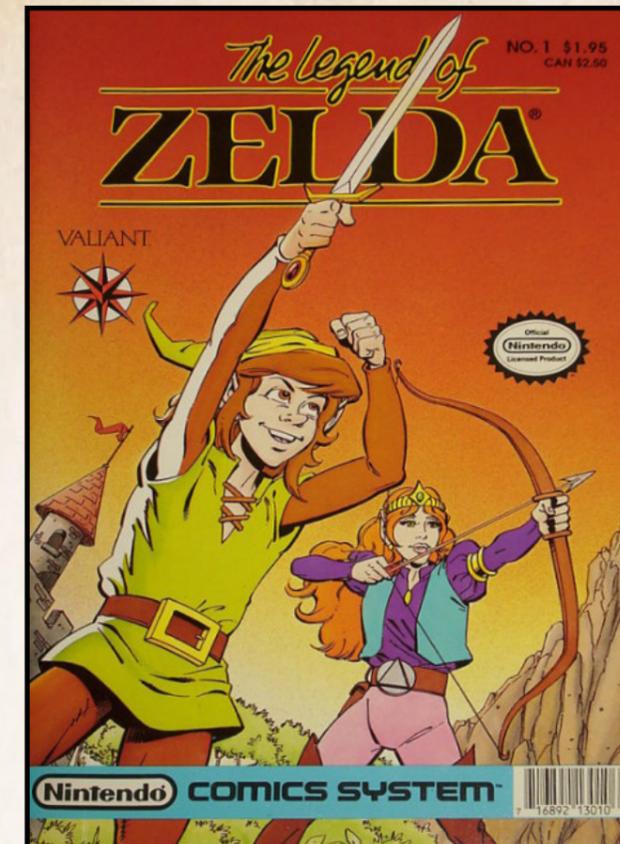
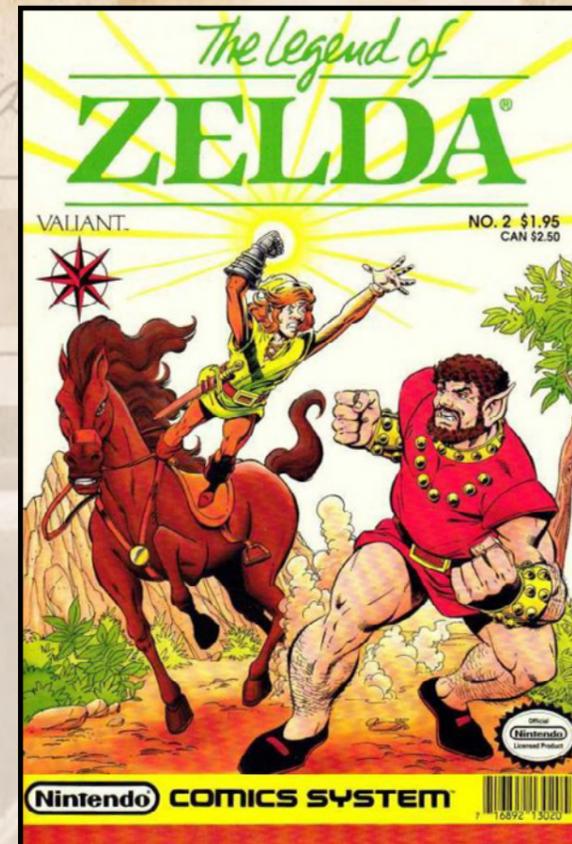
Em terras brasileiras, Zelda pode ter vindo tarde demais ou ter sido benéfico para alguns poucos aficionados pelo gênero ou felizardos que tinham acesso a grandes locadoras. O público brasileiro muito mais tarde começaria sua trajetória com RPGs como Phantasy Star para Master System, que foi nosso divisor de águas neste aspecto. Podemos ainda citar Golden Axe Warrior (Master System) que compartilha de um modelo muito parecido com o de Legend of Zelda, mas este também veio muito tarde em 1991.

A primeira aventura de Link para nós, veio com o terceiro jogo para Super Nintendo (The Legend of Zelda - A Link to the Past) e só muito mais tarde alguns teriam a chance de jogar os dois títulos anteriores graças a emulação. No entanto vale destacar o valor do primeiro título e seu legado para toda a série, inclusive para a cultura pop conforme veremos a seguir.

## the legend of zelda na cultura pop

\*A título de promover seus jogos no ocidente a Nintendo tentou os mais diferentes recursos, dentre os quais até mesmo cartoons entraram na lista além das tradicionais (e exageradas) propagandas do final dos anos 80. Zelda ganharia sua série animada juntamente com Super Mario Bros. Super Show! (65 temporadas de: 4 de Setembro de 1989 até meados de 1991 – sendo que 13 foram dedicados ao cartoon de Zelda). Link, Zelda e outros personagens da série também fariam algumas aparições cameo em Captain N: The Game Master.

\*A companhia norte americana Ralston Cereals lançaria em 1988 o Nintendo Cereal System cuja duas estrelas principais eram Super Mario e Link de Legend of Zelda. Os cereais tinham figuras sortidas de itens do jogo como a chave, boomerang, escudo e os corações.



\*Uma editora norte americana de quadrinhos também lançaria um HQ baseado em personagens da Nintendo dentro os quais Link e Zelda estavam inclusos. Ao longo das séries, diversas outras edições, incluindo mangás (alguns com conteúdo adulto) também foram lançadas.

\*O site IGN.COM lançou uma pegadinha de primeiro de Abril com uma seqüência de um filme (fan made) dizendo que era um filem de Legend of Zelda que estava prestes a ser lançado. Em adição a isso um site intitulado Legend of Neil faz constantes paródias a série Zelda.

\*Em uma entrevista para Jimmy Fallon, o ator e comediante Robin Willians revelou que o nome de sua filha Zelda Rae, foi inspirado no nome da protagonista do jogo.

\*O lutador norte americano Cody Runnels (mais conhecido como Cody Rhodes) disse em várias ocasiões ser um grande fã de Legend of Zelda. Em algumas de suas lutas é possível ver o símbolo do Triforce em suas botas.

\*Zelda teve citações em desenhos animados como: Powerpuff Girls (Meninas Super Poderosas) e Robot Chicken.



\*Recentemente foi visto em Melbourne (EUA) uma homenagem a Link pintada em um muro.

\*Em 2010 a produção cinematográfica baseada em Scott Pilgrim vs. the World exibiram inúmeras referências a Legend of Zelda em trilhas e efeitos sonoros, como por exemplo, o tema clássico da "Fairy Fountain" em uma seqüência de sonho de um dos personagens do filme.

Cena do filme: The Legend



\*Muitos associam a inspiração de Legend of Zelda ao filme "The Legend" de 1985 da Universal Pictures, dirigido por Ridley Scott e estrelando: Tom Cruise, Mia Sara e Tim Curry. Existem diversas similaridades entre o personagem de Tom Cruise e Mia Sara, com os protagonistas: Link e Zelda. Entretanto, tanto a Nintendo quanto Shigeru Miyamoto jamais deram qualquer declaração sobre a veracidade deste fato.

\*Uma tentativa de recriação de Legend of Zelda em formato 16 bits viria aos mesmos moldes que o Zelda original havia sido criado, não em uma versão floppy disk, mas em um add-on que não se popularizou o bastante no Japão a ponto de ganhar o mercado americano. BS Zelda no Densetsu foi lançado para BS Satellaview no dia 6 de agosto de 1995 intitulado de First Map, um segundo título conhecido como BS Zelda no Densetsu MAP2 seria lançado em 30 de Dezembro de 1995. O jogo contava com Dungeons modificadas, maior dificuldade, novos protagonistas (mascotes do Satellaview) além de um sistema "voice" sintetizado.



Os títulos ficaram por muito tempo no anonimato e obscuros, quando um grupo de fãs e um site conhecido como St.Giga (Em homenagem a companhia que fazia as transmissões via satélite de BS Zelda) conseguiram hackear o jogo, dumpar as roms, traduzir e fazer melhorias para que os jogadores pudessem conhecer os jogos através da emulação.

## palavra final: por que comemorar os 25 anos de legend of zelda?

Primeiro, porque é um título retrô cuja franquia se renova de tempos em tempos na atualidade promovendo jogos excelentes, memoráveis e proporciona ao jogador a capacidade de encontrar elementos de todos os jogos que já teve contato no passado. Ou seja, por mais nova que seja a versão de Legend of Zelda e traga novidades, o jogador sempre encontrará alguma coisa do passado no qual ele possa se situar no contexto presente.



Segundo, se você foi mais um daqueles jogadores que não teve contato com o primeiro título de Legend of Zelda quando foi lançado, mesmo que já tivesse um "clone" do Nintendinho ou ainda acha que pegou o bonde andando na terceira versão, deixe estar! Se analisarmos pela lógica pegou o começo da saga com Link to the Past e hoje nada o impediria de conferir não apenas as duas versões anteriores, como outras. Virtual console, emulação ou ainda aventure-se pelo maravilhoso mundo do colecionismo e corra atrás de suas versões, nunca é tarde.

Sob a ótica dos gráficos ultrapassados da geração 8 bits, Legend of Zelda pode parecer obsoleto, porém, á partir que o jogador tem contato com o universo mágico de Hyrule, sua jogabilidade envolvente e profunda do título, tudo isso fica para trás e poderá perceber que não fica devendo em nada para bons RPG's contemporâneos. 25 anos de existência de Zelda só o tornaram melhor como título inicial da franquia como para toda a franquia. Portanto, mesmo com atraso (inclusive da matéria) devemos e temos a obrigação de comemorar o aniversário de Legend of Zelda.

A maturidade da franquia também marca a vitória da Nintendo junto com outras empresas de estabelecer o gênero entre os jogadores, pois ele soma atributos e uma receita ainda infalível na arte de fazer bons jogos.

Se todos estes argumentos ainda não o convenceram, a única forma então é experimentando o título, onde posso garantir que vale tanto a pena quanto todos os demais já existentes. Que a Lenda de Zelda (ou de Miyamoto indiretamente) continue firme e adiante não apenas por mais 25 anos, que ela prevaleça por mais e mais gerações infinitamente.



SEUS CLASSICOS  
SE RECUSAM  
A MORRER NO



OLD SCHOOL GAMER.COM.BR

# NÓS DESBRAVAMOS RETROMUNDOS

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



WWW.RETROPLAYERS.COM.BR

# SUPER MARIO 64



por André  esman

**S**e colocarmos um abismo tecnológico entre Super Mario World e Super Mario 64, qual seria o tamanho do salto? Certamente é um enorme pulo. Ao sair de apenas um pequeno amontoado de pixels para um enorme ambiente 3D, Mario ganhou mais vida, porém, ainda era aquele Mario que tanto nos pernoitou quando era somente pixel. E isso era excelente. Estávamos de volta a 1990 em pleno ano 1996, 15 anos nos separam daquele mágico 23 de junho de 1996, quando a Nintendo, depois de incontáveis adiamentos, resolveu abrir as portas para que o Nintendo 64 finalmente chegasse aos lares japoneses. Três jogos estavam disponíveis já em seu lançamento, mas toda a atenção estava voltada a apenas “ele”, e sua magia se completou ao ligar o console e de repente ouvir em sua tela de abertura: **“It’s me, Mario”**.



Toda a maravilha que o mundo tinha conferido em páginas de revistas de games tomou vida na tela da TV e hipnotizou os jogadores. De repente tudo era surpreendente, tudo era novo, tudo era um espetáculo. Mario era enorme, os inimigos eram enormes, as fases eram enormes, o jogo inteiro era enorme. E realmente, Super Mario 64 era tudo. Ver Mario andando, falando, correndo, voando, saltando, dando piruetas, socando inimigos, jogando-os longe, tudo isso em 3D, era uma explosão de colírio que fazia bem para os olhos de qualquer jogador no planeta. Toda aquela diversão que se perpetuou nos Marios de antigamente estava presente em Mario 64. O velho Mario estava de volta em nova forma. Novo, mas o velho Mario.

Porém, não devemos nos lembrar apenas do fator “nostalgia tecnológica” vivida na época de seu lançamento. Toda uma coleção de fatores foi importante para que Mario 64 se tornasse o que é hoje. Não adianta ter somente um personagem importante para que seja considerada uma garantia de explosão. Felizmente, Mario 64 cumpriu seu papel ao dar ao mundo um novo sentido em jogos de plataforma.

A imersão do jogador dentro do universo 3D de Super Mario 64 foi uma experiência prazerosa e sentimentalista, misturando tensão, tranquilidade, agitação, pavor, falta de ar (sim, falta de ar) e outros tipos de sentimentos. Sentir um desespero ao ver aquela escada que nunca terminava e de repente olhar para trás e ver que nem saímos do começo foi algo singular. Se assustar ao entrar pela primeira vez no castelo da princesa e ouvir aquela risada maligna de Bowser foi um tipo de surpresa, inesperadamente, bem vinda em um jogo de um personagem acostumado a não colocar medo em ninguém.



Melhor ainda é sentir aquela tranquilidade transpassada ao entrar em Jolly Roger Bay. Olhar aquela imensidão azul ao entrar na fase e começar a tocar uma leve melodia no piano enquanto Mario começa a nadar suavemente é impagável. A combinação entre estágio/ambiente/música resultou em uma imersão a uma tentativa de colocar uma realidade fantasiosa como em um conto. E ao fechar o livro da tecnologia, lá estava a sua lembrança ao caminhar pela rua assoviando o Super Mario 64 Main Theme.

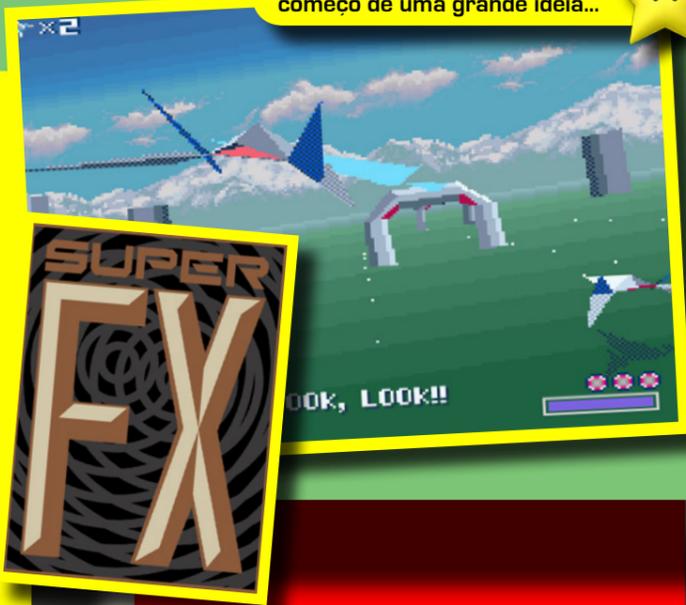
Um conto que – veja só vocês – foi feito para poder ser o carro chefe do console em seu lançamento, com seus cenários lindamente borrados de uma beleza estuperfadora. Em Mario 64 não existe nada feio, apenas lindamente simples, passos, estes, que foram matematicamente calculados por seu criador. Miyamoto sabia que não poderia desapontar os fãs, mas com sua mão comparada ao “Toque de Midas”, nada poderia dar errado. Tamanha simplicidade gráfica não foi capaz de apagar a mágica frente a outros blockbusters que apareceram ao longo dos anos de vida do Nintendo 64.

Mas como um jogo do Mario acaba se tornando um conto ao abandonar quase tudo o que fez a série decolar? Ele não deu nenhum sinal de Luigi. Yoshi somente quando se encontra todas as 120 estrelas e ainda assim faz apenas uma aparição para lhe agradecer e dar algumas vidas. Depois disso ele some e não se acha mais ele em circuito algum do cartucho. Sua aventura se resumiu em entrar em quadros e explorar fases até achar as estrelas. Mais ainda, a impressão que fica é que Mario andou fazendo aulas de artes marciais, de tantos golpes que lhe foi dado. Sim, foi uma mudança e tanto, mas foi a mudança para o bem.

## COMO FOI CRIADO?

O nascimento de Super Mario 64 teve início antes mesmo da ideia do próprio Nintendo 64. Cerca de cinco anos antes, Shigeru Miyamoto trabalhava na produção de Star Fox, que iria utilizar futuramente o chip Super FX no SNES. Durante seu desenvolvimento, Miyamoto demonstrou interesse em aproveitar os recursos do novo chip para criar um jogo do Mario em 3D. Mesmo trabalhando em Star Fox, Miyamoto conseguia tempo para tentar aprimorar sua ideia de um Mario 3D com o chip. Após um tempo, o protótipo recebeu o nome de Super Mario FX. Muitos dos conceitos que possuem em Mario 64 foram desenvolvidos inicialmente no SNES, onde o produtor desejava lançar o game. Miyamoto tentou de todas as formas, explorar o máximo do chip Super FX para que o jogo conseguisse passar uma experiência prazerosa ao jogador. Porém, o criador de Mario nunca ficava satisfeito com o resultado devido à limitação gráfica do chip e do próprio console. Isso fez com que o projeto fosse cancelado no SNES e guardado para um futuro console mais poderoso.

STAR FOX do SNES foi o começo de uma grande ideia...



Já em 1993, a Nintendo sabia que não poderia perder terreno, pois a Sega anunciava seu novo console de 32 Bits que iria substituir o Mega Drive. Mas não só a Sega, como também sua nova rival Sony, estava anunciando a produção independente do Playstation, também como um console de 32 Bits, já que a própria Nintendo acabou abandonando o projeto PlayStation (nesta mesma escrita), periférico para CD que se acoplaria com o SNES, que estava sendo produzido em conjunto com a Sony. Enquanto isso, a Nintendo também anunciava a produção de um console substituto para o SNES em conjunto com a Silicon Graphics, responsável por efeitos especiais de grandes filmes, como Jurassic Park, que ganharia o nome de Project Reality. Porém, contrariando as rivais, o novo console ganharia a potência gráfica de 64 Bits, o dobro de seus concorrentes.

O famoso Chip Super FX da Nintendo...



Shigeru Miyamoto e o Project Reality com seu controle analógico



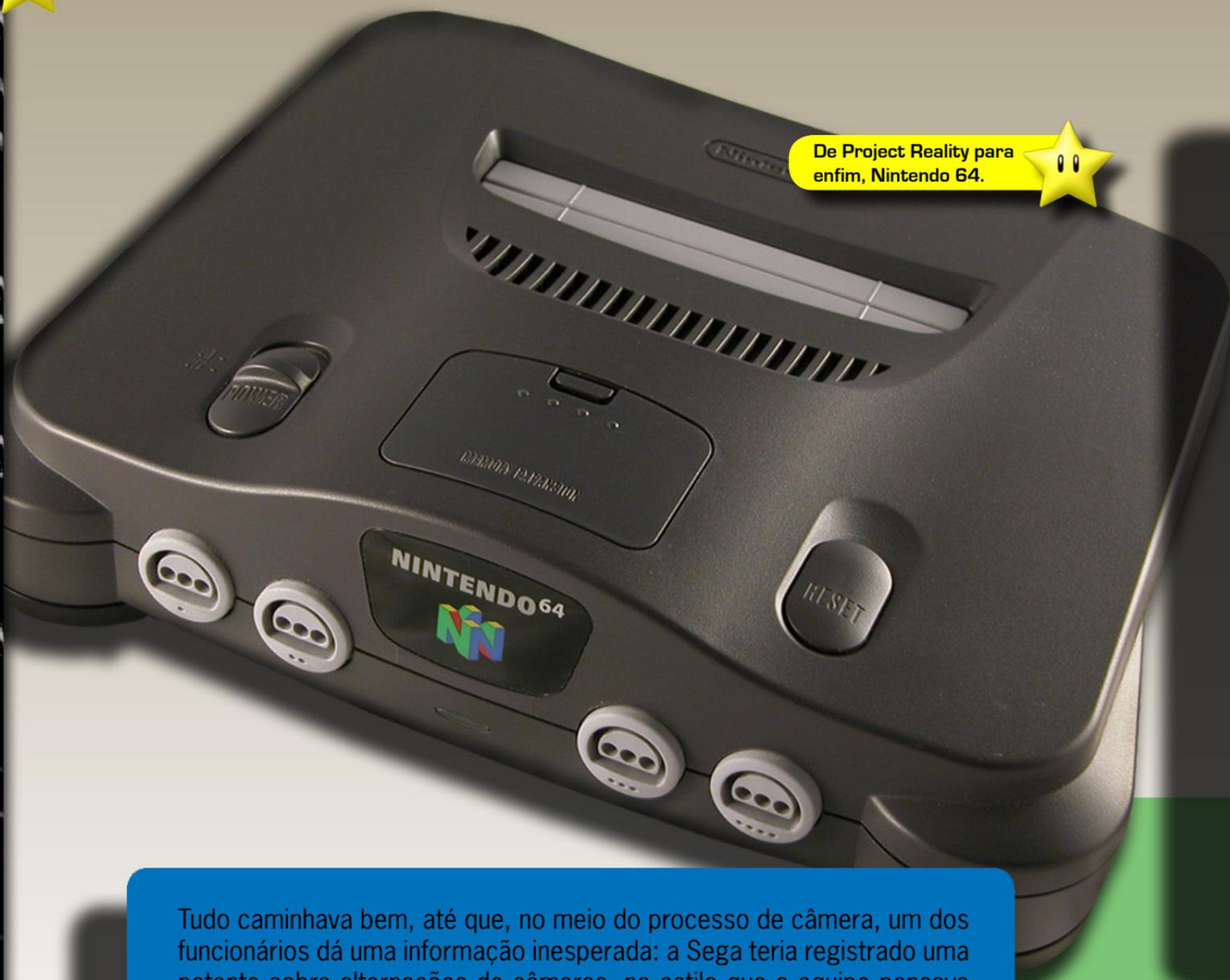
O passo inicial para a produção do jogo foi o tipo de câmera que se utilizaria. Nesse quesito, foram gastos meses pensando qual estilo de câmera daria certo para o jogo, fazendo com

que a equipe toda ficasse preocupada com as câmeras. Toda a equipe ficava testando vários tipos de visões para ser inserida no jogo. Em um certo ponto de desenvolvimento, a ideia original do game seria um caminho fixo para se andar na fase, o primeiro teste foi feito com uma câmera em visão isométrica, no estilo de Super Mario RPG, mas a equipe acabou descartando por causa das limitações que ela trazia, tirando a liberdade 3D que estava planejada, e por não significar um grande salto das versões 2D. Curiosamente, o estilo originalmente planejado foi utilizado nas três fases de Bowser. A intenção de preservar este estilo de câmera nas fases de Bowser foi para não incentivar o jogador

a explorar a fase, e sim ir direto ao encontro de Bowser. Após a ideia da visão isométrica, o produtor Takumi Kawagoe (que estava trabalhando especificamente nos ângulos de câmera) pensou em uma maneira de realizar uma câmera com a rotação em 360 graus.

