

GAME JR



DOUBLE DRAGON™



ESPECIAL
VAMOS JOGAR
UM FLIPER?



SENIOR ICON

HOMENAGEM A
STEVE KORDEK



ESTE JOGO
ME LEMBRA...

MESTRECHRONOS
DAIÔ

NOSSOS REVIEWS

CARMEN SANDIEGO
MARIO KART 64
SONIC WINGS 2
CRUE BALL
ALCAHEST

A TRILOGIA DOS
IRMÃOS LEE NOS
ARCADES COM
MUITAS VOADORAS
E COTOVELADAS

ANO III
ED.
14

Olá pessoal!

A cada nova edição da revista Game Sênior – Diversão do Passado Sempre Presente, escolher o tema de capa está cada vez mais complicado, no bom sentido é claro. Com uma biblioteca de jogos marcantes, assuntos que não tiveram o tratamento adequado na época, consoles e personalidades deste fabuloso mercado do entretenimento, o desafio só aumenta com o lançamento da próxima publicação. Pensando nisso, nesta edição temos um convidado especial que assina a matéria de destaque da revista: Celso Affini da Comunidade Mega Drive. Nada como a expertise de um jogador veterano fora do grupo para trazer novas emoções dos velhos clássicos. E por sugestão do próprio, Double Dragon, que completa 25 anos, estampa a capa deste mês.

O intercâmbio gamer não para por aqui: Don Wagner participa novamente de mais uma edição da revista com um especial sobre pinball que está demais! Finalizando o crossover, Mestrechronos Daiô, outro convidado da Comunidade Mega Drive, fecha esta edição com a seção Este jogo me lembra. Quero deixar bem claro que este tipo de experiência não ficará restrito somente nesta edição. A ideia é trazer outros convidados para uma ótima conversa de gamer para gamer.

Espero que vocês aproveitem ao máximo esta edição tão cosmopolita da revista Game Sênior.

Bom divertimento!



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
Alexandre Woloski
Rafael Marques

REPORTAGEM
Mano Beto
André Nesman

DISTRIBUIÇÃO e MARKETING
Mano Beto

REVISÃO
José Augusto
Jorge Henriques

CORRESPONDENTE - RJ
Fabiano Porto

COLABORADORES
NESTA EDIÇÃO
Celso Affini
Don Vagner
Mestrechronos Daiô

GAME SÊNIOR
É UMA PUBLICAÇÃO
GRATUITA VIA DOWNLOAD



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
andrebreder@gamesenior.com.br



ALEXANDRE WOŁOSKI
alexandre@gamesenior.com.br



NEY LIMA
neylima@gamesenior.com.br



SÉRGIO FERRAZ JR.
sergioferrazjr@gamesenior.com.br



RAFAEL MARQUES
rafaelmarques@gamesenior.com.br



JORGE HENRIQUES
jorge@gamesenior.com.br



JOSÉ AUGUSTO
jarochaf@gamesenior.com.br



FABIANO PORTO
contato@gamesenior.com.br

ELOGIE, CRITIQUE, OPINE!

Espaço dedicado aos nossos leitores

Olá pessoal! Tudo bem? Conheci o site, a revista e o podcast de vocês há pouco tempo e tenho gostado bastante do conteúdo. Vocês estão de parabéns! Talvez por eu ser um pouco mais velho e ter começado a jogar videogame há bastante tempo (comecei no Odyssey, passei pelo MSX, Atari, NES, etc.), me identifiquei bastante com a proposta do site e conteúdo que vocês produzem. A minha única sugestão/pedido é saber se não seria possível colocar o podcast no iTunes, assim fica mais fácil para cada um escutar durante a ida ao trabalho, faculdade e etc. Desde já obrigado pelo conteúdo!

Abraços
Raphael Lopes

Olá Raphael!
Muito obrigado pelos elogios.
Na verdade o podcast estava no iTunes, mas não sei o que aconteceu com o nos-

so feed que não está mais funcionando. Mas não se preocupe, estamos trabalhando para solucionar este problema. Ficamos felizes que tenha gostado do conteúdo, afinal, trata-se de um assunto de gamer para gamer.
Um grande abraço.

Olá pessoal! Tudo bem?
Sou um grande fã do trabalho de vocês e acompanho a revista Game Sênior desde a primeira edição. Gostei muito do novo formato da revista e, após ler a edição 13, tenho algumas sugestões a fazer:

1-Às vezes a legenda da foto atrapalha e mistura-se com a leitura da matéria.
2-Se for possível, tentem finalizar a frase dentro da mesma página, pois dá uma sensação de perda de raciocínio, linearidade. Isso se dá, pela maravilhosa diagramação e belas imagens que vocês colocam em cada matéria.
3-Sugiro a substituição da seção Sênior Sound por uma seção sobre desenhos clássicos. Já tá merecendo...

4-Sugiro também que a seção de e-mails seja maior e que tenha uma seção de records, dicas, passwords e desenhos feitos por leitores da revista.

5-Quero uma camiseta da Game Sênior!
6-Adorei a matéria sobre a Activision. Foi merecida a homenagem. Terminei a leitura da matéria com um sonoro "AHHHHHHHHH!" Pra mim, a melhor matéria da revista Game Sênior até hoje.

Bom pessoal, encerro por aqui desejando muito sucesso a vocês. Ávido pela próxima edição e torcendo para que este e-mail esteja nela!

Um abraço.
Marco Lima dos Santos
(Marquinho 8Bits), seu fã número 1.

Muito obrigado Marquinho 8bits! Gostamos bastante do e-mail. Vamos às respostas:

1-Pode deixar que iremos nos atentar a este detalhe nas próximas edições.
2-Isto é um desafio muito grande na diagramação, principalmente quando o assunto são revistas, pois o design de cada página deve ficar perfeito. Nas futuras publicações iremos nos atentar a este detalhe também.
3-Quanto à seção Sênior Sound, ela irá

aparecer alternadamente nas edições de agora e diante. Se por um acaso o público concordar em uma seção dedicada a desenhos clássicos, lançaremos na revista sem nenhum problema.

4-Estamos analisando as possibilidades.
5-Infelizmente não temos camisetas rs.
6-Alexandre Woloski foi o responsável por esta incrível matéria.

Um grande abraço não só para você, mas para todos os leitores. Vocês são nossos maiores ídolos.

Fala galera da Game Sênior!
Quero dar os parabéns pela edição número 13 da revista. A matéria de capa ficou bem legal, assim como o novo formato, ideal para tablets. Melhor do que isto, só mesmo um aplicativo da publicação na APP Store. Já pensaram nisso? Abraços para todos vocês!

Pedro Marques

Olá Pedro!
Ficamos felizes que você tenha gostado do novo formato da revista. Estábamos planejando isto há algum tempo. Quanto a um aplicativo na APP Store, fique tranquilo que estamos analisando esta possibilidade. Um grande abraço.



NOSSOS CONTATOS
click e acesse:

facebook

twitter

orkut

G SÊNIOR MAIL

G SÊNIOR MAIL

SUMÁRIO

capa DOUBLE DRAGON - 07
a trilogia dos irmãos Lee nos arcades

especial VAMOS JOGAR UM FLIPER? - 29
a história dos “quase esquecidos” pinballs

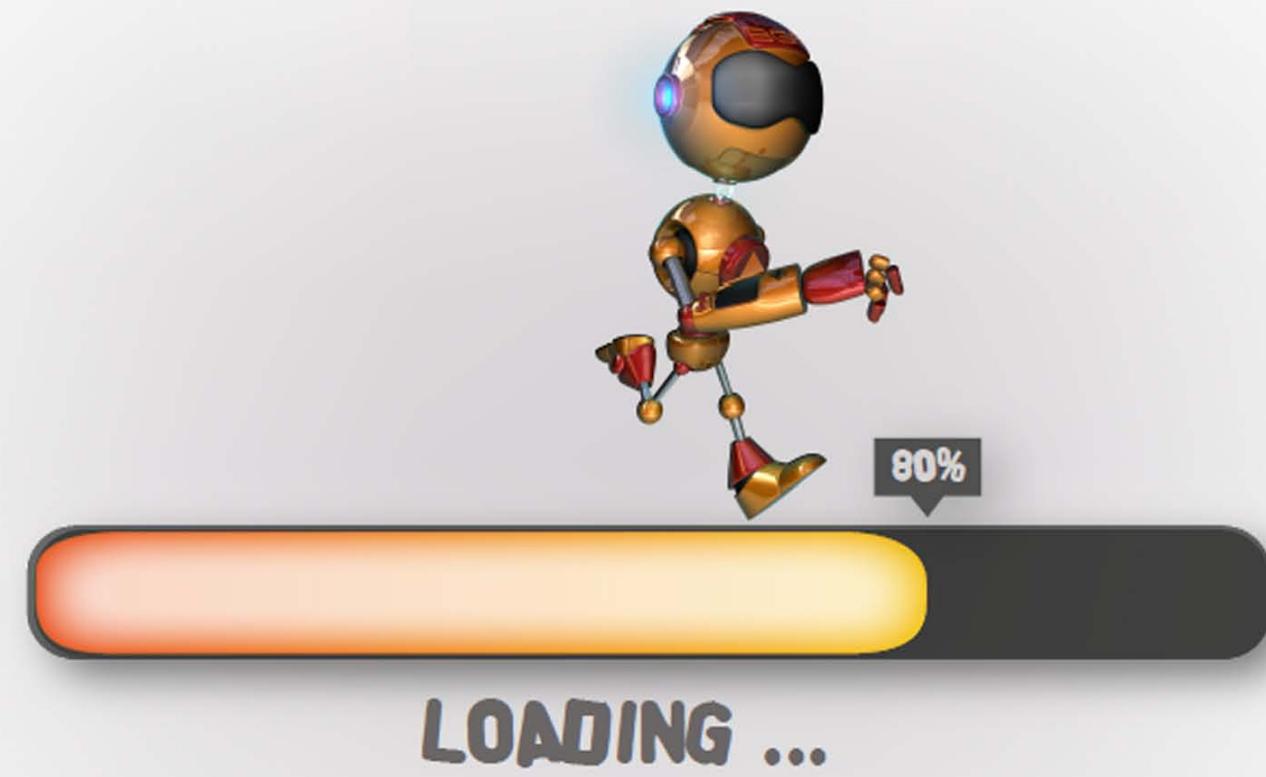
sênior icon STEVE KORDEK - 43
O grande mestre do pinball

sênior review CLÁSSICOS - 48
que fizeram história no mundo gamer

este jogo me lembra MESTRECHRONOS DAIÔ - 68
relembra os momentos com Crude Buster



A Maior Feira de Games da América Latina chega a São Paulo



INGRESSOS ANTECIPADOS
NO SITE

R\$25*

*Preço promocional para
meia entrada válido até
31/07 para 1 [um] dia de
Feira. Ingressos limitados.

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/brasilgameshow

11, 12, 13 e 14 de outubro

EXPO CENTER NORTE
CENTRO DE EXPOSIÇÕES E CONVENÇÕES

 **BGS**
BRASIL GAME SHOW

DOUBLE DRAGON

A famosa e nostálgica trilogia dos arcades
descendo o braço em nossa matéria de capa,
para que possamos relembrar o quanto era
bacana dar cotoveladas e voadoras nos bandidos!

Adécada de 80 foi cheia de surpresas para mim, eu vivia numa época muito interessante aonde o ATARI faziam parte da casa de quase todos no Brasil. E claro, existiam muitos fliperamas, mais aqui em São Paulo não era um ambiente muito convidativo, ainda mais quando se é um pirralho de oito anos. Então nas minhas viagens para a Praia Grande com meus pais eu podia frequentar algumas dessas MECAS da diversão eletrônica e não minto que conheci muitos jogos.

New Rally X, Galaga, Ms. Pacman, Arkanoid, Bank Panic, Kung Fu Master e centenas de outros títulos que graças ao dono do ARCADE próximo de minha casa de veraneio, mudava constantemente. Então cada viagem de final de ano me fazia conhecer jogos novos e novos mundos a explorar e é claro, pegar o dinheiro do sorvete e trocar por duas ou três fichas. Mais no final dos anos 80 acredito que em 88 ao chegar na praia e correr para o fliperama, esperando ver algum jogo novo, me deparei com o que acredito ser o divisor de águas de uma geração toda.

