


GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

ESPECIAL



15 anos de Resident Evil

SÊNIOR ICON



Homenagem a Takeshi Miyaji

ENTREVISTA



O criador de The Black Wish Cemetery

Nossos Reviews:

- Metal Gear Ghost Babel
 - Land of Illusion
 - Night Driver
 - The Goonies
 - Fallout
- e mais...

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DELUXE



O INIGUALÁVEL GAME DE FUTEBOL DOS 16 BITS

ANO III
ED. 12



Olá pessoal!

O grupo Game Sênior completa dois anos! Jamais passou pela minha cabeça estar comemorando esta data tão especial. Tudo isto devemos graças a vocês leitores, que sempre estão dispostos em ajudar-nos com suas críticas, dúvidas e sugestões. O que começou com uma revista, hoje, tornou-se o grupo Game Sênior, que oferece podcast e um canal com vídeos, programas e claro a revista Game Sênior - Diversão do Passado sempre Presente.

Tivemos muitas conquistas e dificuldades no caminho, itens que fazem parte de qualquer trajetória em busca do melhor trabalho sempre. Trabalho este, feito especialmente para vocês. E para comemorarmos este aniversário, preparamos muitas novidades, a começar pelo novo formato da revista que vocês sugeriram por e-mail, facilitando assim, a leitura em monitores e tablets. Além disso, o grupo possui uma nova casa para receber todos vocês: (www.gamesenior.com.br) e até o final do ano, teremos muito mais!

Aproveitem! Todos estão convidados para a festa!

Mano Beto

manobeto@gamesenior.com.br
EDITOR CHEFE

EXPEDIENTE

Os Nostálgicos de Plantão

EDITORES CHEFES

Mano Beto
André Nesman

EDITOR WEB

Sergio Ferraz Jr.

DIRETOR DE ARTE

Ney Lima

CAPA e DIAGRAMAÇÃO

Ney Lima

REDATORES

André Nesman
André Breder
Sergio Ferraz Jr.
Alexandre Woloski
Rafael Marques

REPORTAGEM

Mano Beto
André Nesman

DISTRIBUIÇÃO e MARKETING

Mano Beto

REVISÃO

José Augusto
Jorge Henriques

CORRESPONDENTE - RJ

Fabiano Porto

COLABORADOR

NESTA EDIÇÃO
Mario Sókrates

GAME SÊNIOR
É UMA PUBLICAÇÃO
GRATUITA VIA DOWNLOAD

EMAILS PARA CONTATO:

contato@gamesenior.com.br
estradagamer@gamesenior.com.br
revista@gamesenior.com.br
seniorcast@gamesenior.com.br



ANDRÉ NESMAN
andrenesman@gamesenior.com.br



ANDRÉ BREDER
andrebred@gamesenior.com.br



ALEXANDRE WOLOSKI
alexandre@gamesenior.com.br



NEY LIMA
neylim@gamesenior.com.br



SERGIO FERRAZ JR.
sergioferrazjr@gamesenior.com.br



RAFAEL MARQUES
rafaelmarques@gamesenior.com.br



JORGE HENRIQUES
jorge@gamesenior.com.br



JOSÉ AUGUSTO
jarochof@gamesenior.com.br



FABIANO PORTO
contato@gamesenior.com.br

ELOGIE, CRITIQUE, OPINE!

Espaço dedicado aos nossos leitores

Olá!
Eu de novo (eu falei que voltava)!
A edição 11 saiu e o meu primeiro e-mail corringindo o erro da edição 6 sobre o neo geo foi publicado, pena não ter tido os erros que eu achei da edição 10 também (mandei muito em cima da hora).
Mas depois de ver meu e-mail publicado (e ter ficado muito feliz é claro) eu tive algumas dúvidas:
- Vai ser criada uma seção sobre os erros?
- Além dos erros da edição 10 (que vocês pediram e eu já enviei) eu ainda posso continuar mandando avisos sobre novos erros? Eu já achei erro na edição 11.
- Existe mais alguma outra coisa que eu possa fazer pra ajudar na

revista? Por que procurar erros é uma coisa que eu particularmente gosto de fazer, mas faz parecer que eu não valorizo o trabalho de vocês (me sinto meio vilão).
Encerradas as dúvidas eu tenho uma sugestão:
- Uma matéria sobre consoles e PCs pouco conhecidos, vocês poderiam falar do NEC PC-9801 (ou simplesmente PC-98) por exemplo.
- Uma ou algumas matérias sobre games independentes. Um bom exemplo seria a série TOUHOU que nasceu no PC-98 e depois teve suas versões mais recentes para Windows.
- Uma matéria sobre placas de arcades com um pouco da história dela, especificações técnicas,

principais jogos, além de informar se ela é baseada em algum console caseiro ou não.
Bom, por enquanto é “só” isso. Até mais.

Willian Ayres - Mongaguá - SP

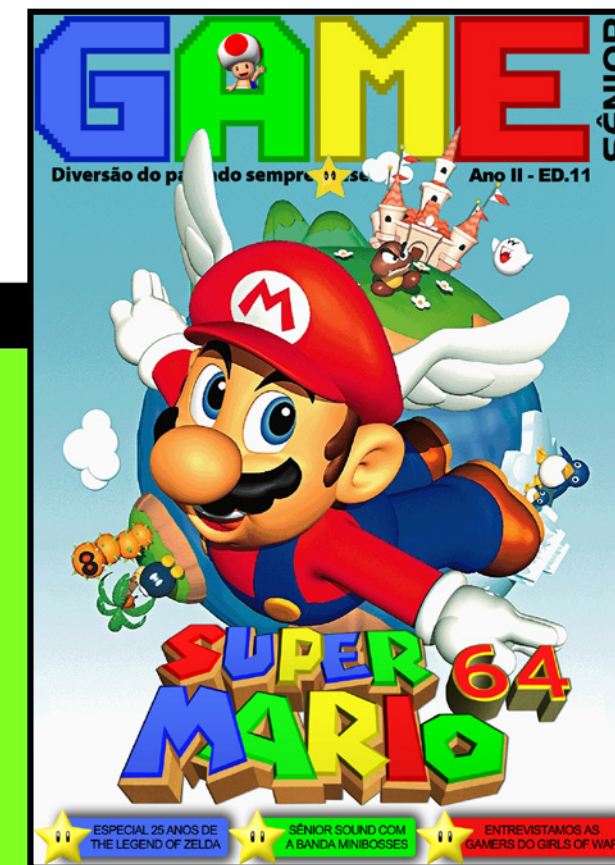
Resposta: Olá Willian! Muito obrigado por enviar suas sugestões para a equipe. Pode ter certeza que iremos analisar com os demais sênior futuras matérias conforme foi sugerido por você. Sempre que você achar algum erro na revista, por favor entre em contato conosco sempre! Afinal, somente desta maneira iremos melhorar cada vez mais nosso trabalho à vocês. Um grande abraço.

Amigos!
Só estou escrevendo para parabenizar pela ótima edição que merece destaque entre as excelentes demais edições dessa fan-

tástica revista. Adoro Castlevânia e a matéria sobre o título com ênfase em SOTN foi brilhante, feita de quem entende para quem entende. Quem sabe um dia poderiam fazer um mega especial sobre Super Metroid? Meus parabéns e continuem com o excelente trabalho!
Abraços e meus parabéns a toda equipe.

Joey Santana

Resposta: Muito obrigado pelo o elogio Joey. Realmente a edição 9 ficou muito boa com o trabalho de capa do André Breder, e a diagramação do Ney Lima. Quanto a sua sugestão, pode deixar que iremos analisar. Um grande abraço.



**NOSSOS CONTATOS
click e acesse:**

facebook

twitter

orkut

G SÊNIOR MAIL

G SÊNIOR MAIL

SUMARIO

ESPECIAL:
15 ANOS DE RESIDENT EVIL
O MAIS FAMOSO SURVIVAL HORROR

06

CAPA:
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DELUXE
O INIGUALAVEL GAME DE FUTEBOL DOS 16 BITS

18

SENIOR ICON:
O GRANDE TAKESHI MIYAJI
AS OBRAS E A TRISTE PERDA DE UM GRANDE GENIO

33

SENIOR SOUND:
A BANDA MEGADRIVER
NINO MOSTRA TODO O PODER DO METALGAMER

45

SENIOR REVIEW:
GAMES CLASSICOS
NOSSOS REDATORES MANDANDO BALA

49

ENTREVISTA:
BATEMOS UM PAPO COM DALTON
O CRIADOR DO GAME THE BLACK WISH CEMETERY

66

ESTE JOGO ME LEMBRA...:
POR JOHNNY CAMPOS
LEMBRA DE TAG TEAM MATCH (M.U.S.C.L.E)?

71



POR ALEXANDRE
WOLOSKI



Após um estrondoso sucesso, o avião em que se encontravam todos os membros do grupo Mamonas Assassinas sofre um grave acidente e não deixa sobreviventes. Aos 36 anos, morre o cantor e compositor da banda Legião Urbana, Renato Russo. Depois de muitas brigas e discussões, o guitarrista Slash anuncia de forma oficial sua saída do Guns N' Roses. Com 41% do total de votos, Bill Clinton é reeleito como presidente dos Estados Unidos da América.

Mas você deve estar se perguntando: qual é a relação entre todos estes acontecimentos acima? Por ironia do destino, todos eles ocorreram no mesmo ano...

O ano de 1996 é recheado de fatos históricos que causaram grande impacto no Brasil e no mundo.

Seria possível citar inúmeros acontecimentos que marcaram a época e a vida das pessoas. O que poucos sabem, é que o ano de 1996 também tem um fato histórico que marcou e ainda marca a vida de muitos gamers. No dia 22 de março de 1996, a indústria dos games recebe o primeiro jogo do que viria a ser uma das maiores franquias de

toda a história. No Japão a Capcom dava à luz a Biohazard, enquanto no ocidente o jogo chegaria apenas no dia 30 de março e com o nome de Resident Evil.

Este ano, o primeiro jogo da série de Shinji Mikami completa 15 anos de idade, e é claro que a Game Sênior não poderia deixar passar em branco esta data tão especial. Chegue mais perto e confira do início ao fim todos os detalhes desta produção que marcou a vida de muitos gamers.

A ORIGEM

Nascido no Japão em 11 de agosto de 1965, Shinji Mikami não era um garoto muito diferente dos demais da época. Filho de uma dona de casa e de um pai com alguns distúrbios mentais, Mikami não possuía acesso a grandes tecnologias, o que o obrigava a usar sua criatividade para poder ter algum tipo de diversão.

Com o passar do tempo, os Arcades foram chamando a atenção de Mikami e despertando sua paixão pelos jogos virtuais. Já em sua vida adulta ele considerava-se um viciado em vídeo games e sempre que podia estava na frente da televisão ou das máquinas perto de seu bairro, mal ele sabia o que o futuro reservava para ele.

Shinji Mikami foi o responsável pela criação de Resident Evil



Mesmo com uma infância conturbada, Mikami conseguiu entrar na Doshisha University, em Kyoto, onde concluiu o curso de Marketing e começou a atuar na área. Mesmo não sendo o que ele realmente desejava, seu trabalho já lhe rendia alguma verba e dava para se sustentar plenamente, mesmo com alguns problemas financeiros. No ano de 1990, sabendo de seu vício por games, um amigo de Mikami

informou-lhe que a Capcom iria promover uma festa com jantar em sua cidade, como ele sempre queria garantir comida e bebida de graça, nem pensou duas vezes e compareceu no dia marcado. Chegando ao local ele ficou impressionado com o trabalho que era realizado pela empresa, e ao conversar com diversos membros presentes por ali ele percebeu que era neste ramo que ele queria trabalhar.



Acima, Bio Hazard (versão japonesa) e ao lado, Resident Evil (versão americana)

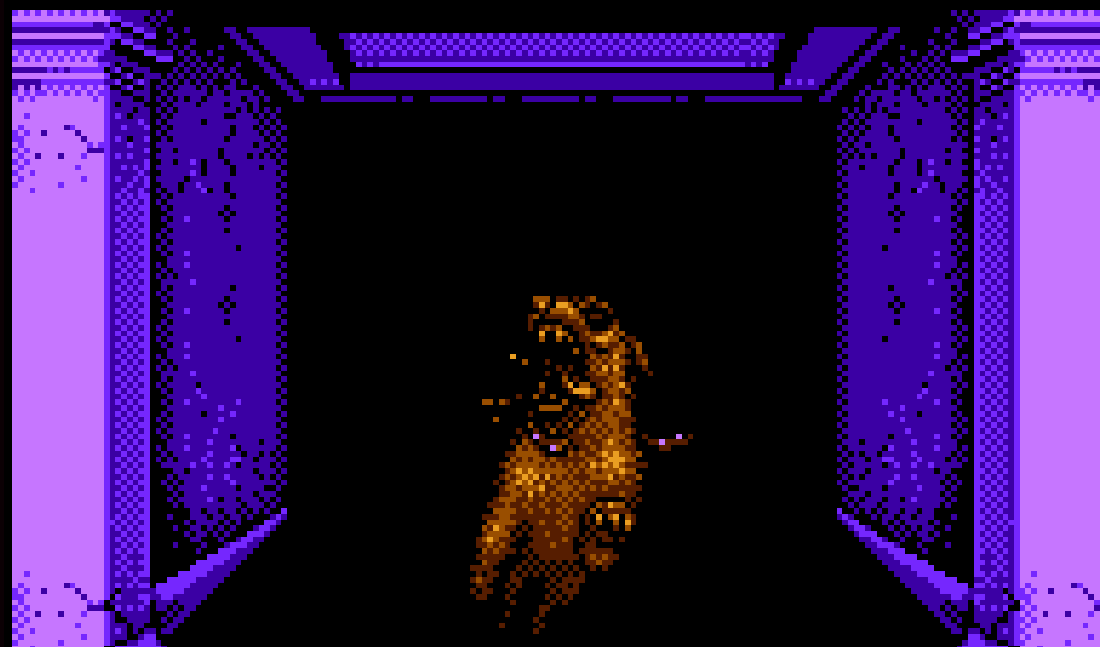
Ao acordar no outro dia, Mikami não conseguia esquecer da noite anterior e decidiu que ele queria mesmo era trabalhar com games. Após descobrir que a Capcom e a Nintendo estavam oferecendo vagas para trabalhar com eles, Mikami se viu em uma encruzilhada, pois as duas entrevistas de emprego eram no mesmo dia e no mesmo horário, foi então que ele optou pela Capcom e acabou conseguindo ingressar na empresa.

Entre o ano em que entrou na empresa e o lançamento de Resident Evil, Mikami trabalhou em diversos projetos que não tiveram muita visibilidade e nem o prestígio merecido, exceto por dois.

Quando ingressou na equipe responsável pela produção de jogos dos personagens da Disney, ele esteve envolvido em Goof Troop e Alladin, dois sucessos de vendas no Super Nintendo. Planejando utilizar toda sua criatividade para revolucionar a indústria com um jogo diferente e ao mesmo tempo original, Mikami começou a observar um outro

jogo da Capcom lançado para o Famicom em 1989, chamado Sweet Home, que por sua vez era baseado em um filme japonês de mesmo nome.

Em Sweet Home, um grupo de cinco pessoas invade uma mansão mal-assombrada e terão que conseguir sair dela vivos, cada um dos integrantes tem uma vanta-



Hound??

Imagens de Sweet Home do Famicom, onde a idéia começou...

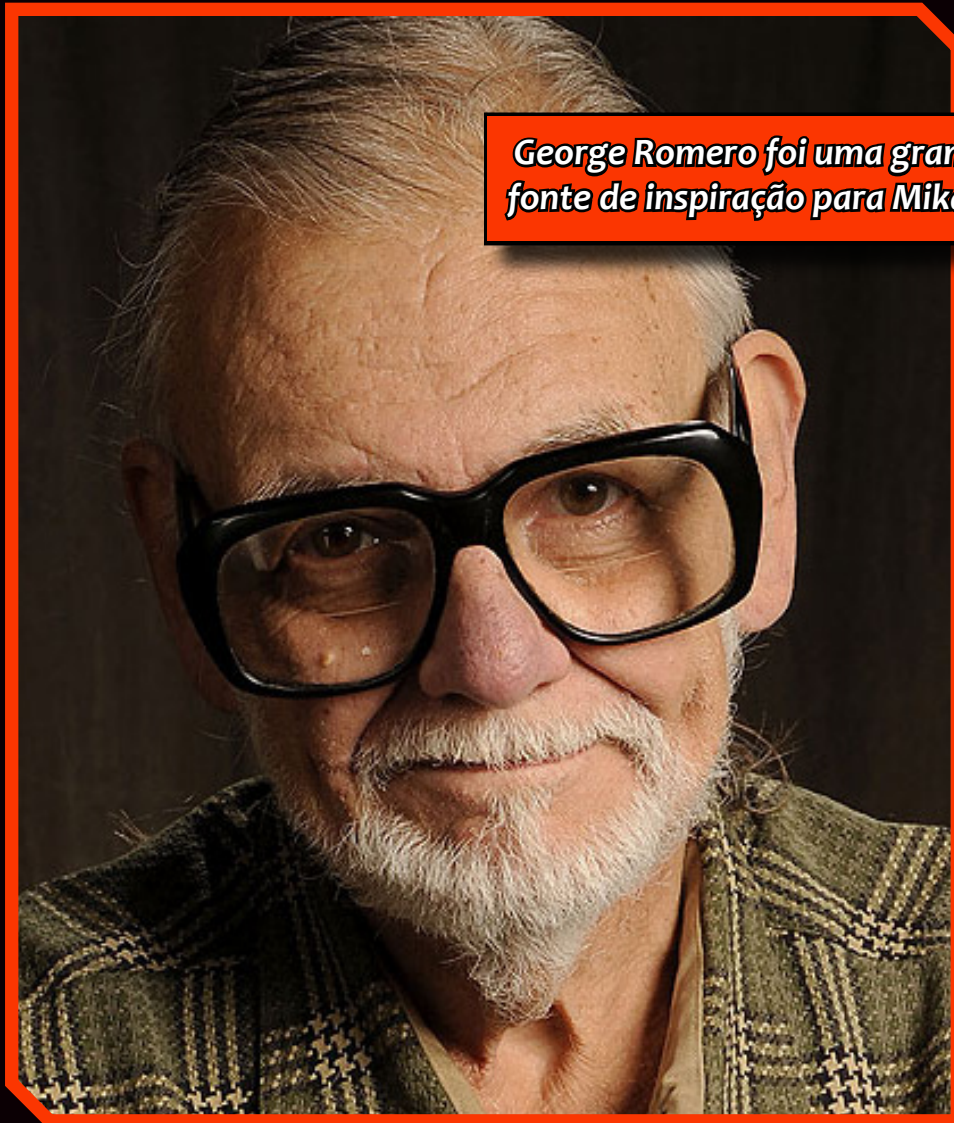


Kazuo died!!

gem e uma desvantagem. Após tentar sobreviver aos monstros contidos na mansão você irá ver o final do jogo, que muda de acordo com o número de personagens vivos no final da jornada. O jogo também é considerado como o primeiro do gênero Survival Horror, embora este termo tenha sido popularmente conhecido somente com Resident Evil.

Até na arte da caixa de Sweet Home já passa um ar de desespero!





George Romero foi uma grande fonte de inspiração para Mikami

Como sempre foi apaixonado por zumbis e grande apreciador dos filmes de George Romero, ele estudava um modo de mesclar a aventura na mansão de Sweet Home, com os mortos-vivos de Romero. Além de misturar todos estes elementos, era a hora de deixar aflorar sua criatividade e estudar a jogabilidade e os outros detalhes para poder deixar o jogo impecável.

Com um visual arrojado e um sistema de jogo inovador e muito a frente de seu tempo, o jogo estava pronto para ser lançado no mercado e fazer história. No dia marcado chega as lojas Resident Evil, um dos maiores clássicos para PlayStation e o maior sucesso da carreira de nosso ilustre Shinji Mikami.

O IMPACTO NA INDÚSTRIA

Estima-se que até hoje Resident Evil tenha vendido aproximadamente 3 milhões de cópias em todo o mundo, um número considerável para os padrões da época, já que antigamente os jogos digitais não tinham tanta visibilidade quanto nos dias atuais. Passados os anos, ele ainda consegue ser uma referência em seu estilo, embora tenham sido lançados diversos jogos com gráficos exuberantes e jogabilidade inovadora. São poucos que conseguem chegar ao patamar em que Resident Evil se encontra.

Logo após o lançamento a Capcom farrava seus bolsos de dinheiro, já que o jogo foi um estouro de vendas, e Shinji Mikami desfrutava do sucesso que ele havia alcançado mesmo que nunca tenha imaginado tamanha repercussão. Resident Evil vendia



como água, era difícil chegar em alguma casa com PlayStation e não encontrar uma cópia do jogo em cima da mesa ou dentro do console.

Campanhas publicitárias, marketing arrojado, tudo era válido para fazer Resident Evil vender, se não bastasse isto, ainda contava com um enredo arrasador que deixava todo mundo preso na frente da televisão para saber o que iria acontecer no final da história.

Um ponto muito importante é que o jogo ainda contava com uma abertura e um encerramento dignos de cinema Trash, onde mostrava os protagonistas interpretados por atores de verdade. Curiosamente, na versão americana do jogo, houveram diversos cortes na abertura devido ao excesso de violência e apologia ao tabagismo, já que também mostrava um dos protagonistas fumando. Diferentemente da versão japonesa, a ocidental conta com o vídeo todo em preto e branco para as cenas não ficarem tão fortes para o público.

As músicas de abertura e encerramento originais também foram substituídas na versão americana.

O título liderou as vendas daquele ano e foi responsável pela ascensão do gênero Survival Horror ao lado de *Alone in the Dark*. De lá para cá diversos jogos deste gênero foram lançados e a maioria deles busca inspiração e idéias no jogo de Mikami. Se não fosse o bastante as diversas cópias dele por aí, ainda são lançados remakes e seqüências para a fran-

quia, mesmo que seu criador não esteja mais na empresa e nem no projeto.

É inegável que *Resident Evil* foi um divisor de águas na indústria pelo fato de ter popularizado seu gênero. Ele foi um dos grandes responsáveis para a metamorfose da mesma, e 15 anos depois de seu lançamento ainda é aclamado por uma legião de fãs no mundo todo sendo considerado um dos maiores lançamentos de toda a história.

ELES NÃO QUEREM APENAS CEREBROS

No ano de 1998, eventos estranhos estavam acontecendo na cidade de Raccon City, os jornais noticiavam mortes macabras nos arredores da cidade, pessoas eram brutalmente assassinadas

e todos pensavam que era ato de criminosos canibais doentios. Querendo esclarecer toda esta situação e prender os assassinos, a divisão Bravo do grupo tático especial da cidade conhecido como S.T.A.R.S (Special Tactics and Rescue Service), é enviado para a floresta. Após iniciar o reconhecimento do local, o grupo perde contato com o Departamento de Polícia de Raccon e se não retornassem em 24 horas, todo o time seria dado como desaparecido.