Takumi Kawagoe





De Project Reality para enfim, Nintendo 64.



Durante os primeiros seis meses de desenvolvimento dos movimentos de Mario, a Nintendo ainda não havia planejado o controle do Nintendo 64. Todo o desenvolvimento e testes com os movimentos foram feitos com o teclado da estação que emulava o console para fazer Mario correr, dar golpes e testar a física do personagem. Algum tempo depois, a equipe utilizou um controle "modificado" da Sega para conseguir fazer outros tipos de testes. Somente após o primeiro protótipo do



O inovador controle analógico do Nintendo 64



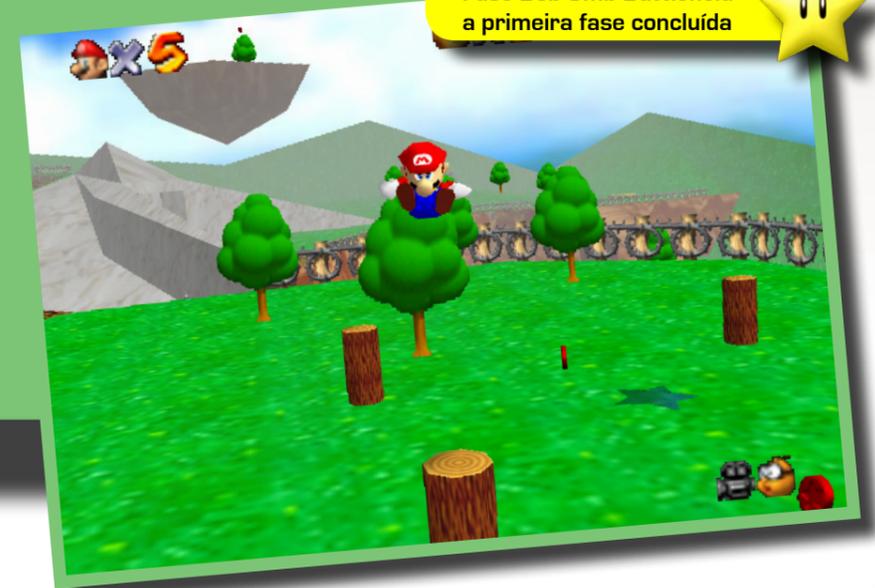
controle a equipe conseguiu dar mais movimentos ao personagem. Mas a equipe sempre tinha problemas com a movimentação de Mario, pois os vários protótipos do controle faziam com que a equipe alternasse constantemente as movimentações. Ao todo, foram mais de 100 protótipos do controle até a sua versão final, sempre se baseando no principal, que era a alavanca analógica. Para o teste dos golpes, a equipe produziu um coelho dourado que interagia com Mario durante os testes, no qual acabou entrando na versão final do game, onde é possível coletar duas estrelas com ele. Uma curiosidade é que Miyamoto queria que a Nintendo desenvolvesse dois analógicos para o controle, onde um seria para uso somente da câmera. Mesmo depois de pronto, Miyamoto não gostava da idéia de colocar o conjunto "C" (os botões amarelos do controle) para a movimentação da câmera.

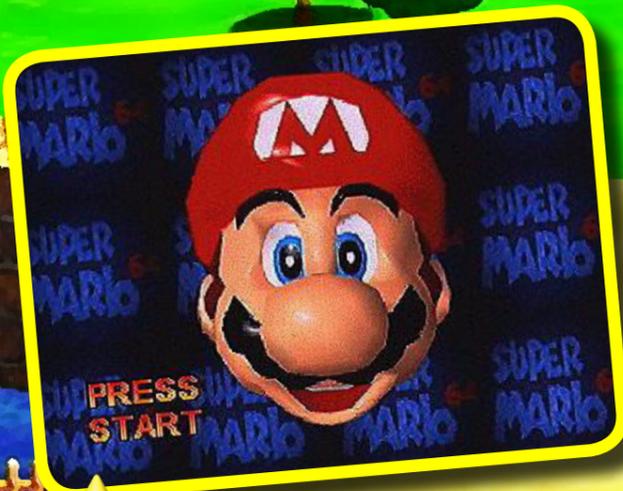
Tudo caminhava bem, até que, no meio do processo de câmera, um dos funcionários dá uma informação inesperada: a Sega teria registrado uma patente sobre alterações de câmeras, no estilo que a equipe pensava para o game, deixando a equipe perplexa. Ao investigar as possibilidades de se usar a câmera, foi descoberto também que outra patente tinha sido registrada algum tempo antes, e que não traria problemas para o uso das câmeras.

Contrariando seus antecessores, Mario 64 infelizmente acabou ficando no modo single player, mas Miyamoto planejava um modo multiplayer. Em sua produção, Miyamoto chegou a desenvolver um protótipo onde Mario e Luigi eram jogáveis, e até mesmo Yoshi estaria no jogo para ajudar Mario. Ao jogar o modo Multiplayer, cada personagem iniciaria em uma parte da fase, onde eles se encontrariam durante as fases. O multiplayer seria em telas divididas, porém Miyamoto não gostava da estética da fase, dizendo que a visão do jogador ficaria muito limitado, então descartou o modo multiplayer.

Já sobre o tamanho do jogo, ele foi drasticamente reduzido. Ao todo, Super Mario 64 apresenta 15 fases, mais as áreas do castelo, mas inicialmente Miyamoto estava planejado inserir 40 cursos. Dentre estes 40 cursos, 32 já estavam prontos. Bob-omb Battlefield foi a primeira fase totalmente concluída, onde demorou cerca de 7 meses para ser finalizada, contando a partir do ponto inicial de desenvolvimento do game.

Fase Bob-Omb Battlefield a primeira fase concluída





## ELEMENTOS DA VERSÃO BETA

Em sua revelação na Nintendo Space World, Super Mario 64 era uma versão beta e estava 50% concluído, mas muito de seus cenários ainda eram versões inacabadas. O Castelo da Princesa possuía um layout diferente, onde o cenário era um tom mais escuro, e não tinha as escadas do Hall principal. Não só o Castelo da Princesa, mas também algumas fases eram bem diferentes, como Lethal Lava Land, onde possuía o Blargg, monstro que saía de dentro da lava, mas que foi descartado na versão final. Em Whomp's Fortress, a fase continuou a mesma, mas alguns elementos foram substituídos, como as texturas nas paredes e os Twomp's, que tinham um formato diferenciado. Outra personagem que foi modificada foi o pinguim, encontrado em Coll Coll Mountain (fase que também possuía muitos elementos não existentes na versão final), que era mais magro. Os golpes de Mario não estavam completos, e até mesmo o Triple Jump estava modificado, onde sua finalização era com um Spin Jump (posteriormente modificado para ser acionado quando se salta em certos inimigos).



Alguns elementos mais misteriosos também foram descobertos por alguns hackers, que criaram "editores de fases". Um deles é um ovo de Yoshi verde, encontrado em Wet Dry World, deixando evidências de que Yoshi poderia estar nos planos de ser inserido no game. Outro elemento é uma chave, encontrada dentro de um Boo em Big Boo's Haunt. Sua finalidade seria para destravar as várias portas encontradas na fase, mas também foi descartada.



A misteriosa chave dentro do clássico Boo



O Monstro Blargg estava na versão beta de SM64



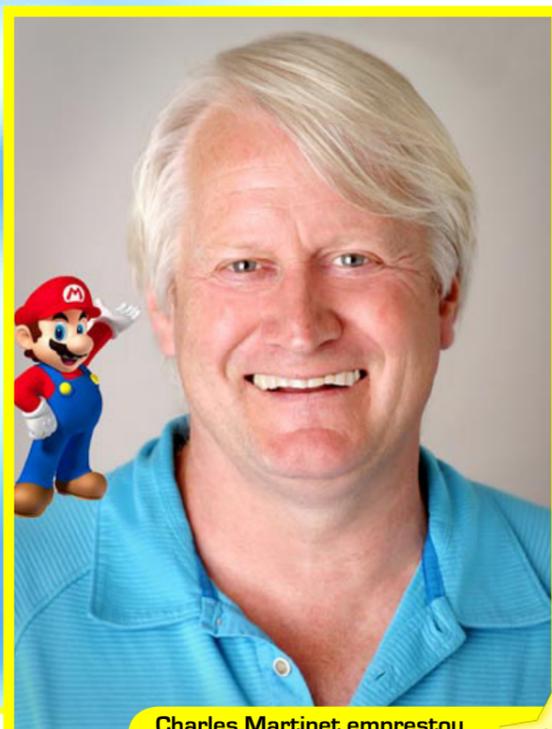
Yoshi deve ter sofrido muito para botar esse ovo!



O Pinguim tinha uma cara triste, além de ser magro

## A VOZ QUE É UM CLÁSSICO

A parte sonora também sofreu alterações, principalmente em sua voz. Em sua fase inicial, Mario possuía voz infantil, e ainda não tinha ganhado sua voz original, como é conhecida em sua versão final com sotaque italiano. Como todos sabem, a dublagem foi feita por Charles Martinet, mas este não é o primeiro game do Mario que Charles emprestou sua voz ao personagem. Sua estréia na pele do bigodudo foi em Mario FUNDamentals, game lançado para Windows 95 um ano antes de Mario 64. Quanto as músicas, elas possuíam toques mais simplistas, lembrando bastante a era 16 bits.



Charles Martinet emprestou sua voz ao Mario. It's me Mario!

## BUGS

Tantas qualidades assim e nem parece que Super Mario 64 possui alguns bugs. Mas eles existem, e são muitos. Mais ainda, muitos desses bugs foram destaques em revistas na época de seu lançamento, e pior ainda, eles divertiam. Muitas vezes vimos revistas publicando algumas coisas "esquisitas" no jogo, como ver Mario dormindo em cima de grades, ou então subindo na cabeça do Rei Twomp, na segunda fase. Outro bug estranho ocorria em "The Princess Secret Slide", onde ao fim do curso, Mario conseguia subir no telhado, ao invés de ir direto para a linha de chegada.

Por falar em telhado, o castelo da princesa possuía um buraco onde era possível cair atrás da porta na entrada do castelo. Ao completar as 120 estrelas, era só ir no canhão, subir no telhado e pegar o Wing Cap. Depois, era só voar para a parte mais alta do castelo, onde Mario cai em uma parte do telhado bem atrás da porta.

Outro bug ocorre logo no início do jogo, onde você pode passar direto sem precisar falar com Lakitu, bastando apenas passar por cima do muro da ponte, sem cair. Assim, Lakitu vai ficar na frente da porta e Mario pode entrar sem problemas na porta.

Talvez o mais estranho é encontrado na escada sem fim, no último Bowser, onde Mario executa um long jump de costas para os degraus e, se pressionado o botão A repetidamente, ele subirá as escadas em uma grande velocidade, chegando ao topo das escadas.

## A MISTERIOSA PLACA "L IS REAL 2401"



Alguns já devem ter ouvido falar sobre este mistério, que se encontra na parte onde os Boos ficam (e onde se acha o caminho para o Big Boo's Haunt). Bem no meio do jardim, há uma escultura de uma estrela, onde em sua placa contém alguns manuscritos. Porém, ele está totalmente ilegível. Segundo alguns jogadores, ela pode conter dois possíveis significados. O primeiro é a escrita Eternal Star (ou Estrela Eterna), o que pode explicar a escultura da estrela acima da placa, que pode ser eterna. Outra explicação é mais intrigante. A placa pode conter a escrita "L is Real 2401", que significa "Luigi is Real with 2401".

A teoria é que este significado tenha a ver com uma possível aparição de Luigi no game. Por causa deste rumor, a IGN recebeu várias perguntas sobre tal possibilidade, chegando a oferecer o prêmio de 100 dólares caso alguém conseguisse provar que Luigi realmente era jogável. Porém, ninguém conseguiu colocar em pratos limpos esta dúvida. Nem mesmo a Nintendo, sendo questionadas inúmeras vezes, confirmou a presença de Luigi no game, até que um dia, na edição de 1º de abril de 1998, a revista Nintendo Power exaltou a curiosidade de muitos jogadores anunciando que contaria tudo sobre o significado na página 128. Tudo não passava de uma brincadeira de 1º de abril da revista, pois suas páginas iriam apenas até a 106.

Mas o mistério não parou por aí. Outra teoria sobre o significado é uma alusão à certa data. 2401 seria 2/4/01, ou seja, quatro de fevereiro de 2001. Neste dia, Paper Mario estava com lançamento marcado, onde Luigi faria sua aparição. Porém, o jogo só chegou no dia 5 de fevereiro, 1 dia depois da data prevista. Uma outra curiosidade é que esta mesma placa aparece em Ocarina of Time, na Dodongo's Cavern, dando dicas que seria realmente esta a teoria. Contudo, a data chegou e nada foi revelado. Outra curiosidade é que, novamente, a placa reapareceu em Luigi's Mansion, mas pouco se comentou sobre essa nova aparição.



A misteriosa placa também é vista em Ocarina of Time



Enquanto o game rola em cima, observamos o mapa em baixo



No Nintendo DS podemos jogar com Yoshi finalmente!



### SUPER MARIO 64 DS

Em novembro de 2004, a Nintendo lançou seu novo portátil, o Nintendo DS, que substituiria o Game Boy Advance. Junto com o novo portátil, um remake de Super Mario 64 foi lançado, onde recebeu ótimas críticas. Porém, o jogo não era somente uma maquiagem de seu original. Muito mais do que um simples remake, a versão de DS ganhou muitos elementos. Já no início do jogo percebe-se a diferença, onde ao invés de apenas Mario sair pelo cano, Wario e Luigi também dão as caras. Porém, nenhum deles assume o papel, e para a surpresa, Yoshi, que descansava tranquilamente, é acordado por Lakitu e comanda o início do jogo. Além disso, é preciso procurar a chave da porta do castelo, pois a mesma está trancada, impossibilitando a entrada.

Além disso, outra inclusão neste remake foi a possibilidade de se jogar multiplayer, planejado anteriormente na continuação do original. No modo multiplayer, quatro jogadores se enfrentam em uma espécie de "caça às estrelas", e é necessário apenas 1 cartucho para jogá-lo. Há também vários minigames, onde é preciso encontrar os vários coelhos espalhados pelo castelo, onde eles possuem chaves para abrir os minigames. Também foram adicionados mais 30 estrelas no jogo, totalizando 150 estrelas para serem procuradas, utilizando cada um dos personagens, que possuem habilidades diferenciadas. Quanto as fases, houve a adição de pequenos cenários totalmente inéditos.



Os gráficos foram levemente melhorados, mas a jogabilidade...

O modo multiplayer de SM64 no Nintendo DS fez a diferença!



Abaixo do Nintendo 64, temos o 64DD, uma idéia sem sucesso!



## A LENDA DE SUPER MARIO 64 II

Com certeza você se lembra do anúncio da Nintendo sobre a produção de uma continuação para Super Mario 64. Anunciado em 1997 como uma sequência para o futuro periférico do Nintendo 64, o 64DD, seu lançamento estava marcado para meados de 1999. Sua demonstração foi feita com apenas uma fase, além de algumas revistas mostrarem a foto de Mario e Luigi lado a lado (mesmo sem saber da veracidade da imagem) em cima de um tapete voador, fase muito parecida com a Rainbow Ride.

Após o lançamento do 64DD, a Nintendo notou o fracasso que foi o periférico e decidiu cancelar de vez o projeto. Porém, em uma declaração feita por Miyamoto, o game seria transferido para um novo sistema que estava em produção. Não se sabe se ele se tratava do Game Cube, mas após o anúncio de Super Mario 64 DS, algumas discussões sobre a sequência cancelada de Super Mario 64 voltaram à tona, pois o game poderia possuir muitas evidências sobre o Mario 64 II. Uma delas é o modo multiplayer, que Miyamoto desejava inserir no jogo, além da possibilidade de se jogar com Luigi. Algumas evidências também estão presentes em Super Mario Sunshine e em Super Mario Galaxy.

A pergunta é: como foi feita a adaptação da jogabilidade no DS, já que ele não possuía controle analógico? Simplesmente a adaptação foi feita em dois tipos de controle. O direcional pode ser usado para movimentar o personagem, além de modificar a função de correr para um dos botões (usando apenas o direcional, o personagem vai caminhar lentamente). Para imitar o analógico do Nintendo 64, a tela de toque foi utilizada, onde seu personagem pode correr sem precisar do auxílio de botões. Porém, como utilizar a stylus para fazer Mario correr?

Na verdade, a intenção era jogar Mario 64 DS com o dedo, utilizando um acessório preso ao dedo polegar para controlar o personagem. Este acessório foi incluso no lançamento do DS, mas não era muito funcional e às vezes incomodava bastante. Era preciso pressionar o polegar com o acessório na tela de toque do DS e deslizá-lo para os lados, imitando assim, o analógico do Nintendo 64. O som do game não sofreu alterações, mas os gráficos foram melhorados em certos aspectos, como os personagens, que foram redesenhados e ganharam mais polígonos, deixando suas aparências mais definidas, assim como os cenários, que receberam mais detalhes e elementos. Contudo, o game também possui falhas. Em certos lugares, é notável a presença da textura dos polígonos, ficando expostos os quadrados e perdendo um pouco da beleza. Porém, não deixa de tirar o brilho sobre este ótimo remake.

## OS INIMIGOS



**Goomba:** Este é o inimigo mais comum na série. Ele não é um grande problema para Mario, e pode ser derrotado com apenas um golpe. Os Goombas eram aliados do Reino dos Cogumelos, mas alguns deles acabaram virando traidores e se juntaram à Koopa Tropa, organização que é comandada por Bowser.

**Amps:** Também chamados de Ampéres ou Electro-Chomps, são bolas de metal eletrificadas e fizeram sua estréia na série em Super Mario 64. Os Amps são comuns no primeiro encontro com Bowser, onde ficam rodeando os cristais, e na pirâmide da fase Shifting Sand Land, onde ficam em paredes. Estranhamente, eles não aparecem em Super Mario 64 DS.



**Bill Blasters:** Usados como defesa para os castelos e fortalezas, eles foram quase esquecidos em Super Mario 64, e mesmo assim, possuem uma aparência diferente das versões anteriores na série. Bill Blasters só estão presentes nas fases Whomp's Fortress após a derrota de Whomp King, e em Dire Dire Docks, após pegar a primeira estrela.

**Bubs:** É um pequeno peixe laranja e pode ser encontrado em Dire Dire Docks. Quando Mario está na água Bubs o persegue, mas não o ataca. Porém, pode provocar um grande dano se Mario, sem querer, o toca.

**Bullet Bill:** São os mísseis usados com o Bill Blaster, e assim como tais, são inimigos comuns na série Mario. Somente podem ser encontrados em Whomp's Fortress após a derrota de Whomp King, e em Dire Dire Docks.



**Fwoosh:** São pequenas nuvens encontradas em Tall Tall Mountain. Ao subir a montanha eles assopram na tentativa de derrubar Mario, e não podem ser destruídas. Já em Super Mario 64 DS, Yoshi possui a habilidade de devorá-las.

**Bob-ombs:** Eles aparecem em quase todas as fases do jogo, principalmente em Bob-omb Battlefield. Não causam danos se encostar neles, mas irão se acender e correrão atrás de você até explodirem, e caso explodam perto de Mario, é dano na certa. Eles podem ser derrotados agarrando-os por trás e arremessando-os ao chão.



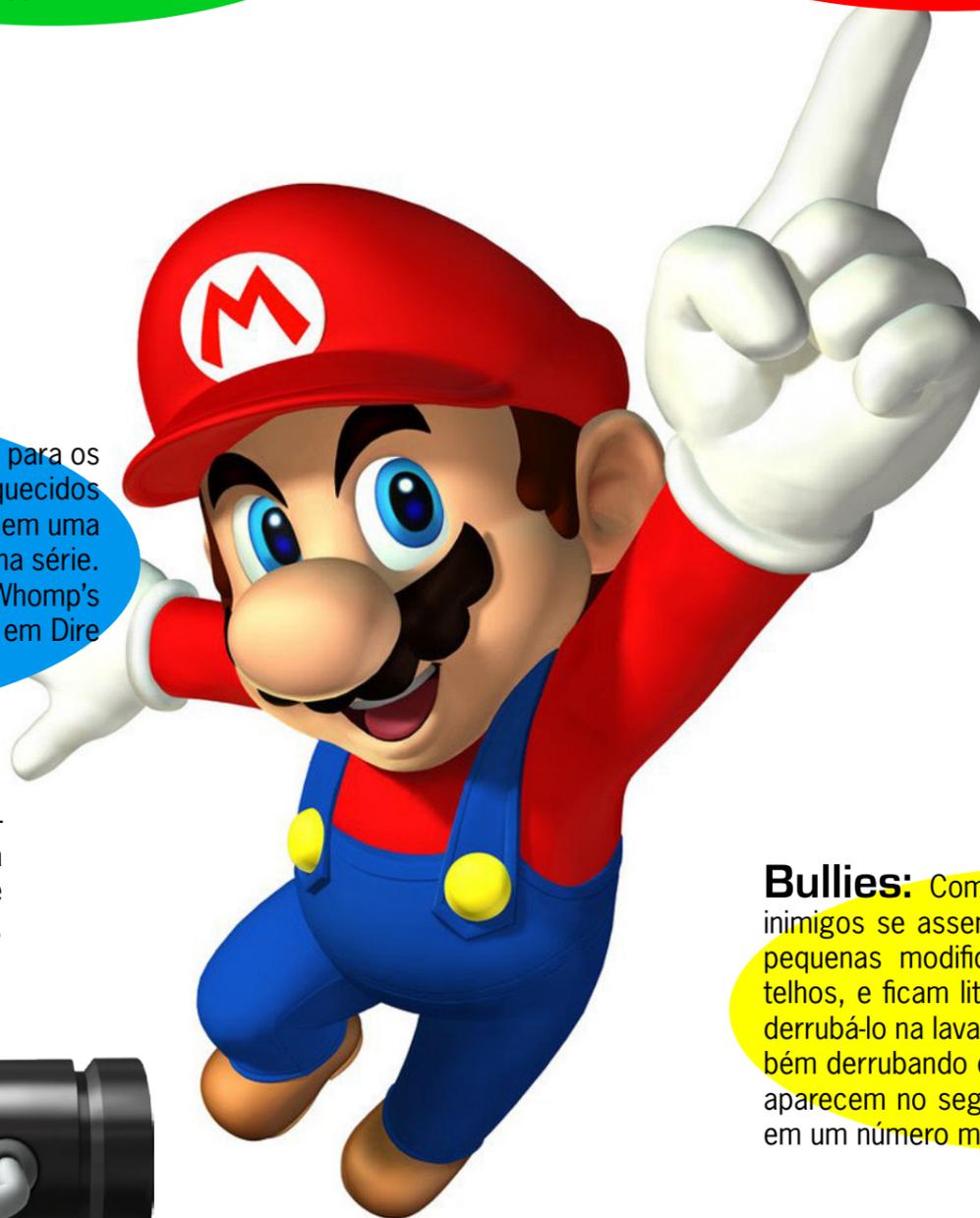
**Fire Spitter:** São pequenas esferas que ficam imóveis na fase. Se Mario está longe, elas são inofensivas, mas se Mario passa por perto de uma, atira uma chama que perseguirá Mario até se extinguir. Podem ser encontradas em quase todo o jogo, mas em Wet Dry World, um erro no design da fase faz com que ela fique inofensiva por ficar no mesmo nível onde a água a apague.