BILLY LEE



JIMMY LEE

Ali estava uma máquina cercada de moleques, todos alucinados e é claro, tive que me aproximar e ao ver a tela não acreditei no que vi. Facas voando, tacos de beisebol sendo usados como arma, gigantes que atravessavam paredes e dois heróis que abusavam das artes marciais, pegando os inimigos pelos cabelos, aplicando joelhadas em seu rosto e lançando sobre os ombros. Era algo fenomenal tal qual um filme, ou melhor, eu podia controlar tudo isso. E quem não é da época pode até pensar: "Nossa, mas tanto frenesi por isso", mas o detalhe que não tinha nada igual, mesmo os jogos já tendo uma qualidade maior nessa época, nada se assemelhava a esse jogo.

Ao ver que quem jogava havia levado uma surra, fiquei encantado com a música da tela de abertura com os dois dragões na tela que olhavam de forma ameaçadora. Ao colocar a ficha, aparece uma gangue que chega imponente golpeando uma donzela e a levando sequestrada. Claro que o som do carro ao abrir a garagem e a música tema do jogo me fez ter um calafrio como se estivesse ali na tela, pronto para desferir alguns golpes. E para quem não descobriu ainda, mesmo depois de todas as dicas que dei, o jogo é DOUBLE DRAGON. Realmente

foi algo sensacional e totalmente memorável viver na época em que ao entrar em um fliperama era possível viver uma aventura assim. Com isso tentarei além de colocar toda a emoção que senti com meus 11 anos ao ver e jogar o jogo, falar um pouco de suas versões ARCADE, as três primeiras que considero as mais importantes, espero que desfrutem dessa viagem e aproveitem para relembrar ou descobrir um pouco mais do universo que o jogo abriu para os videogames e toda uma indústria que se baseou nesse "BLOCKBUSTER" dos ARCADES.



por CELSO AFFINI
Comunidade Mega Drive



Lançado em Agosto de 1987 pela Technos, Double Dragon é um side-scrolling beat-n-up para um ou dois jogadores, com os dois irmãos gêmeos mestres de artes marciais. Os irmãos Billy e Jimmy Lee devem derrotar uma gangue conhecida como “Black Warriors” e resgatar a namorada sequestrada de Billy, Marian. Entre os irmãos e Marian existem quatro enormes, coloridos e variados estagios, cada um povoado com uma grande variedade de inimigos.



DOUBLE DRAGON

CAPA

A gangue dos Black Warriors é composta por seis personagens distintos e por Willy, chefe final do jogo, com cada inimigo sendo diferente na aparência física e estilo de luta. Com isso o jogo não se tornava repetitivo. Os membros da Black Warriors consistem nos seguintes lutadores:

Bolo – Alto, grandalhão, musculoso e careca. Ele é muito forte e gosta de pegar objetos e jogar contra o jogador. E no caso o Bolo, atira o jogador se ele aproximar-se demais dele.

Williams – Um punk de rua bem genérico, não muito forte. Ele carrega uma variedade de armas, como bastões de baseball, dinamite e adagas.

Jeff – O segundo chefe. Um inimigo que usa técnicas similares ao dos irmãos Billy & Jimmy Lee. Um verdadeiro desafio.

Roper – Ele é um pouco mais forte do que o Williams e gosta de pegar e jogar objetos grandes, tais como tambores de óleo, pedras e caixas.

Abobo – O primeiro chefe, com um estilo de cabelo moicano e barba. A versão verde de Abobo aparece no final da missão três. Muitos na época do lançamento do jogo, o chamavam de “B.A.”, que era o personagem do Mr. T do seriado Esquadrão Classe A.

Linda – Uma mulher que normalmente carrega um chicote. Ela não é muito forte e aparece com menos freqüência do que os outros inimigos.

Willy – O chefe final do jogo, armado de forma injusta com uma metralhadora que mata o jogador se este for atingido por suas balas.



Muitos dos inimigos do jogo carregam armas (facas, bastões de baseball, etc) e Billy ou Jimmy podem tirar as armas das mãos dos inimigos e usar como quiser contra eles. As armas são de dois tipos distintos, as de combate corpo-a-corpo e as de arremesso.

CORPO-A-CORPO

* **Chicote** – Arma rápida, mas que oferece pouco dano aos inimigos.

* **Bastão de Baseball** – Arma mais lenta, mas com danos maiores que o do chicote.

ARREMESSO

* **Faca** – A arma mais veloz do jogo e que provoca dano considerável nos inimigos. Ao ser atirada não pode ser utilizada novamente, somente se o inimigo deixar cair outra.

* **Dinamite** – A arma mais forte do jogo, mata qualquer inimigo que fique andando próximo a ela, depois de lançada. Essa arma tem uma característica única, se você a segurar por tempo demais, ela explode em sua mão da mesma forma que se a tivesse arremessado, então cuidado.

* **Barril de Óleo** – Um barril vermelho que pode ser arremessado ou chutado para frente causando danos significativos aos inimigos.

* **Caixa** – Uma caixa amarela que pode ser arremessada ou chutada para frente causando danos significativos aos inimigos.

* **Pedra** – Uma pedra que pode também ser arremessada ou chutada para frente causando danos significativos aos inimigos.

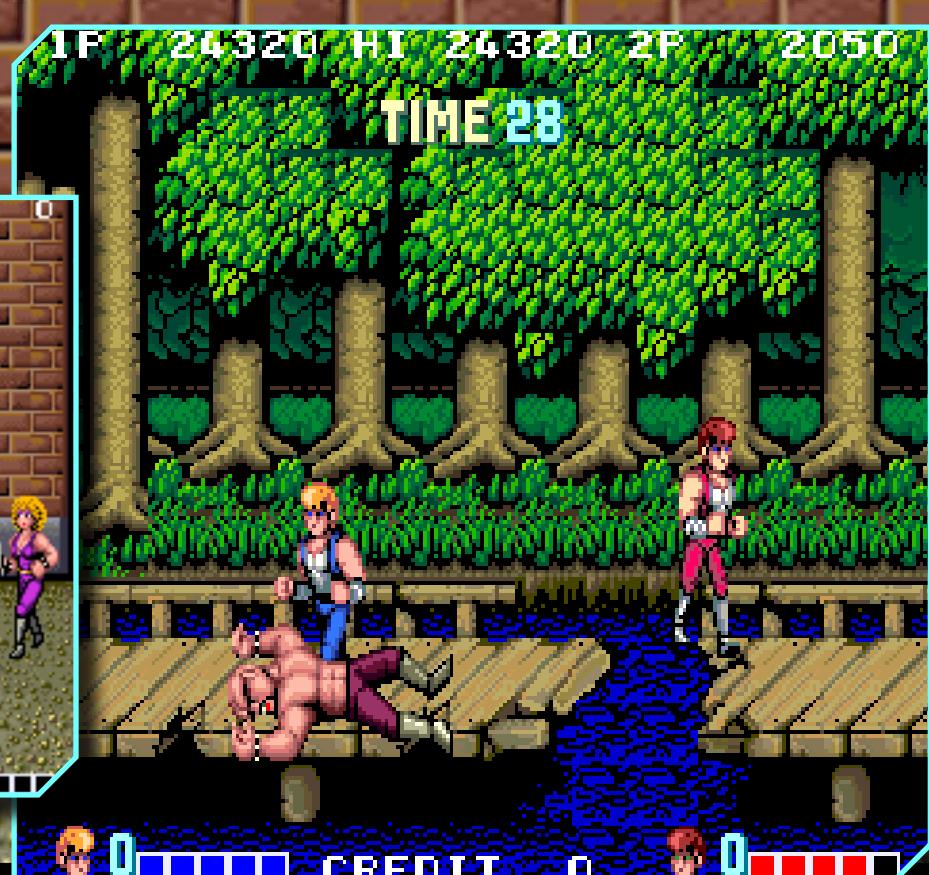




CURIOSIDADES DE DOUBLE DRAGON



Double Dragon pode não ter sido o primeiro side-scrolling beat-n-up a ser feito (Título que pertence a Irem com o jogo "Kung-Fu Master" lançado em 1984), mas é o primeiro jogo do mundo de combate com dois jogadores que revolucionou completamente o gênero.



Produzido e criado por Yoshihisa Kishimoto, o mesmo criador de "Renegade" e jogos como "Road Blasters" e "Cobra Commando" para Laser Disc, Double Dragon foi um enorme sucesso, pois o jogo trazia muitas inovações para o gênero, mas demonstrava sua genialidade no final, pois caso ambos os jogadores ainda estivessem vivos após o chefe final ser derrotado, então eles teriam que lutar entre si. O vencedor desta luta era o único que ganhava as afeições de Marian (a garota sequestrada no início do jogo).





CAPAS

O variado número de sprites e cenários multi-coloridos extremamente detalhados com a possibilidade de se jogar em dupla, era algo que nunca tinha sido realmente visto num jogo de luta antes de Double Dragon. Rapidamente se tornou uma lenda por mérito próprio. O jogo seria a inspiração para todo um gênero e clássicos como “Final Fight” da Capcom, que tem uma grande dívida de gratidão com a lenda da Technos. O jogo foi um sucesso tão grande, que quando as versões caseiras finalmente saíram, na parte de trás das caixas dos cartuchos vinham os dizeres: “Você nunca terá que ficar na fila para jogar Double Dragon de novo!”



Altamente inovador, Double Dragon possuía um hardware que se provou demasiadamente ambicioso para a inovação. A Technos e o jogo foram atormentados com o agora famoso ‘slowdown’, que ocorria quando um grande número de inimigos aparecia na tela.



O diretor do jogo, Yoshihisa Kishimoto, alegadamente concebeu sua idéia inicial para Double Dragon em torno da data de 20 de julho de 1986, no 13º aniversário da morte de Bruce Lee. Outra curiosidade são os nomes de alguns dos inimigos, como Williams e Roper, que são derivados do filme de 1973 de Bruce Lee, “Enter the Dragon” (Operação Dragão).



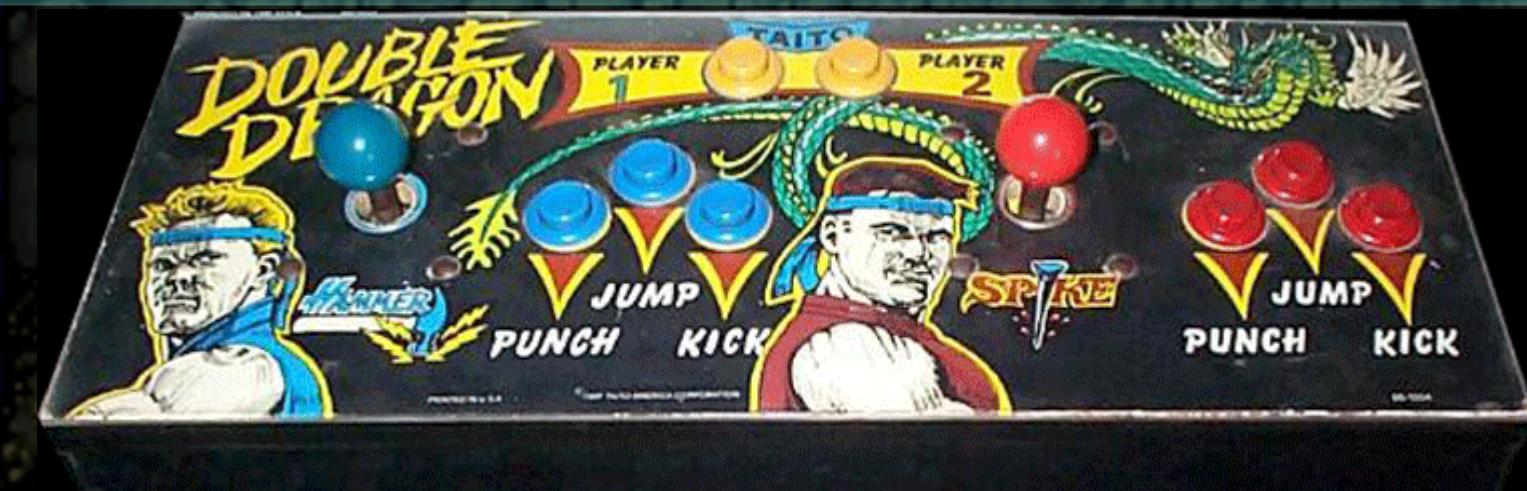
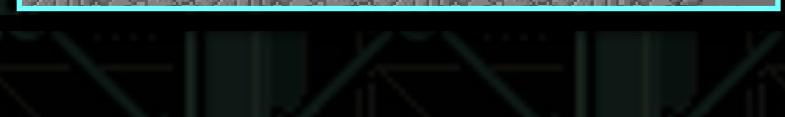
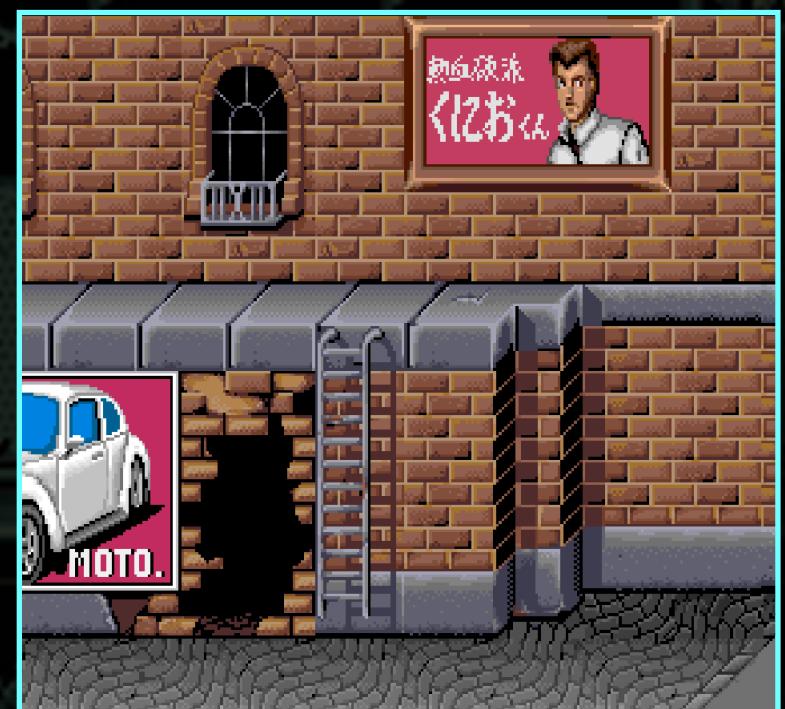