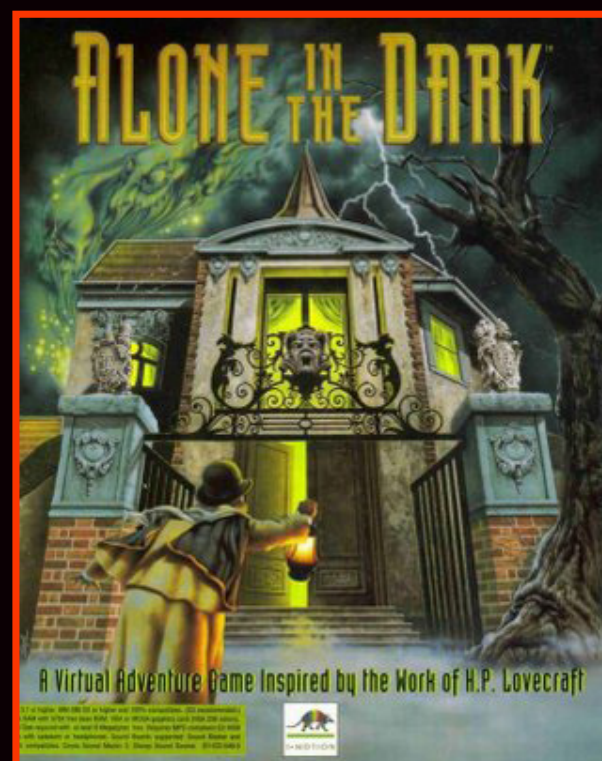


Apavorados com o sumiço do time Bravo, a base resolve enviar outro time para a missão de resgate, desta vez entra em ação o time Alpha. Composto por Jill Valentine, Chris Redfield, Albert Wesker, Barry Burton, Brad Vickers e Joseph Frost, o time chega à floresta de helicóptero pilotado por Brad. Ao desembarcarem, o grupo se depara com o helicóptero do time Bravo sem nenhum sinal dos outros integrantes, então eles resolvem fazer o reconhecimento do lo-

cal. Averiguando o local, Joseph surpreende-se ao encontrar uma mão decepada no chão, e como se não bastasse este susto, o grupo começa a ser emboscado por diversos cães com a pele totalmente decomposta, mal eles sabiam que aqueles não eram animais normais.

Um dos cães inicia o ataque diretamente em Joseph que morre na hora devido à fúria dos animais. Assustado com a situação Brad levanta vôo com o helicóptero e deixa a equipe isolada

Alone in the Dark é considerado o começo do gênero Survival Horror

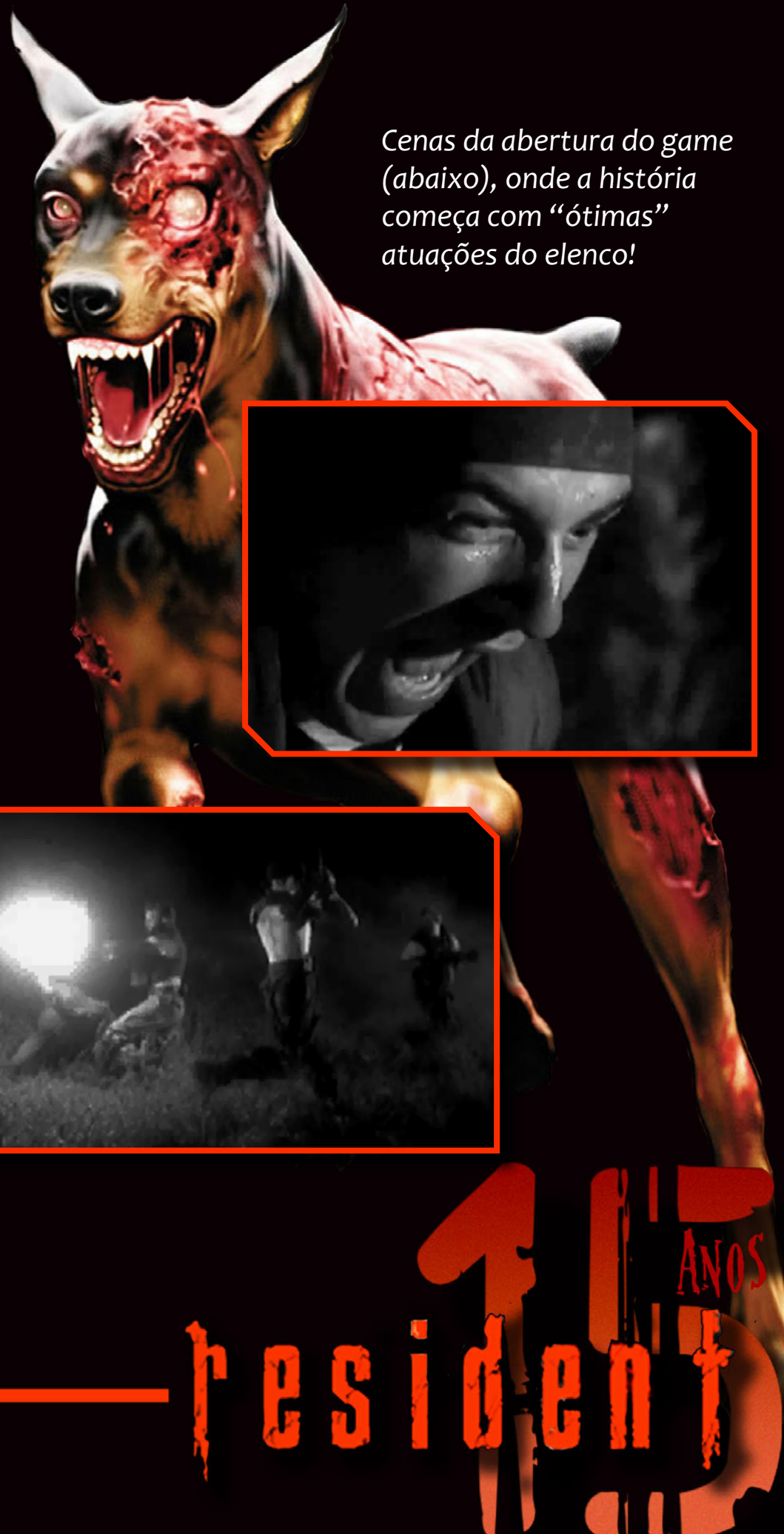


15 ANOS Resident Evil

naquele local com todos aqueles monstros. O grupo restante não vê outra opção a não ser se refugiar na mansão que estava sendo avistada bem longe. Os quatro membros correm desesperadamente com os animais no seu encalce e felizmente conseguem chegar ao seu destino e se livram deles.

Com todos aqueles cachorros em volta da casa, era impossível sair de lá. A única alternativa era explorar aquele ambiente que aparentemente estava abandonado e não representava nenhum perigo. O grupo resolve se dividir e explorar a mansão para ver se encontrava alguma outra saída daquele lugar. Infelizmente o que eles encontram é uma coisa muito assustadora. Em uma sala próxima, o grupo se depara com Kenneth Sullivan caído no chão sendo consumido por um ser grotesco, e assim como os cachorros, também em decomposição.

Correndo atrás da verdade sobre aquele monstro, o grupo descobre que aquela mansão não estava ali por acaso. Uma Empresa chamada Umbrella Corporation estava desenvolvendo algumas pesquisas



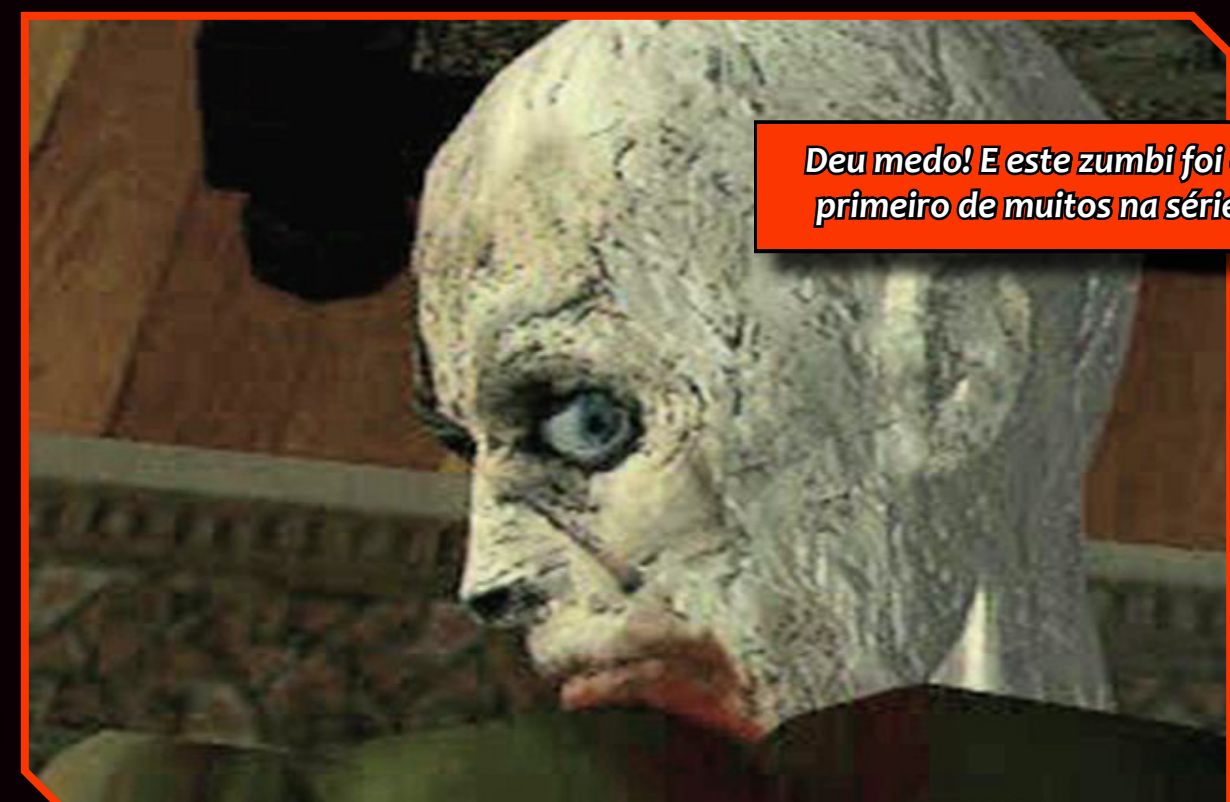
Cenas da abertura do game (abaixo), onde a história começa com “ótimas” atuações do elenco!



com um agente biológico mutagênico e muito contagioso chamado de T-Vírus, que consistia em expor humanos e animais em uma pequena escala de tempo a este vírus, causando assim todas aquelas mutações vistas antes nos seres vivos de dentro da mansão, bem como os animais fora dela.

Após descobrir que todas aquelas criaturas eram obras da Umbrella Corporation, Jill e Chris vão atrás de toda a história e se deparam

com um laboratório escondido no subterrâneo. Dentro do laboratório a dupla está prestes a descobrir muitas coisas sobre este experimento, verdades tão ocultas que até seria melhor eles nunca terem se deparado com toda esta situação. Medo, suspense, traição, revelações, aquele era só o começo de um pesadelo que assombraria Jill Valentine e Chris Redfield por toda aquela madrugada, uma noite que parecia não ter fim.



Deu medo! E este zumbi foi o primeiro de muitos na série

OS PERSONAGENS

REBECCA CHAMBERS

- Com apenas 18 anos ela é o membro mais novo da equipe Bravo. Ela é perita em primeiros socorros e da assistência quando necessário, pelo fato de ser muito nova não há o que investigar sobre seu passado. A missão de reconhecimento da floresta de Raccon é a sua primeira, o que mostra total imaturidade de Rebeca.

ALBERT WESKER

- Com um passado totalmente misterioso, Wesker esconde por trás de seus óculos escuros uma personalidade fria e ambiciosa. No jogo ele deu o que falar e não mediu forças para atingir sua meta, e mesmo sendo o líder da equipe ele nunca agiu como tal, sendo totalmente disperso do restante do grupo.

CHRIS REDFIELD

- Chris é um dos protagonistas de Resident Evil e integra a equipe Alfa. Seu passado é um pouco obscuro, e a única informação revelada é que ele foi um membro da Força Aérea Americana, sendo expulso por motivos não revelados. Após alguns anos Berry Burton o recrutou para fazer parte da S.T.A.R.S e integrar o time Alfa. No jogo ele possui uma desvantagem que é possuir alguns espaços a menos em seu inventário, porém isto é compensado com uma maior resistência aos ataques dos monstros.

BERRY BURTON

- Talvez o personagem mais experiente de todos. Berry foi membro da S.W.A.T e tem como especialidade o manuseio de todos os tipos de arma de fogo. Na equipe ele é responsável pela reposição e manutenção do armamento. Como principal característica tem o seu amor pela família, fazendo qualquer coisa e passando por cima de todos para proteger seus entes queridos.

JILL VALANTINE

- A outra protagonista do jogo sempre sonhou em fazer parte do grupo tático de Raccon City. Sendo treinada desde jovem, ela tem como especialidade os explosivos, manuseando com maestria qualquer tipo de bomba. Na equipe ela é a especialista em mecânica. Ao contrário de Chris, Jill tem mais espaços no inventário e também uma ferramenta para arrombar portas, porém é menos resistente a ataques.

BRAD VICKERS

- Este apareceu poucas vezes, porém teve um papel fundamental no final do jogo. Brad é o piloto do helicóptero que fugiu logo no início do jogo abandonando seus companheiros a própria sorte. No final ele fica com peso na consciência e volta para ajudar seus companheiros.

A INOVAÇÃO DE MIKAMI

Pensando em fazer algo totalmente inovador, Shinji Mikami criou um sistema totalmente novo e original para Resident Evil. Logo no início você pode escolher entre Chris e Jill. Há quem diga que com a Jill o jogo fica um pouco mais fácil, também há aqueles que preferem jogar com o Chris por ele ter mais estilo

que a nossa heroína. O fato é que com qualquer um deles você terá um pouco de dificuldade se não souber usar sabedoria em suas escolhas.

Com uma câmera parada sempre mostrando o personagem de um ângulo diferente, os cenários pré-renderizados possibilitavam uma visão melhor do ambiente, podendo ser expresso cada detalhe e deixando uma dúvida se




**Berry não deixava barato!
Viu sangue e meteu bala!**

poderia ter algum item ou botão especial em cada lugar da sala. Por muitas vezes o ângulo de visão ajudava, mas também atrapalhava. As vezes é complicado de mirar e atirar nos inimigos por conta de que muitas vezes eles nem aparecem na tela. A câmera parada também transmitia um ar amedrontador, que era o grande diferencial de Resident Evil, na

época muitas pessoas admitiam que não tinham coragem de jogar ele a noite.

O ambiente do jogo já traz um ar sombrio, e ainda há o fato de ele conter pouquíssimas armas e em menor quantidade ainda a munição. A dificuldade do jogo mesmo não estando no nível mais difícil é um ponto curioso, pois mesmo no normal a munição é escassa do início até o fim da aventura, sendo que o jogador tem que economizar e aprender a





Tyrant, Yawn e Hunter:
Quem não borrou as cuecas
ao se deparar com
cada um deles?



Zumbis estavam em todas as
partes da mansão. Tenso!

administrar a quantidade de munição e também os itens de cura, tornando a aventura muito tensa.

Para curar o personagem existem dois tipos de itens: os sprays de primeiros socorros e as ervas. Os sprays são muito mais raros, porém quando usados restauram a vida por completa, já as ervas

são mais comuns e classificam-se em: erva verde para curar um pouco da vida, erva azul que cura envenenamento, e a erva vermelha que não pode ser utilizada separadamente, ela funciona apenas quando é combinada com alguma outra.

Cada item encontrado no jogo tem algum objetivo específico, e neste ponto Mikami acertou em cheio ao espalhar objetos por todo o jogo, que se não forem coletados, podem trancar o objetivo por serem necessários para

abrir alguma porta ou baú. O personagem tem um espaço muito limitado em seu inventário para carregar armas e itens, o que faz com que você leve apenas o necessário para a viagem.

Uma das partes mais divertida do jogo e ao mesmo tempo angustiante é resolver os enigmas que o jogo proporciona. Se não prestar muita atenção no que está fazendo e procurar as pistas no lugar certo, muita gente vai trancar em algum puzzle e ficará por horas tentando até descobrir que era muito mais fácil do que pensava, mas até achar a combinação certa, haja paciência.

Para complementar a história ou até mesmo para pegar algumas dicas de enigmas, foram inseridos diversos documentos pelo jogo todo, obrigando muitas vezes o jogador a recolher eles e dar uma lida por cima para ver se não há algo de importante. Como na época, poucos jogadores dominavam o inglês aqui no Brasil e dificilmente estes documentos eram lidos por alguém.

Esta cena é um dos momentos inesquecíveis de Resident Evil e com certeza está registrada na mente de muitos gamers!





Tiro bom, somente na cabeça desses malditos zumbis!



O último e mais contestado aspecto do jogo, os Save Points. Diferente de outros jogos da época, em Resident Evil você não pode salvar a qualquer momento e nem salva automaticamente quando passa de cenário. Para conseguir salvar seu progresso é necessário achar algum Save Point, que neste jogo está representado por uma máquina de escrever. Até ai não teria nenhum problema, mas para poder usar a máquina você pre-

cisará de um Ink Ribbon que existe em uma quantidade muito limitada no jogo, obrigando o jogador a pensar duas vezes onde e quando vai salvar seu jogo.

Mesmo criticado por muitos de seus fãs, Mikami defendeu a idéia e argumentou que isto traria ainda mais tensão e euforia ao jogo. Com o tempo o público acabou se acostumando e acabou virando uma marca registrada de Resident Evil.



PASSARAM-SE 15 ANOS E O QUE MUDOU EM RELAÇÃO A RESIDENT EVIL ?

Absolutamente nada. Mesmo com jogos de última geração, Resident Evil é um dos maiores títulos de todos os tempos, foi o jogo que deu origem a toda franquia e também aos filmes. Ele foi um dos jogos que mais contribuíram para a indústria e sempre será uma referência quando se fala no gênero Survival Horror.



Imagens da bela versão de RE para Game Cube. Perfeita!

Sua fórmula pode estar ultrapassada, mas ninguém irá tirar sua originalidade e inovação da época. Ele sempre estará lá intacto no hall da fama da Capcom, e como já foi dito anteriormente, ele é um jogo muito a frente do seu tempo que transcende gerações e chega até mesmo em jogadores da nova leva de consoles por meio de Remakes ou relançamentos via download.

Seja na lembrança dos mais nostálgicos ou no dia a dia de quem está jogando o título pela primeira vez, Resident Evil é e sempre será um clássico eternizado na história do vídeo game, a qual ninguém nunca poderá apagar ou até mesmo esquecer.



ESPECIAL

15 ANOS resident evil

WE LOVE SOCCER!

GAME SÊNIOR APRESENTA:

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

O INIGUALÁVEL GAME DE FUTEBOL DOS 16 BITS



GAME SÊNIOR

GAME SÊNIOR

AME SÊNIOR

AME SÊNIOR

o sempre presente!

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

GA

Diversão do passado



por RAFAEL MARQUES

Fiquei imensamente satisfeito quando soube o jogo que eu iria analisar, já que a minha história com esse clássico do SNES me remete a época da minha adolescência. Foi inesquecível viver essa época onde Allejo, Carboni, Gomes, Bergsen, Koppers, Swart, Capitale Hasimoto, Magnus entre outros marcaram a infância de muitos gamers. Esse jogo marcou não só no quesito diversão, como também popularizou as diversas disputas entre amigos e o acessório Multitap, que permitia que 4 jogadores pudessem fazer a festa nas partidas multiplayer.

Falando especificamente sobre a história dessa franquia, vemos um início interessante, já que a Konami lançou no dia 11 de Novembro de 1994, a primeira versão denominada International SuperStar Soccer com as 24 seleções da Copa daquele ano. Alguns meses se passaram e a mesma Konami nos brindou com uma versão Deluxe deste incrível clássico, remodelando a jogabilidade e acrescentando mais 12 países, totalizando 36 seleções mundiais. Essa versão “plus” foi lançada no Japão no dia 22 de Setembro de 1995, ratificando de vez o nome da Konami entre as principais softwarehouses do gênero esportivo, marca essa principalmente ocupada pela linha EA Sports da Electronic Arts com sua série FIFA International Soccer que até então ocupava o primeiro lugar na preferência dos gamers amantes da pelota.





JAPÃO VS USA

No Japão, a Konami o lançou como Jikkyou World Soccer2: Fighting Eleven (daí o título Winning Eleven posteriormente) e entre as maiores novidades existia a possibilidade de editar todas as seleções, ou seja, era possível recriar todas as seleções com os nomes de seus jogadores reais e salvar em uma bateria especial,

do qual o cartucho se utilizava, dessa forma, a expectativa era que ao chegar no mercado ocidental a Konami pudesse manter essa característica, mas infelizmente (ou felizmente, porque senão o Allejo não seria o que ele foi) não foi adaptada para o nosso mercado, acredito que como ponto negativo e até motivo de dor de cabeça de muitos gamers, foi o fato de termos que anotar



aquelas malditas Passwords gigantes (na liga Word Series), e caso errássemos um dígito... bau bau. Nessa época eu mantinha cadernos com password por todo lado desse grande jogo, muitos eu errei confundindo o “5” pelo “S” e outros dígitos parecidos. Era uma experiência sofridora você colocar o password no espaço e apertar o botão A e aquelas bolas explodindo confirmando

que algum dígito estava errado. Outras diferenças mais sutis também existem na versão japonesa em relação a americana, naturalmente o idioma é um grande empecilho para tentarmos entender 100% as opções e os modos de jogo existentes. Não vou mentir, joguei muito mais a versão americana em vista da japonesa e acho que dela posso relatar muitas coisas bacanas.

MODOS DE JOGO

O maior trunfo da Konami em relação aos jogos concorrentes é a gama de opções que se podia efetuar no jogo, podemos analisar as opções e alterar algumas configurações apenas em jogos no modo exibição, o tempo de jogo variando de 3, 5 e 7 minutos, também o juiz da partida e o campo do qual se realizará o evento observando as possibilidades de se alterar o estado climático também (ensolarado, chuva e neve) e o momento do jogo (dia e noite).