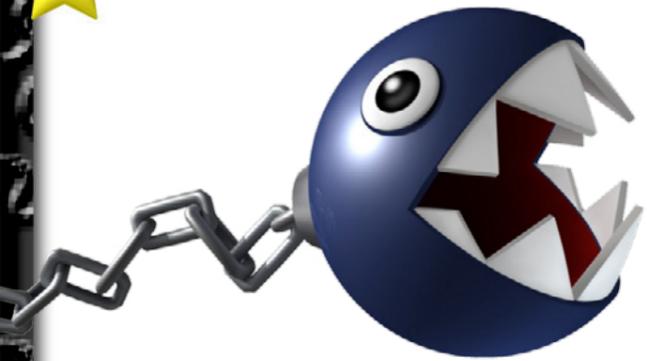
**Big Steelies:** Essas bolas são indestrutíveis e acabam atrapalhando bastante o caminho de Mario nas fases Tiny Huge Island, Bob-omb Battlefield, Battle Fort e Tall Tall Mountain. Porém, em Super Mario 64 DS, eles podem ser destruídos com um Super Mushroom.

**Bullies:** Comuns em Lethal Lava Land, esses inimigos se assemelham aos Bob-ombs, mas com pequenas modificações. São extremamente perigosos, e ficam literalmente empurrando você para derrubá-lo na lava. O único modo de vencê-lo é também derrubando eles na lava com golpes. Também aparecem no segundo encontro com Bowser, mas em um número menor.



**Boos:** Os Boos tiveram pouca aparição no game. Podem ser encontrados no jardim do castelo, onde um deles guarda a passagem para a fase Boo's Haunt Big. Se Mario fica cara a cara com um deles, eles não atacam e ficam invisíveis, mas ao virar as costas, avançam para o ataque. Podem ser derrotados com uma pisada ou um stomp, mas apenas se estiver de costas para ele.

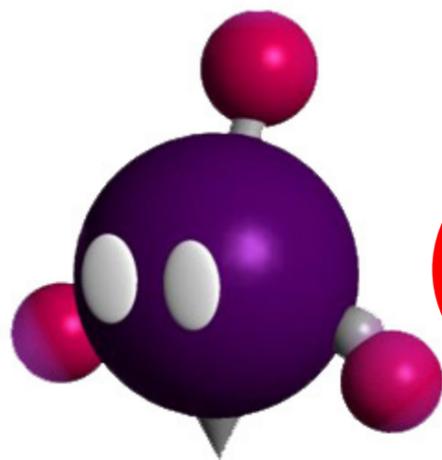




**Chain Chomps:** Essa bola fica acorrentada a um tronco guardando uma estrela atrás de uma grade em Bob-omb Battlefield. Ele é lento, mas se for atacado perderá um bocado de energia. Pode ser imobilizado se usado um Bob-omb contra ele ou arremessando uma caixa. Sua primeira aparição foi e SMB3 no NES.

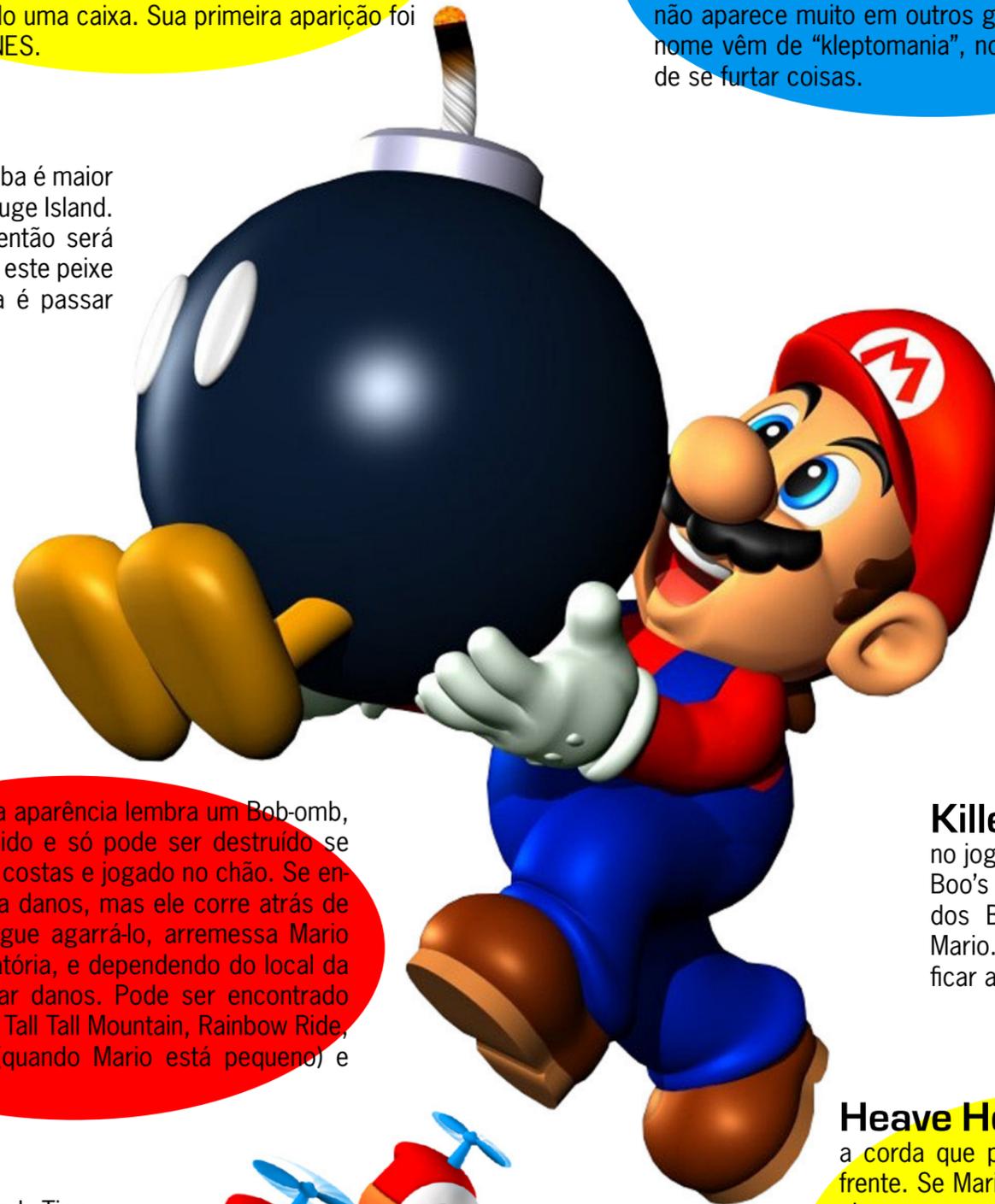
**Bubba:** Semelhante aos Bubs, o Bubba é maior e usa óculos escuro e aparece em Tiny Huge Island. Mario nunca pode ficar perto dele, ou então será devorado e perderá uma vida. Pra piorar, este peixe é indestrutível, então a única alternativa é passar bem longe dele.

**Grindel:** É um grande bloco totalmente enfaixado com a aparência de uma múmia, que fica dentro da pirâmide de Shifting Sand Land. Seus ataques consistem em ficar pulando na fase e esmagando ao tentar passar por baixo dele, e retira bastante energia de Mario. Grindel fez sua estréia em Super Mario 64, mas após sua estréia, somente apareceu em Mario Party 2.



**Chuckya:** Sua aparência lembra um Bob-omb, mas é roxo. É rápido e só pode ser destruído se for agarrado pelas costas e jogado no chão. Se encostado, não causa danos, mas ele corre atrás de Mario, e se consegue agarrá-lo, arremessa Mario a uma direção aleatória, e dependendo do local da queda, pode causar danos. Pode ser encontrado em Wet Dry World, Tall Tall Mountain, Rainbow Ride, Tiny Huge Island (quando Mario está pequeno) e Bowser in the Sky.

**Fly Guy:** Presentes em Shifting Sand Land, Tiny Hyge Island, Tall Tall Mountain, Rainbow Cruise e Snowman's Land, eles podem causar danos em Mario mergulhando contra ele ou simplesmente atirando fogo. Se Mario acerta um deles com um salto na cabeça ou um stomp, Mario executa um Spin Jump, dando a capacidade de alcançar lugares inacessíveis.

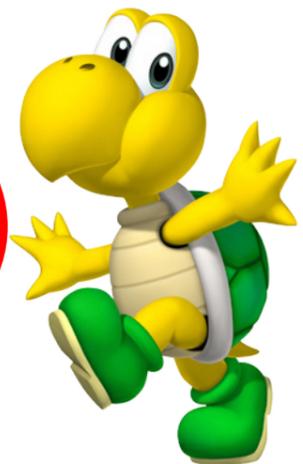


**Klepto:** Este urubu fica sobrevoando a areia movediça da fase Shifting Sand Land e carregando uma estrela. Ele também é capaz de roubar o chapéu de Mario, deixando-o mais vulnerável a ataques. Fez sua estréia em Super Mario 64, mas não aparece muito em outros games da série. Seu nome vêm de "kleptomania", nome dado ao hábito de se furtar coisas.



**Bookends:** São livros que vivem em Big Boo's Haunt, e podem pegar Mario de surpresa por ficarem escondidos em estantes, fazendo com que perca um bocado de energia. Porém, ao serem derrotados, liberam uma moeda azul.

**Koopa Troopa:** Apesar de serem inimigos comuns na série, os Koopa Troopas fizeram uma rara aparição em Super Mario 64, onde estão em Bob-omb Battlefield e Dire Dire Docks. Mesmo com sua aparição rara, eles são inofensivos, e até fogem de Mario. Ao acertá-los, o casco é liberado e Mario pode utilizá-lo para "esquiar" em algumas partes.



**Killer Chair:** Só existem dois inimigos deste no jogo, e são encontrados em um quarto na fase Big Boo's Haunt. Seu ataque é simples, mas ao contrário dos Bookends, eles não desaparecem ao acertar Mario. Não é difícil desviar de seu ataque, mas podem ficar atormentando-o enquanto estiverem no quarto.

**Heave Ho:** São pequenos robôs movidos a corda que possuem pequenas pranchas na frente. Se Mario pisa em cima de sua prancha, ele arremessará Mario para cima, podendo tanto ajudá-lo como podem acabar machucando-o. Enquanto eles tiverem pressão na corda, eles poderão andar e perseguir Mario, mas ao acabar a pressão, páram e recarregam a pressão da corda. Aparecem em Tick Tock Clock e Wet Dry World.





**Lakitu:** Ele teve um papel importante em Super Mario 64. Foi o câmera a gravar toda a aventura de Mario durante o jogo. Logicamente a câmera não permitia vê-lo, mas ao chegar na sala dos espelhos, era possível ver Lakitu acompanhando Mario em sua jornada. Uma maneira bem criativa de mostrar a interação com a câmera do jogo. Porém, Lakitus inimigos também apareceram em Tiny Huge Island e Rainbow Ride, onde cada um dava 5 moedas se fossem derrotados.

**Mad Piano:** Sua aparição se dá em Big Boo's Haunt, e esconde uma moeda vermelha por detrás dele. Ao entrar na sala, ele é inofensivo, mas ao se aproximar, ele começa a pular e tentar morder Mario, causando barulho e até mesmo assustando os desprevenidos. Esqueça de tentar destruí-lo, pois ele não pode ser atingido por nenhum tipo de ataque.

**Micro Goomba:** Presente desde Super Mario Bros 3, eles podem ser encontrados em Tiny Huge Island, no mundo pequeno. Eles atacam Mario, mas não causam dano. Porém, eles costumam ficar em lugares altos e se acertam Mario, são capazes de empurrá-lo em direção ao buraco, causando uma morte certa.



**Money Bag:** Estreou na série em Super Mario 64. Somente dois destes inimigos aparecem em Snowman's Land e de longe eles tem o formato de moedas comuns. Ao se aproximar, sua face se revela e tomam o formato de bolsas de moedas, pulando em cima de Mario e causando danos. Ao ser derrotado, fornece 5 moedas como recompensa.

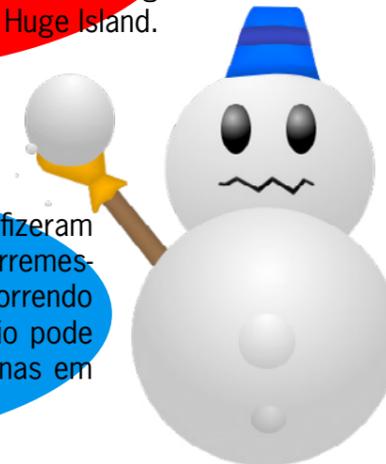


**Monty Mole:** Geralmente eles são covardes, mas podem atrapalhar sua vida em certos momentos. Eles vivem em conjunto se escondendo em buracos, e ao ver Mario passar, se levantam e atiram pedras, depois voltam a se esconder. Aparecem em Hazy Maze Cave, na parte com gazes, e em Tall Tall Mountain.



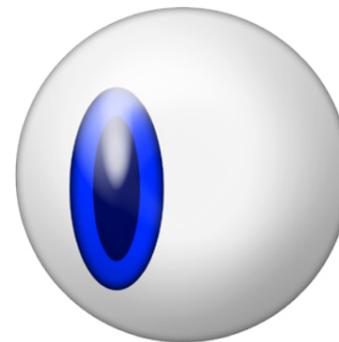
**Piranha Plant:** Presente em toda a série desde o primeiro Super Mario Bros, eles são casualmente calmos em Super Mario 64, onde passam o tempo dormindo. Se Mario passar andando cuidadosamente elas não despertarão. Do contrário, irão acordar e tentar atingir Mario, arrancando uma boa fatia de energia. Aparecem em Whomp's Fortress e Tiny Huge Island.

**Mr. Blizzard:** São bonecos de neve e fizeram sua estréia em Super Mario 64. Alguns deles arremessam bolas de neve, e podem ser derrotados correndo em volta deles. Em Super Mario 64 DS, Wario pode derrotá-los com socos. São encontrados apenas em Cool Cool Mountain e Snowman's Maze.



**Pockeys:** São cactus que estrearam em Super Mario Bros 2. Em Super Mario 64, sua aparição não é freqüente, marcando presença em Shifting Sand Land. Pode ser derrotado batendo em cada parte de seu corpo até desaparecer, mas se bater em apenas uma, ele irá se reintegrar, voltando ao tamanho normal. Também pode ser derrotado com uma pancada na cabeça ou jogando um Bob-omb contra ele.

**Mr. I:** O único modo de se derrotar estes olhos é fazendo com que ele olhe para você e faça com que ele dê voltas acompanhando Mario. Sua estréia na série foi em Mario 64, e aparece em Big Boo's Haunt e Lethal Lava Land.



**Podoboo:** Em Super Mario 64 são praticamente irreconhecíveis. São os pedaços de fogo que pulam nas plataformas em Lethal Lava Land. Também aparece em Bowser in the Sky, quando Bowser cospe fogo. Ele começa a pular e correr atrás de Mario até se extinguir. São indestrutíveis, e se atingir Mario, fará com que o personagem corra descontroladamente.





**Snufits:** São rápidos atiradores que ficam flutuando, esperando pela aproximação de Mario, e estão presentes em Hazi Maze Cave, na caverna de metal.

**Skeeter:** Parecidos com os Scuttle Bugs, eles se diferenciam pela cor azulada e por andar somente na água. Skeeter aparece no quadro de Wet Dry World, onde existem muitos deles. Também marcam presença em Dire Dire Docks.



**Swomper:** Encontrados apenas em Hazi Maze Cave, estes morcegos ficam pendurados no teto esperando Mario passar para poder atacar. Porém, eles são lentos e dificilmente conseguirão atingi-lo.

**Pushi Wall:** São blocos que saem das paredes, na tentativa de derrubar Mario em locais que podem causar danos ou até tirar uma vida. Presentes em Whomp's Fortress e Lethal Lava Land.

**Scuttle Bug:** Estes inimigos se parecem com aranhas, e fizeram sua estréia em Super Mario 64. Não são tão ágeis, e são inimigos fáceis de derrotar. Habitam as fases Hazy Maze Cave e Big Boo's Haunt.

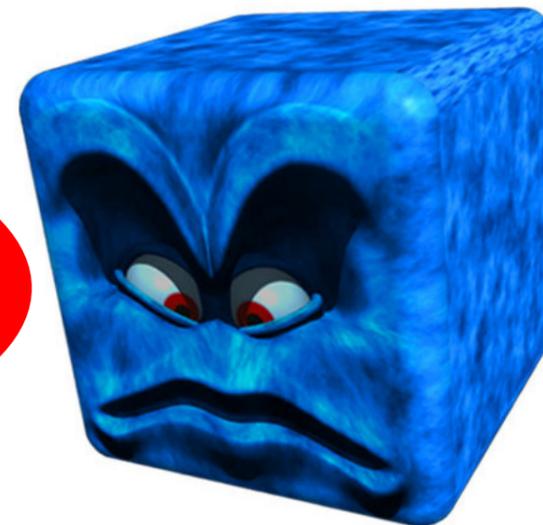


**Spinies:** Os Spinies são como os Koopas, mas se diferenciam por serem espinhudos com a cor do casco avermelhado. Geralmente são usados como armas por Lakitus durante as fases. Spinies já marcaram presença em vários jogos da série, e em SM64, estão presentes em Tiny Huge Island e Rainbow Ride.



**Tox Box:** Presente apenas em Shifting Sand Land, essas caixas metálicas ficam nas plataformas que flutuam acima da areia movediça, e é preciso ficar parado em um local exato onde ele possui uma abertura, evitando esmagar Mario. Em Super Mario 64 DS, Wario pode acertar o Tox-Box, jogando-os na areia movediça.

**Thwomp:** Os Thwomps estrearam em Super Mario Bros 3 e acabaram marcando presença em quase todos os games da série. Em Super Mario 64, eles foram bem modificados, onde se tornaram blocos azuis e sem pontas. Ao mesmo tempo em que são inimigos, podem ser usados como plataformas para alcançar lugares altos. Podem ser encontrados em Whomp's Fortress e Tick Tock Clock.



**Spindrift:** Personagem original em Super Mario 64, estes inimigos possuem uma flor em sua cabeça que fica girando sem parar. Se Mario pisa em sua cabeça, pode realizar um Spin Jump. Pode ser encontrado em Snowman's Land e Cool Cool Mountain.

**Sushi:** Eles são calmos e não tentam atacar Mario, exceto se Mario por um acaso se aproxima dele, e não existe nenhuma maneira de tentar derrotá-lo. Sushi fez sua estréia em Super Mario 64, onde teve pouca participação nos games seguintes.

**Spindel:** Semelhante a um Grindel, mas na forma de um rolo compressor, ele fica rolando para frente e para trás dentro da pirâmide de Shifting Sand Land. Spindel teve uma aparição única na série, além de estar presente também em Super Mario 64 DS.



**Venus Fire Trap:** Ao contrário das dorminhocas Piranhas Plants, estas plantas aparecem repentinamente quando Mario passa por certos locais. Porém, ao contrário dos outros games da série, elas aparecem no chão, e não em canos como de costume. São encontradas em Tiny Huge Island e Bowser in the Sky.



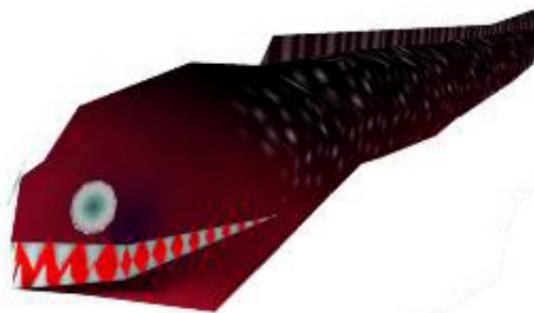
**Ukiki:** Este macaquinho inferniza a vida de Mario em Tall Tall Mountain, e tenta roubar o chapéu de Mario para usá-lo. Ao tentar recuperar o chapéu, ele simplesmente dificulta a situação e começa a fugir com o chapéu. Ele também é a chave para uma das estrelas em Tall Tall Mountain.

**Tweester:** São os furacões que aparecem em Shifting Sand Land. Ao ser atingido por um, Mario executa um Spin Drift, e do mesmo jeito em que eles podem atrapalhar, também podem ajudar Mario a alcançar lugares muito altos.



**Whomps:** Os Whomps são grandes blocos de pedra, onde tentam esmagar Mario jogando-se de cara no chão. Para derrotá-los, é preciso esperar eles se jogarem e fazer um Stomp em suas costas. Os Whomps fizeram sua estréia em Super Mario 64, e podem ser encontrados em Whomp's Fortress e em Bowser in the Sky.