Yoshihisa Kishimoto teve a idéia de pegar a arma de um inimigo de seu jogo anterior, “Renegade” (“Nekketsu Kouha Kunio-kun” no Japão). Durante a primeira fase do Renegade, ele notou que os inimigos armados não estavam segurando suas armas quando eles caiam no chão. Daí veio à ideia de quando o jogador derrubar um inimigo no chão o mesmo deixaria a arma cair sendo possível pegá-las e usá-las contra os inimigos.



Nos EUA o jogo foi distribuído pela Taito não sofrendo nenhuma alteração, porém os nomes dos irmãos de Double Dragon foram trocados como mostra na imagem: Hammer e Spike foram os nomes atribuídos pela Taito Corp nos Estados Unidos gerando uma confusão na cabeça dos fãs que já conheciam a ROM japonesa.

Na primeira etapa do jogo, existe um outdoor com os dizeres “Nekketsu Kouha Kunio-kun” (a versão japonesa de “Renegade”) que pode ser visto no topo de um edifício, antes da batalha com o Abobo. É possível ver o personagem do jogo da versão japonesa.

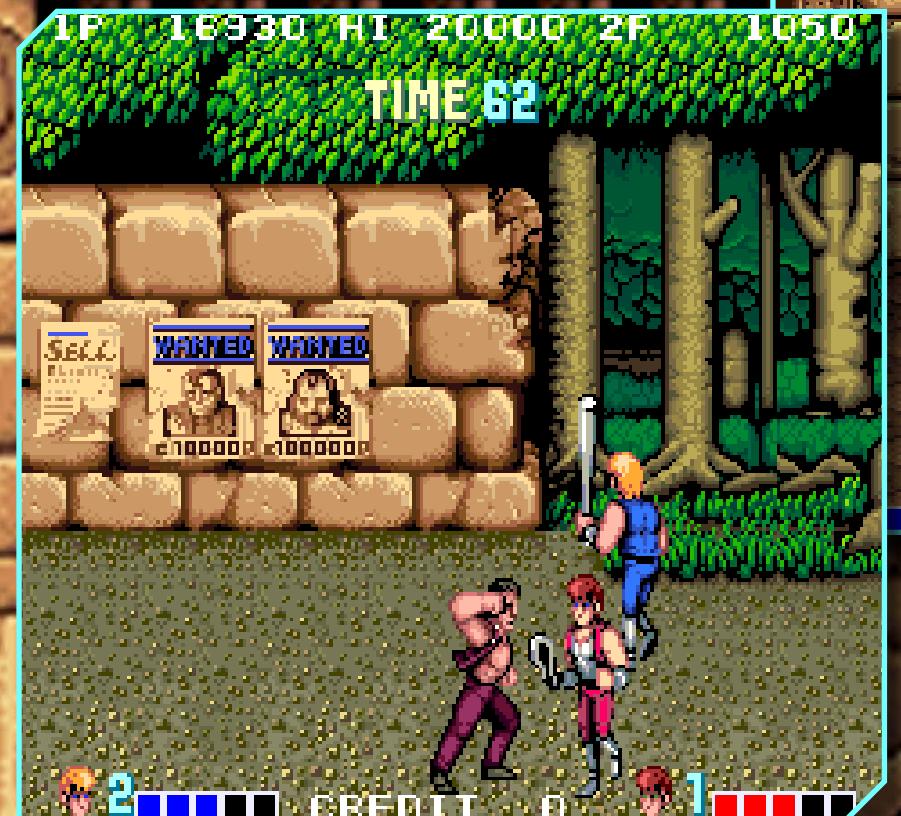


O terceiro kanji (caracteres chineses) na tela de título, que normalmente é lido como “Sou-Setsu Ryuu”, significa literalmente “Twin Dragon Interception” ou “Dragões Gêmeos Interceptadores”. Este é um exemplo de “gikun“, em que um kanji é usado para o seu significado e não pelo seu valor fonético.

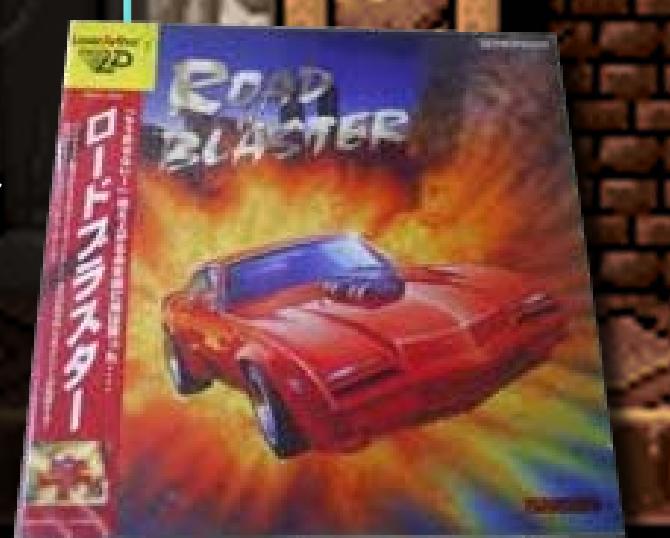




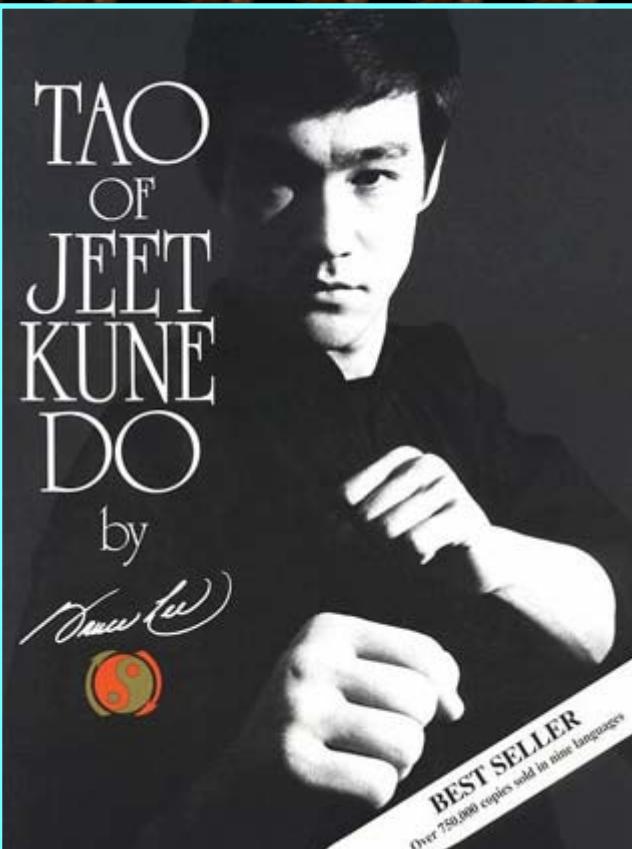
CAPA



O carro na garagem de Billy & Jimmy se assemelha ao Interceptor, carro do jogo para Laser Disc chamado “Road Blaster”, que foi um dos jogos anteriores do diretor Yoshihisa Kishimoto enquanto trabalhava na Data East, antes dele deixar a empresa para trabalhar na Technos. Na verdade é uma homenagem ao jogo em que o criador de Double Dragon fez antes de sair da Data East.

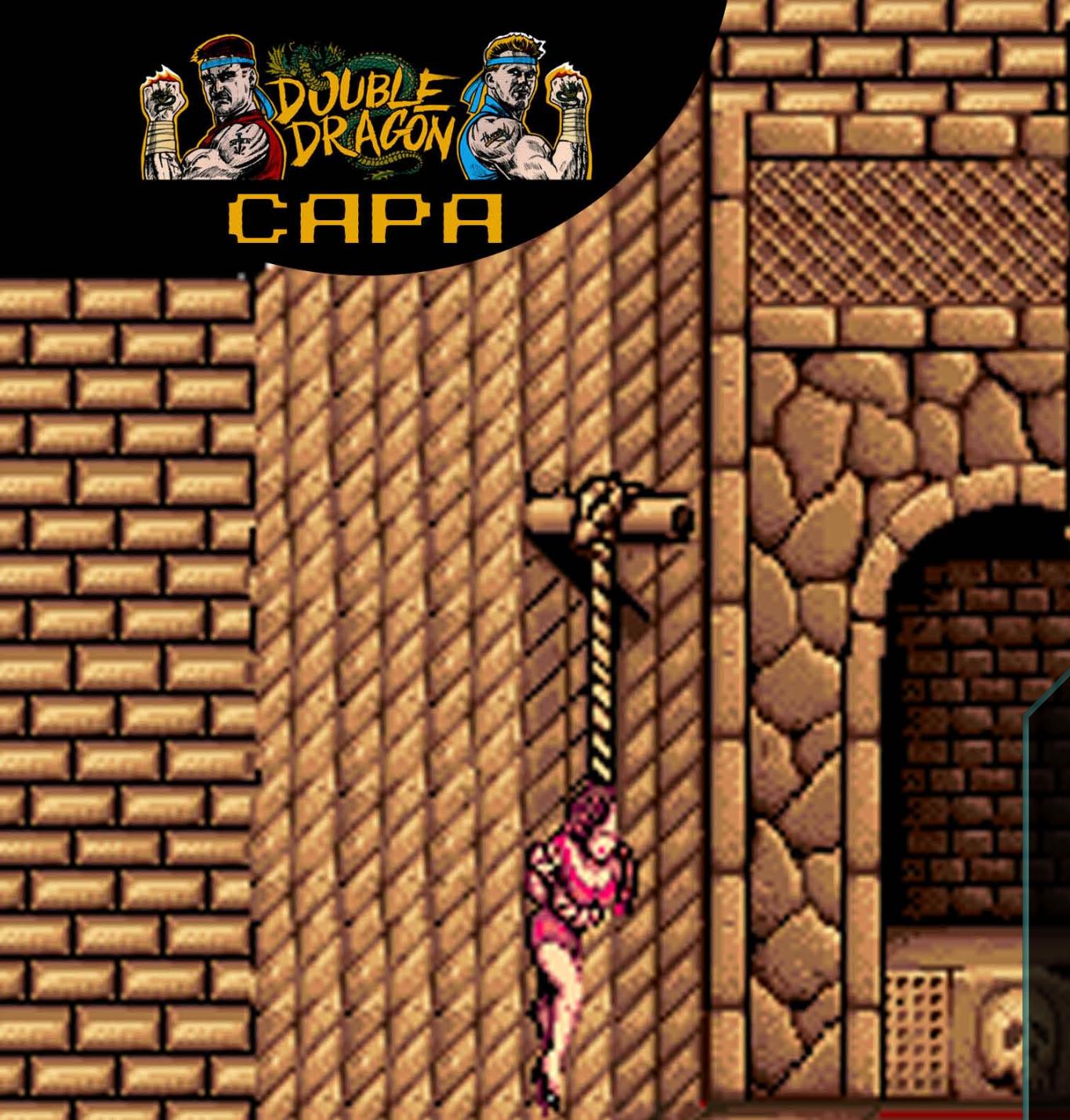


A arte marcial fictícia praticada pelos irmãos Lee é chamada de Sousetsukan ou “Punho de Interceptação Gêmea”, que é descrito como uma combinação do templo de Shaolin (Kung Fu, Karatê e Tai Chi Chuan). O nome é derivado da própria arte marcial de Bruce Lee o estilo Jeet Kune Do, ou Sekkendou em japonês, que é conhecido como o “Caminho do Punho Interceptador”.