Para aqueles jogadores que preferem aquele clímax das cobranças de Penalty, existe um modo especial que é dedicado para esse fim, onde se escolhe a seleção e os 5 jogadores que efetuem as cobranças. Elas ocorrerem de forma alterada se assemelhando as cobranças na vida real e é possível chutar a bola em 10 direções diferentes dentro do gol, obedecendo a pressão ao botão de chute com os botões A (cima) e B (rasteiro) e a pressão ao direcional, podendo obter combinações de cima/direita ou esquerda e baixo/direita e esquerda (as famosas diagonais), além das habituais direita, esquerda e centro.



Todo início é difícil e pensando nisso, a Konami desenvolveu uma bateria de treinamentos para aqueles jogadores que preferem treinar antes de se expor a uma derrota. Com isso, é possível desenvolver as habilidades do jogador em 5 subtestes (ataque, chute, defesa, passe e drible), em vários níveis de dificuldade e de tempo de realização para comparação de recordes, tanto com a CPU quanto com outro jogador em uma eventual disputa a dois. Com isso, se o jogador conseguir fechar todos os treinamentos, ele certamente será um adversário difícil de ser batido pelos adversários.

Para desafiar os mais experientes jogadores, a Konami criou um modo de jogo onde o objetivo é a vitória, ou seja, o jogo está rolando e faltam poucos minutos e você está perdendo por 2x0 e a sua missão é virar o jogo no tempo restante e sair vitorioso ao final. Nesse modo, existem situações complicadas de serem vencidas e arrisco-me a dizer que a dificuldade maior do jogo está em completar tanto esse modo “Scenarios” quanto finalizar o modo “Training”.



Os campeonatos abrangem o modo International, que simula a Copa do Mundo, onde primeiro se joga uma eliminatória de 2 jogos para então seguir no mundial de 24 seleções e disputar o título e o mais demorado e cansativo (lembra das Passwords), World Series que são 35 jogos de turno e retorno, ou seja 70 jogos para o time sagrar-se campeão e poder jogar contra as estrelas, a seleção dos All Stars. Além do modo exibição, onde o jogador pode jogar um simples jogo como também criar mini-torneios de 8 ou 16 seleções para disputas caseiras com mais jogadores. De fato, uma completa linha de opções para todos os gostos.



JOGABILIDADE

A Konami conseguiu inovar os jogos de futebol da época, criando um sistema de jogo consistente o bastante para deixar nas mãos dos jogadores o que realmente fazer com a bola. Se for comparar com a série FIFA International Soccer, pode-se observar uma evolução monstruosa no sentido de passe e evolução de jogo, já com a primeira versão de ISSS houve um grande passo em relação a FIFA, mas nada se compara com os feitos de ISSS Deluxe.

O jogador tem o controle total da bola, ou seja, se pode mover para todos os lados e passar para um companheiro, ou apenas lançar em profundidade para a passada dos laterais ou de um dos pontas. Pode parecer exagero, mas não existia na época um jogo que permitisse essa liberdade para o jogador criar jogadas e estratégias. Vou esmiuçar todas as características principais que tornaram esse jogo único em seu tempo.

Analisando o controle do Snes, temos funções específicas para cada botão existente:



É possível ainda criar diversas estratégias com os times em relação à movimentação (espaço em que os jogadores vão ficar dentro seu esquema), ao ataque (como os jogadores avançam e a posição deles no ataque), na defesa (marcação homem a homem ou por zona), se os jogadores avançam com a bola ou se ficam, formações no campo, capitão do time, cobradores de falta, corner e penalty além de poder mudar a cor da camisa (no início do jogo apenas) e também, verificar as condições físicas do jogador (variando do roxo, azul, amarelo, laranja e rosa sendo respectivamente da pior a melhor condição física).

L e R = Mudam a seleção do jogador de controle

X+Y= Jogo de corpo e empurrão (cartão amarelo direto)

X = Chute a gol

A = Chute alto com a bola e carrinho sem a bola

B = Passe ou lançamento rasteiro com a bola e roubar a bola quando estiver sem ela

Voltar a tela de Menu principal (para mudar formações, estratégias e substituições no time)

Segurando Y o jogador corre e apertar várias vezes inicia-se a famosa pedalada que pode ser completada com um drible com ajuda dos direcionais (em todos os sentidos)



É possível dentro do campo de jogo criar diferentes jogadas e dribles, existe uma grande variedade de jogadas possíveis como:



Bicicleta: Pressionar **B** e o **A** para levantar a bola e mover o direcional na direção contrária do jogador e apertar **A** para afastar e **X** para chutar ao gol

Carretilha: Segurar o **Y** e movimentar o jogador para um lado, soltar o **Y** e apertar o **A**, assim o jogador efetuará uma carretilha (muito usado na primeira versão contra os goleiros, na versão Deluxe a Konami corrigiu essa tática tornando-a inefcaz)



Petecar a bola: pressionar o botão **B** e o **A** para iniciar embaixada com a cabeça

Pedalar: Pressionar seguidas vezes o **Y** para pedalar e movimentar com o direcional para efetuar o drible



Voleio: Pressionar **B** e o **A** para levantar a bola e mover o direcional para os lados mediante direção do jogador e apertar **A** para afastar e **X** para chutar ao gol

Existe ainda uma característica importante quanto a intensidade do chute, ou seja, dependendo da forma como o jogador pressiona o botão no controle pode-se variar a distância de um passe até a força de um chute, ocasionando em chutes no ângulo muitas vezes indefensável para o goleiro no modo automático. Ainda é necessário lembrar da possibilidade de se controlar o goleiro e até mesmo avançar ao ataque com o mesmo até a meta adversária e marcar o famoso “gol de goleiro” ala Rogério Ceni, mas também caso você se sinta capaz (eu tentei e me fu@#&\$%) de controlar o goleiro de forma manual quando você for atacado pelos adversários é possível, assim evita-se tomar gols que a CPU toma de forma automática, como cruzamentos e chutes no canto.



EFEITOS SONOROS E DIFICULDADE

Chegamos ao momento de grande importância nos jogos de futebol, a torcida vibrante garante emoção aos grandes jogos e aqui no simulador da Konami também não faz feio, verdade seja dita, os simuladores da linha EA Sports da Electronic Arts, prin-

cipalmente para o Mega Drive são imbatíveis nesse quesito, onde era possível controlar os fogos e os gritos conforme se apertava os botões, mas aqui, mesmo sem esse controle podemos observar uma torcida vibrante que em momentos de



dependendo do momento da partida. A Konami fez um grande papel nos efeitos sonoros contribuindo para maior imersão ao jogo. A dificuldade é uma questão de quanto você está acostumado aos times e ao goleiro, ou seja, se o jogador conseguir “pegar o jeito” da coisa, o jogo se torna fácil e datado. Muitos jogadores depois que chegam nesse nível buscam criar jogadas de efeito e fazer gols difíceis (fora da área e de bicicleta), nem mesmo o time das estrelas oferece muito perigo, a não ser que você deseje escolher um time fraco (Marrocos e Grécia), mas mesmo assim é totalmente vencível. Acho que o maior desafio desse jogo em dificuldade está em completar o modo treino e os cenários pré-estabelecidos. O jogo recria as forças das seleções se baseando na Copa do Mundo de 94, dessa forma, Brasil e Itália se destacam, podendo Alemanha e Holanda se igualarem em forças, principalmente a Holanda que possui o melhor ataque (Koppers, Bergsen, Swaart entre outros – sim, é o meu time preferido).



maior perigo no jogo, ela demonstra aquela entonação de expectativa em meio ao lance de perigo, faz sua parte na composição do jogo e anima o jogador, simulando a realidade nos campos. A parte de narração também foi um incremento de grande sucesso no jogo, os narradores em inglês e japonês narram as principais jogadas, defesas do goleiro, perigo na zaga, cartões, faltas, penaltys e claro o gol, podendo narrar em diversos timbres de voz,

LENDAS E CURIOSIDADES

É inegável que a geração dos 16 bits ilustrou a maior batalha entre consoles já vista, e muito desse clima teve um favorecimento na questão de lendas, hoje em dia com a Internet em todos os lugares fica muito difícil algo se espalhar e se tornar uma lenda sem contra-prova. Naquela época a única forma de ficarmos a par das notícias se dava através das famosas revistas de videogame. Aqui algumas curiosidades e lendas sobre International SuperStar Soccer Deluxe.

* Muitos jogadores discutiam quem representava na vida real os ídolos do game, entretanto tirando alguns (Murilo e Galfano) que claramente representavam Valderrama e Roberto Baggio muitos ainda questionam se Allejo era na verdade Bebeto ou Romário, pela camisa 7 acredito que seja o Bebeto e Gomes, o Romário.



(Roberto Baggio) Galfano - Murilo (Valderrama)

* Na primeira versão, Sieke tinha cabelos curtos e Kuhnert uma longa cabeleira, entretanto na versão Deluxe as coisas se inverteram, será que erraram na edição?



* Juiz cachorro?! Sim, o famoso código da Konami: cima, cima, baixo, baixo, trás, frente, trás, frente, B e A no controle 2 transformava os juizes em cachorrinhos (alguém não sabia disso?).

* Como é possível a seleção All Star não contar com Allejo no time titular, difícil acreditar que o Magnus seja melhor que ele.

* Interessante detalhe se dá na questão racial, quando alguma seleção africana ou oriental entra em campo, é possível observar as tonalidades da cor da pele representando bem a origem.





(Batistuta) Capitale



* Capitale possui cabelos compridos na seleção argentina (seria ele Batistuta?), mas na seleção das estrelas ele aparece com cabelos curtos, o motivo é simples, cada time podia conter 3 jogadores com cabelos editados, ou seja, Premoli, Van Wijk, Galfano foram escolhidos.

* As famosas Rom Hackings se valeram e muito de ISSDeluxe, afinal o nosso Ronaldinho “emprestou” seu nome para uma das edições mais premiadas da versão Deluxe, era um luxo jogar com Sávio, Romário, Cannigia, Maradona.

* Ainda hoje é possível encontrar roms atualizadas com as edições 2011 dos times do Brasil de ISSS Deluxe, os autores da edição preferiram aumentar a velocidade do jogo para aumentar o dinamismo.

* Pode ser uma impressão minha, mas quando o jogo era no estágio da Nigéria, a coisa engrossava.

Ronaldinho Soccer 97



* Muitos dizem que a narração do Ronaldinho Soccer'97 foi feita pelo Silvio Luiz em algumas falas, algumas eternizadas “saque do goleiro”, “fez a falta éééé”, “bom passe”, “grande jogada”, “afastooo”, “Uhhh, quase”, “Merecido”, entre outras.

* Allejo possui uma comunidade no Orkut bem movimentada contando as facetas dos jogadores com o grande ídolo.

* Na versão japonesa, quando a seleção que está perdendo por 2 gols de diferença faz um gol, automaticamente o jogador vai até a rede e pega a bola e a leva até o centro de campo, na versão americana ele pega a bola, mas só a leva no centro se a diferença for de 3 gols (anos de jogo - rsrs).



* Na versão original, quando uma seleção fazia o gol, uma das formas de comemoração possuía certo cunho sexual, coincidência ou não na versão Deluxe a famosa “encoxada” das comemorações foi retirada (imagem abaixo).



* O Brasil pode ser a seleção mais forte do jogo, mas quando eu colocava Bergsen, Koppers e Swart a minha Holanda ficava invencível (opinião de quem manja hein - rsrs).

ALLEJO versus JANCO TIANNO

É inegável a paixão que o futebol movimenta em todos os cantos do mundo, em 1994 a Electronic Arts em conjunto com a FIFA, desenvolveu esse que seria o melhor jogo do gênero para a Copa do Mundo que se iniciara em 1994 nos Estados Unidos. Os times não contariam com os nomes reais dos jogadores ainda, mas com certeza esse jogo ganhou fama de melhor simulador daquele ano. Com uma jogabilidade irreal, onde os jogadores podiam correr mais que o normal dependendo da situação e gols indefensáveis para o goleiro, FIFA International Soccer cativou os fãs norte americanos pela jogabilidade diferenciada em relação os concorrentes de época. Em um duelo especial entre os maiores nomes do Brasil no futebol internacional, Allejo e seu International Super Star Soccer levam uma vantagem inquestionável por melhorar praticamente tudo o que o seu rival Janco Tianno apresentara com FIFA. Independente disso, os dois jogos figuram em listas clássicas de todos os jogadores amantes de um bom futebol na geração 16 bits.



A CONTROVERSA VERSÃO GENESIS

Há muito tempo atrás tive o prazer de experimentar a versão Genesis de International Super Star Soccer Deluxe, que foi preparada pela Factor 5 no ano de 1996 para acalmar os reclamões que queriam o melhor futebol em seu console do coração.

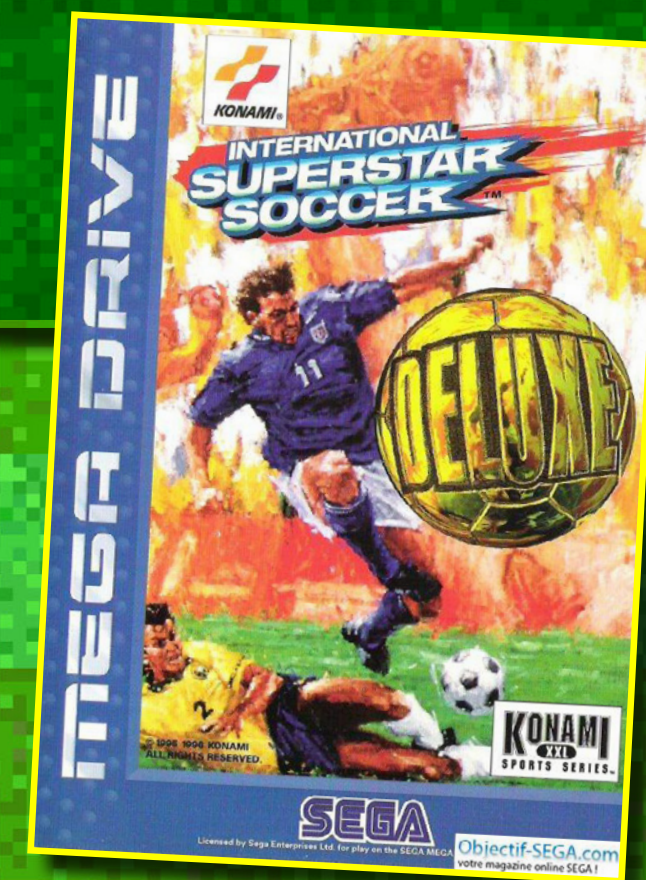
Que meu amigo Celso da comunidade do Mega Drive que me perdoe, mas é inquestionável a diferença das versões SNES e Mega. Acredito que se eu não conhecesse e tivesse jogado a esmo esse jogo para o SNES, eu poderia até engolir algumas mancadas, mas é impossível conhecer jogadas de efeito usadas durante o jogo que simplesmente não existem na versão do Mega Drive. A essência de ISSS Deluxe continua ali, porém os detalhes refinados que fazem diferença em questão de jogabilidade (dribles, cruzamentos, controle de bola, controle do jogador, enfiadas de bola), simplesmente não fluem como deveriam fluir.

A Factor 5 fez um trabalho interessante em relação aos efeitos sonoros, ficando pouco atrás da versão da Nintendo, mas não comprometendo a qualidade final do jogo. Como não quero ser pregado pelos “seguistas”, tenho que comentar que a



difficuldade do jogo me agradou e muito, não sei se pela diferença de jogabilidade e controle de bola, mas as equipes adversárias me deram um pouco de trabalho em relação à versão do Super Nes.

Para quem possui um Mega Drive, a melhor opção acredito ser a série FIFA Soccer, que teve um tratamento especial da EA Sports para o console da Sega, que possui muitas opções e modos de jogo em relação as versões lançadas para o console da Nintendo.



LENDAS E CURIOSIDADES

- Percebi algumas diferenças na concepção dos jogadores nas versões de Snes para Mega, mas a que mais me chamou a atenção foi que Van Wijk meio campista holandês não era branco na versão do Snes.
- Swaart atacante da Holanda na versão Mega também não é “o jogador”, como era na versão do Super Nes.
- Os criadores da versão Hack Ronaldinho’s Soccer 97 eram grandes fãs do futebol sul-americano, já que Boca Juniors, River Plate são os melhores times.
- Os times All Star dessa versão contam com Brasil 58, Brasil 70 e Brasil All. Sim, Pelé está em todas elas.
- Ainda em Ronaldinho, os editores devem odiar o futebol paulista, São Paulo, Corinthians e Santos são times fraquíssimos, o Palmeiras se salva nessa lista. Flamengo e Cruzeiro são os melhores times nacionais.
- Em questão de times europeus, todos fracos e decadentes nessa versão. Sim, até o Barcelona de Ronaldinho é fraco, menos o próprio que tem seus skills em nível máximo.
- Pra quem não se dedicou à opção Cenários, faça isso, você não vai se arrepender.
- Se o jogador der aquela entrada criminosa por trás, é cartão vermelho direto com direito aos “maqueiros” buscando o jogador atingido e tudo.
- Gols de falta só são possíveis se o jogador dominar o efeito na bola na hora da cobrança.



CONCLUSÃO

Como disse no início da análise, esse jogo marcou minha infância e adolescência. Foram incontáveis horas jogando as World Series (depois quem quiser algumas passwords, enviem email para nós que darei algumas especialmente do meu caderninho intacto), para enfim enfrentar as estrelas. O jogo possui um fator de diversão atemporal, envelheceu bem e até os dias de hoje ainda pode divertir os jogadores com seu estilo arcade. Foi o melhor futebol da geração 16 bits sem sombra de dúvida, o que colocou a Konami nos holofotes com a geração PlayStation e o seu Winning Eleven. Mas voltando ao ISSS Deluxe, o jogo nos trouxe inovações e um realismo impressionante para a época, era uma loucura achar esse jogo nas locadoras e os jogadores aprovaram a jogabilidade envolvente e viciante do título. Enfim, se existe alguém aqui que não conhece esse jogo, saia da caverna de Platão e veja como os jogos eram mais divertidos antigamente, não estou questionando o realismo dos FIFA e PES de hoje em dia, mas diversão, inovação, jogabilidade e muito bom humor só com International Super Star Soccer Deluxe do meu querido SNES.



rafaelmarques@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL ★★★★★
SONORIDADE ★★★★★
CONTROLE ★★★★★
DIVERSÃO ★★★★★

NOTA
10

RETRO PLAYERS

RETRO AVENTUREIROS DESBRAVANDO RETROMUNDOS



**NINTENDO
BLAST**

GAME SÊNIOR
RECOMENDA



WASD
www.portalwasd.com



COMUNIDADE
MEGA DRIVE



por André Nesman

SENIOR ICON



O GRANDE TAKESHI MIYAJI

AS OBRAS E A TRISTE PERDA DE UM GRANDE GÊNIO

No dia 29 de Julho de 2011, os fãs de Grandia foram pegos de surpresa com a triste notícia da morte de seu criador, o produtor Takeshi Miyaji, aos 45 anos, por causas não reveladas. Takeshi era uma personalidade bem conhecida entre os fãs japoneses de RPG, por produzir jogos importantes, como a série Lunar e a já citada série Grandia. Visivelmente sua relação com a Sega era grande, pois muitas de suas obras estão presentes no Sega CD, Saturn e Dreamcast, o que é também motivo de orgulho entre os fãs da produtora. Takeshi está deixando um legado admirável na história dos games, e sua colaboração para a indústria jamais será esquecida. Sendo assim, nada mais justo do que estrear a nova seção da Game Sênior, com uma homenagem a este que foi um dos produtores japoneses mais importantes da década de 90.