**Unagi The Eel:** Esta enguia aparece em duas fases: no navio de Jolly Roger Bay, onde fica guardando a entrada pela janela, e em Dire Dire Docks. De longe ela é inofensiva, mas ao chegar perto, ela tentará atingir Mario. Ela também esconde uma das estrelas contidas no jogo.



**FALA QUE EU TE ESCUTO...**

**FORUM**

**GAME**

**SÊNIOR**

Diversão do passado sempre presente



## AS FASES

### BOB-OMB BATTLEFIELD

TOTAL DE MOEDAS: 146

Lar do Big Bob-Omb (onde ele é o primeiro a ser enfrentado para se conseguir a primeira estrela), esta é a primeira fase do jogo, e a única que não exige estrelas para entrar. Encarada mais como um "treino" para os iniciantes, esta fase não possui muitos obstáculos, além das estrelas, que são fáceis de pegar. A maior dificuldade que se encontra na fase é o caso de coletar todas as 146 moedas existentes. É preciso ter o Wing Cap (chapéu com asas) para conseguir as moedas que estão no ar. É possível conseguir todas com o canhão, mas isso se a sua paciência permitir.



### WHOMP'S FORTRESS:

TOTAL DE MOEDAS: 141

Whomp's Fortress traz como líder o Rei Whomp, onde ao ser derrotado, crescerá uma torre no local de batalha. Esta fase é pequena, e não traz tantos perigos. Porém, ela traz uma das estrelas mais bem escondidas do jogo. Em Super Mario Galaxy 2, Whomp's Fortress reaparece, mas como Galaxy Throwback, onde todo o estágio permanece o mesmo, a não ser pelos gráficos bem mais refinados e músicas retrabalhadas, além da ausência das ilhas flutuantes.

### JOLLY ROGER BAY

TOTAL DE MOEDAS: 104

Jolly Roger Bay é uma fase que se destaca pela sua tranquilidade, principalmente por sua música. É prazeroso explorar a fase enquanto sua música faz com que você se esqueça dos problemas. Porém é preciso ficar de olho no medidor de energia, pois ele também é o fôlego de Mario quando se está debaixo d'água, e esta será sua maior preocupação, já que aqui não há muitos inimigos. Jolly Roger Bay possui muitas curiosidades que podem passar despercebido por alguns, mas que dão um toque a mais. Ao entrar na fase pela primeira vez, a superfície está totalmente coberta por um nevoeiro, além do céu, que está totalmente escuro e coberto por nuvens. A partir da segunda estrela, o nevoeiro se dissipa e o céu fica totalmente azul. Outra curiosidade é em relação à música do jogo. Quando Mario se encontra em terra firme, a música é executada apenas com um toque simples no teclado. Ao entrar na água, a música ganha um sintetizado de fundo que acompanha o toque do teclado. Já na parte da caverna, a música ganha batidas de bateria suave acompanhando o sintetizado com o teclado. Outra curiosidade é que, na versão japonesa, o quadro usado para entrar na fase possui a pintura de bolhas de ar, enquanto na versão americana, a pintura é de um navio afundado. Por fim, Jolly Roger é o nome do navio pirata do Capitão Gancho nos contos de Peter Pan.



O quadro da esquerda aparece na versão americana, enquanto o da direita é da versão japonesa de SM64

## COOL COOL MOUNTAIN: TOTAL DE MOEDAS: 154

Fases no gelo sempre dão trabalho, e Cool Cool Mountain não foge à exceção. O cuidado aqui deve ser grande, pois não há paredes que possam segurar Mario caso ele escorregue demais. A música é agradável, mas é preciso paciência pra ouvir o choro do pingüim ao tentar levá-lo à sua mãe. Ao devolvê-lo, se Mario tentar pegar o pingüim novamente, sua mãe irá atrás de você até que solte seu filhote. A terceira estrela é uma corrida onde Mario enfrenta um pingüim, mas ao conseguir todas as 120 estrelas e ao voltar a mesma estrela, o pingüim estará maior e mais difícil de vencer.



## BIG BOO'S HAUNT: TOTAL DE MOEDAS: 151

O cenário de Big Boo's Haunt é sombrio, e possui muitos inimigos esquisitos, como livros que atacam, piano que tenta abocanhar Mario e cadeiras que se jogam para cima do personagem. Logicamente, como o nome diz, é infestado de Boo's. Mario também enfrenta o grande fantasma Big Boo duas vezes, onde uma delas se encontra na varanda da mansão, e ao derrotá-lo, a estrela vai direto para o telhado. Nesta parte, o game dispõe de um dos piores ângulos de câmera para guiá-lo. Esta é a única fase onde a música é exclusiva, não aparecendo em nenhum outro estágio.



## HAZY MAZE CAVE: TOTAL DE MOEDAS: 139

Talvez esta seja a maior e mais irritante fase do jogo, pois existem muitas passagens e áreas a serem exploradas, e todas precisam de paciência, principalmente ao tentar pegar as oito moedas vermelhas na plataforma flutuante. Esta plataforma possui quatro interruptores com setas que indicam a direção em que a plataforma deve seguir, contendo obstáculos durante o percurso. Além disso Hazy Maze Cave esconde também o interruptor que aciona as caixas verdes, onde pode-se pegar o chapéu para transformar-se em Metal Mario.



## LETHAL LAVA LAND

TOTAL DE MOEDAS: 133

Como o nome sugere, a fase inteira é cercada por lava, então é preciso cuidado ao caminhar. Alguns lugares em terra firme são cheios de armadilhas, como labaredas que são jorradas para cima ou os pequenos Podoboos, que saltam da lava e começam a pular no chão perseguindo Mario. No centro da fase, há um vulcão, onde é possível entrar nele e descobrir outra área da fase a ser explorada. Esta é a fase mais fácil para se conseguir todas as moedas vermelhas, pois todas elas estão em um quebra-cabeça com o desenho de Bowser (onde esta é a arte de Super Mario Bros 3). Porém, conseguir todas as moedas na fase não é uma tarefa fácil, já que elas podem simplesmente cair dentro da lava, impossibilitando o resgate.



## SHIFTING SAND LAND

TOTAL DE MOEDAS: 136

Shifting Sand Land dá a impressão de ser uma fase vazia, por se passar em um deserto. Porém, não é o que a aparência demonstra. Por fora, a fase possui várias áreas com areia movediça. Algumas delas com escapatória, como as partes mais claras, outras apenas ao se pisar já é morte instantânea, como as partes mais escuras. O topo da pirâmide encontrada na fase também esconde um dos chefes, o Eyerok. Coletar as moedas vermelhas dá certo trabalho, pois exige que o jogador explore a fase do lado de fora e do lado de dentro da pirâmide.



## DIRE DIRE DOCKS

TOTAL DE MOEDAS: 106

Dire Dire Docks é uma fase com uma dificuldade mais acentuada por ser praticamente toda tomada pela água. A coleta das estrelas não é difícil, a não ser pela última, onde se precisam recolher 100 moedas. Como a fase possui poucas moedas, fica complicado de se conseguir a última estrela. Porém, a fase proporciona uma diversidade marinha ótima, onde se destacam arraias, tubarões, enguias e peixes. A entrada para Dire Dire Docks também esconde a fase para enfrentar Bowser pela segunda vez, em Bowser in the Fire Sea, mas só será liberada após recolher a primeira estrela. A fase de Bowser também interage com Dire Dire Docks, onde nesta se encontra um submarino do outro lado da fase. Ao derrotar Bowser, o submarino desaparece e libera uma passagem, e se Mario se aproxima da passagem, é jogado para o lado de fora do Castelo da Princesa.



## SNOWMAN'S LAND

TOTAL DE MOEDAS: 127

Mais uma fase de gelo, mas ao contrário de Cool Cool Mountain, Snowman's Land não possui precipícios, o que já é um seguro a mais. No centro da fase, um gigantesco boneco de neve está esculpido, onde Mario deve passar por uma passarela congelada com a ajuda de um Pingüim. Durante a passagem, o boneco irá tentar literalmente "assoprar" Mario para fora da passarela. Isso não causará sua morte, mas Mario perderá seu boné, e é preciso vasculhar a fase à procura dos Mr. Blizzards (bonecos de neve), onde eles estão com o boné de Mario. Ao lado do boneco de neve gigante, há um Iglu, onde Mario pode entrar e explorar seu interior, revelando-se uma fase interessante e com uma grande beleza. Os efeitos de transparência do gelo são lindos, mas também são uma forma de criar labirintos, fazendo com que Mario se perca facilmente.



## WET DRY WORLD

TOTAL DE MOEDAS: 152

Talvez esta seja a fase mais divertida de se explorar. Wet Dry World é uma fase em que o jogador controla o nível da altura de água na fase através de cristais que se encontram espalhados pela fase. Cada cristal está em uma determinada altura, onde denomina o nível em que a água irá chegar. Contudo, o jogador pode controlar o nível de água ao pular no quadro de acesso à fase. Se Mario salta baixo para dentro do quadro, ao entrar na fase, o nível da água estará ao nível do chão. Ao entrar no quadro com um salto no topo do quadro, o nível da água estará no máximo, acima ainda do cristal mais alto. Existem quatro variações de altura, deixando à escolha do jogador o quão será vantajoso para se iniciar a fase. Há também uma cidade escondida, onde só teremos acesso através do canhão ou com o nível da água no máximo. No final da década de 90, a fase Wet Dry World foi usada para a gravação de um comercial americano, chamado "Got Milk?". No comercial, duas crianças estão jogando a fase e tentando saltar uma plataforma, quando Mario olha para a tela e salta para fora da TV. Mario passa pela fase e pula direto para a geladeira, onde agarra a caixa de leite e bebe inteira. Mario fica em um tamanho maior e volta para a TV, onde consegue pular as plataformas da fase.

## TALL TALL MOUNTAIN

TOTAL DE MOEDAS: 137

Tall Tall Mountain é perigosa, pois é uma fase fácil de cair. Porém, nem sempre o final da queda é um precipício. Muitas vezes a queda acaba terminando no início da fase, principalmente na cachoeira, que exige controle para atravessar a pequena passarela. Resgatar as oito moedas vermelhas não é uma tarefa difícil, já que elas ficam praticamente juntas, mas é preciso atenção para saltar entre os cogumelos onde elas se encontram. Por falar em moedas, conseguir resgatar todas da fase é bem complicado, já que uma delas pode cair no precipício, forçando o jogador a começar novamente. No topo da montanha, há o Ukiki, um macaquinho que pode roubar o boné de Mario, deixando-o mais vulnerável à danos.



## TINY-HUGE ISLAND

TOTAL DE MOEDAS: 192

Tiny-Huge Island é dividido em dois tipos de mundo (um pequeno e outro grande), e qualquer um deles podem ser acessados inicialmente, só dependendo do quadro em que o jogador entra (o quadro pequeno ou o grande). Esta fase é a que contém o maior número de moedas para coletar, então não será problema para conseguir 100 moedas para ganhar a estrela. Contudo, é demorado para se conseguir todas as moedas da fase, e para conseguir todas as moedas, é preciso ficar de olho no jeito em que se eliminam certos inimigos, como os Goombas no mundo grande. Eles devem ser mortos com um Stomp para conseguir uma moeda azul (5 moedas). Se eles forem mortos apenas com uma pisada, eles darão ao jogador apenas uma moeda amarela. Como a fase é dividida em duas partes onde são iguais, o jogador pode se confundir ao procurar certo item em alguns lugares.



## RAINBOW RIDE

TOTAL DE MOEDAS: 146

A última fase do jogo e a mais calejável de todas, em todos os sentidos. A fase inteira se passa no céu, e acaba sendo um precipício, e qualquer vacilo é morte. A única estrela que não dará problemas é resgatando as oito moedas vermelhas, onde elas ficam juntas em um pequeno labirinto. Porém, conseguir as 100 moedas não pode exigir erros, pois o jogador dependerá de saltos certos entre as paredes do labirinto. Na parte de baixo do labirinto, será preciso acionar o interruptor que revela as moedas azuis, e o jogador precisa saltar de parede em parede, sem errar, para conseguir pegar todas. Do contrário, só mesmo reiniciando a fase. Além disso, também é um grande desafio conseguir todas as moedas da fase, por causa das constantes quedas de moedas nos precipícios.

## TICK TOCK CLOCK

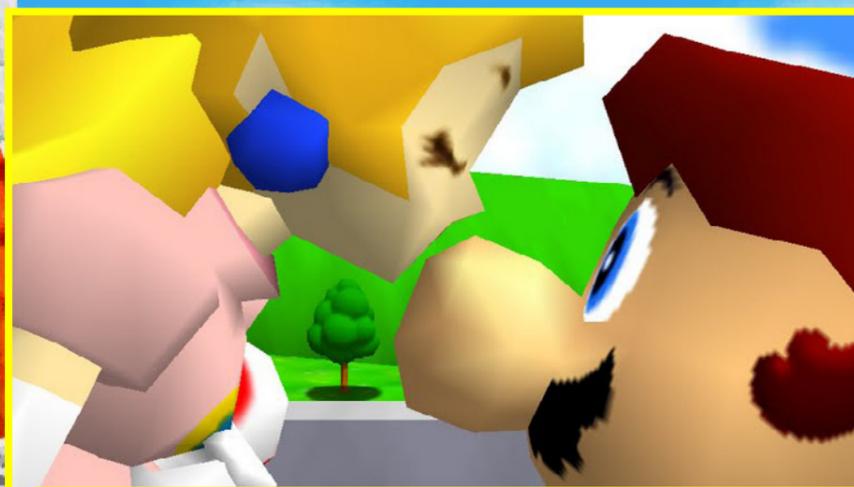
TOTAL DE MOEDAS: 128

Esta é uma das fases mais chatas de Super Mario 64, pois é muito fácil morrer por ser tomada por um precipício. A exemplo de Wet Dry World, Tick Tock Clock pode ser influenciado pelo jeito que o jogador entra no quadro (ou no caso deste, no relógio) Dependendo da posição do ponteiro de minutos em que o jogador entra na fase, o relógio pode variar a velocidade de seu funcionamento dentro da fase. Ao entrar com o ponteiro em zero minuto, a fase estará totalmente paralisada, podendo facilitar no resgate de algumas estrelas. Quanto maior o número de minutos, mais rápido o relógio funcionará dentro da fase. Como é preciso do relógio funcionando para resgatar outras estrelas, eles podem influenciar a dificuldade do jogo. Outra tarefa difícil é para conseguir todas as moedas do jogo, já que é muito fácil um inimigo ser destruído e as moedas irem direto para o buraco, obrigando o jogador a recomeçar tudo. É possível conseguir todas as moedas com o relógio parado, mas é preciso praticar bastante o salto na parede. Uma pequena curiosidade: a estrela "The Pit and the Pendulums" é um trocadilho com o livro de Edgar Allan Poe, The Pit and the Pendulum.





120 estrelas e finalmente encontramos Yoshi. O que não fazemos para rever um amigo...



Depois de vasculhar fases, coletar moedas e estrelas, derrotar Bowser e salvar essa loira metida a princesinha, só ganhamos um beijo? Poxa!



Segurar Bowser pelo rabo e poder girá-lo, marcou um dos momentos mais inesquecíveis do game!



## AINDA NÃO JOGOU?

A alegria de rever um dos maiores clássicos da história é imensa, e nada mais justo do que compartilhar essa nostalgia com vocês. Todo aquele tempêro feito pelas mãos de Miyamoto nos jogos anteriores continua o mesmo, e poder degustar de Mario 64 hoje em dia sem perder o sabor é impagável. Os 15 anos que nos separam do lançamento de Super Mario 64 nos faz lembrar daqueles dias que caminhávamos até as locadoras para poder conhecer o Nintendo 64 e o novo Mario. Se você não chegou a viver esta época, ou se ainda não conhece o game, não perca tempo. A beleza que fez de Super Mario 64 um grande jogo ainda continua lá, e é bem capaz de fazer você abandonar aquele jogo que você queria tanto jogar nos consoles atuais para se render ao primeiro mundo 3D de Mario. Resgatar a Princesa Peach? Esqueça ela. Nada melhor que poder sentar em seu sofá para explorar o vasto mundo de Super Mario 64 e esquecer do tempo.



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

# 10

# GIRLS OF WAR



**BATEMOS UM PAPO COM ESSAS BLOGUEIRAS GAMERS E DESCOBRIMOS QUE ELAS NÃO BRINCAM EM SERVIÇO QUANDO O ASSUNTO É VIDEOGAME!**

- por OLD GAME MASTER -

**GAME SÊNIOR:** Como pergunta inicial, gostaríamos de saber como, quando e onde surgiu a idéia da formação da equipe Girls of War e também como se conheceram?

**CARLA RODRIGUES:** Quando comecei a escrever profissionalmente sobre games em uma revista, conheci a Bruna Torres, que já era redatora da mesma revista. Paralelo a isso, eu tinha um blog de games e percebi que a grande maioria dos outros blogs sobre o assunto era composta por equipes masculinas, mas eu desconhecia blogs de games feito por equipes femininas. Então perguntei para a Bruna o que ela achava de criarmos um blog e ela adorou a idéia. As outras meninas conhecemos através de redes sociais, ou porque liam o blog e a revista e com o passar do tempo todas ficamos muito amigas.

**GAME SÊNIOR:** Para cada ação, existe uma reação igual e muitas vezes contrária. Gostaríamos de saber como os amigos e familiares reagiram a idéia de um grupo de garotas se dedicarem ativamente e de forma tão profissional ao universo dos games?

**CARLA RODRIGUES:** Minha família apóia muito o que eu faço. Nenhum deles lê o blog diariamente, mas vira e mexe perguntam como vai o GoW, gostam de saber quantas pessoas lêem o que a gente escreve, qual foi o assunto que gerou mais repercussão. Meu pai compreende que os videogames são mais do que o hobby pra mim e é o meu trabalho. Nunca tive problemas quanto a isso em casa ou com os amigos - a não ser aquelas piadinhas batidas sem graça do tipo "nossa, mas você trabalha muito dando tirinho em videogame, hein", mas essas eu já tiro de letra.

**BEBS:** No meu caso a reação foi tranquila. Minha família e amigos são acostumados com a minha paixão pelos games, que vem desde a infância, então eles acharam natural que eu escrevesse sobre o tema. Alguns amigos na época de colégio e faculdade até insistiam que eu deveria criar um blog gamer, mas eu não tinha vontade de iniciar um sozinha, por conta própria.

**BRUNA TORRES:** Meus amigos sempre acham muito legal quando falo que tenho um blog sobre videogame com mais quatro mulheres. Mas falo dos amigos mesmo, colegas de trabalho, às vezes, acham a idéia estranha, isto porque muitas vezes não entendem muito do assunto. Já meus familiares não entende muito do assunto, apenas alguns tios e primos, e eles torcem para o sucesso do nosso trabalho. Gostam da iniciativa e acham bacana.

**CLARICE:** No começo meus pais (pelo que percebi) acharam a idéia meio boba, mas conforme viram o crescimento do blog e de como a Indústria anda crescendo, a minha paixão por "joguinhos" foi um pouco mais compreendida. Entre os amigos sempre sou a "nerdona", mas sem preconceitos. Quando querem dicas, me procuram, e sempre que descolam algo novo com relação aos games, sempre lembram de mim.

**VIVI:** Meus amigos disseram um grande e sonoro "é a sua cara", isso porque sempre fui gamer desde que me entendo por gente e, por isso, escrever em um blog voltado exclusivamente para o tema para mim é um trabalho divertido que, apesar de parecer "simples", encaro com muita dedicação e até sacrificando alguns minutinhos do meu almoço durante a semana para sempre manter o blog atualizado.

**GAME SÊNIOR:** Não apenas os avatares usados como apresentação do Blog como também o trabalho de cada membro da equipe revelam aspectos interessantes da personalidade de vocês, isso aliado ao fato de algumas das garotas serem de cidades e regiões diferentes do país. Gostaríamos de saber como é passar essa diversidade aos leitores? E gostaríamos também de saber se a equipe costuma se reunir entre si (não diretamente com algo relacionado ao trabalho das Girls of War)?

**CARLA RODRIGUES:** Uma curiosidade que nem todo mundo sabe: quem fez os avatares do banner do GoW foi um fã do blog que captou direitinho qual é o estilo de cada uma das redadoras do blog e nos enviou como presente. A gente se preocupou MUITO em formar uma equipe com meninas de gostos bem variados para gerar posts para todos os tipos de leitores, então foi totalmente proposital. Por isso que os nossos fãs reconhecem o estilo de cada uma. Esse é o nosso intuito desde o princípio. A gente recebia muitos pedidos para postar mais coisas relacionadas à RPG, mas nenhuma das redadoras curti muito o gênero, aí surgiu a Psycho Vivi para o resgate. E sim, a gente gosta de se reunir as vezes no skype pra falar bobagens não relacionadas a games. E somos muito unidas, as meninas sabem tudo da minha vida, dão conselhos e tudo mais. Ultrapassamos a barreira de falar só sobre games.



**BEBS:** Essa diversidade é ótima, cada uma domina uma área e juntas nos completamos. Mas, mais importante do que a diversidade, na minha opinião, é justamente o aspecto que temos em comum: o bom humor. Tentamos sempre transmitir essa característica em nosso trabalho, pra que o conteúdo do GoW seja leve e gostoso de acompanhar. Os leitores aprovaram essa fórmula. Quanto à nossa relação, até hoje fico impressionada com a afinidade que temos. Parece que somos amigas de infância. Conversamos diariamente por email e redes sociais, mas o fato de morarmos em cidades/estados diferentes dificulta o encontro ao vivo. Somente a Bruna e eu, que moramos mais perto, podemos nos encontrar sem precisar viajar. Semana passada, por exemplo, nós duas saímos pra tirar fotos por aí.

**BRUNA TORRES:** Temos diversos leitores queridos que fazem desenhos nossos, tirinhas de quadrinhos e até banners, como o que usamos em nosso blog, feito por um dos leitores, o José Roberto Pace. É muito bacana, porque em cada desenho que recebemos, percebemos nossa personalidade estampada neles, que é um diferencial nosso, cada uma tem o seu estilo de escrever, de opinar, cada uma gosta de um estilo de jogo. É bem como a Carla disse. A gente ainda não se reuniu pessoalmente, mas sempre nos encontramos no Skype, ou fazemos chats via MSN. Somos mais que apenas um grupo de gamers, somos amigas, conversamos sobre tudo, damos esporro uma na outra, conselho, é muito legal isso. Somos uma família mesmo. Pessoalmente eu conheço a Rebeca que mora também em Brasília. Nos encontramos em diversos eventos quando podemos.