CAPA



Double Dragon continha uma série de bugs, a maioria dos quais nunca foram arrumados, apesar das várias revisões da ROM. O mais conhecido é um bug na maneira como os inimigos atacam o jogador. Desportivamente, os inimigos não atacarão o jogador pelas costas, mas em vez disso, caminhe em frente a eles e eles o atacarão sem piedade. Assim, quando se está de costas para um inimigo, é possível esperar por um deles e assim que chegarem perto, aplicar a famosa cotovelada, sem medo de ser atacado.



Outro bug comum era o “quicando ao infinito”. Devido a forma fixa dos objetos no jogo os barris, caixas e pedras sempre voltam ao bater numa parede. Era possível deixar cair um ítem desse tipo entre dois tocos de árvores no nível da floresta e o objeto ficava quicando para sempre naquele local. Na primeira versão do jogo, isso podia acontecer com o jogador também e a única maneira de continuar a jogar era esperar o tempo acabar.

Outro bug menos grave era a habilidade de levar as armas de um nível para o outro. Normalmente, as armas ficam no chão no final de um nível. Em alguns níveis durante a transição de estágio era possível ficar na extrema direita da tela para que a arma em punho caísse dentro da próxima fase. Era possível realizar isso nos estagios 1, 2, 3 e 4, até chegar em uma ponte onde o jogador era obrigado a subir um tipo de escada, não permitindo mais levar nenhuma arma consigo.

Existia mais um bug porém era algo vantajoso para os jogadores, no estágio 3, logo após sair do elevador, existia uma porta de onde uma LINDA mulher saía com o chicote e com dois jogadores, era possível fazer algo incrível. Um dos jogadores agarrava um inimigo pelas costas e o outro jogador chicoteava o mesmo ganhando diversas vidas. O processo durava até o tempo acabar e depois os jogadores invertiam as posições, fazendo o mesmo para que o outro conseguisse vidas extras. Dependendo de como o jogo era configurado, se ganhava uma vida extra a cada 30 mil pontos.





CAPA



Depois de sua derrota no final de Double Dragon, Willy, o líder dos “Black Warriors”, quer vingança contra Billy e Jimmy Lee e já começa assassinando Marian e deixando os irmãos com a tarefa de vingar sua morte.

Essa sequência de Double Dragon de 1988 é essencialmente uma versão melhorada do jogo original, mas com um sistema de ataque semelhante ao previamente utilizado no arcade da Technos do Japão, Renegade, jogo de 1986. Muitos dos ataques e combos do Double Dragon original são mantidos, bem como novas técnicas, incluindo o Cyclone Kick que deixava o jogador invulnerável.



Os estágios e as armas foram redesenhadas nessa versão. Existem algumas armadilhas novas, como um trator no meio da missão 3 e todas as sequências de transição entre as fases agora são feitas com o jogador entrando no próximo nível através de um elevador, o que torna impossível de levar uma arma para a próxima área. A Technos também removeu o ganho de vidas por pontuação, ou seja, não importa a pontuação do jogador ele não recebe vidas extras no como primeiro jogo.

A maioria dos personagens inimigos retorna do Double Dragon original, com algumas “plásticas”, por assim dizer, mas os chefões de estágio são todos novos. E os inimigos são:

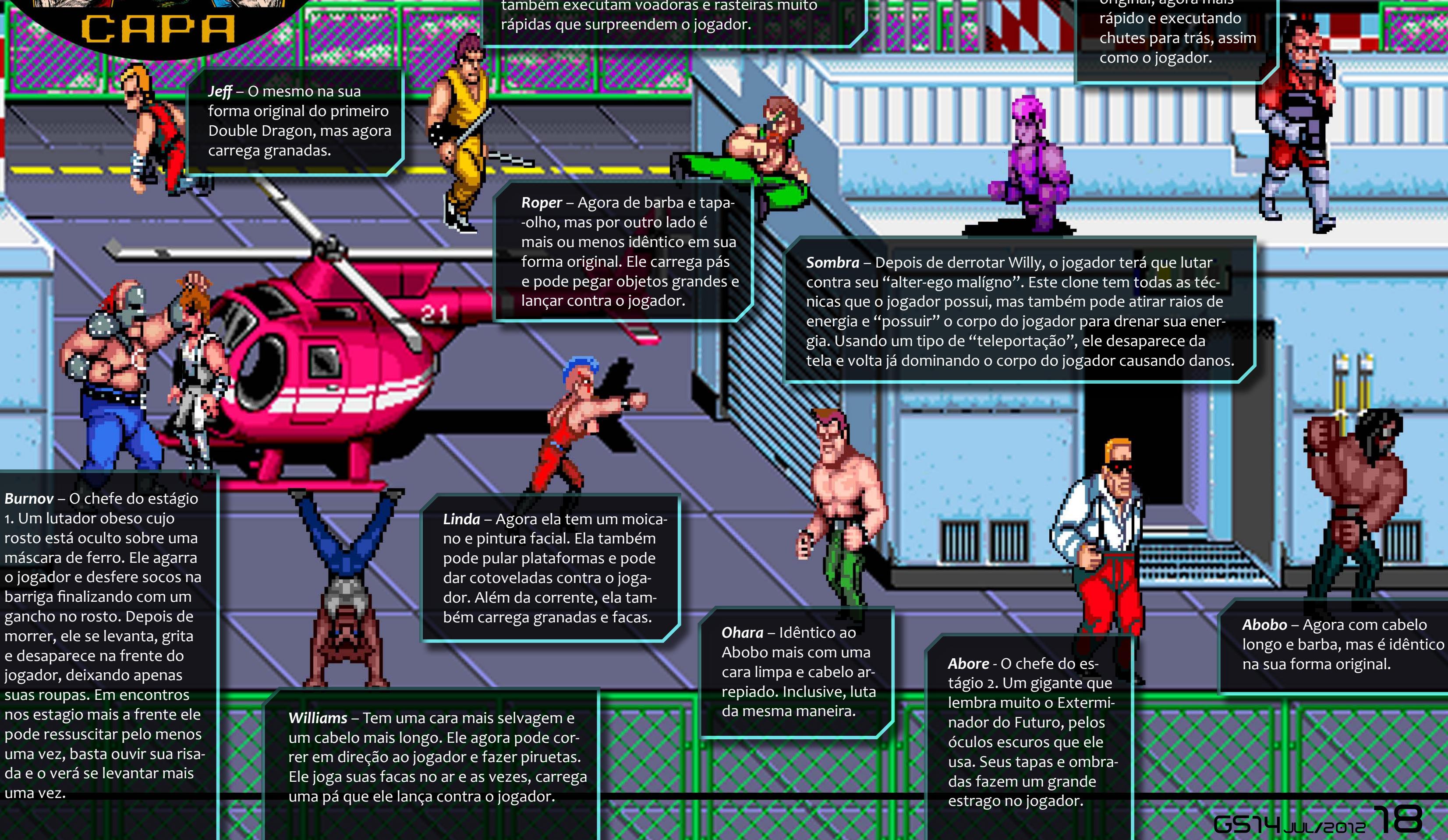


CAPA

Jeff – O mesmo na sua forma original do primeiro Double Dragon, mas agora carrega granadas.

Chin Taimei – O chefe do estagio 3. Artistas marciais chineses armados com bastões de nome twin kali. Além de seus golpes rápidos de bastão, eles também executam voadoras e rasteiras muito rápidas que surpreendem o jogador.

Willy – O chefe do estágio 4. Ele é o mesmo que no Double Dragon original, agora mais rápido e executando chutes para trás, assim como o jogador.



Burnov – O chefe do estágio 1. Um lutador obeso cujo rosto está oculto sobre uma máscara de ferro. Ele agarra o jogador e desfere socos na barriga finalizando com um gancho no rosto. Depois de morrer, ele se levanta, grita e desaparece na frente do jogador, deixando apenas suas roupas. Em encontros nos estágio mais a frente ele pode ressuscitar pelo menos uma vez, basta ouvir sua risada e o verá se levantar mais uma vez.

Linda – Agora ela tem um moicano e pintura facial. Ela também pode pular plataformas e pode dar cotoveladas contra o jogador. Além da corrente, ela também carrega granadas e facas.

Ohara – Idêntico ao Abobo mas com uma cara limpa e cabelo arrepiado. Inclusive, luta da mesma maneira.

Abore - O chefe do estágio 2. Um gigante que lembra muito o Exterminador do Futuro, pelos óculos escuros que ele usa. Seus tapas e ombreadas fazem um grande estrago no jogador.

Williams – Tem uma cara mais selvagem e um cabelo mais longo. Ele agora pode correr em direção ao jogador e fazer piruetas. Ele joga suas facas no ar e as vezes, carrega uma pá que ele lança contra o jogador.

Abobo – Agora com cabelo longo e barba, mas é idêntico na sua forma original.



Algumas armas foram substituídas e outras continuaram as mesmas, sendo elas do mesmo tipo, de combate corpo-a-corpo ou de arremesso. E aqui vão elas:

CORPO-A-CORPO

* **Corrente** – Arma rápida e de considerável dano. Pode ser pega ao derrubar Linda, a punk.

* **Pá** – Semelhante ao bastão de baseball, é um pouco lenta, mas seu dano é maior que o da corrente. Nas mãos dos inimigos pode ser lançada a distância causando grande dano nos jogadores.

ARREMESSO

* **Faca** – Similar a faca do primeiro jogo, é a mais veloz e que provoca mais dano nos inimigos, e da mesma forma que no primeiro jogo, ao ser atirada não pode ser utilizada novamente, somente se o inimigo deixar cair outra.

* **Granada** – Similar a Dinamite, pode matar o inimigo em um único golpe. Pode ser atirada, pois ao contato com o inimigo explode na mesma hora ou deixava no solo, para que o inimigo desavisado passe por cima e se exploda. Detalhe importante: ao segurar a granada ela não explode até ser lançada ou derrubada no chão, diferente da Dinamite.

* **Caixa** – Uma caixa amarela que pode ser arremessada ou chutada para frente causando danos significativos aos inimigos.

* **Bola de Demolição** – Uma bola de ferro, que pode ser arremessada ou chutada para frente causando danos significativos aos inimigos.

* **Tronco de árvore** – Um tronco de árvore que pode ser arremessado ou chutado para frente causando danos significativos aos inimigos.





CURIOSIDADES DE DOUBLE DRAGON II



O som que se ouve ao colocar a ficha no arcade, vem de um inimigo no jogo chamado “Chin Taimei” (Do estagio 3, chefe que luta usando dois bastões). A famosa voadora “AJAX”!



Billy e Jimmy trocam suas roupas originais azul e vermelho para azul escuro e prata, respectivamente. Eles aparecem no final do jogo vestindo suas cores originais. Marian usa um vestido amarelo no jogo e seu personagem tem sprites redesenhados a partir do jogo original.

Ao contrário do original Double Dragon, as configurações dos botões foram mudadas sendo um botão que aplica socos e chutes para a esquerda, outro botão que aplica socos e chutes para a direita e o botão de pulo. Da mesma forma que o clássico da Technos Renegade de 1986.