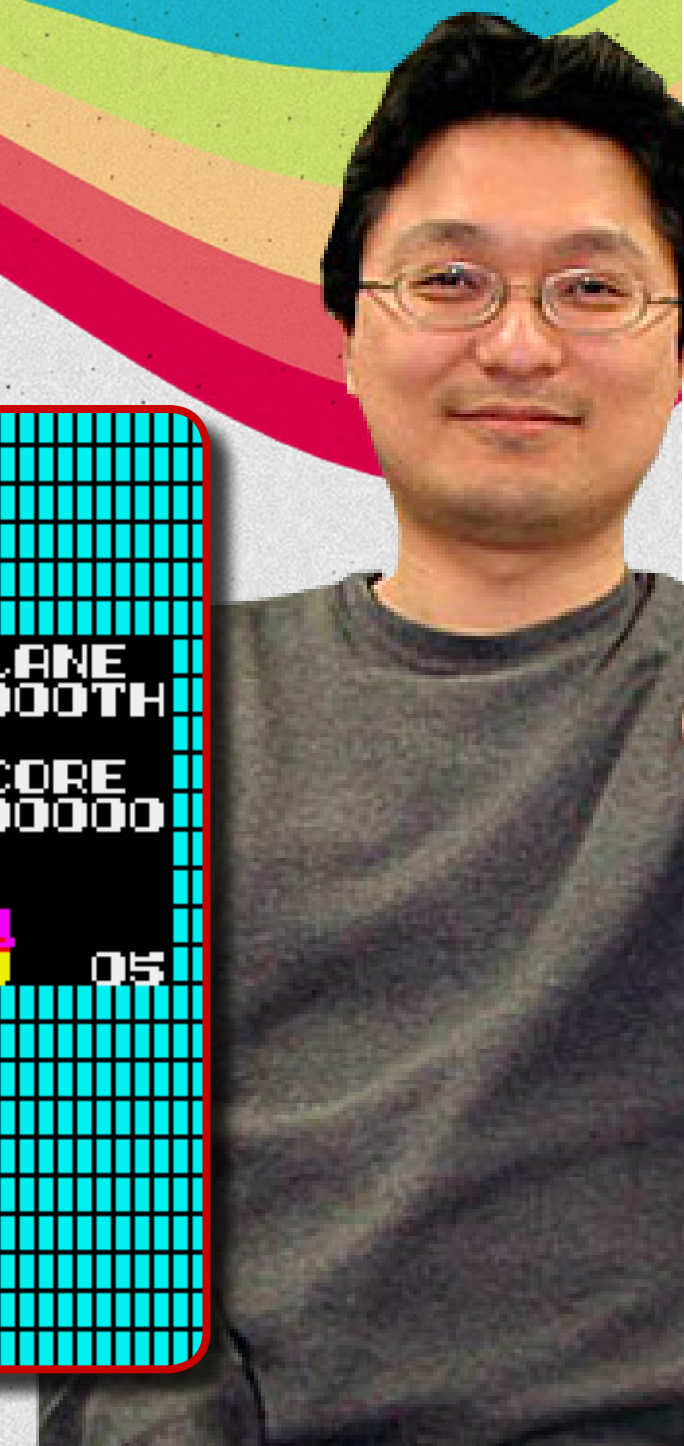
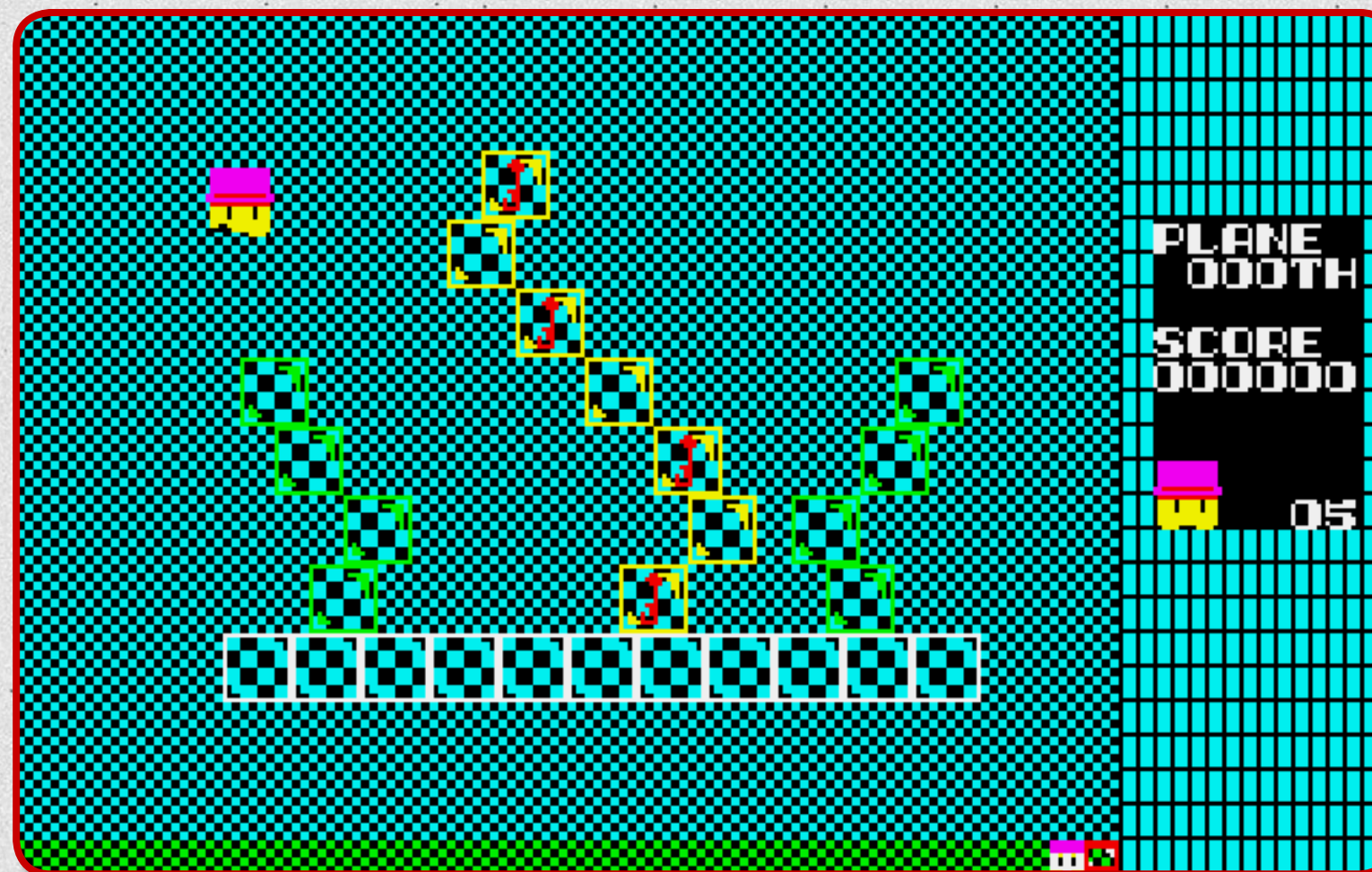
Takeshi nasceu em Tóquio, no dia 22 de dezembro de 1965 e começou a trabalhar cedo, aos 15 anos de idade. Seu primeiro emprego foi na ASCII, (antes uma editora de revistas com o mesmo nome e mais tarde tornando-se uma produtora de jogos). Lá começou sua carreira como programador em computadores PET 2001, mas somente em 1982, no NEC PC-6001, lançou seu primeiro game, o AX-6. Nele foi Lead Programming, e mais tarde em 1984, lançou SX-2 Duits Afrika Soukou Gundan, onde foi Programador e Game Design. Dentro da ASCII, demonstrou um talento enorme para a função que exercia, e em pouco tempo de trabalho, escreveu e publicou um livro sobre programação, com a experiência adquirida.

Com um curto tempo de 4 anos na ASCII, aos 19 anos, Takeshi demonstrou ambição em querer continuar por conta própria, e assim abandonou a ASCII para montar sua própria empresa. Ao se formar na Fukuoka High School, em Saitama, Takeshi resolveu ir adiante com seu sonho e, junto com seu irmão Yoichi Miyaji, fundaram a Game Arts no dia 2 de março de 1985. Yoichi ficou como Presidente CEO, e Takeshi como Chefe do Departamento de Desenvolvimento.

A filosofia de Takeshi era não apenas produzir games, mas sim produzir jogos inovadores, além de provar ao mundo inteiro que jogos também podem ser considerados arte.

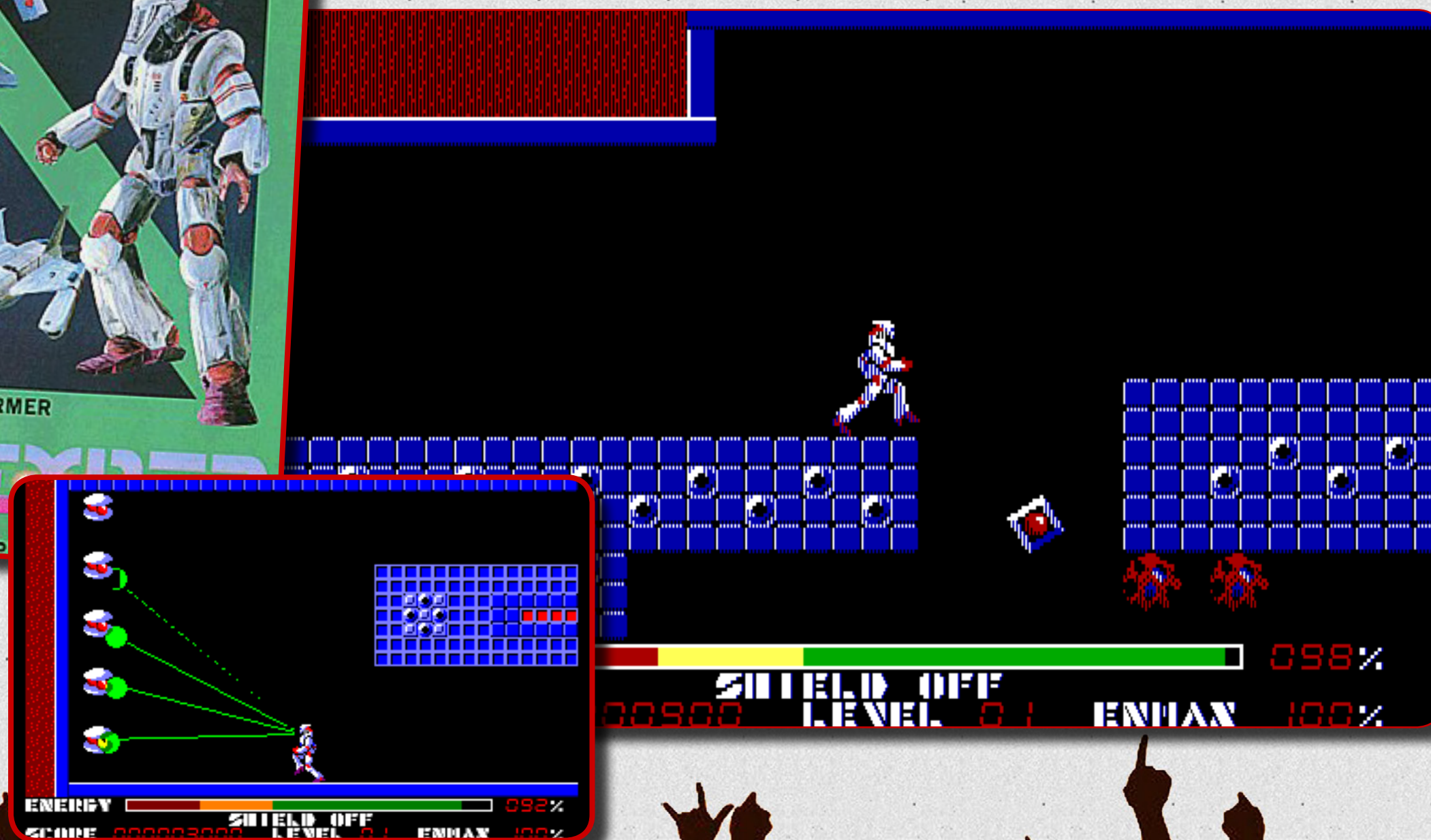
Apesar da fundação de uma nova empresa e uma nova etapa na vida de Takeshi e seu irmão Yoichi, a Game Arts começou pequena e sem recursos. Tanto que a produção de seus dois primeiros jogos, Thexder

Cuby Panic (abaixo) foi um dos primeiros games de Takeshi





Thexder foi um game que ajudou muito no crescimento da empresa Game Arts



e Cuby Panic, foram para computadores PC-8801, que eram populares no Japão e não exigiam muitos recursos, pois o desenvolvimento era fácil. A capacidade da Game Arts foi reconhecida, e Thexder alcançou um grande status de sucesso, vendendo mais de 500.000 cópias no Japão. Já no mercado internacional, o game inicialmente foi recebido com frieza, mas com a conversão para MSX e o sucesso que a plataforma fez no leste europeu e principalmente no Brasil, Thexder conseguiu a atenção que precisava fora do Japão, tornando-se um sucesso internacional. Com o sucesso de Thexder, a Game Arts conseguiu recursos suficientes para seguir adiante com novos jogos. Já Cuby Panic não teve muita sorte e acabou ficando com o sucesso limitado apenas ao Japão.



Aqui podemos ver a primeira versão de Silpheed para NEC PC-8801

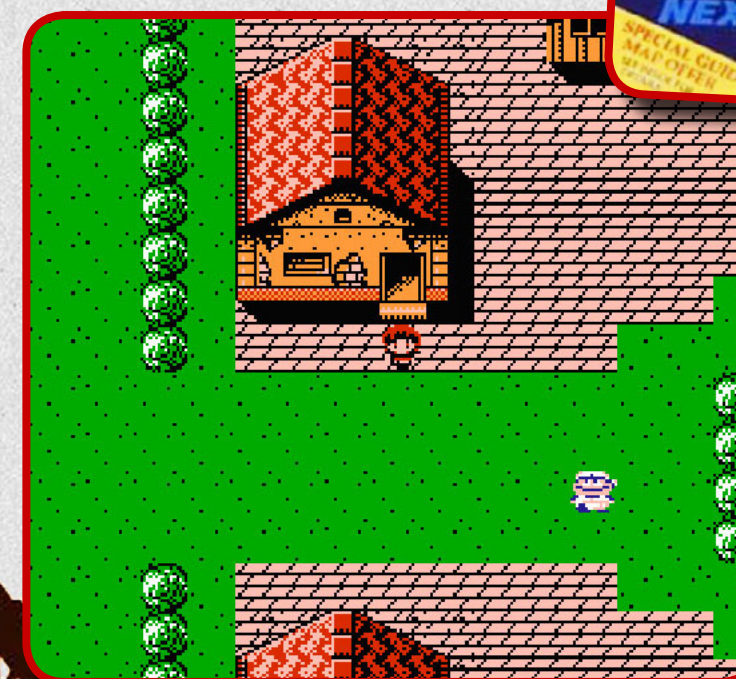


Apesar de Thexder conseguir catapultar a Game Arts a um patamar melhor e de respeito no Japão, seu sucesso seria ultrapassado pelo primeiro grande jogo de Takeshi e seu irmão Yoichi. Em março de 1987, Silpheed era lançado para o NEC PC-8801 como um ambicioso e revolucionário shmup 2D, construído a maior parte com polígonos e uma perspectiva 3D em terceira pessoa, sendo um dos pioneiros no estilo “2,5D”.

Durante os seis anos seguintes, Takeshi concentrou-se na produção de outros jogos para PC, mas sem tirar o olho da reação que os consoles estavam conseguindo. Seu início na experiência com consoles inicia-se ao lançar um RPG para o NES, em 1989 no Japão e em 1991 nos EUA, chamado de “Faria: A World of Mystery and Danger”, conseguindo certo destaque. A partir deste ponto, Takeshi começou seu relacionamento com os consoles, mas ficando do lado da Sega, onde o produtor gostou de seu console de 16



Faria é uma boa opção de RPG para o Nintendinho





Tenka Fubu, outro título de Takeshi

estúdio de animação que ficou responsável pela arte do jogo e pela história. Muito elogiado pela crítica, o game possuía gráficos muito bem trabalhados e músicas excelentes. Porém, o game foi pouco divulgado no ocidente, causando um fracasso comercial, assim como no Japão, onde o game também vendeu pouco.

bits, o Genesis, e seu recém lançado add-on, o Sega CD. Seu primeiro jogo para o console foi Tenka Fubu, jogo de estratégia militar que tem sua história ambientada no Japão Feudal, ficando restrito apenas ao território japonês.

Logo após o lançamento de Tenka Fubu, Takeshi achou que estava na hora de lançar jogos também para o mercado ocidental. Alisia Dragoon foi a entrada da Game Arts no mercado de consoles fora do Japão, dando o pontapé inicial para a popularização da produtora. Alisia Dragoon foi produzido em conjunto com a Gainax,

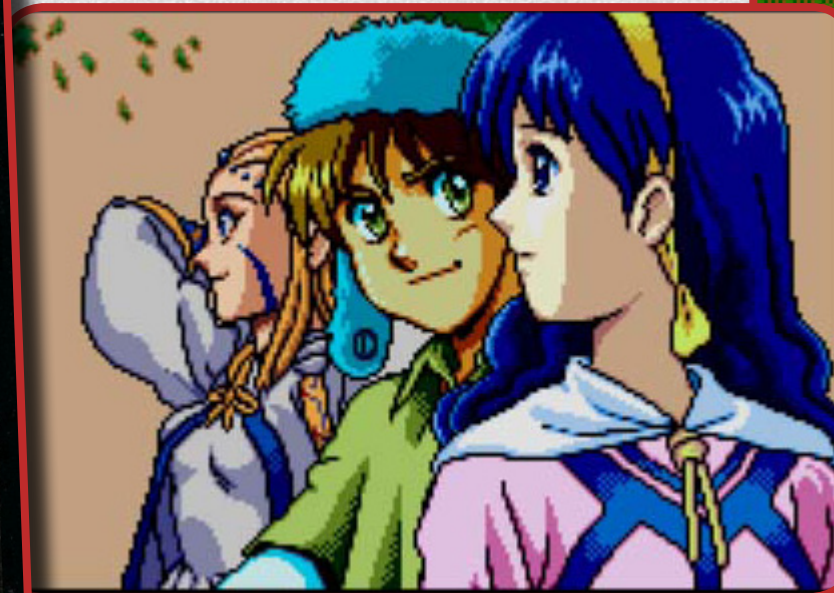


Alisia Dragoon Art Box versão Japonesa (a esquerda) e Art Box Versão Americana (a direita)

Com o fracasso comercial de Alisia Dragoon, Takeshi se voltou novamente ao Sega CD e começou a produzir aquele que seria um dos mais importantes títulos do console. Lunar: The Silver Star Story aterrizou no mercado japonês no dia 26 de junho de 1992, conseguindo alavancar as vendas do periférico, fazendo suas vendas ficar quase na mesma proporção das do console. Suas vendas alcançaram rapidamente a marca de 100.000 cópias. O game utilizava bem a capacidade do Mega CD (nome do periférico no Japão), apresentando qualidade jamais vista e imaginada nos consoles da época, que utilizavam cartuchos e limitavam a produção dos jogos.



Lunar: The Silver Star foi sucesso absoluto no Sega CD e, até hoje, é aclamado como um dos melhores RPGs



Lunar abusou da capacidade do CD e apresentou músicas cantadas, personagens com vozes e vídeos em imagens limpas e excelentemente trabalhadas. Mais tarde, com uma mão da Working Designs, o game chega ao mercado ocidental, onde o sucesso se repetiu e ganhou a preferência entre os críticos. O game se tornou o segundo jogo mais vendido do console, ficando atrás apenas de Sonic CD, e até hoje é aclamado como um dos melhores RPGs já criados.

Mesmo sendo um bom jogo, Silpheed foi apagado pelo brilho de Star Fox do SNES



Satisfeito com o sucesso que Lunar obteve no Sega CD, Takeshi preparou uma remasterização de seu clássico Silpheed para o console, onde o game fez uso de demos com polígonos, fazendo com que muitos jogadores em sua época o comparassem com Star Fox, que também utilizava polígonos. Embora o game tenha ganhado uma conversão satisfatória, Star Fox cobriu seu brilho por utilizar um ângulo de câmera diferente de Silpheed, o que fez com que toda a atenção fosse voltada para o game da Nintendo.

O que os donos de Sega CD não sabiam é que, enquanto Silpheed era lançado, a equipe de Takeshi já estava produzindo a seqüência de seu RPG de grande sucesso. Com um custo de 2,5 milhões de dólares, "Lunar: Eternal Blue" foi lançado no Japão no dia 22 de dezembro de 1994, e apesar de seu preço nada convidativo de 9,900 ienes (equivalente a quase \$100 dólares), os japoneses não exitaram em pagar para ver a nova obra da Game Arts. Eternal Blue recebeu avanços

em relação ao seu antecessor, como gráficos mais aprimorados e aumento na quantidade de vozes e vídeos. Mas enquanto no Japão o game obteve vendas bem satisfatórias, o mesmo não aconteceu com o lançamento nos EUA, onde seu lançamento sofreu atraso de quase um ano em relação ao lançamento japonês. Somente no dia 15 de setembro de 1995 os americanos puderam conferir o game, data em que o Sega CD já respirava por aparelhos e a invasão dos novos consoles de 32 bits estava começando. Eternal Blue praticamente foi o último grande jogo que o Sega CD receberia e fecharia sua saga. A crítica novamente elogiou o game, que recebeu notas positivas, e mesmo não conseguindo vendas acima de The Silver Star Story, Eternal Blue se tornou o segundo

Lunar: Eternal Blue continuou seguindo o sucesso da franquia



game mais vendido no Japão e o terceiro mais vendido mundialmente no Sega CD.

Após o lançamento do Sega Saturn, Takeshi voltou seus olhos para o novo console, continuando do lado da Sega e começando a disponibilizar seus primeiros jogos. Em 1996, GunGriffon foi o game de entrada da Game Arts no console de 32 bits da Sega, com lançamento mundial em datas dife-

rentes, mas totalmente subestimado. Isso fez com que sua seqüência ficasse limitada apenas ao lançamento japonês, principalmente por causa de sua data tardia de lançamento (1998), onde somente o Japão ainda estava acolhendo o console.

O Saturn teve uma vida curta, mas Takeshi também deixou sua marca no console, a exemplo do que fez com o Sega CD. O lançamento de Grandia em 1997, fez com que o console ganhasse mais fôlego no Japão e se tornasse a maior obra já feita pelo produtor, além de fazer com que os jogadores

GunGriffon foi o game de entrada no Sega Saturn





notassem o poder da Game Arts. Grandia conquistou uma legião de fãs graças ao seu enredo emocionante e personagens cativantes. Recebeu tantas críticas positivas que muitas revistas ousaram colocá-lo à frente de Final Fantasy VII, que chegara ao mesmo ano. Infelizmente o game ficou restrito apenas aos jogadores japoneses. Somente em 1999, com o lançamento de uma versão para o Playstation, o game desembarcava em

territórios americanos. A exemplo da versão do Saturn, o game foi muito elogiado, mas não alcançou o mesmo patamar de vendas do Saturn.

Mais tarde, com o fim do Saturn e a chegada do Dreamcast, Grandia II chegava ao novo console da Sega, onde novamente o game recebeu críticas positivas no Japão e no Ocidente. O mesmo não aconteceu com as versões de PS2 e PC (lançadas mais

tarde), onde muitos críticos o classificaram como inferior à versão do Dreamcast, por sofrer vários tipos de defeitos técnicos.

Grandia, outro grande sucesso e muitos jogadores o compararam, na época, com Final Fantasy VII





Embora Grandia II tenha conseguido um resultado satisfatório para Takeshi, este foi seu trabalho de despedida da Game Arts. Após sua saída, Takeshi fundou a G-Mode, empresa dedicada à produção de jogos para celular, visando a potência que os jogos de celular estavam conseguindo. Inicialmente a G-Mode conseguiu os direitos de Tetris para a distribuição no Japão, onde mais tarde, em 2004, adquiriu



o catálogo de jogos da Data East. A partir desta data, a empresa ficaria responsável pela distribuição de seus jogos para outras plataformas, como o Virtual Console e o Zeebo.

Takeshi deixou um excelente legado na história dos games. Sua morte precoce aos 45 anos pegou o mundo de surpresa, deixando vários fãs de suas obras órfãos e sentidos. Sua obra se perpetuará por gerações, onde os mesmos terão a chance de conhecer seus jogos e lembrarem que um gênio criou tantos títulos importantes. Reverências ao Mestre!!!



Grandia II foi o último game de Takeshi na Game Arts, em seguida fundou a G-Mode





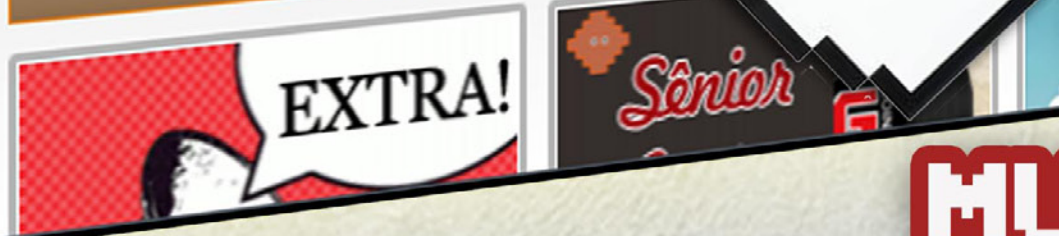
Game Sênior Nº 011: Super Mario 64
Lançamento: Julho 2011 Tamanho: 37,2 MB Número de Páginas: 103 ...