**CLARICE:** Ainda bem que o blog é composto por cinco estilos diferentes, senão seria uma bela chatice! Como as meninas falaram, é legal ver que conseguimos transparecer a personalidade de cada uma só de notar nos comentários dos leitores. Sempre tem um post falando sobre Old School, ou sobre curiosidades, RPG, jogos musicais, assuntos sérios relacionados à jogos, entre outros assuntos. Buscamos sempre um conteúdo variado pra não cair na mesmice. Sobre nos conhecermos, só vi a Carla e a Vivi pessoalmente, e foi só uma vez. Há um tempo planejamos nos encontrarmos, vamos ver se um dia conseguimos tal façanha.

**VIVI:** O fato de sermos cinco cabeças diferentes é um diferencial direto na diversidade de conteúdo. Alguns leitores mais assíduos já disseram, inclusive, que são capazes de reconhecer quem é a autora do post só pelo conteúdo e a forma que foi escrito - mesmo sem estar assinado. Isso é muito gratificante para nós, pois percebemos que estamos conseguindo desenvolver bem nosso trabalho deixando uma "marca" pessoal em cada matéria. Em relação a reuniões, conversamos muito por emails e skype e algumas já conseguiram se encontrar como eu e a Clá, a Bebs e a Bruna, e a Carla e Clá. Estamos agora empenhadas em promover o encontro épico das 5 girls ao mesmo tempo. Quem viver verá!

**GAME SÊNIOR:** Embora a proposta das Girls of War seja voltada para o público feminino podemos notar que existe também uma interação com o público gamer masculino. Como é esta interação com o público masculino e como vocês acham que o público gamer masculino encara o trabalho de vocês?

**CARLA RODRIGUES:** Na verdade o GoW é voltado para gamers. Ponto. Talvez o jeito de escrever seja diferente, afinal ele realmente é escrito por garotas, mas acho que nunca nos preocupamos se o público que vai ler é feminino ou masculino, sempre pensamos que estamos escrevendo para alguém que joga. O público masculino que frequenta o GoW é fantástico. Sempre dão um feedback muito bom, geram comentários inteligentes nos posts, sugerem pauta, e é claro, nos defende quando surge um troll, o que é extremamente comum em blogs.



**BEBS:** Não existe isso de "proposta voltada para o público feminino". O objetivo do blog é compartilhar nossa paixão com outras pessoas que também curtam videogame, independente do sexo. E podemos dizer que demos sorte com os leitores, viu? A galera que acessa o GoW é super participativa, educada e nos apóia pra caramba. Tivemos poucos casos de trollagem até hoje, se comparado ao que vejo por aí na blogosfera. Mas isso é normal e a gente ignora.

**BRUNA TORRES:** Na verdade o Girls of War é voltado para qualquer público gamer, seja de crianças, mulheres, homens, adultos ou idosos. Buscamos sempre conversar com o leitor gamer, e não leitor feminino ou masculino.

**CLARICE:** O intuito do blog é passar informações e diversão para TODOS os tipos de gamers, sejam eles novos, velhos, homens, mulheres ou crianças. Apesar de algumas "trolladas", o retorno do público masculino é bem satisfatório, muitos gostam, demonstrando o carinho tanto nos comentários quanto no nosso email.

**VIVI:** Ai está um ponto bem diferente da gente. Apesar do nome Girls of War e o fato de 5 mulheres editoras, o blog não é voltado para o público feminino somente. Resolvemos, com ele, mostrar um olhar crítico e descontraído sobre os games provando que várias mulheres também entendem de games e conseguem falar sobre eles em pé de igualdade com os homens. Por isso optamos por uma linha editorial não "afeminada" demais, pois queríamos agradecer tanto ao público feminino quanto ao masculino também.

**GAME SÊNIOR:** Pergunta Polêmica: No passado o universo gamer e a Blogosfera era dominado por um grande contingente masculino e a inclusão da mulher gamer neste espaço gerava controvérsias e preconceito. A equipe das Girls of War hoje é apontada por muitos gamers masculinos como uma referência e um espaço de grande credibilidade, rompendo os preconceitos e conquistando cada vez mais respeito. Nossa pergunta é: Vocês acham que hoje, o preconceito e machismo desapareceram ou ainda existe o que fazer para que a mulher gamer conquiste definitivamente seu espaço no universo gamer?

**"As meninas estão cada vez mais sendo encaradas como "gamers" ao invés de "garotas gamers", mas sempre vai existir gente que não leva a sério..."**

**- Carla Rodrigues -**

**CARLA RODRIGUES:** Acho que hoje todos estão mais acostumados a ver meninas que jogam e que gostam do assunto. As meninas estão cada vez mais sendo encaradas como “gamers” ao invés de “garotas gamers”, mas sempre vai existir gente que não leva a sério, que vai fazer piadinhas machistas ou tentar trollar, mas isso tem em qualquer área. Mulheres que são comentaristas de futebol, por exemplo, também estão cada vez mais populares e ainda existe gente para criticar. No GoW recebemos muito mais apoio do que críticas preconceituosas, aliás, elas são praticamente inexistentes.

**BEBS:** Sinceramente, pra mim essa luta pra conquistar espaço só existe na cabeça das pessoas. Criou-se um mito em cima disso, mas o universo gamer é como qualquer outra área, se você realmente gosta e se dedica, seu espaço vai ser conquistado. O tanto de mulher competente trabalhando na indústria e no jornalismo gamer hoje em dia é prova disso. As barreiras são mais virtuais do que reais, e quando digo “virtuais” refiro-me principalmente às barreiras auto-impostas como, por exemplo, meninas que tem vergonha de assumir que gostam de coisas tipicamente associadas aos homens (games, esportes, etc). Gente preconceituosa, que destila veneno disfarçado de crítica, sempre vai existir, mas a única pessoa que tem o poder de deixar isso atrapalhar sua vida, e te impedir de fazer qualquer coisa, é você mesma.

**BRUNA TORRES:** Acredito que este preconceito está bem no fim. O universo gamer está mais maduro e entende que existem jogos para todos os tipos de públicos. E não é porque o jogo é de tiro que não é para mulheres. Quando eu era mais nova passei por preconceito, porque as crianças são bobas, sacaneiam com o que podem. Mas hoje até rola um certo respeito. Existem muitas gamers mulheres melhores do que homens, e isso já é normal, não é nada de outro mundo. Claro que existe ainda muitas pessoas com um certo preconceito, mas muitas das vezes elas acabam quebrando esse tabu. Tenho casos de amigos assim, que duvidavam e me criticavam, e depois que me viram jogando algum FPS online viram que realmente esta questão mudou.

**“Me desculpe, mas se ainda existe alguma garota gamer de verdade que se incomoda com bullying de Jardim de Infância é melhor nem começar...”**

- Vivi -



**CLARICE:** O preconceito ainda existe mas, acreditem, diminuiu MUITO. Atualmente está bem comum você conectar em um servidor de Gears of War ou Street Fighter e se deparar com uma menina no meio do povo. Não esqueço até hoje de um leitor do blog que tinha um preconceito contra meninas gamers, entrou no nosso blog e mudou de ideia, aprendendo a respeitar o que tanto ele achava um absurdo e praticamente impossível. Foi muito legal.

**VIVI:** A primeira coisa que precisa acontecer para aparecerem mais garotas gamers na blogosfera é essas mesmas garotas “saírem do armário” e pararem de ter vergonha de serem gamers. Vejo algumas meninas comentando no blog, as vezes, dizendo que se sentia sozinha de certa forma por não conhecer outras meninas gamers e ficam só nisso. Poxa, criem um blog também, comecem a escrever sobre games. Por que ter vergonha? Porque o menininho vai ficar enchendo o seu saco dizendo que menina não entende de games? Me desculpe, mas se ainda existe alguma garota gamer de verdade que se incomoda com bullying de Jardim de Infância é melhor nem começar. No caso de alguns caras que lotam fóruns de discussão falando mal de qualquer garota que consegue algum destaque na área games, faço um desafio: a mesma “coragem” que vocês tem de escrever abobrinhas na internet eu gostaria de saber se vocês têm para dizer, na minha frente (e pessoalmente), que eu não entendo de games e tentar provar isso! Mas sabe o que vai acontecer? Nada. Porque são apenas trolls que usam a internet como escudo e na vida real não passam de losers. Então meninas, não tenham medo ou vergonha. Escrevam mesmo sobre games se tiverem vontade!

**GAME SÊNIOR:** Depois da criação das Girls of War, muitos outros grupos femininos surgiram na blogosfera. Partindo deste princípio supomos que a equipe de vocês foi de grande incentivo para o crescimento da vanguarda gamer feminina. Que conselhos e dicas a equipe de vocês estariam passando para as garotas que queiram estar realizando um trabalho semelhante ao das Girls of War?

**CARLA RODRIGUES:** Se você vai ter um blog em equipe, escolha direito as pessoas com quem você vai trabalhar. Eu escuto muitas reclamações de pessoas de outros blogs dizendo que fulano não posta, que ciclano tem uma postura chata, que não se compromete e coisas do tipo. No GoW a gente nunca tem esse tipo de problema porque estamos sempre conversando, sempre mandando emails, há um puxão de orelha e outro ocasional, mas nunca é levado a mal. Então tenha muita atenção na hora de escolher seus parceiros, independente do que for o seu blog.

**BRUNA TORRES:** É como a Carla disse, o principal mesmo é escolher a sua equipe, porque já vimos muitos blogs, sites, acabando porque, pela falta de postagem de alguns, os outros se prejudicaram e a visibilidade do blog caiu. Mas não é só isso, é preciso estar sempre informado do que vai escrever, estar ligado nas novidades para não sair escrevendo abobrinhas e ser taxado de péssimo gamer. E outra dica muito importante, nunca ligue para críticas não construtivas. Sempre haverá pessoas querendo derrubar o seu blog, falar que vocês não entendem nada, mas siga com seu trabalho e acredite sempre nele.

**VIVI:** Como já foi dito, escolher a equipe é primordial, mas mesmo sendo um blog com uma amiga (ou amigo) seu veja se a pessoa realmente vai dar conta do recado, ou seja, se seu amigo realmente gosta de games a ponto de escrever sobre isso. Só a amizade não vai trazer visitantes para o seu blog. Outra coisa é pesquisar sobre o assunto e quando digo isso não é apenas dizer que o game tal é legal de jogar, isso a maioria já sabe, pesquise o desenvolvimento dele, porque ele pode ser diferente dos outros, procure referências. E o mais importante: jogue! Mas jogue games de estilos diferentes também para que, justamente, você possa montar referências e ter condições de fazer um texto, ou vídeo, ou podcast mais diversificado.

**GAME SÊNIOR:** Cultura Geek, variedades, games e entrevistas com grandes nomes do universo gamer. As entrevistas em especial têm mostrado junto com os outros trabalhos a força, credibilidade e o profissionalismo das Girls of War. Gostaríamos de saber qual foi a entrevista mais complicada de ser feita e qual a melhor entrevista na opinião da equipe?

**BEBS:** Difícil determinar a entrevista mais complicada de ser feita, porque em todas o processo foi praticamente o mesmo. Tivemos sorte de encontrar pessoas tão legais e acessíveis, que toparam nossos convites sem pestanejar. Os entrevistados são profissionais que admiramos muito e cada um foi incrível à sua maneira, por isso também não dá pra destacar a "melhor" entrevista. Mas temos um carinho especial pelas mensagens dos dubladores pro GoW, nas vozes de seus personagens.

**“O primeiro GoWcast foi mega engraçado, só bobagem e rolou um certo estresse entre alguns companheiros...”**

**- Bruna Torres -**

**CLARICE:** Há algum tempo tento conseguir uma entrevista com um certo dublador que muita gente conhece e que não citarei o nome (mistério!), mas está difícil. Não é nem que ele esteja tão "inacessível", mas o Universo conspira contra mim. Um dia eu consigo, aguardem!

**VIVI:** Procuramos sempre ter um diferencial para mostrar aos leitores num universo tão competitivo de blogs de games. As entrevistas com grandes nomes da indústria são, sem dúvidas, um grande destaque do blog. Felizmente, conseguimos realizar 90% das entrevistas das quais pesquisamos e alguns entrevistados se tornam até amigos nossos. Isso é muito legal!

**GAME SÊNIOR:** Pergunta: "Lente da Verdade": Vocês já tiveram algum problema com postagens, gafes durante o GoWcast ou algum fato bem inusitado ou engraçado no trabalho de vocês?



**CARLA RODRIGUES:** Ai ai, o primeiro GoWcast. O primeiro GoWcast não era pra ter entrado no ar. Era simplesmente um teste que estávamos fazendo pra ver se o programa de áudio estava funcionando, se a gente conseguia se coordenar via skype e pra ver como ficaria. E aí a gente acabou falando algumas besteirinhas e alguns namorados das meninas acharam meio ruim. Mas nada muito sério.

**BEBS:** As gravações dos GoWcasts, por si só, são bem engraçadas. Falamos muita besteira, mas a maioria é cortada na edição final, obviamente. Como fato inusitado posso citar a odisséia do meu computador sem áudio no ano passado. Minha placa de som havia estragado e me faltava vergonha na cara pra mandar consertar logo. As meninas viviam me ameaçando de morte, mas levei meses pra resolver o problema, por isso só comecei a participar do GoWcast quando ele já estava no quarto episódio.

**BRUNA TORRES:** O primeiro GoWcast com certeza, foi mega engraçado, só bobagem e rolou um certo estresse entre alguns companheiros. Mas o mais engraçado mesmo foi o dilema Rebeca e a placa de som, que nunca funcionava, a gente sempre zuava que ela não existia, e até hoje o apelido dela é Matrix. Depois de séculos, ela finalmente tem uma placa e pode sempre aparecer.

**VIVI:** São 5 mulheres tentando se entender o tempo todo. De vez em quando rola um estresse básico, mas aí sacrificamos algum troll e ficamos bem. Brincadeiras à parte, como cada uma trabalha com coisas diferentes e tem rotinas diferentes precisamos matar alguns leões semanalmente para sempre postar alguma coisa na correria do dia-a-dia. Eu, particularmente, sinto falta do meu ócio criativo para escrever mais e produzir colunas novas, mas - na medida do possível - vou atualizando as que já tenho.

**GAME SÊNIOR:** Sobre a formação ou o grupo principal das Girls of War: Notamos que o grupo não mudou muito (membros) com o passar do tempo. Gostaríamos de saber se esta é a formação original, se o grupo está aberto para novas integrantes e se sim, o que é preciso para ser uma Girls of War?

**CARLA RODRIGUES:** Pois é, formamos a equipe do GoW e achamos que assim funciona muito bem. A quantidade de emails que cinco meninas tem a capacidade de mandar é absurda, não sei se conseguiria lidar com mais integrantes. Mas falando sério, por enquanto não pretendemos mudar a equipe. Eu sinto falta as vezes de alguém que fale mais sobre jogos de esporte e luta, mas a gente acaba dando um jeitinho.

**GAME SÊNIOR:** Como pergunta de encerramento da entrevista (infelizmente) poderia dizer aos nossos amigos leitores quais os planos e projetos das Girls of War para o futuro?

**CARLA RODRIGUES:** O Girls of War tem alguns planos para o futuro! Alguns de vocês já estão vendo no twitter e no Facebook com a remodelagem do nosso logo, outros os leitores ficarão sabendo em breve. Mas continuaremos postando coisas legais, entrevistas excelentes e os ocasionais GoWcasts.

Acesse: [www.girlsofwar.com.br](http://www.girlsofwar.com.br)

**A Game Sênior agradece pela entrevista e deseja sucesso a toda a equipe Girls of War**

# SÊNIOR SOUND

## APRESENTAMOS A BANDA MINIBOSSES



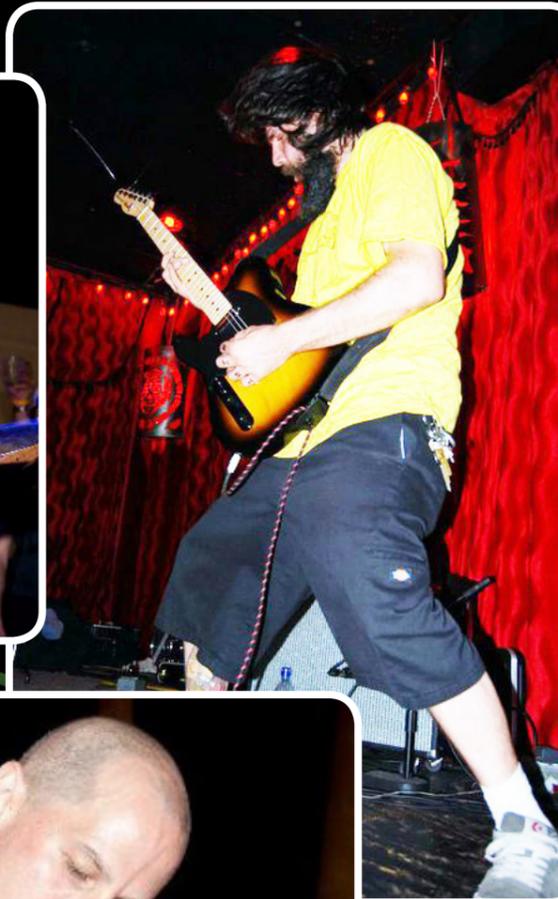
por André Breder

**E**m meados de 2002, quando eu comecei a ter acesso à internet no meu lar doce lar, eu acabei descobrindo a existência da banda americana de game music Minibosses. Sempre gostei de games, e como sou até mais fã de música, as trilhas sonoras dos meus jogos preferidos foram algo que sempre me chamaram a atenção. Apesar de “arranhar” um pouco um contra-baixo, nunca tive (e nem terei) grande aptidão para a música, mas isso não me impediu de admirar várias bandas. Agora descobrir que uma banda de verdade se dedicava a fazer cover de trilhas sonoras de games foi algo surpreendente para mim.

Antes de ouvir as músicas do Minibosses eu já tinha ouvido um cover do tema “Wicked Child” do primeiro game da série Castlevania, mas esta versão não era tocada por uma banda, e sim por um guitarrista que usou outros artifícios para completar os demais instrumentos nesta canção. Já no Minibosses tudo era diferente, pois ali estavam pessoas reais tocando cada um de seus instrumentos, e de forma tão perfeita que até parecia mentira!

A história do grupo Minibosses começou em 1997, quando o guitarrista Aaron Burke e o baterista Matt Wood tocavam em uma das primeiras bandas de game music a surgir no mundo, que tinha o nome de “Jenova Project”. Esta banda durou até 1999, mas o fim dela não significou que a paixão pelas trilhas de vídeo game tivesse também chegado em um ponto final na vida de Aaron e Matt: decididos a continuar fazendo o seu tributo musical aos games, os dois logo se uniram com o baixista Ben Baraldi, dando assim o início a primeira formação dos Minibosses, uma banda de rock que fazia covers de games lançados para o NES, e que também gravaria alguns sons próprios.

Já em Setembro de 2000 era lançado o primeiro álbum do grupo, que recebeu simplesmente o nome da banda. Este primeiro trabalho mostrava que os Minibosses formavam uma banda excelente quando o assunto era reproduzir músicas de games, mas já no campo das composições próprias, o resultado já não era tão satisfatório, o que pode ter sido um dos motivos da banda posteriormente ter se dedicado a apenas fazer covers de trilhas de games. Dentre os games que tiveram temas gravados pela banda neste primeiro trabalho estão clássicos do NES como Castlevania, Ghosts N Goblins, Contra, entre outros.



Apesar da visível qualidade técnica dos músicos, o mesmo não podia ser dito da qualidade de gravação e da produção do primeiro trabalho. Eu sinceramente não me importei com o som das gravações serem bem regulares na época em que tive contato com as primeiras músicas dos Minibosses, e acredito que o mesmo ocorreu com a maioria dos fãs do grupo, mas a própria banda se sentiu insatisfeita com o resultado final do seu primeiro álbum.

De qualquer forma os Minibosses logo disponibilizaram suas músicas de graça para download, fazendo com que atingissem fãs em vários lugares do mundo. Em seu país, começaram a fazer várias apresentações esporádicas, principalmente em festivais, alcançando assim grande sucesso junto ao público "nerd". Para terem um melhor som ao vivo, a banda precisava de um segundo guitarrista, e durante sua trajetória os Minibosses vem tendo vários segundos guitarristas em sua formação: começando por Richard Smaldone, que ficou no grupo entre 2001 e 2002, até o membro atual, Jeff Owens, um total de seis músicos já passaram por esta posição dentro da banda.



Momentos descontraídos...



A galera vibra com o som dos Minibosses



Os Minibosses ficaram focados nas apresentações ao vivo até o ano de 2004, quando lançaram um compacto trazendo covers dos games Castlevania III e Mega Man II; e um álbum ao vivo, chamado de "Live at The Middle East", que trouxe para os fãs que só podiam curtir o som da banda por meio das músicas disponíveis em seu site, alguns temas novos, como covers dos games Goonies 2, Double Dragon, Punch Out e Ninja Gaiden.

O ano seguinte serviu para o lançamento de um novo álbum de estúdio, só que desta vez contando com uma melhor produção, onde a banda regrava alguns de seus covers já conhecidos e também temas novos, como covers dos jogos Super Mario Bros 2 e Kid Icarus. Saía em 2005 o último registro do grupo, que recebeu o título de Brass. O salto de qualidade deste para os trabalhos anteriores do grupo é enorme, e ele só ajudou a alavancar ainda mais o sucesso dos Minibosses junto aos fãs

de game music. Inicialmente o álbum era apenas vendido por meio do site oficial do grupo, mas hoje a banda disponibiliza várias das faixas deste trabalho de graça, no formato MP3.