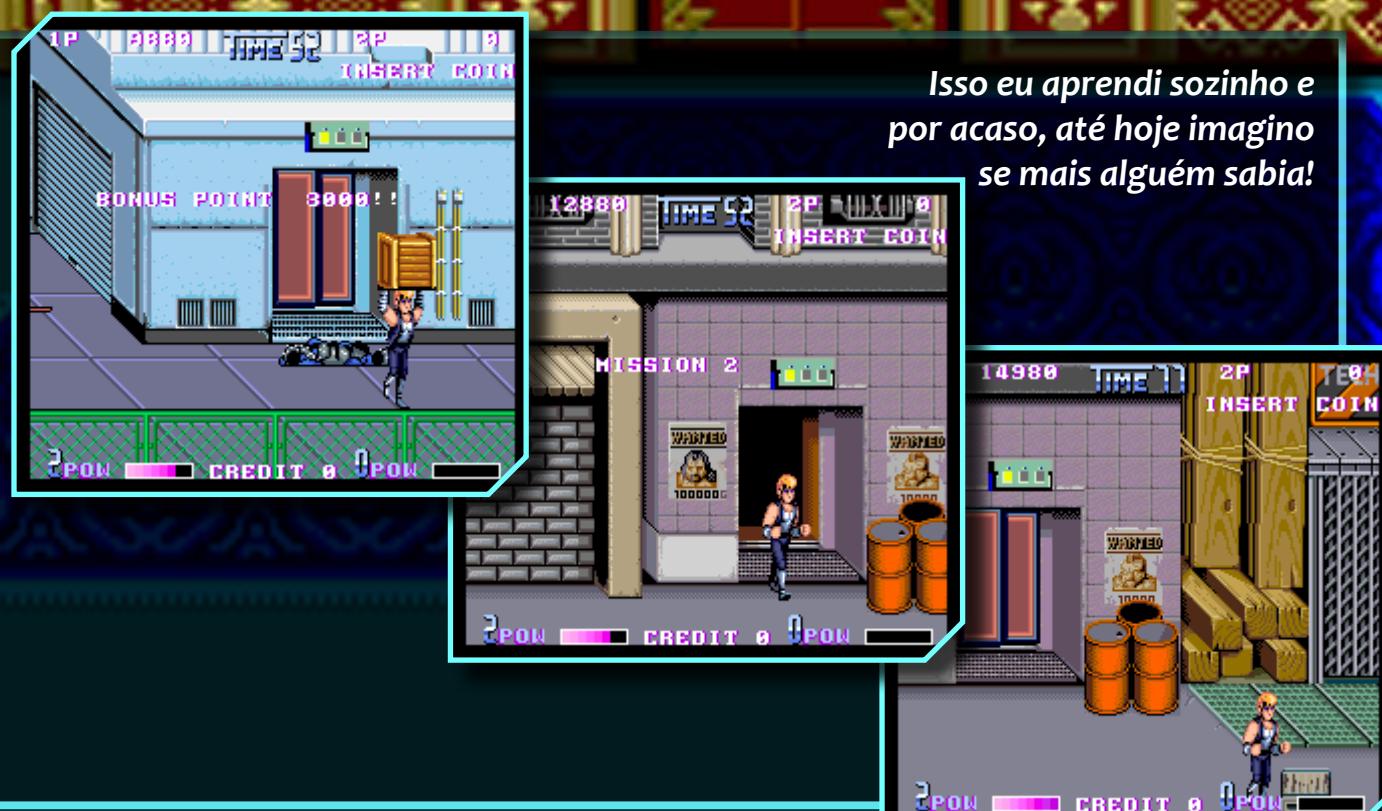
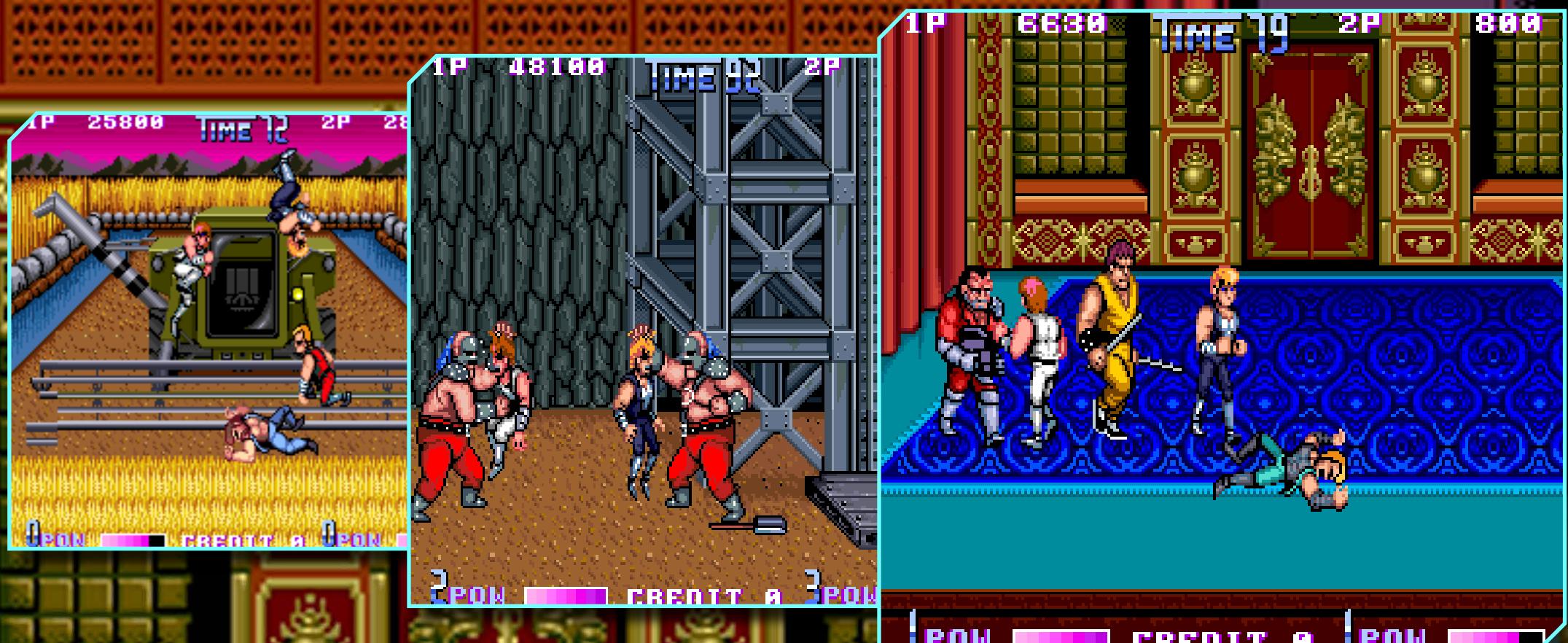
Da mesma forma o Double Dragon original prestou homenagem ao jogo de Laser Disc Road Blaster, Double Dragon II apresenta uma homenagem semelhante para a versão Laser Disc de Cobra Command (Thunder Storm FX no Japão), que foi o jogo de estréia de Yoshihisa Kishimoto. O helicóptero dentro da garagem, no início do jogo é mesmo o helicóptero do Cobra Command.





Double Dragon II começou originalmente como uma atualização de desenvolvimento de chips do primeiro jogo. No entanto, eles foram um incentivo para adicionar mais recursos ao jogo, assim que este plano foi descartado. O Tamanho do jogo em ROM aumentou e o jogo foi todo retrabalhado. No entanto, a dificuldade aumentou e os controles ganharam um novo formato na configuração, que acabaram por espantar os alguns fãs do primeiro jogo, que estranharam a forma de executar os golpes.

Muitos dos bugs da primeira versão foram retirados, como o de levar objetos que podem ser arremessados. Porém, existe uma maneira de levar a caixa do primeiro estagio para o segundo. Leve a caixa até o chefe do primeiro estágio, e ao matar o chefe, basta pegar a caixa e ficar no canto direito inferior da tela esperando a transição para o próximo estagio. Era possível ver a caixa caindo e ouvir o som dela batendo no chão e ao entrar no segundo estagio, era possível encontrá-la perto da bola de demolição que aparece nessa fase, porém a cor dela estará mudada devida a tentativa de bloqueio feita pelo Technos.





Double Dragon 3

The Rosetta Stone

Uma cartomante misteriosa avisa Billy e Jimmy Lee sobre a ascensão de um poderoso inimigo, no Egito. Desde que os irmãos Lee terminaram seu treinamento estão procurando um verdadeiro desafio para colocar suas habilidades em prova, eles concordam em enfrentar este novo inimigo misterioso. Eles embarcam em uma missão pelo mundo, unindo-se com novos aliados no processo e tentando reivindicar a famosa “Pedra de Roseta”.



BILLY & JIMMY WENT ON A JOURNEY
TO COMPLETE THEIR MARTIAL ARTS.
ON THEIR RETURN HOME TWO YEARS
LATER, THEY MET A FORTUNE TELLER.



FIND THE THREE ROSETTA STONES,
THEN GO TO EGYPT.

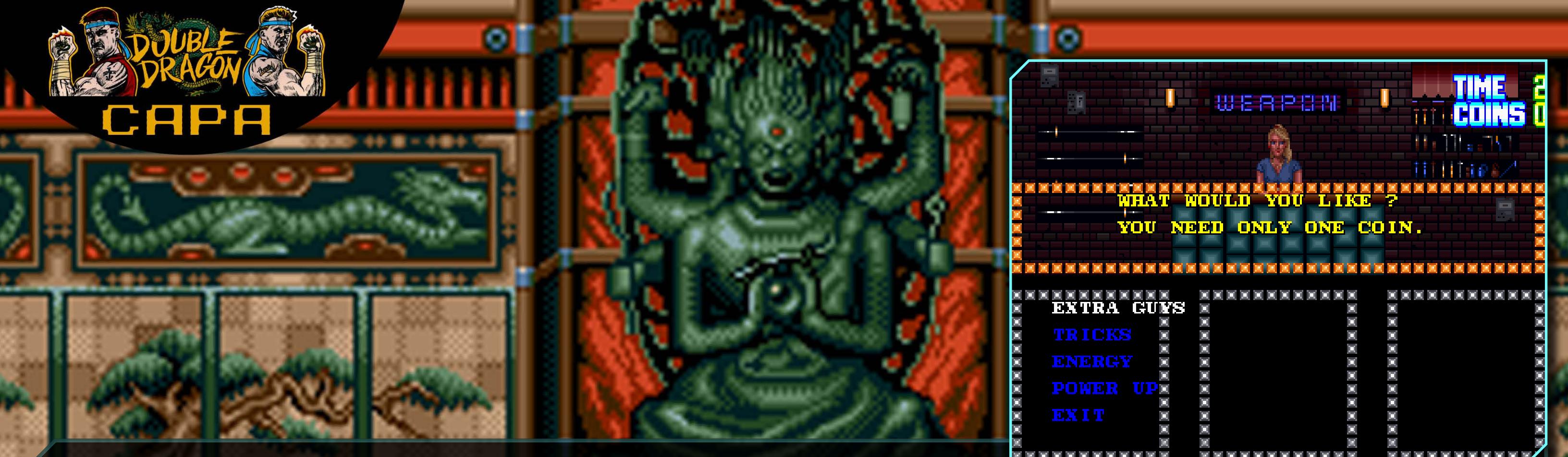


Capa

Este é o terceiro e último jogo da série Double Dragon feito em 1991, possuindo um sistema completamente diferente da jogabilidade e dos gráficos das duas primeiras versões. O jogo pode ser jogado por 2 ou até 3 jogadores, dependendo do gabinete e configurações, com mudanças que lembram muito o jogo COMBATRIBES da Technos também. Vejam que os jogos são bem semelhantes em movimentação e configuração tela



Em Double Dragon III, as técnicas dos jogos anteriores, como o pegar pelo cabelo e cotovelada foram retirados, mas novas habilidades foram adicionadas, como o quebra costela, arremesso e o chute furacão, assim como a habilidade de correr e executar um golpe que derruba os inimigos.



O jogo apresenta uma loja que permite ao jogador comprar power-ups, velocidade e energia extra. Os power-ups diferem de estágio para estágio, como podemos ver abaixo:

*** Personagem Extra** – Permite ao jogador controlar um novo personagem que substitui o lutador atual quando ele morre. Há três tipos de caracteres, além dos irmãos Lee.

- **Os Irmãos Urquidez** (Roney, Sunny, Jonny) – Altos e fortes, eles tem a maior quantidade da energia dos quatro tipos de personagens. Até três lutadores podem ser comprados para que fiquem na reserva. Podem ser comprados no estágio 1.