Top Posts

- Colecionismo Sênior Vol. 01**
Posted Under: Uncategorized 21 Comments
- Lançamento para Neo Geo e Dreamcast – GunLord!**
Posted Under: Notícias 6 Comments
- Psicologia Sênior 03: O paradoxo dos jogos, do tempo e do dinheiro**
Posted Under: Psicologia Sênior 6 Comments
- Psicologia Sênior 02: Passado vs presente**
Posted Under: Psicologia Sênior 5 Comments
- Retrocidade Volume 08: RPG, Playstation e algumas contas**
Posted Under: Retrocidade 1 Comments

Twitter Game Sênior

Destaques



AGORA ESTAMOS DE CASA NOVA! VENHA PARA O MUNDO RETROGAMER!

GAME

SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!



MEGADRIVER É DO BRASIL!!!

**NINO MOSTRA TODO O SEU PODER
NO METAL BRAZUKA MAIS GAMER
DESSES ÚLTIMOS TEMPOS**

- por André Breder -

SÊNIOR

SOU UM

Hoje a MegaDriver, liderada pelo guitarrista Nino (Antonio Francisco Tornisiello), é sem dúvida uma das mais consagradas bandas de game music do planeta, com reconhecimento não só aqui no Brasil, como no exterior. Graças ao poder da internet, a música da banda atingiu adoradores de game music de todos os locais do mundo, e é muito comum você ler no livro de visitas do site oficial do grupo, mensagens de fãs de vários países diferentes.

Mas para chegar aonde chegou hoje, houve muita luta e persistência, sendo que inicialmente tudo não passava de um projeto solo do seu fundador, como nos conta o próprio Nino: “A ideia do projeto é muito antiga. Surgiu no começo da década de 90, quando passávamos pela época gloriosa dos consoles de 8 e 16 bits e também

quando eu estava começando a aprender a tocar guitarra. Um belo dia, jogando Golden Axe, passei a imaginar como as músicas deste game ficariam se tocadas por instrumentos de verdade – com guitarras, baixo, baterias, etc. – de forma mais agressiva, em estilo Heavy Metal. Foi assim que surgiu a ideia do Game Metal. Desde então tentei formar uma banda para levar o estilo para frente. Em quase todas as bandas que entrei, tentei impor o Game Metal, mas o pessoal sempre esteve mais interessado em tocar cover de bandas famosas do que temas de games. Em meados de 1999, desisti de procurar músicos e resolvi aprender a compor e gravar os demais instrumentos. Foi assim que nasceu meu projeto solo, o antigo “nino.com.br”. Apenas no final de 2003, que decidi retomar a ideia original e criei o “MegaDriver”, cujo nome veio em homenagem ao console que mais estimo.

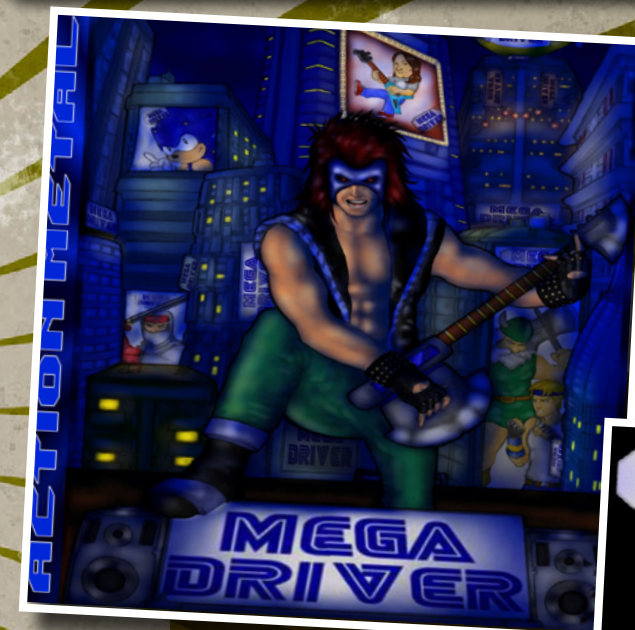
Em 2003 a MegaDriver ainda era um projeto solo, mas isso não impediu que apresentações ao vivo já ocorressem.

“Na época utilizava um formato parecido com workshop, onde tocava os temas e solos com acompanhamento em playback. Muitos achavam estranho ver uma pessoa sozinha no palco, mas outros curtiam. Naquela época a game music ainda não era muito popular, mas mesmo assim já tínhamos um público excelente.”
– diz Nino.

Ainda em 2003 foi disponibilizado no site da banda o primeiro álbum do MegaDriver, intitulado “Push Start Button”. Este trabalho era uma compilação das melhores músicas que Nino havia gravado até então, trazendo covers de clássicos como Streets of Rage, Castlevania, Top Gear, Street Fighter II, entre outros.



No ano seguinte, em 2004, saíram três álbuns de uma só vez: “Metal Beast”, só com temas do game Altered Beast; “Metal Axe”, só contando com músicas do primeiro Golden Axe; “Action Metal”, contando com temas de vários games; e ainda um EP com três músicas, intitulado “Raging Metal”, que trazia temas dos games Street Fighter II, Final Fight e Fatal Fury. Ainda sobre os álbuns “Metal Beast” e “Metal Axe”, suas músicas podiam ser usadas numa versão alterada dos jogos Altered Beast e Golden Axe, onde a trilha original era trocada pelas músicas gravadas por Nino.



Após este longo período solo, em 2006 Nino conseguiu finalmente encontrar os músicos necessários para integrar o grupo MegaDriver, transformando o numa banda de verdade: “A primeira formação da banda se deu em 2006, quando fazia faculdade na cidade de Piracicaba. Finalmente encontrei outros game maníacos como eu, dispostos a encarar a jornada do Game Metal. Com esta formação efetuamos vários shows pelo Brasil.” – revela Nino. Na época integravam a banda, além do próprio Nino, os músicos Jeff (Bateria), Ricardo (Guitarra) e Rubens (Baixo). Com esta formação foi gravado em 2007 o álbum “Top Gear”, que conta apenas com temas do clássico game de corrida. Ainda neste ano saiu também o álbum “Sword Shurikins and Fist”, um tributo ao compositor Yuzo Koshiro, pois traz temas apenas de games onde ele trabalhou.



Em 2008 a banda lançou um de seus mais aclamados trabalhos: “Metalhog”, um álbum somente com temas dos clássicos da série Sonic. E mesmo que a banda já estivesse fazendo vários shows bacanas, foi neste ano que ocorreu o ápice do MegaDriver, que foi tocar no renomado Video Games Live, ocorrido no Rio de Janeiro: “Até hoje, com o MegaDriver tivemos dois grandes auges, que foram tocar para Tec Toy, fabricante brasileiro do Mega Drive e Master System, e participar do VGL.” – diz Nino - “O VGL é o grande evento de game music da atualidade, organizado por dois compositores com um currículo louvável dentro da indústria dos videogames. Realmente participar do VGL foi uma grande honra e realização pessoal para todos nós. Confesso que desde quando conheci o evento, através de um vídeo no YouTube, sempre sonhei em um dia podermos participar de alguma forma.” A banda conseguiu agradar tanto os organizadores quanto o público do VGL, e em 2009 foram mais uma vez convidados para o evento.





Após várias apresentações, sendo agora o set dividido entre temas instrumentais e outros com a participação dos vocais de Allan, em 2011 saiu o álbum promocional “Metal For Gamers”. São três temas cantados pelo vocalista, sendo um dos temas a regravação de Axe Tales, e ainda contando com as músicas Blood Symphony (Castlevania) e Mad Racer (Top Gear). Ainda em 2011 a banda lançou um vídeo para a música “Pitfall”, baseada no clássico do Atari 2600 de mesmo nome, que contava com a letra em português e claro, os poderosos vocais de Allan “Big Thunder”. Até o fechamento

da edição da revista, a banda estava concorrendo justamente com este vídeo ao título de “Melhor Banda De Game Music” no concurso Game Music Brasil. Com uma carreira invejável, a banda MegaDriver continua fazendo seu som pesado, e sempre disponibilizando tudo de graça em seu site oficial. Longa vida ao Game Metal!

Formação atual da banda:
Allan “Big Thunder” – Vocal
Nino Megadriver – Guitarra
Tura Marks – Guitarra
Jeff – Bateria
Rubão – Baixo



Contatos oficiais com a banda:

Site: <http://www.megadriver.com.br> - Myspace: <http://www.myspace.com/megadriver>

Em 2010 a banda resolve inovar ainda mais seu som, passando a criar algumas músicas com vocais e letras, sendo todas baseadas em games clássicos. Ocorre então a entrada do vocalista Allan “Big Thunder”: “Foi através de um contato com o Jeff (baterista) que pude me juntar ao grupo. Ele ouviu meu vocal em alguns trabalhos com minha outra banda, e o Mega estava com um projeto de colocar vocal em algumas músicas há algum tempo. Marcamos uma reunião com todos os integrantes e conversamos sobre este projeto. Fizemos umas audições, alguns ensaios e o entrosamento entre a gente foi per-

feito. No final deu tudo certo.” – explica o músico. Ainda neste ano saiu uma versão demo da música “Axe Tales”, que já mostrava como seria esta nova fase da banda: “A Axetales é o marco inicial desta nova proposta do Megadriver. A versão disponível em nosso site foi praticamente o teste para minha entrada na banda. A letra foi composta pelo Nino, e é baseada no Golden Axe I e II. Confesso que no dia da gravação, estava super nervoso, mas achamos o resultado tão bom que disponibilizamos aos fãs para que pudessem apreciá-la. Mas para o próximo álbum a regravação será necessária.” – revela Allan.



SÊNIOR

REVIEW

GAME BOY METAL GEAR:GHOST BABEL 50
 PC FALLOUT 53
 MASTER SYSTEM LAND OF ILLUSION 57
 MSX THE GOONIES 60
 ATARI NIGHT DRIVER 63

FABRICANTES
 HISTORICAS

ANOS
 NOSTALGICOS

GÊNEROS
 VARIADOS

GAMES CLÁSSICOS
 nossos REDADORES

NOSSO MÉTODO DE AVALIAÇÃO:

CATEGORIA da AVALIAÇÃO
(visual, sonoridade, controle e diversão)

1★ = PÉSSIMO 2★ = RUIM
 3★ = REGULAR 4★ = BOM
 5★ = ÓTIMO

NOSSO MÉTODO DE AVALIAÇÃO:

CATEGORIA da NOTA

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)

nossoredator@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL ★★★★★
 SONORIDADE ★★★★★
 CONTROLE ★★★★★
 DIVERSÃO ★★★★★

NOTA
9.5



Em meados de 1987, o mundo não tinha a mínima idéia do que estava por vir. Um verdadeiro fenômeno dos games estava prestes a nascer, e pelas mãos de Hideo Kojima nascia o primeiro game da aclamada série de espionagem Metal Gear. Lançado originalmente para MSX2, o game ainda teve uma adaptação para o NES, pois devido ao grande sucesso do console da Nintendo no mundo todo, Kojima sabia que precisava lançar seu título para ele.

Após o grandioso sucesso da série Metal Gear, que pela primeira vez trazia para os consumidores uma trama complexa envolvendo conspirações, política, lealdade, guerra e temas filosóficos, o mundo sentia carência de um lançamento para um console portátil. Várias pessoas aclamavam por um título de peso para o popular Game Boy. Após tantos pedidos Kojima cedeu, e em 2000 surgia o primeiro jogo da série Metal Gear para o público jogar onde quisesse. E desta vez não haveria limites para se aventurar no mundo de Snake, pois estava chegando Metal Gear Ghost Babel.

Ghost Babel é um Spin-off da série Metal Gear e seus acontecimentos se passam entre Metal Gear 2 do MSX e Metal Gear Solid para PlayStation. Se você pensa que por ser lançado para um console portátil ele seria um jogo casual, você está muito enga-



nado, pois Metal Gear Ghost Babel já foi considerado como o melhor jogo de aventura para o Game Boy Color. Pegue a pipoca e o refrigerante, sente na poltrona, e prepare-se para um jogo com um enredo tão bom, que não perde em nada para os filmes de Hollywood.

A TRAMA

O Alasca pode ser para você o último lugar do mundo onde gostaria de passar as férias, certo? Pois para nosso herói Solid Snake, lá é um paraíso. Aproveitando sua aposentadoria em um dos lugares mais gelados da terra, Snake está alienado de todos os problemas do mundo, levando uma vida pacata, passando seus dias sem muito que fazer. Porém ele não esperava o que estava por vir (ou será que esperava? Afinal ele é um agente

secreto né?), e sua vida daria uma reviravolta novamente.

Sete anos após os eventos da Operação Intrude N313, Snake recebe o convite do Coronel Campbell para que ele vá até a região de Gindra na África do Sul. Segundo informações, um grupo terrorista chamado de Gindra Libertation Front seqüestrou um avião cargueiro chamado C-5 Galaxy e está planejando um ataque terrorista. Até este ponto ninguém precisava entrar em pânico. O detalhe básico disto tudo é que dentro do cargueiro estava nada mais nada menos que a arma mais poderosa do mundo, o Metal Gear, que desta vez tem o codinome Gender.

Mesmo relutando um pouco, Snake sabia que seu dever era impedir o grupo de cumprir seu objetivo e depois de muito argumentar com o Coro-

nel Campbell, resolve aceitar a missão. Nosso herói é informado que o Governo Americano solicitou que as forças do Delta Force, um grupo especial treinado para situações extremas de guerra, já havia sido enviado ao local para recuperar o Gender do grupo terrorista. No decorrer da missão algo dá errado e o governo perde o contato com todos os integrantes, ocasionando uma mudança nos planos.

Para convencer Snake a aceitar a missão, o Coronel informou que ele poderia descobrir mais coisas sobre seu passado sombrio. Snake fica surpreso ao saber que a base terrorista situada em Gindra, chamada de Galaude, antigamente operava com o nome de Outer Heaven, onde anos atrás ele infiltrou-se e destruiu o primeiro protótipo da arma Metal Gear TX-55.

Desta vez o Metal Gear é outro, mas é tão ou mais poderoso que o original. Sua missão é invadir a base terrorista



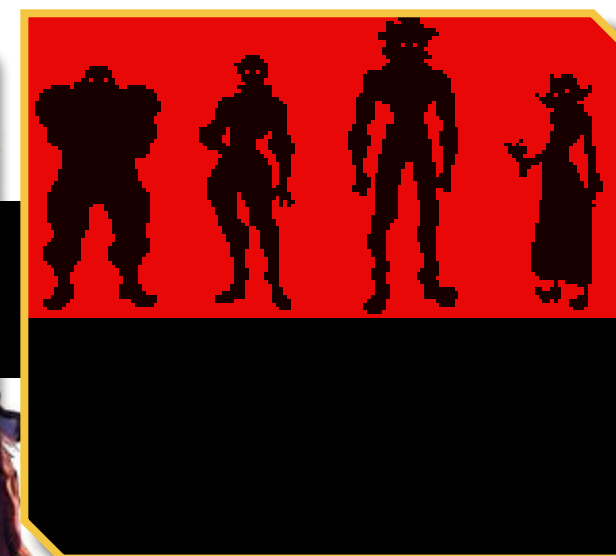
e destruir a arma rapidamente, para que o grupo não possa usá-la em seu objetivo fútil de vencer a guerra que assola a região. Prepare-se para mais uma aventura de Snake, que assim como as outras, promete muita aventura, suspense, conspirações e revelações chocantes do passado de nosso herói.

Portátil, mas o bom e velho Metal Gear de sempre!

Para quem pensava que por ter o mesmo grau de visão e ter a câmera posicionada por cima, este jogo seria do mesmo porte de seus antecessores do MSX, enganou-se feio e ficou de cabelo em pé ao ver que a versão de Game Boy ficou muito superior as anteriores. Com uma jogabilidade melhorada, podendo agora se locomover para 8 direções

diferentes, e não somente para as 4 convencionais que estávamos acostumados, o jogo trouxe ainda uma herança do Metal Gear lançado para PlayStation. Por isso você pode rastejar, encostar-se na parede de costas para andar sorrateiramente, esconder-se em baixo de caixas de papelão, fazer ruídos para atrair a atenção dos guardas, além de muitos outros recursos, deixando o jogo ainda mais real.

Se não bastassem as características da jogabilidade, todo o arsenal de armas usado por Snake em Ghost Babel é semelhante ao título para PlayStation. Caso você já tenha tido contato com Metal Gear, quando for selecionar alguma arma, você irá reconhecer na hora os equipamentos do jogo anterior como a Ration, Granade, Pistol, e o mais intrigante; a Nintendo tinha uma política de antitabagismo na época e por isso não pode ser inserido o Cigarro. No lugar dele foi posto o Fogger, um dispositivo que solta fumaça para



poder detectar alarmes com raios infravermelhos.

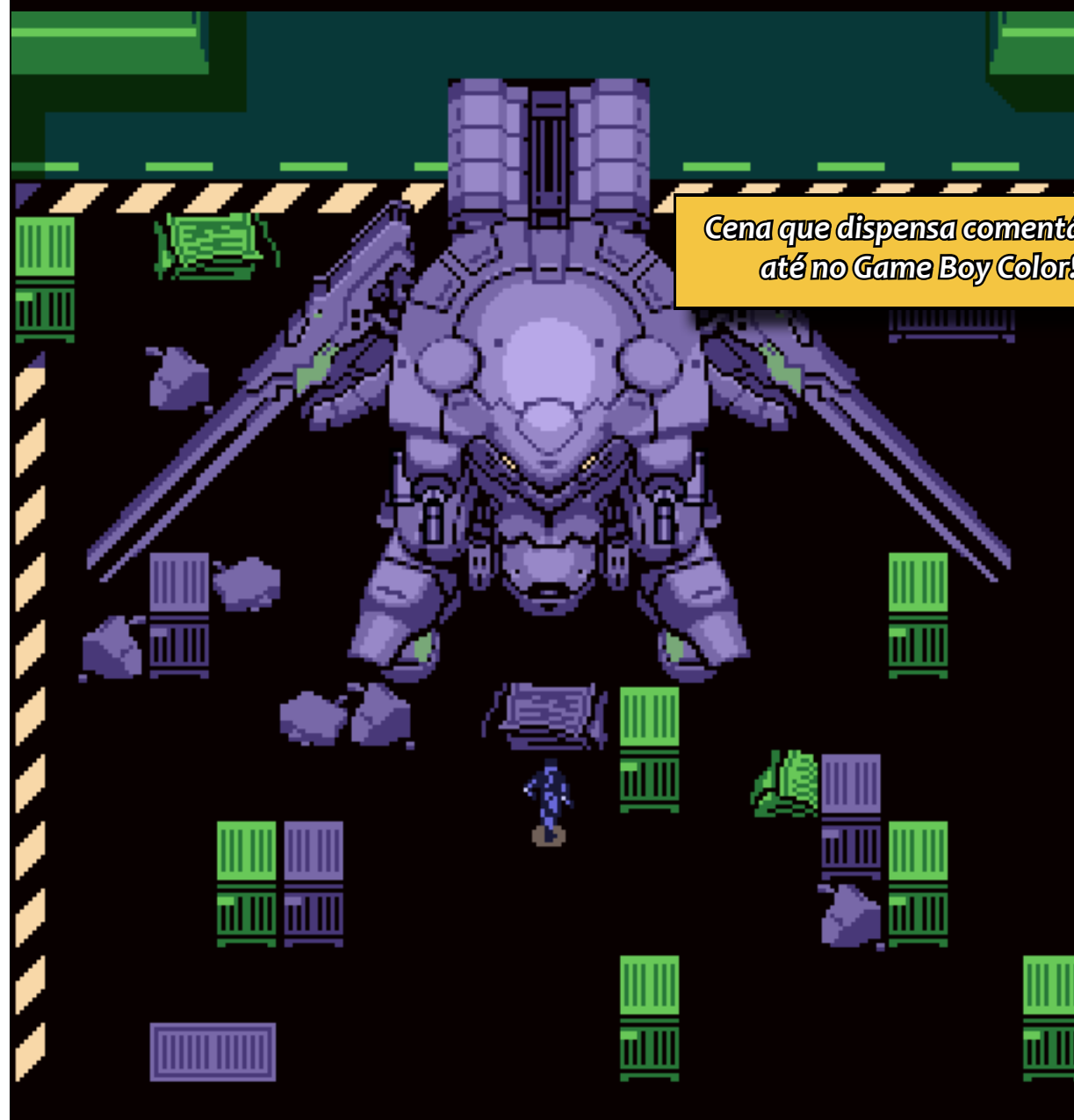
Devido à limitação na quantidade de botões do console da Nintendo, algumas funções ficaram mais complicadas de acessar. Isso com o tempo pode tornar-se chato e repetitivo, até por que é ruim acessar o menu toda hora para usar um item ou mudar de arma. Este problema não existia no Metal Gear Solid pela vasta quantidade de botões, podendo trocar de itens e armas sem precisar entrar diversas vezes no menu. Apesar desta limitação, não podemos criticar a falta de botões, pois a mobilidade e o enredo do game deixam este detalhe passar despercebidos. E por tratar-se de um portátil, não podemos comparar com um console de mesa.

O Segundo ponto mais forte do game são os gráficos. O jogo ficou absolutamente lindo na tela do Game Boy, e cada detalhe do cenário, além dos

movimentos feitos pelo Snake, foi tudo cuidadosamente planejado e deu muito certo. Se não bastasse ter um enredo sensacional, ainda somos contemplados com um festival de cores e realismo para um portátil.

Como todos sabem a série Metal gear é recheada de cut-scenes, e nesta versão não seria diferente. O jogo conta com diversas cenas utilizando este recurso, fazendo com que você fique ainda mais preso ao enredo.