Apesar de nada sobre um novo álbum ter sido anunciado até o momento pela banda, os Minibosses continuam mandando ver quando o assunto é shows ao vivo, e já tocaram inclusive novos temas aos fãs que os acompanham em suas apresentações, como covers dos clássicos Super Mario Bros 3, Excitebike e Bionic Commando. Resta torcer para que em breve um novo trabalho seja lançado, pois os Minibosses são sem dúvida, uma das maiores bandas de game music que já surgiram. ★

Contatos oficiais com a banda:

Site oficial: [www.minibosses.com](http://www.minibosses.com)  
Myspace: <http://www.myspace.com/minibosses>

# CONSOLES CLÁSSICOS

nosso REDATORES

Fabricantes HISTÓRICAS

Anos NOSTÁLGICOS

Gêneros VARIADOS

## NOSSO MÉTODO DE AVALIAÇÃO:

### CATEGORIA da NOTA FINAL

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



## 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:

- Moon Patrol* (Atari 2600) 78
- Montezuma's Revenge* (Colecovision) 82
- Tinny Toon Adventures* (NES) 86
- Shock Wave* (3DO) 90
- Tinny Toon Adventures - Acme All Stars* (Mega Drive) 96

# AN ACTION PACKED LUNAR ADVENTURE! Moon Patrol



POR ANDRÉ BREDER

## MOON PATROL

Fabricante  
IREM

Ano  
1983

Gênero  
AÇÃO

“OS MELHORES JOGOS  
SOBREVIVERÃO PARA SEMPRE...  
ASSIM COMO MOON PATROL”

O Atari 2600 foi um console que me deu muita diversão durante minha infância, e ainda hoje, alguns games deste sistema ainda continuam me divertindo como se o tempo não tivesse passado: Moon Patrol, uma conversão muito bem feita de um arcade do início dos anos 1980, é um desses jogos onde, para tirar um pouco do “stress” do dia a dia, costumo jogá-lo de vez em quando, nem que seja por alguns minutos.

A companhia Irem (a mesma de R-Type e Vigilante) foi a responsável pelo desenvolvimento de Moon Patrol para os fliperamas no ano de 1982, e como na época o Atari 2600 era uma febre, no ano seguinte a conversão para o console foi lançada. Se fizemos

uma comparação entre a versão original e o port do Atari 2600, é lógico que o primeiro sai ganhando, mas a versão caseira não ficava devendo em nada no mais importante quesito que um game pode ter: diversão. A versão do Atari 2600 é tão divertida quanto a original, com a vantagem que jogando em casa não era necessário gastar dinheiro com fichas.

O Atari 2600 foi um console onde muitos de seus maiores sucessos, e também seus maiores fracassos, eram justamente ports de games lançados originalmente para os fliperamas. Felizmente Moon Patrol do Atari 2600 conseguiu ficar do lado dos vitoriosos, pois trata-se de uma versão realmente muito bem feita.

## SOBRE O GAME

Em Moon Patrol o jogador (ou jogadores, já que se pode jogar este game em dupla, sendo que cada um joga sua vez separadamente) assume o papel de um patrulheiro lunar, que a bordo de uma espécie de “moon buggy”, deve percorrer vários setores no satélite natural da Terra. Mas a “viagem” em solo lunar não é fácil, pois inimigos e obstáculos se fazem presentes para atrapalhar.

Para ser capaz de sobreviver no game, o buggy é equipado com dois canhões, sendo que um permite tiros na horizontal e o outro na vertical. Desta forma o jogador pode, ao mesmo tempo, eliminar os aliens que atacam pelos ares, e também algumas formações rochosas que costumam aparecer no caminho. Os aliens também atacarão o jogador com rajadas laser que descem na tela no sentido vertical, mas os tiros dos canhões do “moon buggy” são tão poderosos, que podem destruir os ataques inimigos facilmente. Os dois canhões são acionados ao mesmo tempo, bastando o jogador apertar o botão de ação.

Além do poder de fogo, o buggy também pode saltar! É isto mesmo, em Moon Patrol o veículo pode pular! Esta capacidade do buggy é altamente necessária para que o mesmo possa fazer seu caminho na Lua, pois o terreno é cheio de crateras, ou seja, ou você pula estes indesejados buracos, ou

verá seu buggy explodir em mil pedaços. Na versão original lançada para os fliperamas, havia um botão exclusivo para se executar o pulo do buggy. Como o controle do Atari 2600 só há um botão de ação, a solução foi simples e certa: para pular, basta segurar o manche direcional para cima. Ouso dizer que o game ficou muito melhor desta forma, pois o corte do uso de botões acabou deixando-o com uma jogabilidade mais dinâmica.

Outro fator interessante na questão do controle do buggy, é que o jogador pode fazer uso de três tipos de velocidades diferentes: a velocidade média, que é velocidade padrão do veículo; a velocidade mínima, que é acionada ao segurar o manche direcional para esquerda/trás; e a velocidade máxima, que é acionada ao segurar o manche direcional para a direita/frente. Usando de maneira sábia e correta todos estes três tipos de velocidades, o jogador será capaz de passar de maneira mais tranquila pelos obstáculos do game, bem como fugir de ataques aéreos.



A diversão sempre existiu  
na simplicidade do Atari...

Graficamente Moon Patrol do Atari 2600 segue o mesmo padrão dos games lançados para o console no ano de 1983. Mesmo com as limitações, a versão doméstica ficou muito bem feita, com as poucas cores disponíveis empregadas sabiamente para “separar” cada detalhe dos cenários, obstáculos e inimigos do jogo. Algo que chamou muito a atenção na época, foi o uso do efeito parallax scrolling, que ajudou a dar uma maior profundidade ao game e fez com que o jogador tivesse mesmo a sensação de que seu buggy estava desbravando o solo lunar, apesar do veículo na verdade só se movimentar em um curto espaço da tela.

Um detalhe impossível de passar despercebido também são as animações dos demais objetos gráficos do game: o buggy tem uma animação constante, o que ajuda ainda mais na questão da sensação de movimento do jogo; enquanto que os aliens voam com velocidade na tela. É até difícil de acreditar que um game com tão pouca memória, possa ter um resultado excelente como Moon Patrol na questão das suas animações gráficas.

Em relação a sua sonoridade, Moon Patrol também faz bonito: na questão dos efeitos sonoros nota-se um capricho por parte dos produtores, pois cada ação no game possui um som característico e único. Todos os efeitos sonoros estão bem feitos, e combinam com o clima do game de maneira perfeita.

A música também se faz presente no game: mesmo tendo apenas um tema, a música de Moon Patrol é uma daquelas que grudam na sua mente por possuir uma melodia gostosa e bacana. Alguns poderiam até dizer que o fato da música ficar tão gravada na memória do jogador seja por causa da sua exaustiva repetição, mas como eu gosto muito do tema de Moon Patrol, prefiro apontar a sua qualidade como a responsável por isso.



Em meio a tiros, o que importa é pontuação!

Em termos de dificuldade, Moon Patrol é um game bem desafiador! A cada nova etapa o jogo vai trazendo novos obstáculos, alguns colocados de forma “estratégica” para fazer com que o jogador tenha que usar sua massa cinzenta e ter reflexos rápidos para poder continuar sua jornada. Em alguns setores haverá minas terrestres que devem ser, claro, evitadas a todo custo, ou caso contrário o buggy explodirá.

Em relação aos inimigos o game também vai complicando as coisas a medida que se avança nele: já de cara temos aliens em forma de três círculos, que com seus tiros, além de destruírem o buggy do jogador, também abrem buracos no chão! O jogador deve então ter uma atenção redobrada em relação a estes inimigos, procurando eliminá-los de maneira rápida, ou caso contrário poderá ter problemas em seu percurso.

Outros setores do jogo trazem problemas também no solo, com tanques que ficam estaticamente parados no meio do caminho e fazem assim ataques diretos no jogador, que devem ser evitados ou por meio dos saltos, ou mais facilmente por meio dos tiros do buggy lunar. Em etapas mais avançadas do game, o número de tanques em um mesmo setor aumenta, e para deixar a situação ainda mais complicada, no sentido contrário, ou seja, no lado esquerdo, surgem mísseis teleguiados que, covardemente, procuram acertar o jogador pelas costas.

Moon Patrol é um daqueles games sem fim, onde o que conta mesmo é o número de pontos acumulados por cada jogador. Fora todos os perigos que são enfrentados no game, e quando vencidos geram pontos, existem também uma contagem de tempo para cada um dos setores, onde o jogador recebe um bônus a medida que consegue terminá-los em espaços mais curtos de tempo. Seja rápido e preciso, e aumente seu placar!

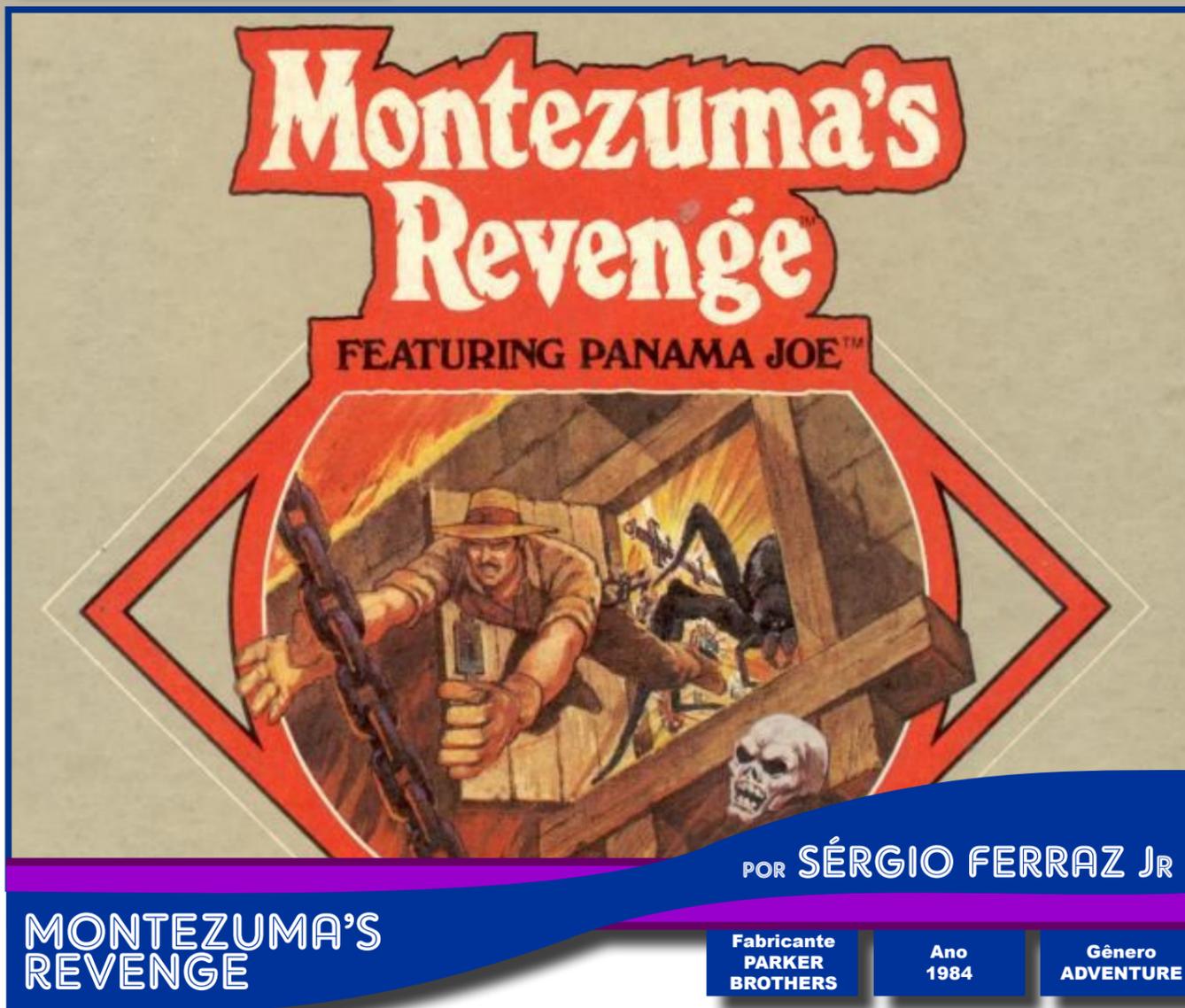
### CONCLUSÃO

A versão doméstica de Moon Patrol é realmente muito boa. Foi um game que eu particularmente joguei muito na minha infância e traz por conta disso, boas recordações do passado. É interessante notar porém, que ainda hoje o game continua divertido, provando que a frase de Alexey Pajitnov, criador de Tetris é a mais pura verdade: “Os melhores jogos sobreviverão para sempre”. ★

- GRÁFICO 8
- JOGABILIDADE 8
- SOM 8
- DIVERSÃO 10

8.5



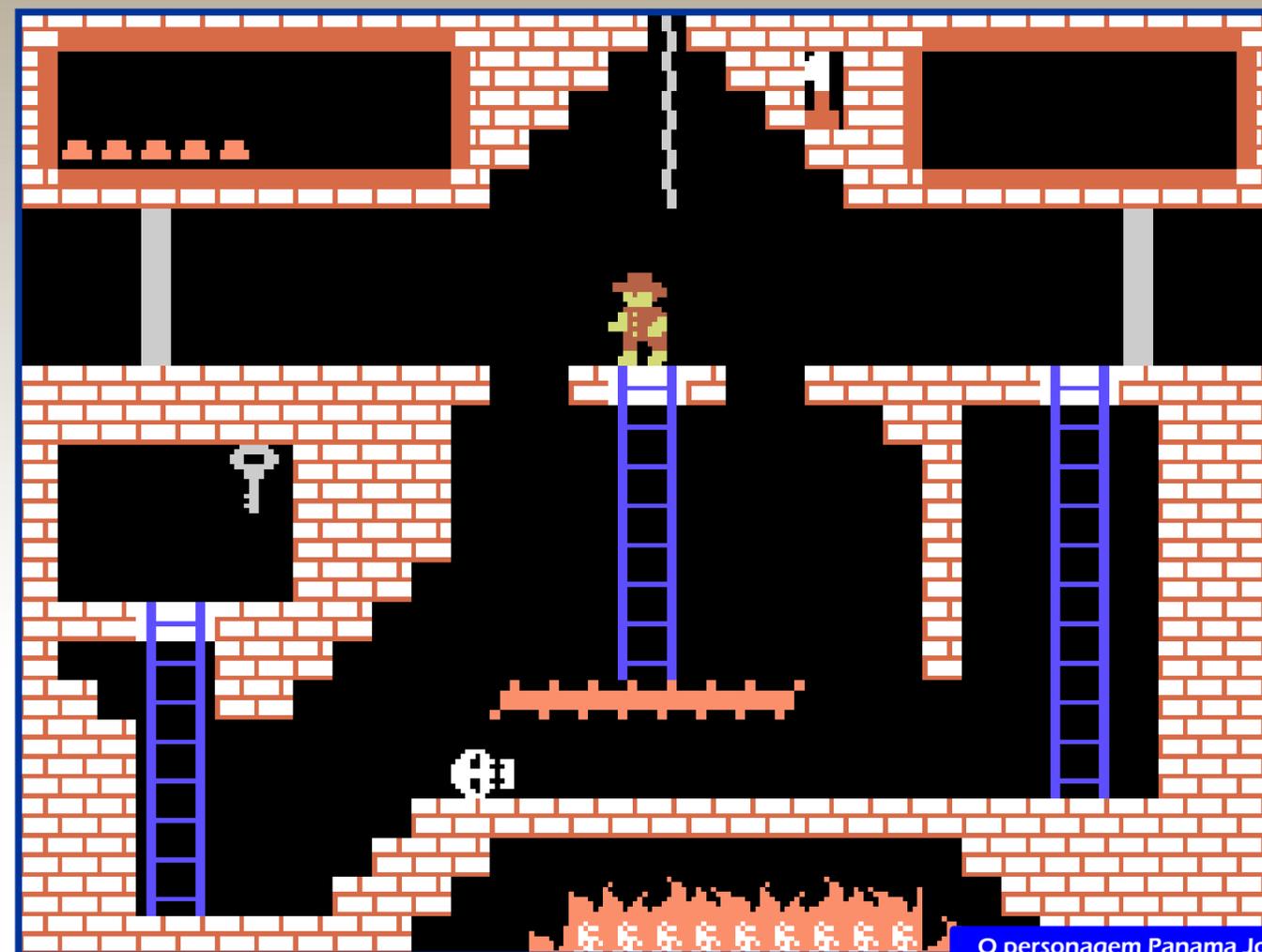


“O PITFALL DO COLECOVISION”

O que se pode dizer sobre Montezuma's Revenge? Um jogo bem acima da média que infelizmente se tornou bem obscuro através dos tempos. A melhor maneira de descrever tal game seria com a seguinte afirmação: “esse é o Pitfall do Colecovision”. Ambos são focados na caça ao tesouro, explorando uma floresta/templo, pulando obstáculos em busca de barras de ouro/jóias, percorrendo o trajeto pelo menor tempo/menor pontuação.

Games com almas similares, mas origens diferentes, e futuros adversos; enquanto Pitfall Harry e suas aventuras ficaram eternizadas na história gamística, Panama Joe (esse é o nome do personagem) e a Vingança de Montezuma's foram esquecidos pelo tempo e relegados à obscuridade.

Mas será que Montezuma's Revenge ficou no ostracismo por ser ruim, por sair em uma péssima hora (um ano depois do Crash de 1983), ou uma combinação dos dois?



O personagem Panama Joe tem muito o que vasculhar...

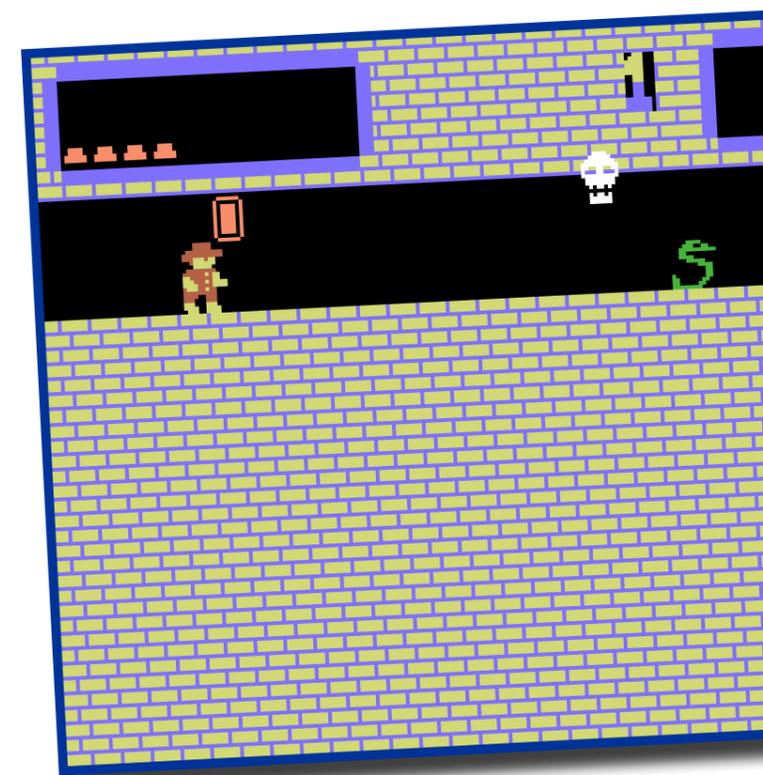
CATACUMBAS COLORIDAS

Em comparação com o então decadente Atari 2600, definitivamente os melhores gráficos estavam no Colecovision. Montezuma's apresenta cenários e objetos coloridos e agradáveis, conseguindo maravilhas se levar em conta as qualidades de outros títulos do console.

As animações estão muito boas, embora a movimentação do Panama esteja muito rápida, um número maior de frames realmente seria necessário.

Tirando o fato do fundo escuro, praticamente tudo no game é amplamente detalhado, o que dá uma imersão maior ao mundo do ridiculamente nomeado Panama Joe.

Não há muito que dizer dos gráficos, eles cumprem bem o seu papel e passam longe de decepcionar, mas vendo a fundo não há nada que o destaque de outros títulos lançados até então.



## O SILÊNCIO DOS INOCENTES

Sobre a trilha sonora... ela é inexistente. Não há sons, fora uma pequena música de comemoração ao conseguir algum item. Não era incomum nessa época jogos saírem com apenas blips e blops como acompanhamento auricular, seja em consoles caseiros ou até mesmo arcades; mas levando em consideração que tudo isso já estava começando a mudar (o Famicom estava consolidando a Game Music no Japão), para um game de 1984 e de exploração ainda por cima, não há como negar que faz muita falta alguma musiquinha.

Use sua coleção particular de trilhas sonoras (qualquer coisa do John Williams é recomendado) ou tua própria imaginação, porque nessa parte o game não poderá fazer nada por você.

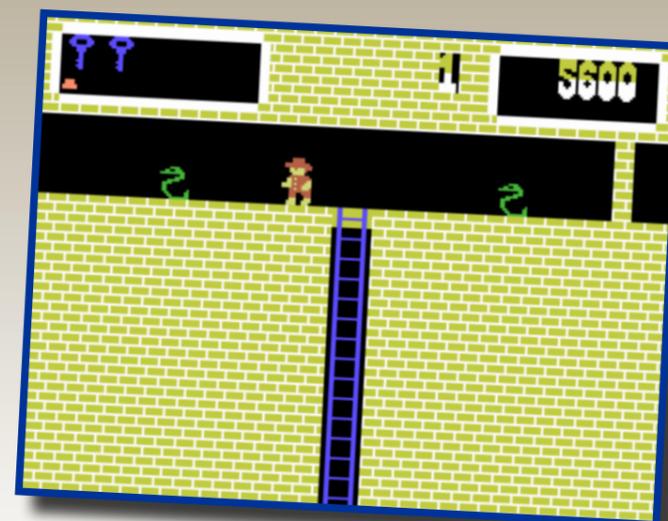
Já na parte de efeitos sonoros não há nada de muito especial, na verdade se torna até bastante irritante conforme o tempo passa naquele silêncio, até mesmo comparando com muitos jogos de Atari e Intellivision. Faça um favor a si mesmo e deixe o som no mudo ao jogar Montezuma's Revenge, você não irá perder absolutamente nada mesmo.