- **Os Irmãos Chin** (Seimei, Taimei, Sinmei) – Chineses gordos com ataques poderosos, mas lentos. Podem ser comprados no estágio 2.

- **Os Irmãos Oyama** (Masao, Kunio, Akira) – Mestres de karatê vestidos com kimonos, especialistas em ataques rápidos. Podem ser comprados no estágio 3.



*** Truques** – O chute furacão e a cabeçada são adicionados para os golpes do jogador. Se o personagem atual do jogador morrer, então as técnicas serão herdadas pelo próximo personagem na reserva, se assim houver.

*** Armas** – Um nunchaku ou espada são dados ao jogador. Somente os LEEs podem comprar e empunhar as armas compradas.

*** Energia** – Aumenta a vida do personagem atual para +150%.

*** Power-Up** – Aumenta a agilidade do personagem.



AS CINCO FASES DE DOUBLE DRAGON III

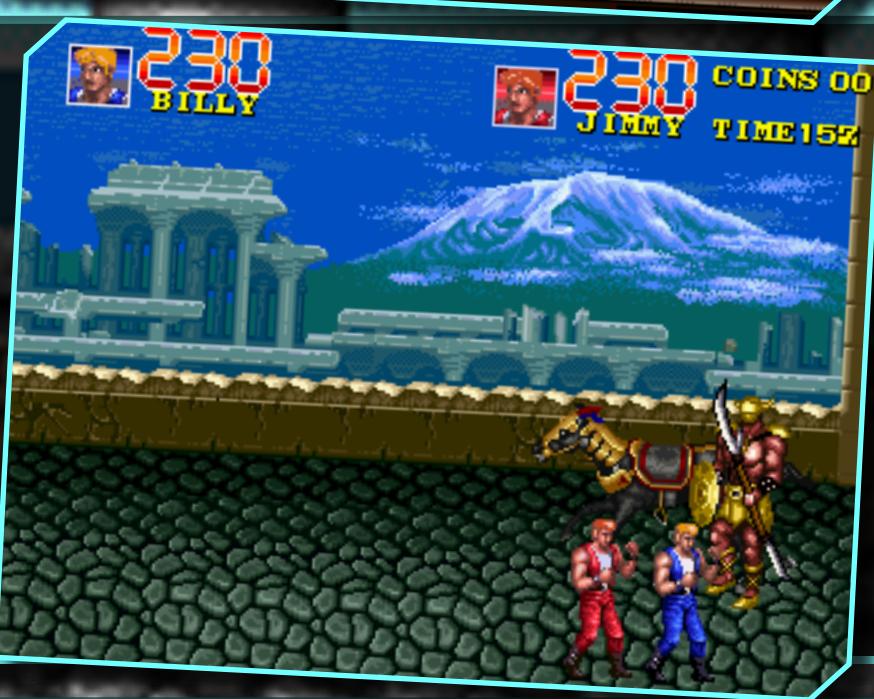


Missão 1 – América – Os inimigos nesta fase são bandidos típicos de gangues. A primeira área tem como ambiente uma área no centro da cidade. Depois de derrotar a primeira onda de inimigos, o jogador entrará em um armazém, onde encontram motoqueiros que vão tentar atropelar o jogador. O chefe desta área é Jim, um motociclista de cabelos vermelhos vestindo uma jaqueta de couro.



Missão 2 – China – Os inimigos são artistas marciais que usam voadoras para atacar. O estágio se passa em um único nível fixado em um campo perto da Grande Muralha da China. O chefe no final de nível é Li Cheng-Long, um especialista em artes marciais Shaolin, que se assemelha a Bruce Lee. Quando ele estiver com pouca vida vai utilizar-se de sua tonfa para atacar o jogador.

Missão 3 – Japão – Os inimigos são samurais. A primeira área se passa num castelo, com armadilhas de bambu e os inimigos que saem das paredes. A segunda área tem lugar dentro do castelo, onde o jogador irá enfrentar uma leva de espadachins antes encontrar o chefe Ranzou, um ninja. Ele ataca com estrelas e jogando bombas de fumaça e se divide em três formas quando ele está com pouca vida.



Missão 4 – Itália – Consiste em um único nível situado nas ruínas do Coliseu. Os inimigos são arqueiros romanos. Depois de derrotar a maioria dos arqueiros, Giuliano o chefe, um homem trajado como um gladiador vai tentar executar o jogador com seu cavalo. Depois de derrotar todos os arqueiros, Giuliano vai desmontar no final do nível e lutar face a face. Ele empunha uma lança de mão de comprimento médio e pode bloquear os ataques com seu escudo.



Missão 5 – Egito – A fase final é composta de sete níveis, que inclui deserto, uma floresta subterrânea, uma sala de armadilha com pilares de pedra, mãos gigantes emergentes do piso e até uma sala com um disco voador. Inimigos incluem criaturas árvore, um gladiador e para surpresa dos irmãos Lee, Hiruko tenta derrotá-los, para tomar para si o tesouro ali sepultado.



CURIOSIDADES DE DOUBLE DRAGON III

O chefão final de Double Dragon III aparece, sendo ele uma múmia que é bem difícil de derrotar e ao conseguir vencê-la, surge o espirito de Cleópatra, que usa poderes psíquicos, raios e fogo para derrotar o jogador.



Existem 4 tipos de personagens, os irmãos Lee e 3 tipos de personagens novos (que estão disponíveis através da loja nas versões americana e mundial e são selecionáveis na versão japonesa). No entanto, a idéia original para o jogo era o jogador escolher entre Billy e Jimmy Lee ou um dos três novos personagens introduzidos no jogo. Os personagens originais que são Roney Urquidez (que originalmente usava laranja), Chin Seimei (que originalmente usava vermelho) e Masao Oyama (que era originalmente chamado Masahiko Oyama). Aparentemente, os designers consideraram a possibilidade de que 2 ou 3 jogadores jogassem o jogo ao mesmo tempo, por querer controlar o mesmo personagem, assim foi criado Sonny (o terceiro irmão Lee) e 2 irmãos para cada um dos novos personagens.

Os dois primeiros jogos Double Dragon foram criados por uma equipe interna na Technos, mas este jogo foi escrito e feito por uma equipe de fora chamada “East Technology”. Por isso acabou tendo tantas mudanças e ideias diferenciadas das versões anteriores como a criação de mais um irmão Lee, de dupla passou a existir um trio.

Em um grafite no primeiro estágio é possível ver os dizeres “Gigantes”, que é um dos chefes da equipe dos jogos anteriores. Um tipo de homenagem feito a esse diretor que também ajudou e orientou a nova equipe na criação do Double Dragon 3 (imagem abaixo).





O FUTURO DE DOUBLE DRAGON

De acordo com as últimas notícias, e para a euforia dos aficionados por jogos, haverá a possibilidade de ser lançado um remake de Double Dragon, entitulado Double Dragon Neon. Tudo está nas mãos da Wayforward Technologies e da Majesco, que pessoalmente não conheço nenhum trabalho com jogos. E existe mais um detalhe, o jogo nem seria um remake de fato e sim uma atualização, uma repaginada no jogo, porém, não acredito que um jogo emblemático como esse merece ser detonado, dependendo da capacidade da empresa que se colocou na tarefa de fazer essa façanha.





Como disse, não conheço os trabalhos das empresas responsáveis, e o Double Dragon foi o primeiro beat n'up com 2 jogadores simultâneos, trazendo uma jogabilidade dura porém viciante, combinação de botões, uma gama enorme de movimentos possíveis e a violência vista era algo que, no seu ano de lançamento nunca tinha sido experimentada até então. E sabemos que a série não teve uma boa continuidade em seus jogos, sendo quase sempre uma deceção atrás de outra, tirando o excelente jogo para Gameboy Advance... Double Dragon Advance que reuniu o melhor de todos os jogos e trouxe uma jogabilidade sólida e as mesmas características do primeiro jogo, mais é claro, com tudo renovado.



Acredito que para a atual geração pode acabar rolando algo interessante com a jogatina sendo online, mas também pode ser frustrante com o uso de gráficos e detalhes que não fazem parte do universo Double Dragon ou a tentativa de atualizar o jogo podendo descharacteriza-lo por completo, então é ver para crer. Mesmo não sendo fã de remakes e sim de remasterizações com adição de músicas arranged, com fotos e comentários dos produtores, liberação de jogos antigos e muito mais. Mais vamos esperar o melhor, ainda mais se tratando de Double Dragon, só erra mesmo quem quer!



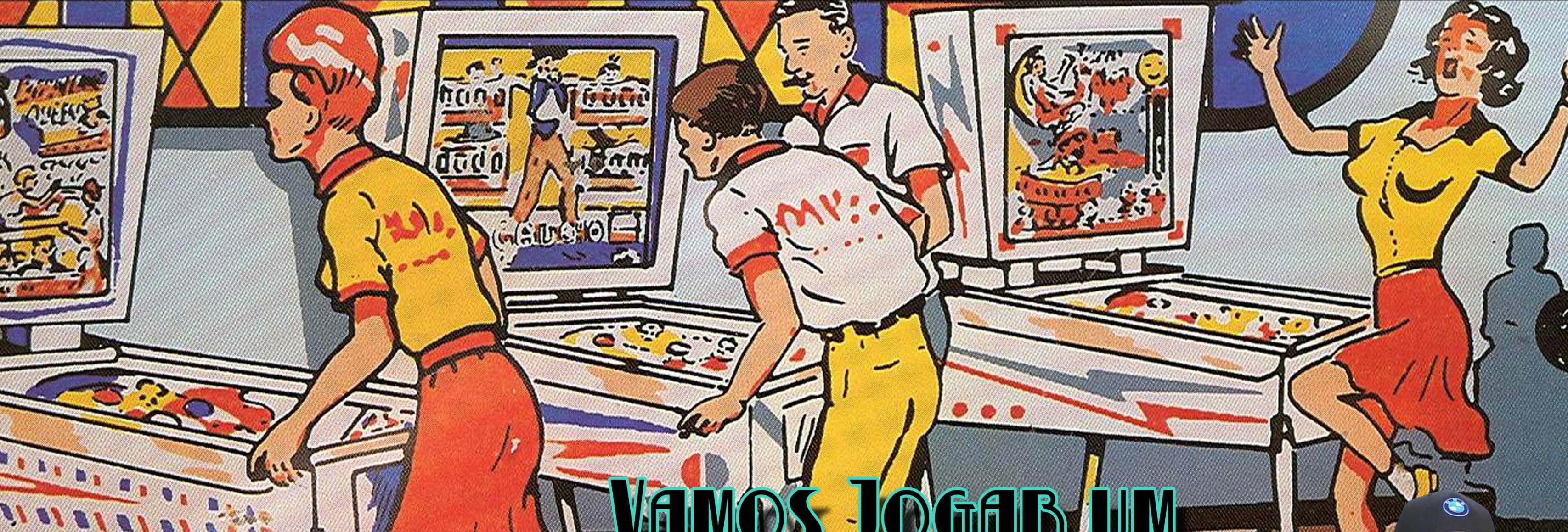
ESPECIAL

VAMOS JOGAR UM
FLIPER?

A HISTÓRIA DESTE SENSACIONAL
- E QUASE ESQUECIDO -
JOGO DE FLIPERAAMA



por DON VAGNER



Antigamente aqui no Brasil (e em qualquer lugar do mundo), antes da internet virar esse monstro que é atualmente, crianças e adolescentes reuniam-se quase que diariamente em casas de fliperamas -as Lan Houses da época- para se “pegarem” nos mais diversos tipos de arcades. Maquinas de arcades eram espalhadas pelos mais diversos tipos de estabelecimento comercial: bares, lanchonetes, “botecos” e as próprias casas destinadas exclusivamente a esses jogos. Não é exagero dizer que em todo bairro, em cada esquina, havia um “boteco” com pelo menos uma máquina de fliperama. Street Fighter II dominava esse comercio no final da década de 80 e continuou assim no inicio da década de 90. Se um bar ou lanchonete tinha condições apenas de manter um arcade, Street Fighter II estaria ali com toda a certeza. Mas nem sempre o cenário foi esse. Antes do estrondoso sucesso do revolucionário jogo de luta da Capcom, outro tipo de maquina dominava o coração dos aficionados por fliperamas: a maquina de pinball!

Pinball é um jogo mecânico criado em 1869 pelo inglês Montague Redgrave na cidade de Cincinnati nos EUA. Redgrave na verdade não criou este jogo do zero. Ele adaptou-o do jogo de muito sucesso na Europa durante o século XVII: o jogo Bagatelle.