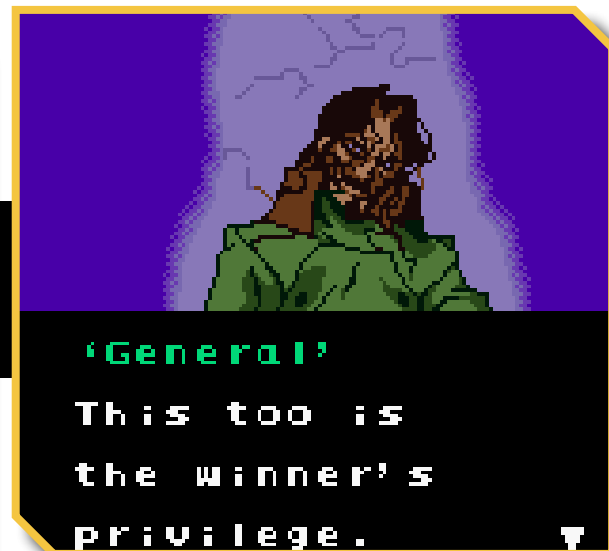
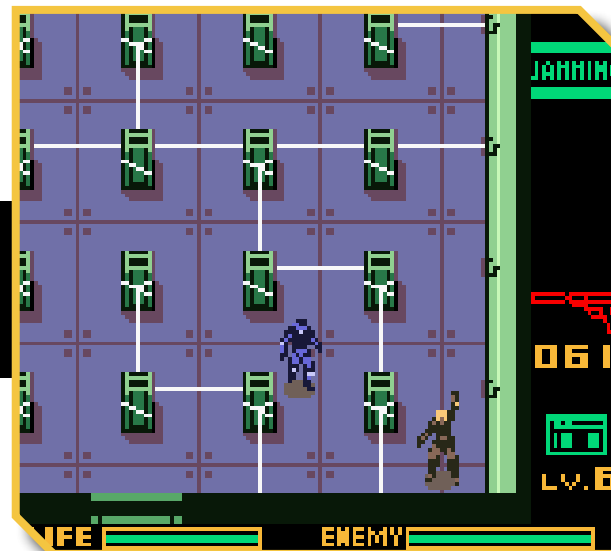
Se por um lado o jogo não decepciona em matéria de gráficos, jogabilidade e história, no quesito som ele deixa um pouco a desejar. Talvez pelo fato de o console da Nintendo não ter uma capacidade sonora muito alta, o jogo não pode explorar com total qualidade a trilha sonora da série, fazendo com que as músicas do cenário e também outros sons fiquem muito repetitivos. Apesar da baixa qualidade sonora, isto em nenhum momento



atrapalha o resumo total da obra, que na época de seu lançamento foi muito bem recebida pela crítica.

CONCLUSÃO

Quando falamos em Metal Gear, na hora nos remetemos aos jogos de PlayStation. Porém, poucos sabem que Metal Gear Ghost Babel também é uma obra prima de Hideo Kojima. Pelo fato de ele ser considerado um Spin-off da série, poucas pessoas procuram este game para desfrutar de todo seu potencial. Até hoje ele é considerado um dos melhores jogos de ação já lançados para Game Boy Color. Quem nunca jogou este título, corra e vá recuperar o tempo perdido, pois vale muito à pena chegar ao final do jogo e descobrir o que acontece. Com muita ação, trama envolvente e uma jogabilidade sensacional, este título é indispensável para quem é fã da série ou até mesmo para quem joga casualmente, pois além de tapar alguns buracos deixados pelos jogos anteriores, em matéria de diversão, ele não perde em nada para seus antecessores. "What's up, Snake?"



alexandre@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL ★★★★★
SONORIDADE ★★★★★
CONTROLE ★★★★★
DIVERSÃO ★★★★★

NOTA
9.5



Desde que fui apresentado ao mundo dos RPGs pelo fantástico game Phantasy Star, sempre procurei por jogos do gênero. Acabei nesta “jornada”, jogando mais RPGs japoneses, hoje em dia normalmente chamados pelos fãs do gênero como JRPGs. Já RPGs feitos do modo ocidental, onde os games são mais parecidos com um RPG de mesa, tendo um maior número de opções e possibilidades, eu confesso que demorei a ter contato.

O espetacular Diablo, se não me falha a memória, foi o primeiro RPG ocidental que joguei. Mas ele ainda era bem limitado. O tempo passa, e em 2009 vi meu irmão mais novo jogando um game em seu poderoso PC com uma boa placa de vídeo, que tinha tudo para me agradar: Fallout 3. Era um novo mundo para mim, já que não tinha tido contado até o momento com nada parecido com aquilo!

Como sou mais pobre que meu irmão, e na época ainda não tinha um PC bacana como o dele, resolvi procurar pelo primeiro Fallout e ver como foi o início desta franquia. Antes tarde do que nunca! Fallout se mostrou ser aquilo que eu estava precisando para passar horas na frente do PC, me divertindo como há muito tempo não fazia: um RPG que te dava uma grande liberdade de ação, onde você poderia fazer quase tudo o que quisesse!



Posso até ter exagerado um pouco nesta última frase, mas é quase isso: as possibilidades de jogo de Fallout são muito mais variadas do que nos JRPGs.

SOBRE O GAME

Fallout foi desenvolvido pela Black Isle Studios sob o comando de Tim Cain, e publicado pela Interplay em 1997, tendo versões lançadas para o PC, Mac e GameTap. A trama do jogo se passa em 2161, e mostra um mundo que foi devastado pela chamada “A Grande Guerra”, um conflito nuclear que ocorreu no planeta em 23 de outubro de

2077 e que transformou nosso mundo em um lugar extremamente hostil. O protagonista do game é um morador de um dos abrigos deste estranho mundo novo, os “Vaults”, um lugar onde um grande número de seres humanos fica isolado do mundo exterior, que para maioria se tornou um lugar perigoso demais para se viver.

Tudo corria bem em Vault 13, até que ocorre um problema em um chip que mantinha funcionando a máquina de purificação de água do local. Isso obriga o líder da Vault a despachar alguém para o mundo exterior a fim de encontrar um novo chip, pois caso contrário



todos em Vault 13 morreriam de sede ou pior, teriam que sair de lá e “encarar” todos os perigos do mundo atual. O jogador entra na pele então deste “escolhido”, e tem um prazo determinado para resolver este problema, antes que seus amigos de Vault sejam dizimados pela falta de água pura.

Quando você começa a jogar Fallout, há a opção de escolher um dos três personagens já prontos que o game oferece, sendo possível também modificá-los, ou até mesmo criar seu próprio personagem do zero. O sistema de criação de personagens do jogo permite que o jogador tenha uma

liberdade dificilmente vista em outros games do gênero, podendo criar um personagem praticamente único! Fazendo ainda uso do sistema de habilidades, o jogador poderá deixar seu personagem ainda mais diferenciado dos personagens já prontos que o game oferece.

O protagonista é regido pelo “ESPECIAL System”, onde Força, Percepção, Resistência, Carisma, Inteligência, Agilidade e Sorte são os sete atributos básicos, que durante a criação do personagem poderão ter seus níveis aumentados ou mesmo abaixados pelo jogador. Isso serve para determi-

nar as habilidades e vantagens disponíveis do personagem. Prefere um personagem mais forte ou um mais inteligente? Deseja ser uma pessoa carismática, admirada por todos? A escolha é toda do jogador! Contudo, criar um personagem mais “balanceado” é o ideal.

Existem também 18 diferentes tipos de habilidades no jogo, que são classificadas de 0% a 200%. Os valores iniciais para as habilidades do nível 1 são determinados pelo jogador de acordo com sua escolha do nível de cada um dos sete atributos básicos, quando ele está criando um personagem do zero, com a maioria dessas habilidades se situando entre 0% e 50%. Toda vez que o jogador passa para um novo nível, ele ganha pontos que poderão ser usados para melhorar suas habilidades, sendo que o número de pontos sempre será igual a 5 mais o dobro da inteligência do personagem. Ainda neste modo de criação, ele poderá escolher três das dezoito habilidades do jogo, e melhorá-las com o dobro da taxa normal.

Alguns livros que podem ser encontrados durante o game, servem para melhorar algumas das habilidades do personagem de forma permanente, embora os livros sejam escassos no início do jogo. No entanto, após uma habilidade atingir um determinado nível, os livros já não terão qualquer impacto. Alguns “NPCs” também

podem melhorar as habilidades do personagem principal do jogo, através de treinamento. Algumas habilidades podem ainda ser melhoradas ao mesmo tempo em que certos itens são equipados.

Na criação do personagem, o jogador pode escolher ainda dois traços de caráter (traits), que sempre traz uma característica benéfica e outra prejudicial (ou nem tanto, dependendo do tipo de jogador), sendo que a maioria das características tem efeitos profundos na jogabilidade. Durante a evolução do personagem no jogo, ele poderá também fazer uso de algumas “re-

galias” (Perks), que são elementos especiais do sistema de nível: a cada 3 níveis o jogador receberá a opção de optar por alguns tipos de bonificações. Os “Perks” dão ao jogador habilidades ou características especiais, que na maioria dos casos não podem ser obtidas através do sistema de nível normal do jogo.

Diferente de outros RPGs, em Fallout os pontos de experiência que são usados para evoluir o personagem principal, não são obtidos somente ao se derrotar inimigos em um combate. Também se ganha pontos ao cumprir certas missões ou tomar certas de-



O sistema de evolução do personagem faz a diferença!

cisões/attitudes durante o game. E é a quantidade de decisões que podem ser tomadas pelo jogador durante o decorrer do game, que fazem o seu charme: dentro do menu principal do jogador, haverá um campo chamado “Karma”, que irá mudar, positivamente ou negativamente, de acordo com as ações do jogador no mundo de Fallout.

O jogador pode ser tanto visto como um herói, que sempre está disposto a ajudar aos outros, sendo um exemplo a ser seguido; ou como um maldito bastardo, que mata inocentes apenas pelo prazer em vê-los sofrer, sendo

odiado pelas pessoas de bom caráter. Tudo depende de como o jogador se comportará e agirá, diante das várias opções e acontecimentos do jogo. Mesmo que haja um limite de ações que podem ser tomadas pelo jogador, elas são em números suficientes para permitir que ele escolha como quer viver no mundo hostil de Fallout. De acordo com as suas ações, o jogador poderá receber durante o desenrolar do game, um dos três tipos de reputação: Campeão (Champion), por sempre ficar ao lado da justiça e lutar contra as forças malignas; Furioso (Berserker), por matar muitas pessoas inocentes; e Assassino de Crianças

(Childkiller), por ter matado duas ou mais crianças. O “bacana” é que jogadores que tenham a reputação de matar crianças terão suas cabeças colocadas a prêmio, e serão perseguidos por caçadores de recompensa. Nada mais justo.

No mundo de Fallout, quando a lãbia do personagem principal não for suficiente e, “indesejados” confrontos teimarem em ocorrer, o jeito será partir para a briga! No começo o personagem principal tem um armamento bem limitado. Mas ao ir ganhando

dinheiro no decorrer do jogo, que pode ser conseguido das mais variadas formas possíveis, o jogador poderá se fortalecer, comprando novas armas e vestimentas. Há no jogo lojas que vendem muitos itens que deixarão o protagonista do jogo duro de matar, ao mesmo tempo em que também o transformará em uma verdadeira máquina mortífera! Itens curativos também podem ser conseguidos, e são altamente necessários para sobreviver nas partes mais difíceis do game. Armas, vestimentas e itens diversos também podem ser encontrados ao vasculhar os corpos dos inimigos ou criaturas abatidas após um combate.

Agora não pense que em Fallout o jogador está em uma missão solitária. Dependendo dos seus atos, o protagonista poderá encontrar outros personagens que estarão dispostos a segui-lo, sendo de grande ajuda durante os confrontos com grandes números de inimigos. Ter um bom grupo será essencial para se dar bem em certas partes do jogo, ou pelo menos ser capaz de passar por elas com uma maior facilidade.

Os combates em Fallout são por turnos, tendo o personagem suas ações limitadas pelo número de “action points” que tem disponível. Cada tipo de ação gastará uma quantidade específica destes pontos. Então o jogador deve usar também de sabedoria para saber qual a melhor ação possível ele pode fazer durante um combate. Se não restam mais pontos que permitam um novo ataque naquele escorpião gigante cheio de veneno, é melhor correr, para em uma próxima “rodada” ter action points suficientes para atacar o bicho com todas as forças.

Em Fallout o jogador pode atacar de várias formas. Armado com aquele rifle sniper bacana, que permite que você acerte as cabeças de seus adversários mantendo uma boa distância deles, evitando assim ser atacado logo após ter mandado bala em alguém; seja com



Aqui, ser herói ou vilão, depende muito de suas ações



armas brancas, como facas e lanças, que obrigam o jogador a travar uma luta corpo a corpo com o oponente. Até mesmo fazer uso de socos e chutes é permitido durante as batalhas em Fallout.

Em relação às armas, o jogador pode equipar até duas de uma vez, podendo alterná-las com um simples clique do mouse. Algo interessante do jogo durante os combates é a possibilidade de mirar em certas partes específicas do corpo de um adversário, podendo desde causar um dano maior até inutilizar parte do corpo do oponente. É possível, por exemplo, acertar um tiro no braço de um inimigo que esteja portando uma arma, fazendo com que ele não tenha então mais condições de utilizá-la.

A jogabilidade em Fallout é bem prática, sendo que tudo é feito por meio de cliques no mouse. Algumas ações ainda podem ser feitas por meio de teclas de atalho, o que torna a jogatina ainda mais fluida. Graficamente o game é belo, com seus cenários desolados muito bem elaborados e cheios de detalhes interessantes para observar. O design dos personagens ficou muito bacana, e parece ter no filme Mad Max sua principal fonte de inspiração. A animação do game é perfeita, com os personagens executando ações de uma forma bem realística, dando a impressão que são mesmo pessoas que



estão ali, na frente dos olhos de quem está jogando o game. Destaque também para os vídeos com animações em 3D, que surgem durante alguns diálogos importantes do jogo.

A parte sonora do game também é caprichada, com uma trilha sonora “soturna” e densa, que ajuda a passar para o jogador, de maneira perfeita, toda a sensação de mistério do jogo. Há ainda diálogos com certos personagens, onde os dubladores escolhidos pela equipe do jogo mostram toda a sua competência; e os efeitos sonoros são todos muito bem feitos, sendo

tudo muito condizente com o que é ouvido no mundo real. Os sons dos tiros que o digam! Se for jogar este game com o volume muito alto, tenha cuidado para que seus vizinhos não achem que está ocorrendo um verdadeiro tiroteio em seu bairro!

Em relação à dificuldade, Fallout não chega a ser um game realmente difícil, mesmo tendo algumas partes mais complicadas. Evoluir o personagem ajuda muito nas etapas mais próximas do fim do jogo, quando os inimigos são verdadeiros “ossos duros de roer”. Procurar também ter sempre

as melhores armas e vestimentas será essencial para a sobrevivência do jogador. Mas o que mais conta mesmo, no final das contas, será a sua forma de agir durante o game: se já no começo o jogador quiser dar uma de “Stallone” e sair “metendo bala” em toda pessoa que encontrar pela frente, vai descobrir que no mundo de Fallout existem pessoas mais hábeis do que ele no manejo de armas de fogo. Vai acabar tendo sendo corpo literalmente “crivado” de balas, sendo depois abandonado para apodrecer no deserto.

O game dá ao jogador uma liberdade imensa, mas deve-se ter em mente que para cada ação, existe uma reação. Se o jogador cometer muitos atos “errados”, é provável que ele amanheça com “a boca cheia de formiga”. Durante a movimentação no mapa, ocorrem muitos encontros aleatórios, e dependendo da área que o jogador estiver, pode encontrar inimigos bem difíceis.

Os combates com certos personagens do jogo garantem uma boa dose de dificuldade, e uma boa estratégia por parte do jogador será essencial para ele não acabar sendo morto. Há ainda regiões com forte radiação, o que pode trazer grandes danos para a saúde do jogador. Portanto, todo cuidado é pouco quando estiver viajando por Wasteland.

CONCLUSÃO

Fallout é um agradável RPG bem no modo ocidental, trazendo muito mais opções de jogo e liberdade do que os populares JRPGs. Se você é um gamer que curte muito um bom RPG, mas já está cansado da fórmula dos jogos orientais e ainda não teve nenhum contato com o mundo hostil e interessante de Fallout, não perca mais tempo! Este é um game que irá entretê-lo por dias. E mesmo após terminá-lo, você terá vontade de jogá-lo novamente, só para tomar novas decisões e ver como o jogo se desenvolve sob outra perspectiva.



andrebreder@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL ★★★★★
SONORIDADE ★★★★★
CONTROLE ★★★★★
DIVERSÃO ★★★★★

NOTA

8.5



Castle of Illusion foi um dos melhores jogos de ação lançados para o Master System. Para alegria de todos os detentores de um console de 8 bits da SEGA, um novo jogo estrelado pelo rato mais famoso do mundo, Mickey, foi lançado em 1992: Trata-se de Land of Illusion, que possui a mesma fórmula consagrada de Castle of Illusion, mas que também trouxe boas inovações gráficas, sonoras e principalmente em sua jogabilidade, pois agora Mickey iria ganhar poderes especiais durante essa sua nova aventura e, portanto teria um número maior de comandos possíveis.

SOBRE O GAME

Tudo começa quando Mickey estava tranquilamente em sua casa, sentado em sua poltrona preferida e lendo um bom livro de contos de fadas. Bem, na verdade, o livro parecia não ser tão bom assim, já que Mickey acaba adormecendo durante a leitura do mesmo! Mas para surpresa de Mickey, ele acaba indo parar dentro da história do livro que estava lendo, no instante em que adormece. Neste mundo estranho e encantado, acaba descobrindo que o local está sendo ameaçado por uma força maligna. Um ser poderoso e perverso roubou o cristal mágico que protegia o lugar, fazendo com o que a mágica ruim tomasse conta de tudo. Como Mickey é metido a herói,

e muito gente boa, ele resolve partir em uma jornada para recuperar o cristal mágico e trazer de volta a paz para este estranho mundo em que ele agora está.

Como já dito anteriormente, Mickey poderá possuir poderes mágicos durante sua jornada! Para isso Mickey terá que libertar alguns personagens no decorrer de sua aventura, como o cavalo Horácio, o cão Pateta e o Pato Donald, os quais lhe darão itens mágicos. De posse destes itens é que Mickey terá alguns poderes mágicos a sua disposição, como o poder de encolher, escalar superfícies laterais, andar sobre as nuvens, entre outras coisas. Estes poderes não são opcionais, pois todos eles serão

necessários em determinados pontos da aventura.

Todos os estágios são mostrados no mapa do mundo, mas é necessário seguir uma ordem inicial, não sendo possível “pular” um estágio sem que o mesmo já tenha sido visitado e completado. Para fechar os estágios do jogo há duas formas: encontrando certas chaves mágicas que fazem aparecer uma porta de saída do local que está sendo visitado, ou então vencendo o chefe existente no estágio. Mas o mais legal em Land of Illusion é que estágios já fechados, ainda podem ser visitados. E em algumas partes da trama do jogo será realmente necessário voltar em certos estágios, seja para procurar certos itens



ONE EVENING, MICKEY FELL ASLEEP WHILE READING A BOOK OF FAIRY TALES.



O game segue o mesmo estilo de aventura de Castle of Illusion

ou então para abrir trilhas diferentes no mapa, tendo assim acesso a outros locais (leia-se estágios) que antes eram inacessíveis. Um mesmo estágio pode possuir mais de uma porta mágica, ou seja, mais de uma saída.

Aqueles que jogaram Castle of Illusion com certeza lembram-se das estrelas vermelhas que aumentavam o número de barras de energia de Mickey. Pois é, em Land of Illusion existem mais de uma dezena delas espalhadas pelos diversos estágios do jogo! Eu nunca consegui encontrar todas, mas no final do jogo fica claro que há algum tipo de “bônus” para quem conseguir pegar todas elas. Isto acaba sendo um

desafio opcional para os jogadores, que além de terminarem o jogo, ainda podem se divertir (ou não) saindo em busca das famigeradas estrelas do poder.

Graficamente Land of Illusion é quase idêntico a Castle of Illusion, com o “design” de vários personagens (onde claro, Mickey está incluso) sendo praticamente os mesmos do primeiro jogo estrelado pelo mascote da Disney no Master System. A melhoria está na maior variedade de cores e dos cenários mais bem elaborados e acabados. A grande semelhança com Castle of Illusion não chega a ser um ponto negativo, muito pelo contrário, já que o primeiro jogo do Mickey no Master



trazia gráficos de excelente qualidade, e que na época de seu lançamento chamaram muito a atenção. Muitos dos efeitos sonoros são os mesmo já encontrados em Castle of Illusion, mas há também alguns novos. Todos são de excelente qualidade e bom gosto, e estão totalmente condizentes com o clima de aventura infantil que Land of Illusion traz para quem o jogue.

A Trilha Sonora é bem legal, com vários temas interessantes e diversos. Há os clássicos temas alegres e felizes, outros temas mais agitados, alguns mais lentos e misteriosos, e outros que dão a sensação de tensão



nos momentos cruciais do jogo. Todas as músicas possuem um clima bem infantil, e em se tratando de um jogo estrelado por um dos personagens mais queridos pela criançada do mundo inteiro, não teria como ser de outra forma. Nota 10 para as músicas de Land of Illusion.

A jogabilidade é bem similar com a encontrada em Castle of Illusion, com Mickey tendo como sua principal “arma”, sua infame forma de atacar

com “bundadas” nos inimigos, ou então atacando objetos sobre eles. O lance da “bundada” é ridículo tudo bem, eu admito, mas isto é um jogo para crianças ora bolas! Mas tenho que ressaltar que Mickey possui agora novos comandos, como a necessidade de apertar o direcional para baixo mais o botão de ação para que ele se transforme em sua forma minúscula. Ou segurar o direcional para os lados quando estiver próximo de superfícies laterais, para assim poder escalá-las

(mas devo frisar que tais comandos só são possíveis quando Mickey já estiver de posse dos itens mágicos que os habilitam). No mais, é curtir novamente a excelente jogabilidade já vista em Castle of Illusion.

Apesar de ter mais estágios que Castle of Illusion, e até mesmo ter algumas partes mais para o final do jogo que chegam a ser um pouco complicadas à primeira vista, Land of Illusion não é um jogo difícil no final das contas. Al-



gumas “manhas” têm que ser aprendidas em certas partes da aventura, mas nada que um pouco de treino e inteligência não deem conta do recado. Os chefes começam bem fáceis, e depois vão ficando mais complicados, mas nada que vá dar muito trabalho. Basta o jogador ficar atento a forma de ataque e ao ponto fraco que cada chefe do jogo possui para poder vencê-los sem tantos problemas.