## JOGANDO EM UM TELEFONE

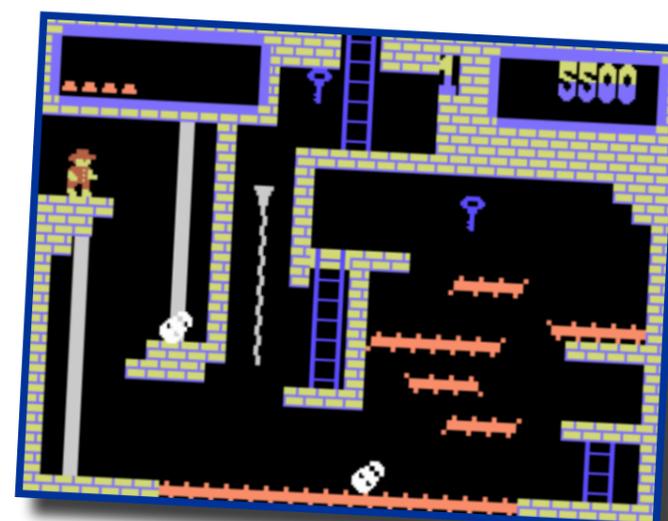
Antes de avaliar a jogabilidade, eu pergunto diretamente a você, caro leitor: "Alguma vez já viu um controle de Colecovision?". Ele possui nada menos que um keypad numérico de 0 - 9 junto dos símbolos # e \*, mais um botão em cada lado e um único analógico que é tão fácil de movimentar quanto um bloco de concreto com o dedo mindinho. São catorze botões e uma maçaneta imóvel num controle que quebra ao menor toque.

Dito isso, a jogabilidade de Montezuma's Revenge é meio travada, mas aí não é culpa do game. Fazendo uma comparação entre jogar o título (ou qualquer coisa na verdade) em um Colecovision com um joystick original do console e jogar uma ROM no computador com qualquer controle ou teclado, nota-se que os problemas existentes com relação a este assunto, provem mais da Coleco do que da Parker Brothers.

O estilo lembra bastante a série Mario Bros., com muitos saltos precisos e grande quantidade de obstáculos, embora aqui a altura de um salto pode matar o personagem instantaneamente.



Não é Pitfall, mas é diversão garantida no colecovision!



Para falar de um detalhe que atrapalha um pouco na jogabilidade, é a velocidade com que Joe se movimenta. Ele é rápido demais para controlar, em certas partes esse detalhe não é um problema, mas quando você precisa fazer pulos precisos de uma plataforma à outra, vai sentir a dificuldade que é pular uma aranha praticamente dirigindo um carro no máximo. Como dito, atrapalha pouco, mas aumenta a frustração com passar do tempo, ainda mais dependendo do nível de dificuldade escolhida.

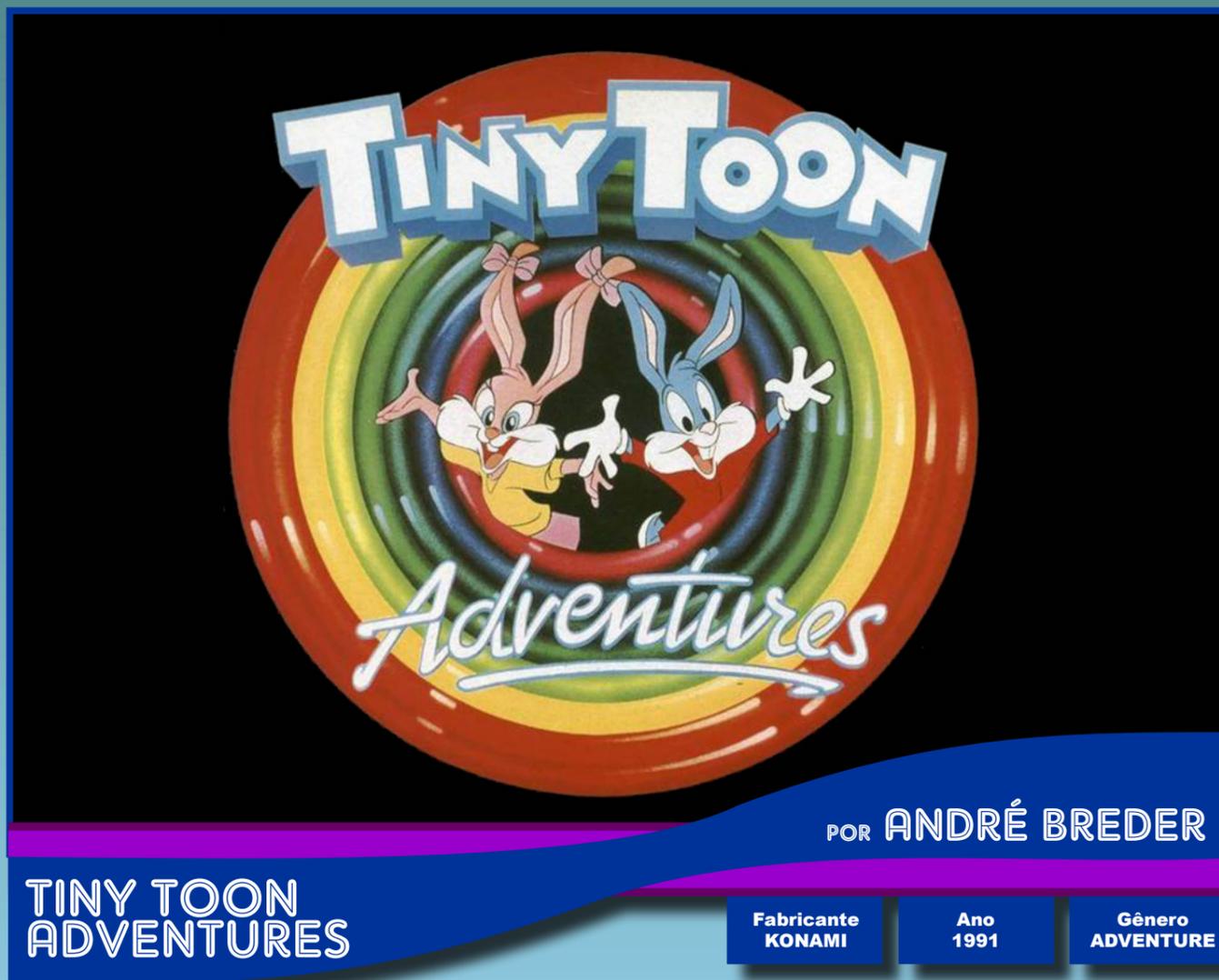
## CAÇA AO TESOURO

Apesar das poucas falhas gráficas e o Grand Canyon de decepção que o áudio (ou a falta dele) proporciona, nada disso impede este de ser um dos games de exploração 2D mais divertidos já criados. Os controles não são complicados ou mal feitos (embora o controle do Colecovision seja), a dificuldade e a frustração só aparecem por causa da limitação de altura que o Panama Joe consegue cair sem morrer. Pulou de uma distância com alguns milímetros a mais que o personagem, já era, não há misericórdia.

Montezuma's Revenge é um game cult que merece ser reconhecido e merece ser jogado. Inferior ao "rival" Pitfall! Mas ainda assim um bom game por si só, não se prende a gráficos e sons para passar o que realmente vale a pena: diversão desenfreada e altas chances de voltar ao túmulo de Montezuma após terminar todos os obstáculos.

Viciante, intrigante e estimulante, MR é um jogo imperdível para qualquer retrogamer dos 10 aos 110 anos. Se você nunca ouviu falar, dê uma chance à ele e não se arrependará; se já o viu, aproveite e tente recuperar o tempo perdido; e se já o jogara antes, relembre os velhos tempos e tente escapar mais uma vez da Vingança de Montezuma, porque não será tão cedo que irá sair dela. ★





TINY TOON ADVENTURES

POR ANDRÉ BREDER

Fabricante  
KONAMI

Ano  
1991

Gênero  
ADVENTURE

“A GALERA DE TINY TOON DIVERTE ATÉ NO NOSSO QUERIDO NES”

Tiny Toon é um antigo desenho animado criado pela Warner Bros e Steven Spielberg na década de 90. A ideia do show foi do presidente da Warner Bros na época, Terry Semel. Nos anos 80, ele viu várias versões mais jovens de personagens famosos como Muppet Babies and Flintstones Kids (Flintstones nos Anos Dourados) e pensou numa versão infantil dos Looney Tunes, uma série de desenhos que tinha personagens como Perna-longa, Patolino, Frajola, etc. Tiny Toon foi um grande sucesso, inclusive no Brasil. Tinha vários personagens carismáticos e um humor inteligente.

O jogo com os personagens de Tiny Toon no NES, lançado em 1991 pela Konami, é bem divertido, e

segue a linha de outros jogos de plataforma como Super Mario Bros, onde você tem que passar por diversos estágios e vencer os inimigos dando pulos em suas cabeças.



SOBRE O GAME

A história de Tiny Toon Adventures é bem simples: A coelhinha Lilica foi seqüestrada por Valentino Troca-Tapa, e é mantida prisioneira em sua mansão. Perninha e seus amigos devem unir forças para salvá-la!

O personagem principal do jogo é o coelho Perninha, mas você também poderá contar com a ajuda do pato Plucky Duck, do gato Frajuto e do diabo da Tasmânia Roy Corroi durante as fases.

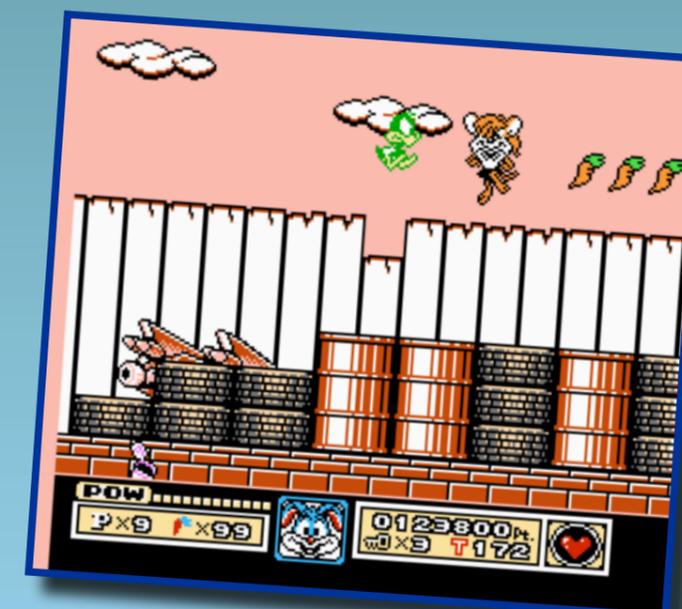
Haverá seis áreas para se atravessar, sendo que as 4 primeiras serão divididas em 3 estágios. Já as duas últimas áreas haverá apenas um estágio para se passar. A cada início de uma área você pode escolher um dos três personagens citados para ajudá-lo.

Cada personagem do jogo tem suas características particulares: Perninha é o mais rápido e ágil, Plucky Duck pode voar por alguns segundos, Frajuto pode escalar estruturas e Roy Corroi tem o poder de se transformar em um redemoinho e sair destruindo tudo a sua volta.

Um curiosidade em Tiny Toon Adventures é um mini-game que ocorre quando você está na tela do mapa das áreas do jogo e com seu placar de cenouras no nível máximo. Uma nave “imperial” aparecerá e você terá que encarar um suposto “Darth Vader”. Vencendo o vilão você ganhará um coração gigante que valerá três vidas.



O game apresenta bons gráficos para o querido NES



Durante as fases haverá cenouras que podem ser coletadas. Ache a casa do porco Presuntinho durante os estágios para trocar 30 cenouras por uma vida.

Os gráficos do jogo são bem bonitos e coloridos, se mantendo fiel ao desenho. Os cenários estão bem construídos e são bem diversos: o jogador passará por florestas, desertos, mar e até na terra do Cuco-Maluco.

Os efeitos sonoros são bem legais e estão dentro dos padrões de um jogo de aventura como Tiny Toon. As músicas seguem o clima do desenho animado, sendo na maioria das vezes em um tom bem alto astral. A música tema do desenho também está presente no começo da aventura, e é bem empolgante! Haverá também músicas mais lentas e sombrias em alguns estágios, o que faz com que a aventura passe por diversos climas diferentes.



Os controles são simples e fáceis. A jogabilidade está muito boa. Quem já se divertiu em qualquer jogo da série Super Mario Bros, por exemplo, não terá nenhuma dificuldade em jogar Tiny Toon Adventures. O jogo é bem fácil. Tiny Toon Adventures não representará nenhuma dificuldade para o jogador mais "hardcore" do NES, acostumados a jogos realmente difíceis como Batleoads ou Contra. Mas mesmo sendo fácil, não quer dizer que este jogo não seja divertido! Pelo contrário, ele é muito divertido.

### CONCLUSÃO

Tiny Toon Adventures é mais um ótimo jogo de plataforma lançado para o NES. Apesar de ser fácil e curto, você terá vontade de jogá-lo várias vezes. Altamente viciante! ★



A Felícia adora encher o bichano de carinho!




Art by Marcus Sakoda



POR J. JUNIOR

## SHOCK WAVE INVASION EARTH 2019

Fabricante  
ELECTRONIC  
ARTSAno  
1994Gênero  
SHOOTER

“UM GAME AMBICIOSO E QUE MEREZIA UM REMAKE”

Apesar de alguns de nós gostarmos da jogatina atual, os jogos da segunda metade da década de 90 atraem muitos dos nossos leitores. Um pedaço especial da história dos games, o momento que a tecnologia do CD explodiu e havia muito espaço e pouco conteúdo para preencher.

As produtoras colocavam trilhas sonoras inteiras, videocliques, trailers, introduções filmadas e outras tantas tranqueiras para aproveitar o espaço. Algumas coisas falhavam miseravelmente. Outras se tornavam pedaços únicos de criatividade.

Esta matéria fala sobre uma série de games que tinha a maior cara de Independence Day, mas que foi lançada anos antes do filme: **2019**.

O plantão do telejornal entra ao vivo para informar às pessoas de que uma aparente chuva de meteoros está causando estragos consideráveis em várias cidades do planeta.

Súbito, uma explosão é ouvida dentro do estúdio, o cenário da emissora desaba, o âncora se desespera no ar e o sinal da TV cai.

A bordo do USS OMAHA, um porta-aviões orbital, a major Alaina Stewart, descobre junto com seu superior, comandante Crane, que a aparente chuva de meteoros na verdade é uma invasão alienígena em larga escala. Uma a uma as defesas do planeta são derrubadas, e a única esperança são os caças experimentais F-177 que equipam o porta-aviões.



Daniel Barton

Toda essa sequência filmada com atores reais em blue screen e utilizando cenários digitais, faz parte da fantástica abertura de Shockwave – Invasion Earth 2019, jogo lançado pela Electronic Arts originalmente para o console 3DO em 1994 e posteriormente portado para Playstation e Saturn.

No meio do furacão, a equipe de pilotos está com uma lacuna aberta e o único disponível para assumir a encrenca é um novato que até agora só esteve nos simuladores. Adivinhe quem? – VOCÊ! A primeira missão nos coloca na assento do F-177 durante o procedimento de reentrada na atmosfera. Durante este tempo, ICE, um computador com voz feminina faz o briefing enquanto uma tela multifuncional no centro do painel do caça mostra o mapa e os viewpoints da missão que será no Egito, começando no Vale dos Reis e terminando na cidade do Cairo.

Assim que atingimos altitude de manobra, escudos de proteção de reentrada são recolhidos e o cockpit mostra o horizonte à frente. Estamos sobre o mar e aproximando-se velozmente da praia. Também há um barquinho a vela com um pobre coitado que serve de tiro ao alvo para 150% das pessoas que jogam o game pela primeira vez.

Em cinco segundos, avistamos o primeiro inimigo, um Tripod - alienígena saído diretamente de “A Guerra dos Mundos” de H.G.Wells, caminhando em meio as pirâmides. Abrimos fogo e em meio à explosão, vimos que ele está acompanhado de pelo menos mais três, além de um caça voador estranho, com o formato de uma pistola.



Imagens do game dignas de uma super produções



A situação fica complicada e quando estamos nos achando, os reis da cocada a tela multifuncional no centro do painel se ilumina com o rosto da Major Stewart dando esporro e chamando atenção de que não estamos num game - aquilo é coisa real!

Na verdade parecia real mesmo. Graficamente, Shockwave era bem diferente de tudo o que estávamos acostumados naqueles dias. Aberturas com pouca granulação, som Dolby Surround, telas funcionais no cockpit e cenários fotorealistas.

Antecipando algo que é comum nos dias de hoje, não há qualquer informação sobre o jogo “flutuando” na tela. Tudo o que precisamos saber está no painel do caça. Informação de energia dos lasers, do escudo da nave e combustível, horizonte artificial, quantidade de mísseis, indicador de voz de rádio e “safe path”, que nada mais é do que a maneira encontrada pela produtora para contornar as limitações de memória do console: você tem apenas um caminho livre e seguro para combater, protegido pelos sensores orbitais da USS OMAHA. Fora desses limites, a radiação alienígena é tão violenta que te manda pra terra dos pés juntos em segundos.

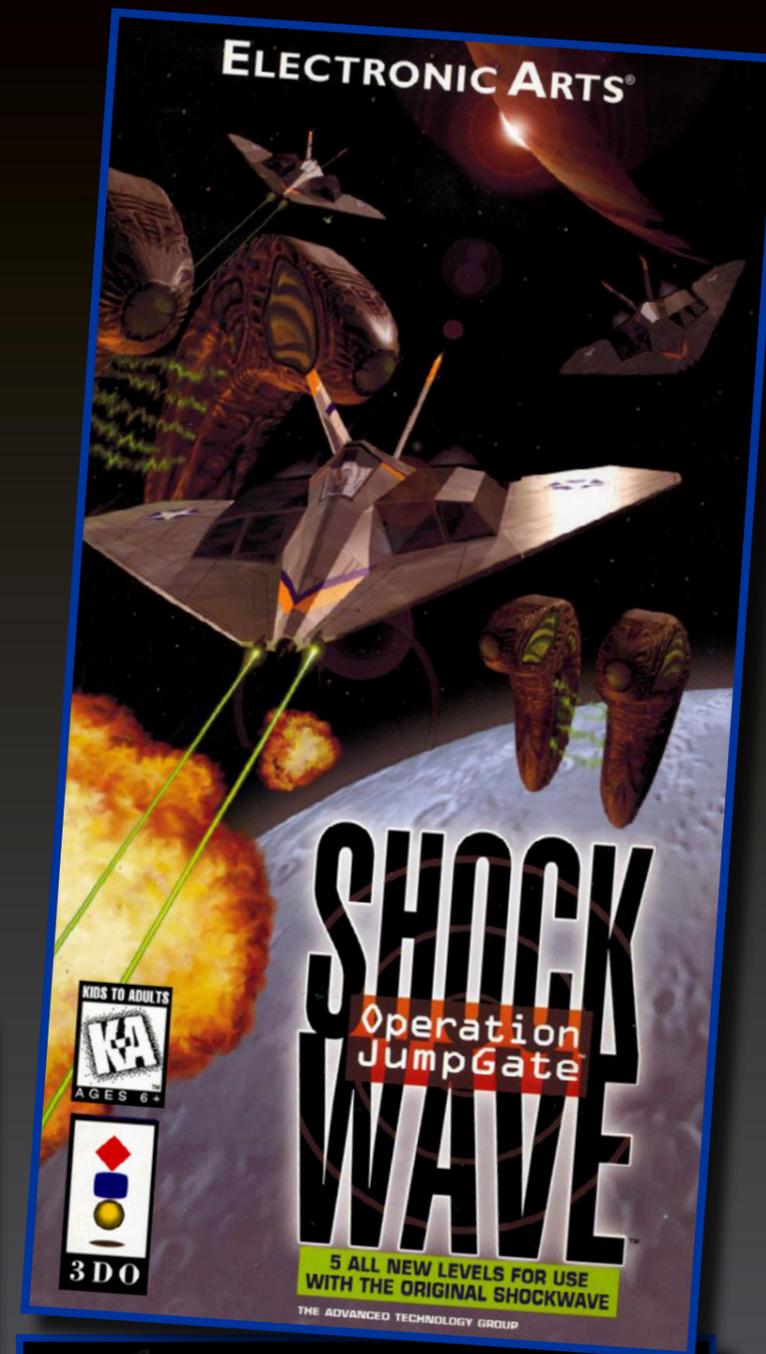


O importante é ficar atento e mandar bala nos aliens

## SHOCKWAVE: OPERATION JUMPGATE

O jogo teve uma expansão lançada no mesmo ano, com cinco novas missões, chamada "Shockwave: Operation Jumpgate". Apesar de ser vendido em uma caixa com arte diferente, o nome em letras garrafais, manual e tudo mais, SW: OJ era uma expansão no sentido literal. Para o jogo funcionar era necessário um save do game anterior na memória do 3DO (essa expansão foi lançada junto com o game original no Playstation e Saturn, chamada de Shockwave Assault), e iniciava na mesma dificuldade da missão 10 do game anterior, ou seja, era tão fácil de jogar quanto mastigar meio quilo de parafusos.

A expansão percorria diversos planetas do sistema solar e culminava com a descoberta da origem dos alienígenas, um gigantesco portão estelar, que para desespero, sacrifício e "momento FUUUUUUUUUUU" dos tripulantes da USS OMAHA, só podia ser fechado pelo lado de dentro. O game acaba com o heróico sacrifício do Space Carrier atravessando o portal e disparando suas armas pelo outro lado, selando a ameaça.



Ocasionalmente a tela central no painel da nave ilumina-se com comunicações em vídeo dos outros membros do seu esquadrão, além de eventuais transmissões de TV mostrando a situação desesperadora nas outras partes do mundo. É um clima de filme.