A Bagatelle
(imagem acima) foi o princípio do que são hoje os pinballs

O irmão do rei Luis XIV (imagem ao lado), batizou o jogo de Bagatelle



Este jogo já era uma adaptação do jogo de bilhar, onde fora construída uma mesa bem menor que a original. Neste jogo a ideia era derrubar pinos que ficavam na outra extremidade da mesa. -Se você pensou em boliche, pensou certo. O boliche também nasceu desta ideia. -Mas voltando ao Bagatelle. Quando estes pinos eram derrubados, a reposição deles era muito demorada, então, para deixar o jogo mais dinâmico, estes pinos foram fixados na mesa e o alvo principal passou a ser buracos distribuídos em lugares estratégicos pela mesa. Os pinos passaram a ser usados

como parte da estratégia, a fim de facilitar a mira nos buracos. A mesa era retangular e levemente inclinada na extremidade oposta ao jogador. A bola era rebatida por uma espécie de taco, como no críquete. Este jogo foi batizado de Bagatelle pelo irmão do Rei Luis XIV, um grande fã. Em pouco tempo, o jogo se espalhou pela França inteira, chegando aos EUA trazido pelos soldados franceses que vieram ajudar os norte-americanos na guerra contra a Inglaterra. O jogo foi muito bem recebido pelos americanos. Inclusive, diz a lenda que Abraam Lincoln era um jogador assíduo.

E COMO NASCEU DE FATO?

Como já dito, foi em 1869, nos EUA, que o jogo de pinball começou a ser moldado como o conhecemos hoje. Redgrave substituiu o taco de rebater por um lançador de mola, facilitando o jogo. O tamanho foi diminuído mais uma vez, deixando o jogo ainda mais dinâmico. O jogo não se chamava mais Bagatelle em 1930, época da grande depressão econômica que assolava os EUA. Nesta época ele era conhecido por dois diferentes nomes: "Marble Games" e "Pin Games", dependendo da região. Mas ambos passam a funcionar a troco de moedas. E foi acrescentada também, uma tampa de vidro encima da mesa.

O primeiro pinball de grande sucesso foi Baffle Ball, do americano David Gottlieb. A mesa era vendida por volta de 17 dólares ao estabelecimento e este cobrava um centavo de dólar por cada crédito que dava direito a jogar cinco bolas. Como era uma diversão barata, e nesta época os americanos mal tinham dinheiro para se alimentar, foi um grande sucesso. Diversos estabelecimen-



A Ballyhoo (imagem ao lado) foi a primeira máquina da Lion Manufacturing



tão, desfez a parceria e fundou sua própria empresa de pinball, a Lion Manufacturing. Utilizando de um design diferente e muito mais desafiador (com 10 buracos no total) do que Baffle Ball, a primeira máquina de pinball desta empresa ganhou o nome de Ballyhoo, e em apenas sete meses, vendeu 50 mil unidades. Moloney achou necessário, graças a todo o sucesso que sua máquina alcançou, mudar o nome da empresa. O nome escolhido para

tos, incluindo bares e até farmácias, compravam o pinball Baffle Ball. Ao todo, foram vendidos 50 mil unidades deste pinball. Esta quantidade de vendas deu a David Gottlieb o título de "primeiro grande fabricante de pinball dos EUA". Apesar deste sucesso todo, o distribuidor parceiro de Gottlieb, Ray Moloney, começou a achar que seria difícil as vendas continuarem a todo vapor, en-

rebatizar sua companhia foi Bally, em alusão a sua maquina de grande sucesso. Mais simples e menores do que as maquinas de Gottlieb, essas maquinas Ballyhoo foram desenhadas para caber diretamente encima dos balcões.

Outras maquinas foram aparecendo no mercado. Diversas outras empresas foram sendo criadas e com isso, mais inovações eram implantadas. Uma dessas inovações era a introdução da eletricidade. Com isso, as maquinas de pinball começaram a alcançar um novo nível de

diversão. Pacific Amusements, uma nova companhia sediada em Los Angeles, produziu, em 1933, o jogo Contact. O jogo inovava ao acrescentar dois solenóides. Um ficava num buraco ao centro da mesa que fazia a bola ser ejetada quando caisse lá dentro, e o outro solenóide era utilizado para tocar um sino, sempre que a bola tocasse nele. Hatty Williams, principal designer da Pacific Amusements, fundou sua própria companhia em 1944, a Williams. Essas inovações foram copiadas -e modificadas- por diversas ou-

tras empresas. Luzes elétricas foram ganhando espaço e em pouco tempo todas as máquinas de pinball no mercado tinham como padrão essas inovações. No inicio dos anos 30, por volta de 150 empresas de pinball foram criadas, mas pouco tempo depois, não existia muito mais do que 14 dessas companhias. Isso ocorreu devido a grande e brutal disputa entre as empresas. A maioria delas ficava em Chicago, tornando essa cidade a capital mundial do jogo de pinball.



A Pacific Amusements, inova com o seu jogo Contact (imagens acima) ao acrescentar dois solenóides

SEGUNDA GRANDE GUERRA

Com a entrada dos EUA na Segunda Guerra Mundial, quase todas as empresas americanas voltaram suas produções para equipamentos militares, incluindo as empresas de pinball. Com isso, algumas empresas passaram a comprar jogos já produzidos -e encalhados, por assim dizer- de outras companhias, e acrescentavam temas patriotas nessas máquinas.

Com o término da guerra, as empresas puderam voltar à suas atividades normais e uma nova era de ouro das maquinas de pinball começava surgir. Os americanos voltaram a procurar diversões baratas nos bares. O mercado crescia novamente e eram necessárias mais mudanças nas maquinas. Mais e mais inovações eram introduzidas e foi justamente nesta época que surgiram duas, das principais inovações até hoje: o “tilt” e os “flippers” controlados pelos próprios jogadores.

A Segunda Guerra Mundial também teve sua influência na história dos pinballs



A primeira mesa a ter esses “flippers” foi o jogo Humpty Dumpty, da Gottlieb. Steve Kordek é o responsável por essa inovação e também por Drop Target, introduzido a primeira vez em 1962 na máquina Vagabond e por Multi Ball em 1963, na máquina Beat The Clock.



E NO BRASIL?

O Brasil, até a década de 70, recebia via importação direta (as máquinas chegavam já montadas), ou recebia as máquinas totalmente desmontadas. Mas isso não durou muito. A Taito entrou

Steve Kordek (ao lado) conhecido como o Mago do Pinball foi o responsável por introduzir os famosos “flippers” nas máquinas de pinballs entre outras inovações

no mercado brasileiro, instalou uma fábrica no bairro de Santo Amaro, na cidade de São Paulo, e comprou diversas empresas correntes. A primeira máquina da Taito Brasil foi fabricada usando a tecnologia TTL. Esta tecnologia, embora digital, era precária, pois usava um microprocessador fraco. Esta ideia foi copiada de uma empresa da Espanha, a Playmatic. Graças a isso, este primeiro pinball da Taito Brasil apresentava vários problemas técnicos, entre o pior, uma falha elétrica que concedia créditos grátis. A Taito então, após um bom tempo de pesquisa, lançou no final da década de 70 novas máquinas que utilizavam tecnologias mais pró-

ximas das empresas americanas. Um novo microprocessador foi utilizado, agora muito mais estável e mais poderoso. Com isso, foi possível trabalhar também na parte sonora das máquinas, acrescentando uma poderosa placa de som.

Mas não pense que a Taito lançava coisas novas. Ela apenas copiava as máquinas de grande sucesso dos EUA. Máquinas da Williams e Gottlieb eram as mais replicadas pela Taito Brasil. Neste ponto, outra empresa brasileira, mais precisamente campineira, utilizava do mesmo artifício: A LTD, apesar de desenvolver seus próprios microprocessadores,

não tinha muita criatividade em lançar novos temas. Sendo assim, copiava todas as máquinas americanas de grande sucesso. Para o jogador brasileiro, isso pouco importava. Afinal, eram muito divertidas e nada ficavam devendo às máquinas americanas.

OS MAIORES SUCESSOS DO PINBALL

Tanto aqui no Brasil, quanto lá fora, foram lançadas dezenas de máquinas de pinball com diversos temas. Praticamente tudo o que era popular na época virava tema de máquina de Pinball. Filmes, seriados, cantores, bandas musicais, brinquedos, times esporti-



vos e etc. Personagens famosos de videogames também fizeram parte do mundo do pinball. Space Invaders e Pac Man, só para citar duas das que mais fizeram sucesso. Grandes sucessos do cinema também ganhavam suas máquinas exclusivas. Twister, Terminator 2, Batman,



O trio: Star Wars, Terminator 2 e Jurassic Park. Sucesso absoluto nos cinemas e nos fliperamas

Indiana Jones, Star Wars, Jurassic Park e etc. Cada máquina era adaptada perfeitamente, fazendo com que visualmente e sonoramente, o jogador fosse introduzido ao universo da franquia em questão.

As máquinas baseadas na saga Star Wars, por exemplo, traziam desde miniaturas de suas naves mais famosas, como os sons dos famosos sabres de luz em combate. Graças aos novos chips implantados no inicio da década de 90, essa imersão do jogador foi ficando maior e até mesmo alguns efeitos especiais eram colocados. Obviamente não era nada do outro mundo, por assim dizer. Afinal, o jogador não poderia ter sua atenção desviada do objetivo principal de um jogo de pinball.

Bandas musicais não ficaram de fora da brincadeira e máquinas com tema do Guns n' Roses e Beatles, só para citar duas, fizeram muito sucesso. Recentemente a empresa Stern, a única ainda

O rock também marca presença com o Guns n' Roses (imagem abaixo)





atuante neste ramo, lançou um pinball temático da banda AC/DC. A maquina vem com 12 músicas da banda, o sino de Hell Bells e outros detalhes relacionados à banda. Preciso dizer que foi muito bem recebida?

De todas as maquinas de grande sucesso, há uma que se destaca aqui no Brasil. Talvez nenhuma outra maquina vez tanto sucesso por aqui quanto a maquina Cavaleiro Negro, da Taito Brasil, como veremos a seguir.

EU SOU O CAVALEIRO NEGRO

R\$ 15.000,00. A mais famosa, e tão procurada, maquina de pinball dos anos 80 esta avaliada hoje em “míseros” quinze mil reais. E não pense que não há algum louco suficiente disposto a arcar com esse valor. Há e acredite, não são poucos. Estima-se que existam menos de 30 destas maquinas hoje em dia. E muitas de-

A famosa Cavaleiro Negro (ao lado) vale muito e quem teve a oportunidade de jogá-la, sabe muito bem o motivo...

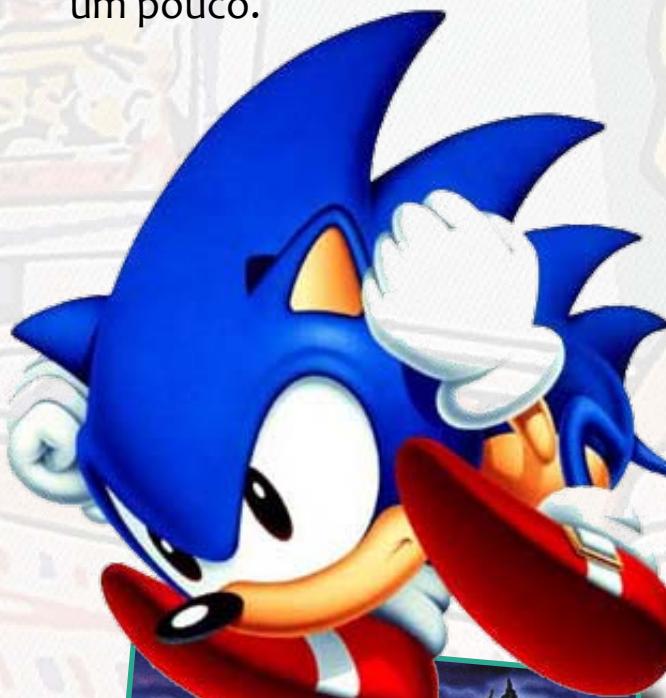
las estão em péssimo estado de conservação. Mas as que estão bem conservadas são guardadas como relíquias. Por isso são tão desejadas e custam tão caro. Inicialmente, esta maquina não passava de uma cópia mal feita da gringa Black Knight, da Williams. Esta primeira versão recebeu um chip que liberava apenas três bolas por jogo e com limite de tempo máximo de jogo pré-determinado. Percebendo que sua maquina não alcançava o sucesso pretendido, a Taito Brasil recriou seu chip, fazendo com que o jogador recebesse desta vez cinco bolas e sem limite de tempo. Desta vez os jogadores passaram a se interessar por ela, tornando-a a mais famosa e procurada por muito tempo.