CONCLUSÃO

Lembro que na época de seu lançamento no Brasil, a Tec Toy até mesmo passou na TV alguns comerciais para divulgar Land of Illusion! E não poderia ser diferente, já que Castle of Illusion

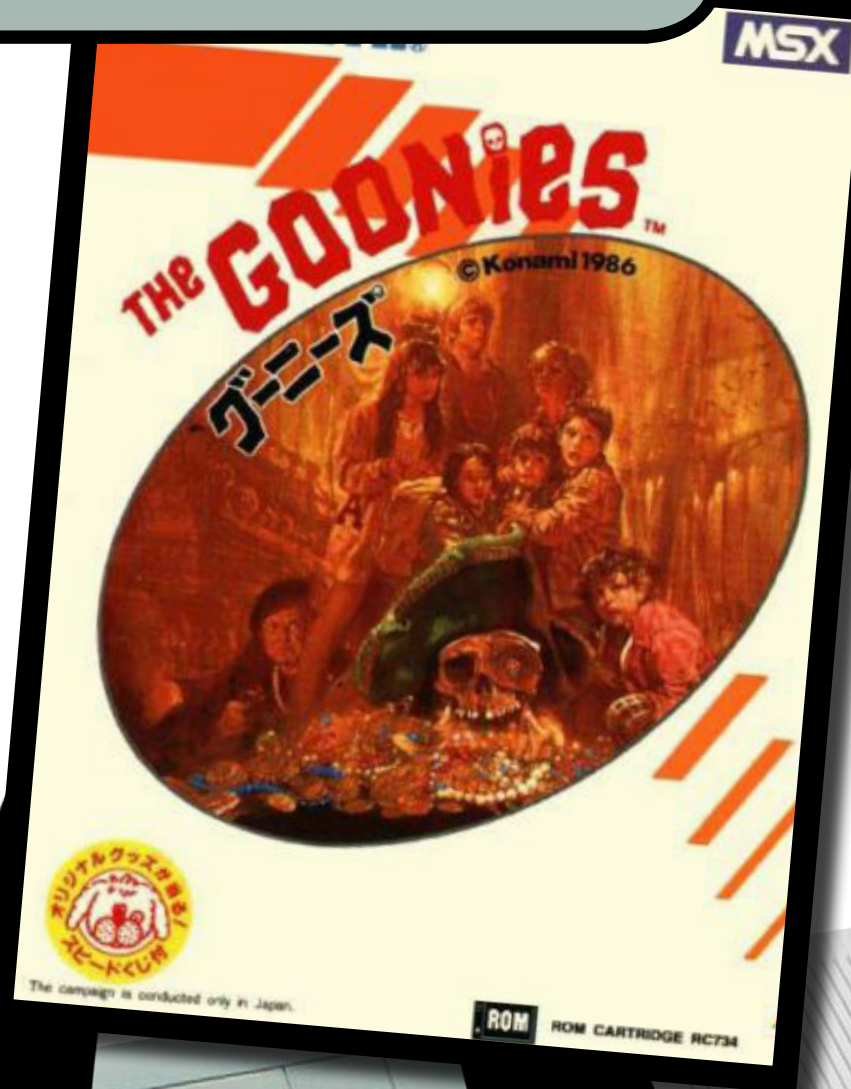
foi um dos jogos do Master System de maior sucesso em nosso país. Land of Illusion tinha tudo para agradar aos fãs deste jogo. E conseguiu ser um jogo tão bom e viciante quanto o seu antecessor, sendo que muitos jogadores (como eu) o consideram como um game ainda melhor. Seja qual for a opinião, é inegável que Land of Illusion é mais um clássico eterno do Master.

andrebreder@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL ★★★★★
 SONORIDADE ★★★★★
 CONTROLE ★★★★★
 DIVERSÃO ★★★★★

NOTA
9.5



A pós encontrar um mapa do tesouro no sótão de sua casa, Mickey, Brand, Bocão (Mouth), Dado (Data) e Bolão (Chunk) partem em busca do tesouro de Willy O Caolho. Juntam-se a eles nessa aventura Andy e Stef, mas, além das armadilhas deixadas pelo pirata por entre as cavernas e trilhas subterrâneas, os garotos terão de enfrentar também uma família de bandidos italianos, os Fratelli. Para salvá-los, resta somente o valente e destemido Sloth.

Eu conheci esse jogo um ano depois do seu lançamento, em 1987. Fui na casa do meu saudoso tio para ajudá-lo a escrever programas em BASIC em seu CP 400 quando eu o vi desembalando um micro novo:

- **Tio Rai, que é isso?**
- **Ah, esse é o Hotbit HB-8000 da Sharp. É um computador MSX.**
- **Bacana! E dá pra jogar nele?**
- **Dá sim. Comprei até umas fitas com jogos. Deixa eu terminar de montar que eu deixo você e os meninos jogarem!**
- **Oba!**

Até hoje me lembro das fitas. Ao todo eram 3 e ambas da extinta Disprosoft. Os jogos eram Os Goonies, Caça-Fantasmas (Ghostbusters) e Faixa-Preta (Jackie Chan in Project A). Depois de montar, ele me perguntou qual fita eu queria. Aí eu escolhi de cara Os



Goonies, pois eu já tinha visto o filme. Depois de carregar, apertei a barra de espaço e quando tocou o tema do filme, fiquei empolgado. Joguei por horas a fio.

Só pude ter uma cópia do game no final de 1988, quando eu comprei uma fita da extinta Ação Imagic Soft que tinha The Goonies no lado A e o clássico Yie Ar Kung-Fu 1 no lado B. E eu ainda tenho essa fita funcionando.

O JOGO

Como é conhecido de todos nós, "The Goonies" fez muito sucesso no cinema. Tanto é que a Konami conseguiu os direitos do filme e criou três versões distintas para Arcade, MSX e NES (também existe uma versão não-oficial para o Commodore 64, lançada pela Datasoft). Posso dizer que a versão MSX é de longe a mais difícil,





À esquerda, o jogo no MSX. À direita, tela-título da versão NES/Famicom



Este é o Arcade do game The Goonies

pois você só tem uma vida, as fases são enormes e seus itens são muito bem escondidos. A versão MSX tem uma particularidade que difere dos demais: a cachoeira, inexistente nas outras versões.

A versão MSX possui 5 fases, divididos em várias telas. Você vai querer arrancar os cabelos quando as coisas começarem a esquentar, pois em várias partes do jogo os inimigos ficam mais espertos e seus danos são maiores. Muito cuidado ao encarar os irmãos Fratelli, pois cada um deles possui uma característica – um canta e suas ondas sonoras (representadas por notas musicais) podem causar da-

nos nos seus ouvidos, outro atira em você, outro corre mais rápido, etc. Para isso, você tem que pegar certos itens secretos que te protegerão nessa jornada como um capacete (para proteger das estalactites que caem do teto), o tapa-ouvidos (pra proteger da sinfonia maldita do Fratelli cantor), uma capa plástica (pra proteger da água) e muitos outros.

AS MÚSICAS

O jogo tem apenas 5 músicas (o tema do jogo, o tema da fase subterrânea, o do Game Over, quando você passa de fase e a música de transição

para a próxima fase), mas o grande destaque fica mesmo para a música-tema do filme, “The Goonies ‘R’ Good Enough“, que teve seu ritmo um pouco acelerado em relação ao tema original, mas ficou bem legal mesmo usando os 3 canais de som do PSG. E eu aposto que mesmo assim você não vai se enjoar dela. Os efeitos sonoros são muito bons, como é de se esperar da competente equipe de som da Konami.

OS GRÁFICOS

The Goonies é um jogo de ação com movimentação por tela. Assim você pode ser precaver de alguma investida do inimigo, poderá analisar seus próximos passos e encontrar possíveis itens escondidos – que por sinal, são muitos.

Mesmo sendo um game de MSX 1, The Goonies tem gráficos muito bons e a movimentação do game como um todo são muito bons, mostrando mais uma vez que a Konami soube se aproveitar do que o MSX tinha de bom e do melhor.

DICAS

The Goonies foi o primeiro jogo da Konami a adotar o sistema de senhas para continuar de onde parou. No final de cada fase, o jogo fornece uma palavra que é a chave para acessar a próxima fase. O chato é que eu só soube disso anos depois!

Para escrever, pressione as teclas CTRL + K na tela onde aparece o logotipo da Konami ou durante a demonstração. A tela ficará preta e a mensagem "KEY WORD?" aparecerá. Abaixo segue a lista das senhas:

- Stage 1 – GOONIES
- Stage 2 – MR SLOTH
- Stage 3 – GOON DOCKS
- Stage 4 – DOUBLOON
- Stage 5 – ONE EYED WILLY

CURIOSIDADES

- A Disprosoft traduziu o jogo para o português na época. E em 2009, o MSXzeiro Paulo Maluf (não é aquele, hein!) conseguiu extrair os dados da fita da Disprosoft e outro usuário, Wilson Pilon, conseguiu converter os sons em WAV para imagem de fita cassete.

A imagem pode ser baixada no link: <http://tinyurl.com/3hvlwcf>
Ah, sim! As senhas também foram traduzidas pela mesma Disprosoft. São elas: GOONIES, SR SLOTH, O CORSARIO, FRATELLI e WILLY O CAOLHO.

- Em 2006, o site Retro Remakes organizou um campeonato de remakes de jogos antigos para serem feitos no PC. A Brain Games criou um remake

dos Goonies em homenagem ao 20º aniversário do jogo e ficou em 5º lugar na disputa daquele ano.

- Pode até parecer estranho, mas o protagonista do jogo é mesmo o Mr. Sloth. Você pode perguntar "Mas por que diabos ele está com a cara normal em vez da cara feiosa?". Bom, dizem as lendas que a Konami não queria que o jogo fosse protagonizado por um feioso, o que supostamente poderia afastar os consumidores, principalmente as crianças que foram o alvo principal das vendas. Mas isso é só lenda.

- A versão que eu tenho em fita da Ação Imagic tem uma curiosidade: o game não mostra onde ficam as chaves. Tem que adivinhar onde elas ficam. O incrível é que eu consegui



terminar o jogo muitas vezes. Imaginem a minha cara de espanto quando eu vi as chaves. Se alguém souber onde tem essa versão pra baixar, avisem-me.

criança (e o qual foi um dos motivos em fazer essa análise).

Obrigado a todos e até a próxima!

CONCLUSÃO

Espero que todos tenham gostado dessa matéria sobre esse game que é indispensável para qualquer MSXzeiro. E dedico ao meu tio Rai, que faleceu em junho de 2009 e que me mostrou Os Goonies pela primeira vez quando



Algumas imagens do remake do game The Goonies



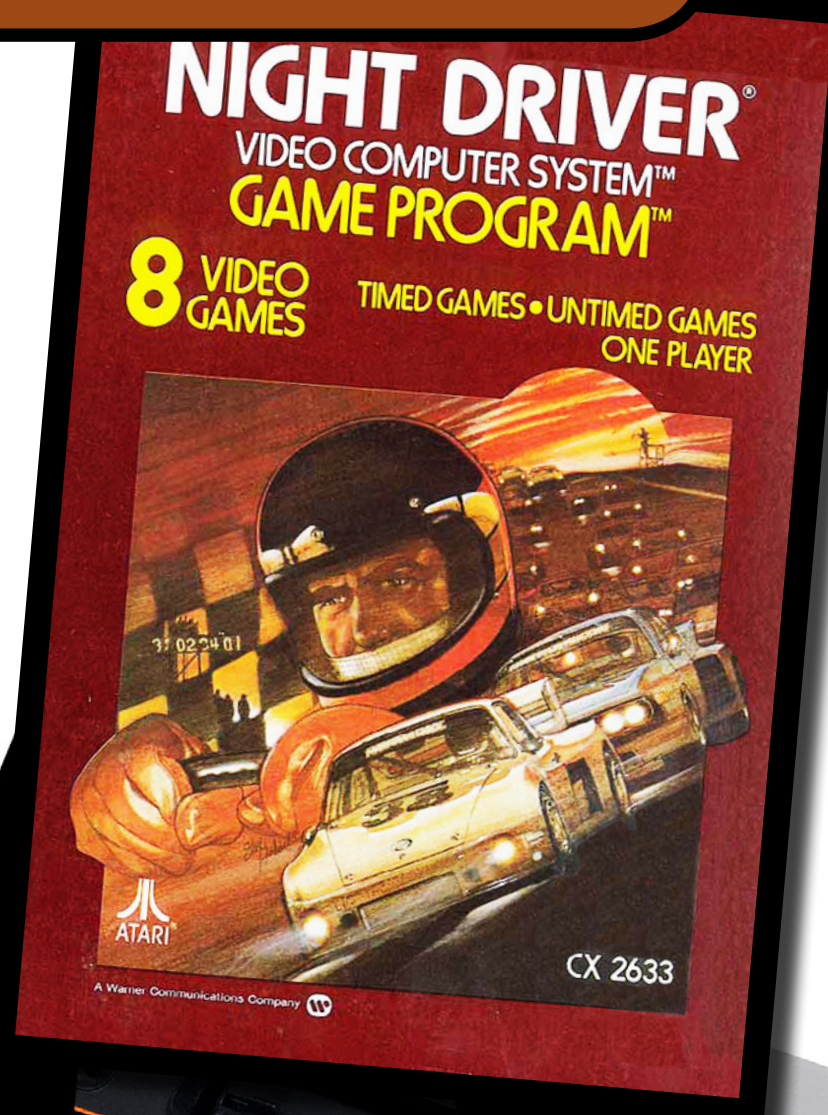
contato@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL ★★★★★
SONORIDADE ★★★★★
CONTROLE ★★★★★
DIVERSÃO ★★★★★

NOTA

9



Tive a enorme incumbência de escrever sobre um game de Atari, depois de inúmeras sugestões dos amigos da Sênior decidi escolher esse que para muitos gamers, deu o pontapé inicial em algumas características dos games de corrida que viriam nos anos seguintes. Em 1980 o Atari 2600 estava no auge de sua popularidade, muitos clássicos estavam aportando no console e fazendo muita fama dentre os jogadores. Night Driver fez sua estréia nos Arcades em 1976 e dois anos mais tarde em 1978, Rob Fulop, responsável também por grandes games como Demon Attack, Space Invaders e Missile Command, portou direto dos arcades para o Atari 2600. Não só o Atari recebeu ports dessa versão, assim como o Apple II e Commodore 64 que também tiveram o prazer de receber esse grande clássico da era de ouro da Atari Games.

Gráficos, Jogabilidade e Modos de Jogo

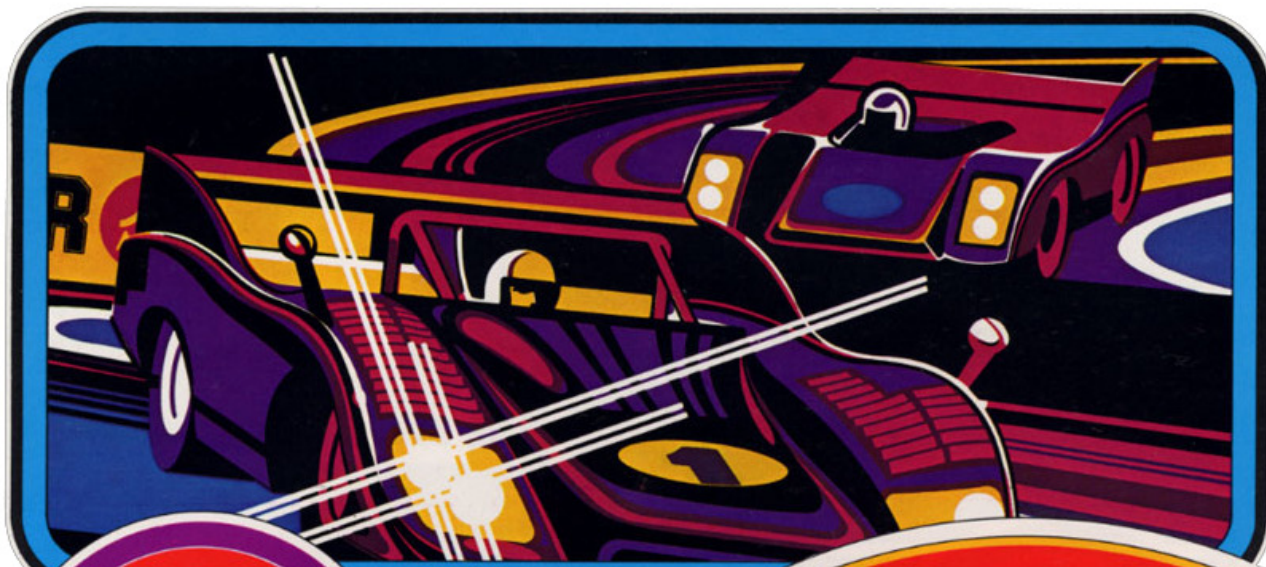
A pouca capacidade de processamento de imagens da época forçava os programadores a criar mecânicas de jogo que pudessem emergir no jogador o desejo de continuar no jogo, e foi assim com Night Driver. Devido a isso, o jogo se passava em uma estrada no período noturno, com isso a tela de jogo era toda preta simulando a



escuridão e para nortear o jogador por onde prosseguir, as beiradas da pista continha luzes em forma de traços que formavam o limite da estrada. Nas laterais era possível observar casas e árvores tentando criar uma alusão de não dirigir em meio ao nada. Na pista em si, também existiam carros normais que buscavam nos atrapalhar nas manobras de direção. Um ponto interessante a ser salientado é a estratégia quanto à velocidade do carro, pois se o jogador dirigir com o botão apertado o tempo todo certamente colidirá com as luzes laterais, o que causará

uma grande explosão e fará com que você perca tempo até se recuperar. Falaremos a seguir sobre os modos de jogo, mas é importante ainda salientar a estratégia que jogador precisava empregar, onde acelerar e frear de acordo com as curvas ainda era necessário.

No Arcade, o jogador dispunha de um jogo de marchas para reduzir e acelerar de forma mais adequada, como o Atari só dispunha de um botão (o controle que Night Driver utilizava era o Paddle), certamente a única saída era soltá-lo e apertá-lo de forma a



equilibrar-se nas curvas. As pistas não possuíam uma determinada seqüência para as curvas, ou seja, tudo era randômico, o que aumentava a concentração para a dificuldade ali crescente.

O modo mais hardcore dispunha ao jogador 90 segundos para sobreviver no circuito o maior tempo possível, um contador se localizava no canto esquerdo da tela fazendo uma alusão a distância percorrida, esse contador

ia até 99 e depois zerava se iniciando no zero. Com isso, a preocupação do jogador era de não perder tempo para chegar ao mais longe possível. Quando o jogador batia o carro nas laterais, um flash tomava a tela e um som de explosão fazia perder mais tempo até a recuperação. Não se tinha limites de explosões, apenas o contador continuaria contando, o que significava que você não chegaria muito longe nos pontos de percurso.

Para aqueles jogadores que só queriam se divertir sem se preocupar muito com o tempo, existia a opção Free Time, com isso o percurso era percorrido sem o contador de 90 segundos dando vidas infinitas ao jogador para ele correr e bater o quanto fosse necessário. O desafio de Night Driver se dá nas estratégias para não bater nas laterais e nos carros que sempre teimam em aparecer em lugares estratégicos para o nosso infortúnio.

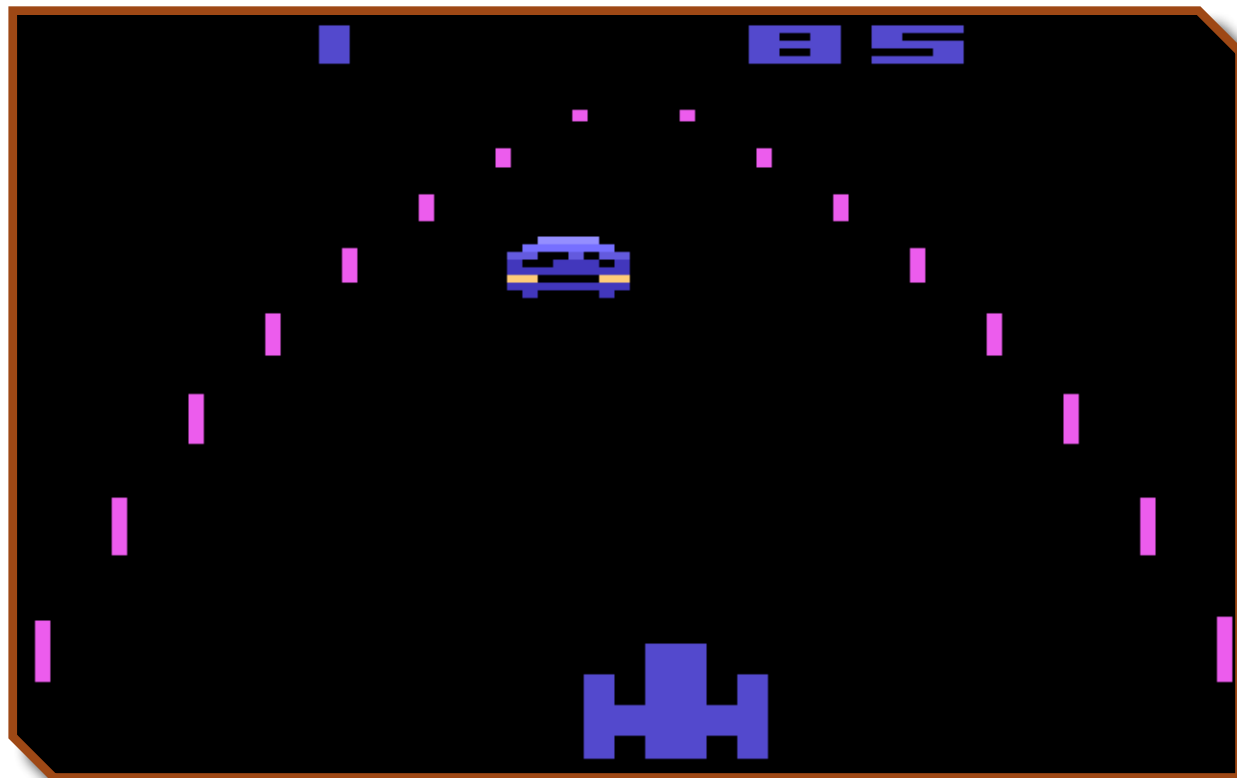
Efeitos Sonoros e Dificuldade

Esse é um ponto relevante na história de Night Driver, os efeitos sonoros se baseiam em uma espécie de som de aceleração do carro e na explosão do mesmo quando ele colidi com algo, senti falta de um melhor efeito sonoro durante as corridas para dar aquele embalo ao jogador, mas devido a época e suas limitações, não posso questionar com embasamento se era possível ou não tal recurso neste jogo especificamente.