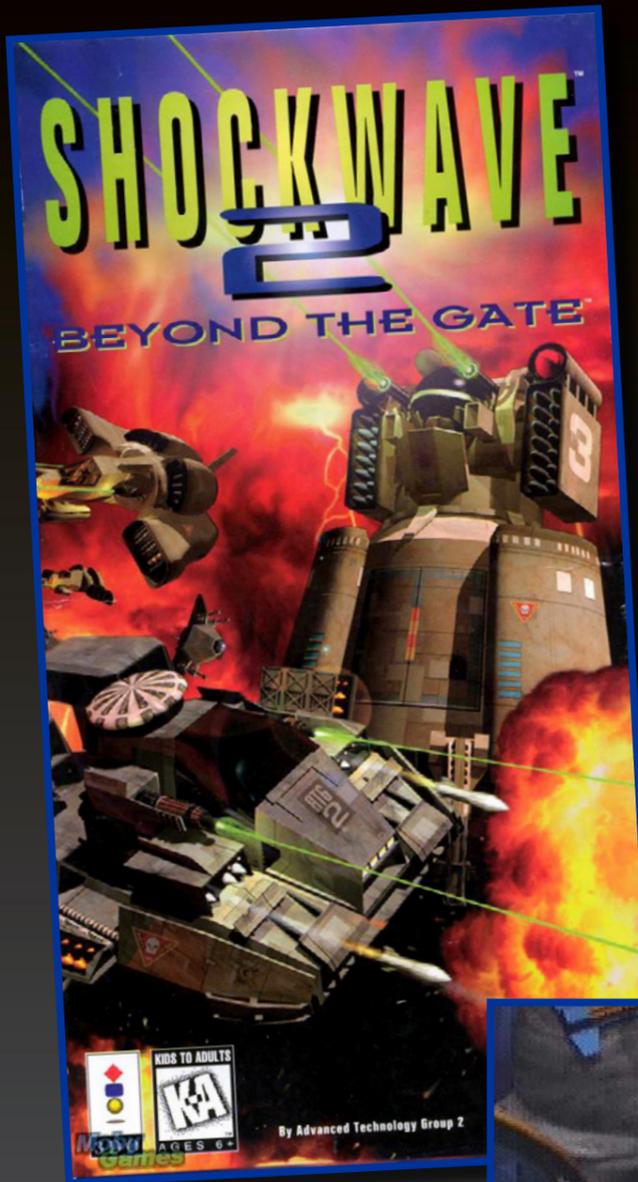
Além disso, como é de praxe em todo caça espacial que se preze, há várias luzes piscando pulando e fazendo bips importantíssimos.

A jogabilidade do game é simples e direta: Um botão para o laser, um para mísseis, outro para o turbo. Os direcionais movimentam o caça e os botões L e R fazem a nave dar loops na direção pressionada (do a barrel roll!!).

O game atravessa localidades como o Peru, Congo, Los Angeles, Las Vegas e até a Lua (hello, Mr. Elvis), culminando com a fase final que se passa inteiramente sobre a colossal nave-mãe alienígena no espaço.

A dificuldade é alta e progressiva, tornando a fase final um exercício frustrante de habilidade, pois os caças inimigos são velozes, em grande número e não erram um tiro sequer!

Falando neles, os inimigos são bastante variados, partindo dos já mencionados Tripods a veículos terrestres similares a aranhas, balsas marítimas, caças de vários tamanhos e muros de energia.



## SHOCKWAVE 2

Lançado no ano seguinte, o game é tudo o que o anterior foi e muito mais. Há mais missões, mais veículos, planetas, inimigos, mais dificuldade e vontade-de-mastigar-o-controle-de-tanto-ódio-daquela-aliens-desgraçado-que-me-derrubou-pela-oitava-vez.

A boa notícia é que os controles são precisos e eficientes como o primeiro jogo, e graficamente são superiores. Os cenários estão maiores e a movimentação é mais livre.

A história se passa vinte anos depois do game original. A humanidade fez excelentes progressos com a tecnologia deixada para trás pelos aliens que perderam a parada, e devido às severas crises, guerras e tretas decorridas da exploração dessa mesma tecnologia começaram a migrar para várias colônias implantadas nos outros planetas do Sistema Solar. Para controlar isto, a ONU começa a contratar mercenários e militares para operações de controle nos confins do espaço.

A história começa quando o comandante da Pirate Hunter Cortez, capitão Avery Flynn, que está numa fase de vacas magras dos diabos, vai investigar um sinal irradiado por um estranho (e valioso) artefato localizado nas proximidades do Jumpgate abandonado, perto de Titã (lua de Saturno).



Isso que é uma tripulação com muita força de vontade!



Quando chega lá, a PH Cortez é subitamente atacada por uma espaçonave alienígena que captura o artefato e passa através do Jumpgate, que para a surpresa de todos está funcional. Cortez, no desespero de ver a grana fácil escapar pelos seus dedos aciona os motores da nave e atravessa o portal atrás da nave alien.

Do outro lado, a nave alienígena desaparece e o que Flynn encontra é um universo grande e inexplorado. O objetivo é encontrar o artefato e com ele abrir o caminho de volta para casa (e para a vida boa).

Durante o game, descobrimos o que aconteceu com a USS OMAHA, com a Major Alaina Stewart e quem era e o que pretendiam os aliens que atacaram a Terra vinte anos atrás, e o papel do tal artefato nessa história, o que o torna ainda mais importante.

O game foi lançado no final de 1995 e é exclusivo do 3DO, o que impediu muitas pessoas de conhecê-lo, pois naqueles dias o console já estava com seus dias contados, e o Playstation jogava terra sobre ele com rapidez.

Shockwave é uma série interessante e faz parte daquele grupo de ótimos games e franquias esquecidos na gaveta das produtoras, merecendo honrosamente um remake. Os games originais poderiam ser lançados pela EA para os consoles atuais, através dos portais de download. Se você tiver chance de jogar, não deixe escapar. Mas prepare-se porque o desafio é alto. ★★

### CURIOSIDADES:

- As luzes “pulando, piscando e fazendo Bip” no painel da nave, na verdade, mostram a fragmentação da memória, buffering de acesso ao disco, frame-rate e número de atores dentro do ambiente do jogo. Mas esta informação não está nem no manual, foi divulgada posteriormente como um easter egg dos produtores.

- Elvis está escondido na Lua, em uma das bases humanas no satélite. É possível vê-lo pulando e dançando quando se explode uma delas.

- Depois de terminar o primeiro jogo, aparece uma décima primeira missão, chamada de Milky Run. Neste nível, as naves são objetos como casas, vacas, caixas de leite e cabeças dos produtores. Você sobrevoa um cenário onde o chão é feito de feijões e o computador ICE fala de trás para frente. Aparentemente ilustra o estado mental que o jogador se encontra ao passar o último chefe do jogo.

- A melhor versão do game lançada depois da original de 3DO é a versão de console Apple Pippin. Graficamente superior à versão de Playstation, Saturn e com o cockpit da nave mais moderno que a original.



# 9



“TINY TOON NOS ESPORTES É DIVERSÃO GARANTIDA”

Quem viveu sua infância nos anos 90 com certeza conhece os Tiny Toons. Criados em 1990 pela Warner Bros e Steven Spielberg, o desenho é uma versão infantil dos Looney Tunes e apresenta versões em miniaturas dos personagens originais.

Baseado neste universo, Tiny Toon Adventures: Acme All-Stars é mais um dos grandes títulos que você não pode deixar de jogar antes do fim de sua vida. Desenvolvido pela Konami e distribuído pela Sega, o jogo foi lançado em 1994 exclusivamente para Mega Drive, obtendo uma grande aceitação do público em geral.

Quando chegou ao mercado, Acme All-Stars mostrou que vinha para arrebentar e trazia consigo uma proposta original e extremamente divertida, que

acabou culminando em uma aceitação em massa dos gamers que possuíam o console da Sega. Preparem as caneleiras, pois vamos entrar em um jogo sem leis onde tudo é permitido, inclusive trapanças e agressões.

**PREPARE-SE PARA A BATALHA, O SHOW VAI COMEÇAR**

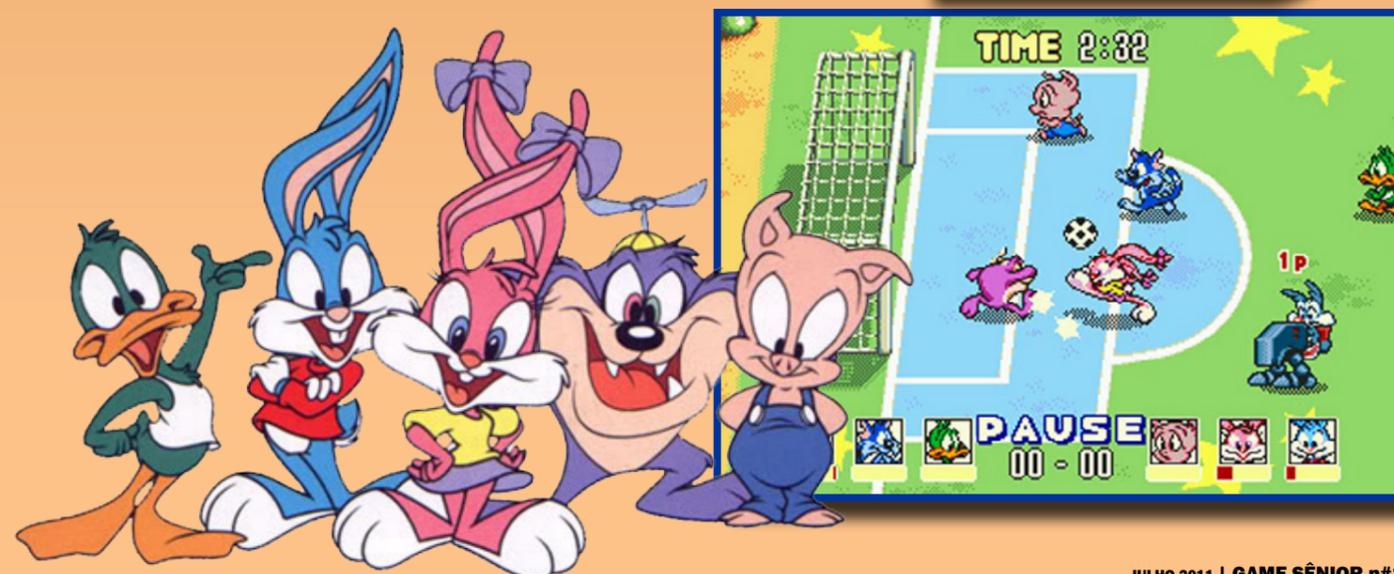
Por mais incrível que pareça Acme All-Stars é um jogo de esporte, onde contamos com 5 modalidades diferentes para todos os gostos, além de uma grande variedade de personagens do desenho, sendo em um total de 12. Para auxiliar cada partida temos a opção de usar um tipo de super poder, algo como uma habilidade especial que pode ser usada e abusada durante as partidas, mas cuidado, elas precisam ser usadas sabiamente, pois mesmo

que facilitem muito o jogo acabam deixando você cansado, sem energia para usar outro especial, com dificuldade para passar a bola, chutar, arremessar e até mesmo correr.

Dentre os personagens selecionáveis temos a turminha da pesada que dá um boi para não entrar em uma confusão no jogo, mas dá uma boiada para não sair depois, e que são nossos velhos conhecidos como: Perninha, Lilica, Plucky, Presuntinho, Valentino Troca Tapa, Roy Corrói, Felícia, Frajuto, Fifizinha, Leiloca, Coiote Coió e Bipezinho. Cada personagem possui um poder diferente que pode modificar totalmente o rumo da partida, imobilizando determinado personagem, fazendo com que fique mais fácil conduzir a bola até o gol, ou até mesmo que o chute fique muito mais forte que o normal, fazendo com que o goleiro não

tenha chance de pegar a bola, o único problema é que alguns personagens possuem o poder melhor que o dos outros.

Das modalidades que o jogo proporciona, a mais divertida delas é o futebol, onde temos um jogo 4 contra 4 em que você escolhe o goleiro, que será controlado pelo computador, e mais três jogadores para a linha, dos quais você irá usar para se transformar em um gladiador dentro do campo. Quem inventou a frase que futebol é imprevisível, não podia estar mais certo, pois até mesmo em Acme All-Stars os jogos podem sofrer reviravoltas fantásticas, cada personagem tem sua característica própria, uns são mais rápidos que os outros, alguns se dão melhor no gol do que na linha, basta saber o que fazer na hora certa para se sair vencedor, e contar um pouco com a sorte é claro.





O basquete também marca presença em Acme All-Stars



No boliche, a mira e a sorte andam juntas para vencer

A segunda modalidade mais divertida com certeza é o basquete, assim como no futebol, a partida é imprevisível e o final pode ser surpreendente ocasionando uma vitória épica ou uma derrota desastrosa. Neste jogo você escolhe apenas 3 jogadores para jogar contra outros 3, e o objetivo é só um, fazer mais cestas que o adversário, usando seus poderes ou não.

Os outros esportes que compõem este título não possuem o mesmo nível de diversão que os dois anteriores, a corrida de obstáculo é bem atrativa, mas devido ao fato de ter apenas uma pista disponível e não ter nenhuma diferença entre os personagens, acaba ficando monótono e rapidamente é deixado de lado.

No boliche é o mesmo caso, não há nenhuma diferença entre um personagem e o outro, porém tem uma forma de mandar uma bola especial, e mesmo não sendo tão fácil de mandar esta bola você consegue fazer um belo de um strike e aniquilar com seus adversários.



Na corrida de obstáculo a diversão cai um pouco...



Bata o martelo na cabeça do Valentino, ele gosta!

O último e menos atrativo esporte é o Montana Hitting, que na verdade nem mesmo parece um esporte, é mais um jogo para diversão onde seu objetivo é bater com um martelo na cabeça do Valentino quando ele aparecer, e caso você bata em algum outro personagem obviamente perderá alguns preciosos pontos.

Talvez o principal problema de Acme All-Stars seja que seu modo história além de ser muito curto, é demasiadamente fácil, o que torna o jogo chato para se jogar sozinho, mesmo quando escolhemos o modo mais difícil, não há um desafio a altura se você pegar o jeito do jogo.

A história se passa no colégio dos Tiny Toon onde está ocorrendo um campeonato e você irá controlar o time do Perninha, que conta também com a ajuda de seus amigos Lilica, Pluck e Presuntinho, onde irão jogar todas as modalidades disponíveis em todos os cenários, e não se preocupe, caso você perca alguma partida e der game over, ainda terá um password para retornar de onde parou. Após terminar o jogo resta apenas se divertir no multiplayer, e esta é a melhor parte deste título, chamar os amigos e desafiar um por um para uma partida de futebol, basquete ou outro esporte qualquer.

### UM AMBIENTE SEM IGUAL

Um tópico muito importante e que vale ressaltar é a questão dos cenários, além de terem sido muito bem feitos e detalhados, cada um deles possui uma característica diferente que pode interferir no decorrer da partida, como algum obstáculo escondido que faz você tropeçar e perder a bola para o adversário. Junto com o cenário é claro que não pode ser deixado de lado os gráficos desta obra, a Konami deu duro para proporcionar tamanha qualidade gráfica e mistura de cores, dá gosto de jogar e ver todo aquele tom

alegre que o jogo proporciona. Se não bastasse tudo isso, o visual dos personagens lembram muito os do desenho, ficando perfeitamente idêntico a cada membro dos Tiny Toons.

Além dos gráficos sensacionais, a música também foi cuidadosamente trabalhada pela Konami, sendo um atrativo a mais para quem teve a oportunidade de por as mãos neste jogo. Todas elas fazem parte do show dos Tiny Toons, o que deu um toque de realidade ainda maior, porém o que mais chama a atenção é o som dos atos de cada personagem como chutar uma bola, lançar seu poder especial, levar uma porrada, etc, além de serem muito bem feitos, eles deixam o jogo com um ar mais engraçado e mais divertido.

Por último vale ressaltar que o jogo comporta até 4 jogadores, uma coisa que não era muito comum para a época em que foi lançado. Somando todos os tópicos nos sentimos dentro da televisão, controlando nosso personagem favorito e nos divertindo com as loucuras que somente Acme All-Stars pode nos proporcionar.

### CONCLUSÃO

Acme All-Stars pode até não ser o primeiro jogo que vem a mente quando citamos o console Mega Drive, mas com certeza é um dos melhores já lançados para ele. Os produtores conseguiram unir bons gráficos, uma ótima trilha sonora, uma variedade de personagens e uma proposta totalmente original que deu muito certo, embora tenha sido ofuscado por outros títulos de mais peso da época. Com certeza este jogo provoca muitas lembranças para quem teve o prazer de poder desfrutar de todo seu poder de diversão, é uma ótima pedida para jogatinas com amigos para lembrar os velhos tempos, pois podem ter certeza que com Acme All-Stars a diversão é garantida. ★





por SABAT

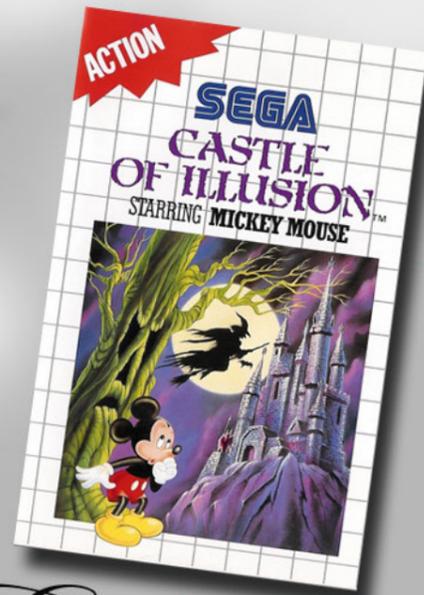
Era o início da década de 90, e eu estava perto de finalmente terminar o meu primeiro jogo. Meu primeiro console foi um Phantom System, ganho bem no finalzinho dos anos 80 em meio aquele dossiê de comerciais que os canais de TV nos apresentavam dia após dia, que serviam apenas para nos deixar na mais profunda dúvida quanto a qual console pedir naquele natal.

Só que eu era um jogador muito inexperiente, por mais que eu alugasse jogos e mais jogos e os desbravasse incessantemente, eu não conseguia de maneira alguma atingir as etapas finais destes, quanto mais passá-las. Eu era um jogador acostumado com os quadradinhos e com os bips e bops do Atari 2600, acostumado até demais com a simplicidade daqueles jogos, e devido a isso, custou até que minha mente se acostumasse às novas possibilidades que os consoles novos nos permitiam. Na verdade, eu precisei de um belo de um empurrãozinho...

Muitos de meus amigos possuíam um Master System, e em determinada ocasião, um deles sugeriu que trocássemos de console por um final de semana, e eu aceitei, pois era uma oportunidade de ouro de conhecer a fundo o console concorrente. E este veio com Castle of Illusion starring Mickey Mouse, um jogo que me fascinou tamanha a beleza dos cenários e da trilha sonora, que me envolveu durante aquele fim de semana todo, mas que minha trava mental não me permitiu ir além das 3 fases iniciais.

E assim aquele meu amigo veio devolver o meu Phantom System, e ficou indignado quando soube que eu havia conseguido avançar tão pouco em um jogo que ele considerava tão fácil. Ele pediu para que eu ligasse o vídeo game, sentamos no chão e ele começou a controlar o camundongo. As palavras dele foram apenas estas: "Preste atenção no que você pode fazer!", e ele jogou o game inteirinho na minha frente, fase por fase, chefe por chefe, segredo por segredo. E a cada etapa concluída, um cadeado se abria em meu cérebro, e eu percebia aos poucos tudo aquilo que era tão óbvio, mas que eu não havia sequer pensado em fazer. Eu começava a entender aquele novo tipo de jogo, e era o que faltava para que finalmente eu começasse a entrar de verdade naquela nova geração de consoles.

Após o término do jogo, meu amigo deixou o Master System dele na minha casa durante aquela semana, e naquele mesmo dia à noite, eu terminei pela primeira vez um jogo de vídeo game na minha vida. Quis o destino que fosse em um console que não era meu, mas a emoção de vencer um líder final pela primeira vez, ver os créditos finais na tela, e principalmente, saber que era mérito meu, foi uma sensação tão inesquecível que ficará guardada para sempre em minha memória como o capítulo de minha vida onde estive de posse daquele 8 bits da Sega. Durante aquela semana, terminei Castle of Illusion Starring Mickey Mouse quase uma dezena de vezes antes que eu devolvesse o console, e dali para frente, eu e esse meu amigo passamos a disputar quem terminava o jogo com mais vidas...



*Este jogo me lembra...*



NINTENDO BLAST  
3 ANOS



**NINTENDO  
BLAST**

QUER CONHECER TUDO SOBRE  
A NINTENDO E SEUS GAMES?  
ENTÃO ACESSE O NOSSO SITE  
PORQUE AQUI, O BICHO PEGA!

revista digital  
**ARKADE**

**RETROCIDADE**

HUMOR, BOBAGENS E AFINS...

**NOSSA! O MARIO  
TÁ PEGANDO A MINA  
DELE NOVAMENTE!**

**CUIDADO QUE O  
TOURO TÁ BRAVO!**

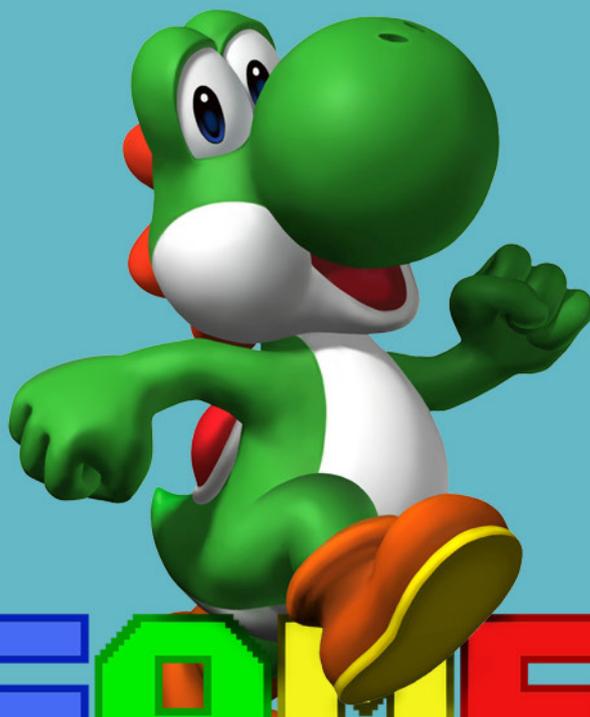
**CHIFRUDO!!!  
CHIFRUDO!!!**

**ESSA VAI PRO  
YOUTUBE!!!**

**MARIO  
@#%&!**

**MAMA MIA!!!  
VOCÊ VAI VER ATÉ  
ESTRELAS HOJE!**

**HOMENAGEM A NELSON RODRIGUES  
A VIDA COMO ELA É...**



# GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!