Falando um pouco sobre a dificuldade do game, é interessante pelo sistema randômico que altera a seqüência de curvas e traçado sempre, com isso o jogador precisava se manter ligado o tempo todo, fora isso existiam curvas muito sinuosas que exercitavam treino e prática para prosseguir sem



Na imagem acima, podemos ver a versão de Night Driver arcade



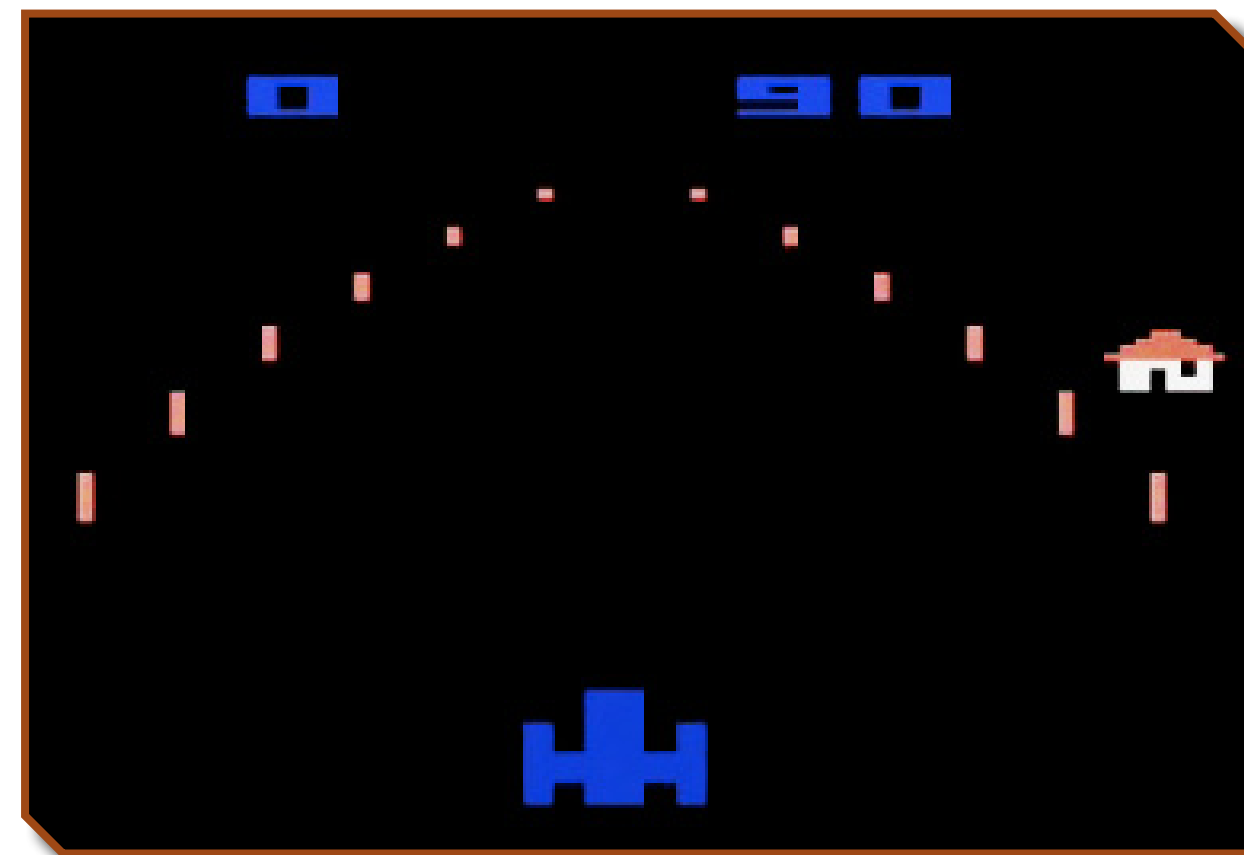
funciona em Night Driver, é preciso ter concentração e se manter ligado para antever o traçado, que surgirá para não ocorrer os famosos “flashes” com o som “Kabummm” e com isso mais tempo sendo perdido.

Gostei muito da genialidade da época em empregar uma situação de imersão aos jogadores, é incrível como a

colidir, era necessário soltar o acelerador para não bater e com isso perder ainda mais tempo, ainda assim sempre existiam aqueles malditos carros azuis que sempre apareciam em momento distintos para complicar a nossa vida. Para aqueles que não conhecem o jogo e só jogaram Top Gear, com certeza não passarão por bons bocados neste game.

Conclusão

Incluo-me neste último comentário sobre o Top Gear, foi um prazer conhecer esse grande clássico da biblioteca de jogos do Atari 2600, mas sofri muito no início até pegar o jeito de como as coisas funcionam. Jogar com o “pé embaixo” certamente não



imaginação daquela época norteou os jogos para uma direção interessante, onde os jogadores sentiam vontade de continuar e aprender as lições com os erros cometidos.

Gostei muito da opção Free Time o que fez com que eu pudesse aproveitar bem mais o jogo não tendo como preocupação com o bendito contador. Enfim, para aqueles que nunca viram (como eu), recomendo de forma plena este grande clássico para apreciação, mesmo você que não possui um Atari 2600 em casa pode aproveitar jogando no seu PlayStation 2 com o jogo Atari Anthology, sei que muitos questionarão a fidelidade e a emoção

de se jogar em um genuíno Atari, mas convenhamos que não temos Ataris por todo o canto disponível. Grande jogo que criou um estilo e uma jogabilidade sólida o bastante para se manter nas lembranças daqueles que passaram a infância jogando. Saudades de você anos 80...

rafaelmarques@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL ★★★★★
SONORIDADE ★★★★★
CONTROLE ★★★★★
DIVERSÃO ★★★★★

NOTA

8

GAME SÊNIOR

ENTREVISTAMOS DALTON, O CRIADOR DO GAME THE BLACK WISH CEMETERY

[HTTP://ADVENTURECOLLECTION.WEBNODE.COM/](http://adventurecollection.webnode.com/)

-POR ANDRÉ NESMAN E MANO BETO-



GAME SÊNIOR: *Como surgiu a idéia de produzir o The Black Wish Cemetery? Ouve algum tipo de engine/software próprio para a produção do game?*

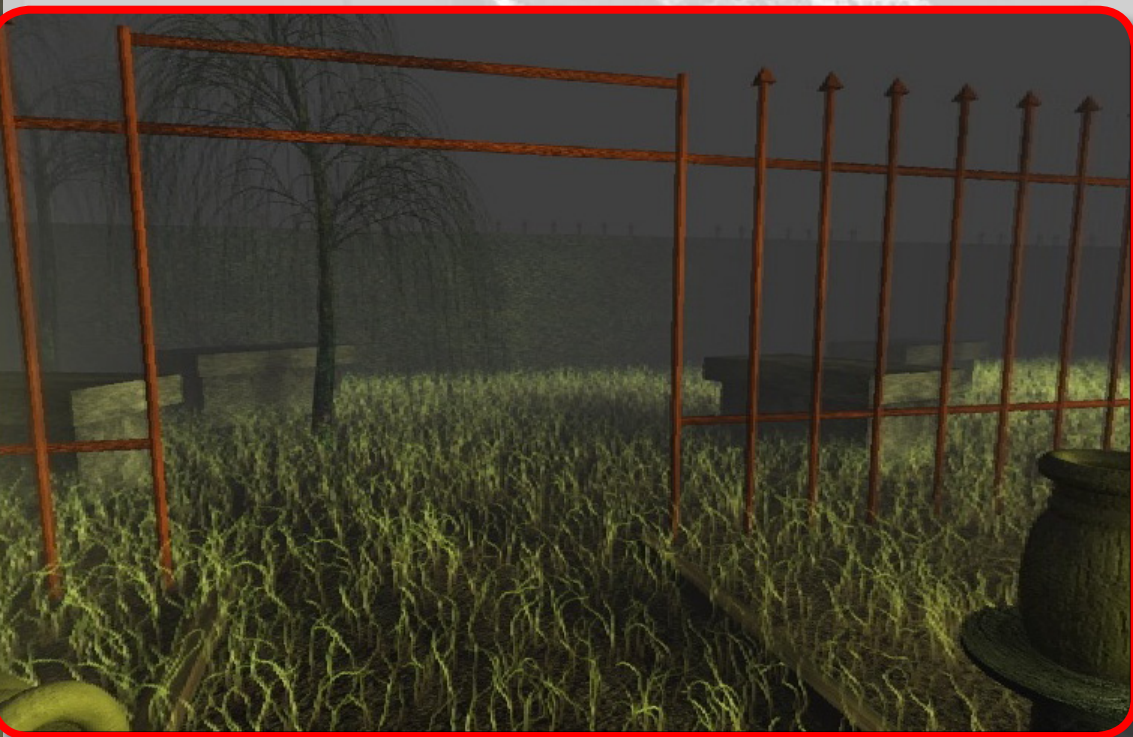
DALTON: O game “The Black Wish Cemetery” surgiu de uma idéia que tive há alguns anos atrás. Eu queria criar um jogo simples e curto, que pudesse ser feito em poucos meses, usando uma engine não muito complicada de ser manuseada, para incluir o jogo como “um trabalho a mais” no meu portfólio. Escolhi a engine Adventure Maker, que é muito utilizada para criação de adventures tradicionais (ou seja: os Point & Click). Inscrevi-me no fórum da empresa que criou a engine e fiz amizade com Robert Neuendorf, que utiliza a engine a bastante tempo. Enquanto criava o game, comecei a notar que, por mais que eu

tentasse simplificá-lo, mais complexo o jogo ficava. A história chamava a atenção para muitos elementos como, por exemplo, o passado das vítimas que invadiram o cemitério, e também da própria família Black Wish e seus funcionários. Enquanto eu criava a história, novas perguntas apareciam na minha mente e cheguei à conclusão de que se eu não criasse um game mais longo do que planejava, o jogo passaria aos gamers uma idéia de incompleto. Então eu sentei na frente do meu PC e comecei a criar novos elementos para a história do game. Quando ficou tudo pronto, enviei um e-mail para Robert, mas ele simplesmente não me respondeu. Fiquei até preocupado, pois ele passou quase 3 meses sem me responder. Nesse meio tempo pensei: eu poderia melhorar os cenários e aumentar os desafios,

criando novos locais para o gamer explorar! E foi o que fiz. Depois que terminei tudo, enviei novamente um novo e-mail para o Robert, que me respondeu alguns dias depois. Ele adorou as novas idéias e me auxiliou com as mudanças na programação do game.

GAME SÊNIOR: *Jogos no estilo adventure point & click estão cada vez mais escassos hoje em dia, principalmente nos consoles atuais. Qual foi o motivo por optar por este estilo de jogo?*

DALTON: Primeiro eu gostaria de dizer que um dos maiores problemas para os Adventures Point & Click, é a falta de divulgação dos novos trabalhos que são lançados todos os anos. Nesses últimos



“ Muitos acham que se não existe divulgação, é porque o jogo não é bom (Esse é um pensamento errôneo). ”



meses estão previstos mais de 40 adventure games. Existe um site chamado “Adventure Gamers” especializado na divulgação desses tipos de jogos, mas esse site é um dos poucos a levar realmente a sério a divulgação dos adventures. Hoje em dia existem muitas empresas de “pequeno e médio porte” produzindo adventures “point & click”. E algumas de grande porte como a Capcom, por exemplo, que lançou para Wii o game “Zack & Wik”, que é definitivamente um point click modernizado. Existe também a Quantic Dream, criadora do game “Heavy Rain”. Para mim ele é também um adventure modernizado, pois todos os elementos de um point click estão lá: roteiro cinematográfico, diálogos com personagens, enigmas a ser desvendados, locais a serem vasculhados... E por mais incrível que pareça, esses jogos

estão vendendo muito mais agora do que na “época de ouro” dos adventures. O problema é que os outros estilos de games dominaram quase que totalmente o mercado de jogos eletrônicos, deixando apenas uma pequena parte para os adventures tradicionais. Além disso, a divulgação do lançamento desses novos adventures é escassa. Isso causa um efeito negativo na imagem do estilo “point & click”. Muitos acham que se não existe divulgação, é porque o jogo não é bom (Esse é um pensamento errôneo). Agora, o motivo de eu ter escolhido este tipo de game é que eu realmente acredito que estilos não ficam ultrapassados. Falavam tanto que os games de plataforma não voltariam, pois estavam ultrapassados. Então a Nintendo resolveu lançar o The New Super Mario Bros Wii, fez um tremendo

sucesso e outros games de plataforma começaram a aparecer...

GAME SÊNIOR: *The Black Wish Cemetery tem um enredo bem envolvente. Quais foram suas inspirações para elaboração do jogo e o enredo?*

DALTON: Eu sempre gostei de adventures com enredos bem elaborados. Sou fã de games como Gabriel Knight, Phantasmagoria, Monkey Island, Zork, King’s Quest, Kyrandia, entre outros. Quando eu estava criando a história do The Black Wish Cemetery, pensei em misturar um pouco de realidade com ficção. Resolvi fazer uma história nos tempos atuais, mas que contasse um pouco do passado de São Paulo. Escolhi o ano de 1848 e fiz pesquisas sobre como viviam



“ Apoio financeiro? Infelizmente não. Precisei bancar tudo do meu bolso! ”



as pessoas na São Paulo dessa época. Precisei pesquisar sobre a economia de 1800, como as pessoas viviam naquela época, se ainda existia escravatura. É claro que não ficou 100% autêntico, pois para isso, eu teria de me dedicar totalmente na pesquisa. E dedicação para a produção de um game complexo requer muito tempo livre e um bom investimento financeiro, dois elementos principais que eu não tenho... Mas mesmo assim, acho que fiz um bom trabalho.

GAME SÊNIOR: Houve algum tipo de apoio na produção dos dois capítulos?

DALTON: Apoio financeiro? Infelizmente não. Precisei bancar tudo do meu bolso. Comprei alguns programas, outros eu utilizei versões gratuitas e até

trials. Usei o meu antigo PC com vídeo onboard e memória RAM de 1gb para renderizar os cenários. Foi meio complicado, precisei criar menos detalhes nos cenários para que o Cinema 4D renderizasse com maior rapidez. Confesso que até pensei em desistir, mas quando vi o esforço que fiz pra terminar o desenvolvimento do game, acabei mudando de idéia.

GAME SÊNIOR: No site você diz que o tempo de produção do jogo foi de dois anos e meio, como também você menciona a produção do segundo jogo, *The Black Wish Mansion*. O que podemos esperar em *The Black Wish Mansion*? Qual o tipo de ligação que o próximo game possuirá com *The Black Wish Cemetery*?

DALTON: *The Black Wish Mansion* irá acontecer anos após o final do primeiro game. E o jogador terá de solucionar o seguinte mistério: por que será que vários assassinatos estão acontecendo na mansão, se a família Black Wish foi destruída?

GAME SÊNIOR: Como foi a recepção do público com o primeiro jogo? O número de downloads do game está sendo satisfatório?

DALTON: Muitos estão adorando. Precisei diminuir o tamanho do arquivo, pois estava muito grande para download. Fiz novamente o upload do jogo para que as pessoas baixassem. Então, contando com os antigos downloads e os novos, dever ter dado até agora mais de 200 pessoas que baixaram o game.



“ Se eu fizesse parte de alguma empresa de games seria bem diferente, pois alguns dos meus projetos já possuem até cenários e roteiro prontos. ”



GAME SÊNIOR: Além da saga *The Black Wish*, existe algum outro game planejado para uma futura produção?

DALTON: Estou planejando terminar o desenvolvimento de vários games, mas infelizmente me faltam tempo e investimento financeiro. Criei um que se passa dentro de um gigantesco cubo, mas quero incluir novos elementos nesse game, pois a história é muito boa. Também desenvolvi um game chamado *Orvalho Negro*, meu primeiro game que se passa em uma cidade abandonada, mas este também está engavetado. Tenho muitas idéias que gostaria de colocar em prática, mas como falei antes, me falta tempo e investimento. Infelizmente não trabalho na área de criação de games, e meu tempo livre

está muito limitado. Se eu fizesse parte de alguma empresa de games seria bem diferente, pois alguns dos meus projetos já possuem até cenários e roteiro prontos. Tenho idéias para games de ação, aventura, estratégia, plataforma 2D/3D... Só preciso fazer parte de uma equipe para começar a desenvolver esses games.

GAME SÊNIOR: Falando um pouco de você Dalton, como é sua rotina fora da produção de games?

DALTON: Bom, durante a semana eu presto serviços para o setor de obras de uma empresa daqui de Santos. À noite tento estudar um pouco sobre qualquer coisa relacionada a games (programação, edição de imagens, modelagem 3D...). Nos fins de semana eu

saio a noite com os amigos pra relaxar, jogo video-games, organizo as coisas aqui em casa...

GAME SÊNIOR: Que tipo de jogos você curte nas horas vagas (quando isto acontece, é claro) rs?

DALTON: Adoro *Survivor Horrors* (*Resident Evil*, *Dead Space*, *Silent Hill*) e *adventure games* (*Phantasmagoria*, *Gabriel Knight*). Também curto simuladores administrativos (*Sim City*, *Rollercoaster Tycoon...*), jogos de corrida, ação em 3D, plataforma (*Super Mario*, *Donkey Kong...*), RPGs (*Final Fantasy*, *Zelda...*). Sou apaixonado por games, não importa o estilo. Se for bom e criativo, certamente estarei jogando.



“...quando mostrei fotos dos meus games para uma colega de trabalho, ela me perguntou se eu não tinha vida social.”



GAME SÊNIOR: *Cada vez mais o Brasil descobre novos talentos na produção de games, apesar de ainda estar engatinhando no conceito. O que é preciso para o Brasil crescer (e muito) na área de desenvolvimento de games?*

DALTON: Precisamos tirar da cabeça da maioria das pessoas, a falsa idéia de que jogos eletrônicos são “coisas de criança” e de “pessoas sem vida social”. O preconceito com os games aqui no Brasil é grande. Tenho 34 anos e quando mostrei fotos dos meus games para uma colega de trabalho, ela me perguntou se eu não tinha vida social. Alguns acham que quem cria games e/ou joga não vive. E o motivo para esse tipo de pensamento é que os videogames não fazem parte da cultura brasileira. Ninguém escuta uma criança dizer que “quando crescer quer

ser um game designer”. É mais fácil escutarmos a molecada dizer que quer ser jogador de futebol, pois isso faz parte de nossa cultura. Então é preciso fazer com que os games comecem a fazer parte da nossa cultura. O Brasil precisa começar a produzir games que possam competir de igual pra igual com outros games de empresas grandes. Somos criativos, só precisamos de um bom investimento para colocar toda essa criatividade 100% em prática. Também é preciso parar com esses excessos de impostos, que afugentam as instalações de softhouses de outros países aqui no Brasil. Além disso, a alta taxa de impostos faz com que os games cheguem ao Brasil com preços absurdos, o que estimula o consumidor a comprar versões piratas desses jogos. Sempre existe uma forma de baixar o preço de um produto e conseguir obter lucro. Nosso país só tem a ganhar

com a criação de games nacionais. Compositores desconhecidos poderão divulgar seus trabalhos, orquestras sinfônicas brasileiras ficarão famosas no mundo inteiro, atores e modelos poderão dar vida a personagens, estilistas e decoradores poderão criar o visual das roupas e cenários dos games,... Enfim, muitos artistas e programadores brasileiros talentosos seriam descobertos.

GAME SÊNIOR: *Obrigado pela entrevista Dalton. Estaremos aguardando o próximo capítulo da cronologia.*

DALTON: Eu agradeço pela oportunidade de poder falar um pouco sobre mim e sobre os meus projetos. Acho incrível o trabalho da Game Sênior. Todos vocês estão de parabéns pela qualidade da revista eletrônica.



ESSE JOGO ME LEMBRA...

POR JOHNNY CAMPOS

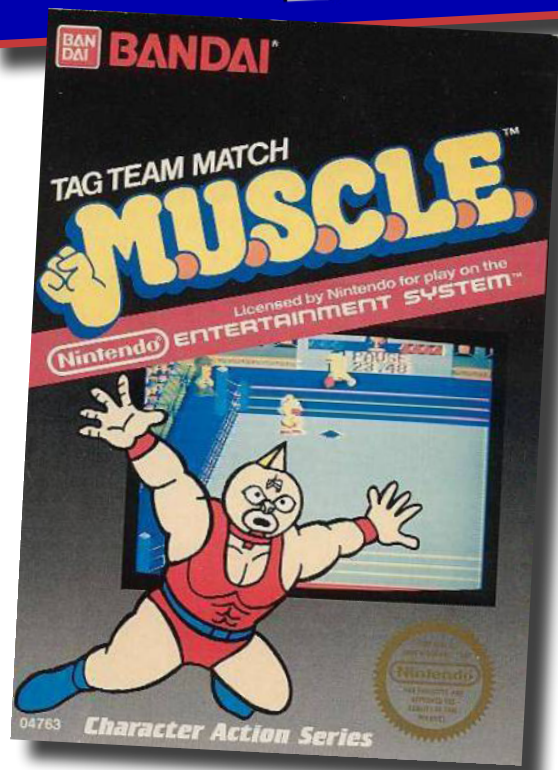


Imagem do game: Kinnikuman Tag Team Match (M.U.S.C.L.E) – NES

Os meus primeiros contatos com games foram com os Famiclones. Eu tinha um MegaJoy 2 em casa, que era um controle de N64 com hardware de Famicom e vários jogos na memória. Eu sempre jogava Super Mario Bros. e um Mortal Kombat (hack) de vez em quando, quando não judiava meus dedos com Track & Field (acertar o disco voador ou achar a toupeira sempre foi motivo de várias gargalhadas). Mas um jogo em especial me fazia viajar num mundo que eu não conhecia: A luta livre!

Um dia, revirando os vários jogos no MegaJoy, encontrei um jogo todo em japonês, com letreiro bonitinho e redondinho e uma musiquinha contagiante. Coloquei a primeira opção (regra fundamental em jogos japas) e vi uma roda com várias carinhas de personagens. Tinha de tudo: Fuma-chu, armadura, chifrudo, soldado, cabelinho bonitinho, careca de cara estranha... Enfim. Escolho dois e, de repente: Um ringue, a galera ferozosa gritando animada e ecoa um sino. Estava liberado o quebra pau! Socos, agarrões, pulos, voadoras, impulso na

corda na beira do ringue, as bolas de energia no fundo da tela e eu lá, firme no MegaJoy, olhando aquilo extasiado! Na hora do apuro, não tema! Não é à toa que você escolheu mais de um personagem. Personagem trocado, o pau quebrando e eu lá cada vez mais animado. Surge uma carequinha passando em volta do ringue. Logo penso: Puts, outro desafio! Ele joga uma bola brilhante que atinge meu inimigo que pisca, fica mais rápido, mais forte, ma...Game Over! Tim Tim Tim! A galera vibra e eu perco. Lógico que não desisto e jogo mais uma vez. Daí pra frente tudo muda: ringues no gelo, ringues com a corda dando choque, ringues no gelo e com a corda dando choque, e a luta toda correndo solta! É luta livre pra nenhum 32 bits botar defeito! Mas, como nem tudo são flores na vida de Joseph, me desfaço do MegaJoy com dor no coração. Depois de anos começo a refazer minha coleção gamer e rever os títulos que marcaram a minha infância e, numa dessas, me lembro desse jogo e dessa história, cuja foi enviada para vocês. Bons tempos...

Alleio



GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!