Um dos pontos fortes eram suas frases de efeito. “Eu sou o Cavaleiro Negro e estou a procura de desafios.”, “Mostre-me que não é covarde e ataque.”, entre outras, chamavam a atenção dos jogadores. Outro ponto forte era o fato da maquina ter dois níveis. No topo da mesa havia um segundo andar, muito difícil de ser alcançado.

A gringa Black Knight da Williams (imagem abaixo)



Uma rápida busca no Google e você pode experimentar um pouco desta máquina em seu PC. Há diversos sites que disponibilizam uma versão. Não é a mesma coisa, claro, mas da pra se divertir um pouco.



Pinball Invade os Consoles Caseiros

Sucesso absoluto, jogos de pinball não poderiam ficar de fora dos consoles caseiros. Desde a década de noventa, são lançados jogos de pinball em todos os consoles. Aproveitando todo o sucesso dos pinball, algumas empresas de games lançaram jogos de seus personagens mais famosos. A Sega lançou Sonic Spinball; A Nintendo lançou Kirby's Pinball Land, Metroid Prime Pinball, entre outros.

O mascote da SEGA acabou virando bolinha de pinball em Sonic Spinball



Até a franquia Metroid entrou na onda dos pinballs



Nos PC's o cenário não foi diferente. Kiss Pinball PC chegou arrebatando com tudo, trazendo toda a mágica dos shows do Kiss, incluindo suas músicas e trejeitos do quarteto endiabrado.



A Banda KISS trouxe divertimento e muito rock para os amantes do PC em KISS Pinball (imagem acima)

Quem é do tempo do Windows 98 e Windows XP, pôde aproveitar um dos pinballs mais legais já lançados para o PC. Nativo destes dois sistemas, o 3D Pinball Space Cadet era um jogo bem simples, mas muito divertido. A Microsoft retirou o jogo de seus sistemas mais atuais, Vista e Seven, mas é possível fazer o download gratuito do jogo e instala-lo.



Muitos Sêniors já jogaram e se divertiram com 3D Pinball Space Cadet (imagem acima)

Pinball Clube de São Paulo

Encontra-se no bairro do Cambuci, Zona Sul da cidade de São Paulo, um dos clubes mais extraordinários do país. Com mais ou menos setenta máquinas de pinball em sua sede, entrar neste clube não é para qualquer um. Não, não importa se você tem dinheiro; não importa se é o presidente da República ou se é dono de centenas de máquinas. Aqui, para entrar, tem que passar por uma triagem digna das grandes corporações mundiais. Fundado em 1999 pelos publicitários Luis Paulo Freitas e Marcelo Maranho e pelo analista de sistemas Paulo Ligário, o clube reúne todas as semanas por volta de 20 aficionados pelo pinball. As mensalidades para o sortudo que consegue afiliação gira em torno de R\$ 100,00 a R\$ 200,00. As máquinas pertencem aos sócios-diretores, que deixam suas máquinas no clube. A segurança do clube é muito rígida, pois há máquinas ali cujo valor beira os R\$ 15.000,00, por isso toda a burocracia para se associar.

MAS ONDE POSSO JOGAR HOJE?

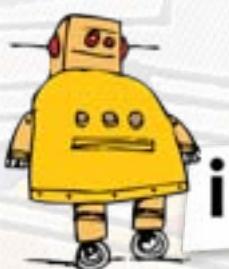
Infelizmente, encontrar máquinas de pinball em bom funcionamento é trabalhoso e muito, muito frustrante. Quando recebi o convite para escrever esta matéria, meu primeiro pensamento foi: "Maravilha, vou jogar muito pinball por ai!". Mal sabia que o que parecia ser um divertimento certo, não passou de tardes de frustrações, raivas e desistência. Talvez ai em sua cidade seja fácil encontrar lugares com máquinas que estejam boas para a jogatina, mas aqui na cidade de São

Paulo, isso não acontece. Quase todas as máquinas encontradas estavam em péssimas condições. Botões do flipper quebrados; bolas que não ejetavam; vidros rachados; áudio defeituoso; fichas engolidas e por ai vai. E não pense que estou falando de lugares precários como bares e casas sinistras de fliperama. Estou falando também dos shopping centers, onde na teoria, deveria ter apenas produtos de qualidade. Um dos poucos lugares onde ainda é possível se divertir com essas máquinas é o Shopping Plaza Sul, região da Saúde, Zona

Sul da cidade. Saem as clássicas fichas, entra o crédito por cartão. E cada crédito custa por volta dos R\$ 3,00. Caro, mas vale a pena. Outra maneira de jogar é através dos famosos emuladores. Há diversos sites que disponibilizam as roms para jogar diretamente no PC. Ok, não é a mesma coisa, mas a diversão é alta. Além dessas roms, que estamos cansados de saber que não é politicamente correto, podemos jogar os games lançados diretamente para o PC. E são centenas de ótimos jogos lançados. Alguns pagos, outros gratuitos...

FAÇA SEU PRÓPRIO PINBALL

É isso mesmo que você leu. Você pode fazer um pinball ai na sua casa. Obviamente que não vai sair igual aos grandes e famosos (depende de quanto dinheiro tu queres investir), mas um simples –e muito divertido- pinball de madeira.



instructables

O pessoal do Instructables (www.instructables.com) tem diversos tutoriais (em inglês) mostrando de maneira bem prática, a montagem de diversos tipos de mesas de pinball. A grande maioria são mesas mecânicas (que não utilizam eletricidade), mas que garantem horas e mais horas de diversão

O destaque fica para a sensacional mesa criada com duas telas de LCD. Do mesmo tamanho das tradicionais mesas profissionais, ela utiliza um monitor LCD de 24 polegadas para a mesa e outro monitor de 19 polegadas para o painel. Além disso, foi utilizado um PC com uma configuração básica para rodar jogos, além de uma placa de vídeo com saída

para dois monitores. O jogo usado foi o Visual Pinball, através do emulador Hyperpin. Uma mesa para PC's foi adaptada para ser o gabinete e dois botões foram colocados para serem utilizados como flippers. Segundo o próprio criador, o custo ficou muito abaixo do valor de uma mesa tradicional.

Este é o “iPinball”, um acessório para colocar seu iPad e transformá-lo em uma máquina de pinball



O acessório (imagem acima) custa por volta de \$80,00, na Brookstone (<http://www.brookstone.com/pinball-app-accessory-for-ipod-touch-iphone>) e o aplicativo é gratuito.

PINBALL STERN A SOBREVIVENTE

Localizada na cidade de Chicago, a empresa Stern Pinball é a única, no mundo inteiro, que ainda continua lançando novas mesas. Tudo começou nãos anos 30, quando Sam Stern começou a distribuir suas primeiras mesas de pinball na Filadélfia. Se mudou para Chicago em 1947, virando presidente das William's. Quando seu filho Gary completou 16 anos, começou a trabalhar consigo na William's. Anos mais tarde, após a morte de seu pai, Gary criou a empresa Data East Pinball, que foi comprada pela Sega em 1994, tornando-se a Sega Pinball. Mas em 1999, e com a eminentemente decadência da Sega, Gary Stern conseguiu recomprar sua empresa, chamando-a agora de Stern Pinball, Inc. Desde então, continua criando novas mesas de alta qualidade. As principais mesas da Stern Pinball na atualidade são: Avatar; AC/DC; Tron; Transformers. Mas ainda há outras grandes máquinas em seu rol de lançadas: Iron Man; Shrek; Batman; NBA; World Poker Tour; Indiana Jones; entre

tantas outras baseadas em filmes, séries, esportes e etc...

A MORTE DE STEVE KORDEK O MAGO DO PINBALL

Steve Kordek, não por acaso, sempre foi chamado de Mago do Pinball. Inventor dos “flippers” e a mente que revolucionou os jogos de pinball. Diz a lenda que Steve Kordek entrou neste mercado por acidente. Procurando se esconder de um temporal, acabou entrando na Genco por acaso. Pensando que ele estava a procura de emprego, o chamararam para uma entrevista. Acabou ficando na empresa e o resultado todos nós conhecemos. No ultimo 19 de Fevereiro, morreu aos 100 anos.

Quem nunca teve oportunidade de jogar numa mesa de pinball deveria fazer isso o mais rápido possível. Mais do que uma simples diversão hoje em dia, as mesas de pinball remetem a um passado onde os consoles caseiros eram apenas “simples brinquedos de crianças”.



GAME SENIOR INDICA

Diversão do passado sempre presente!

ROCK 'N' ROLL BURGER

por MANO BETO

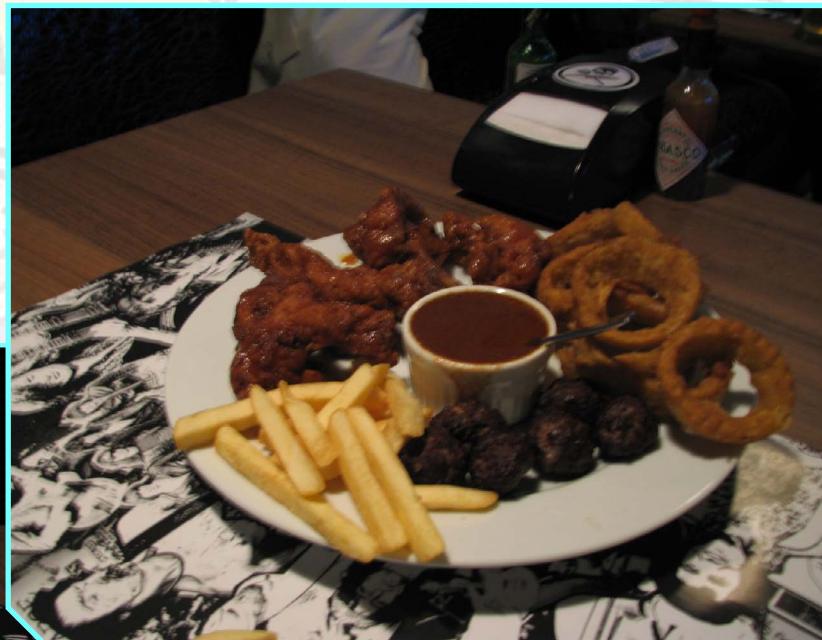
Os amantes do pinball têm bons motivos para comemorar, ainda mais se o rock e o hambúrguer fazem parte desta paixão também. O Rock 'n' Roll Burger chegou para oferecer ao público um bom rock, hambúrguer e pinball na dose certa. Localizado no Baixo Augusta, a casa oferece um cardápio bem variado, drinks e cervejas. E para completar, o público pode conferir a exposição permanente de fotos do jornalista André Barcinski com celebridades e músicos consagrados. Entre eles, Red Hot Chili Peppers, Ramones, Jello Biafra, Nirvana, Ozzy e Iggy Pop – todos podem ser vistos nas paredes da hamburgueria.



BURGER STAR

Não é a toa que a hamburgueria carrega o nome do gênero musical mais “atitude” da história. As porções e lanches do menu prestam uma divertida homenagem ao mundo do rock. Fat Elvis por exemplo, trata-se de um sanduíche de dois hambúrgueres, bacon, cheddar, queijo prato, alface, tomate e maionese. O rock brasileiro também faz sua presença com o sanduíche Tremendão, uma referência a Erasmo Carlos. Para os fãs de um som mais alternativo existe o Indie Burger, uma opção para os vegetarianos feita com abobrinha, cenoura e quinua.

O Hamburguer (imagem abaixo) é o Tremendão, homenagem a Erasmo Carlos



Medley (imagem acima), um misto das principais porções da casa



PINBALL

O ambiente conta com 11 máquinas de pinball para alegria da galera. Todas essas máquinas fazem parte da coleção pessoal de Sérgio Godoy, um dos sócios do estabelecimento. Sérgio revela que o pinball combina perfeitamente com o local. O cliente conta com diversas promoções durante a semana, como o “Free play + Double Beer” as terças, em que clientes que comprarem uma cerveja ganham outra, além de poderem jogar nas máquinas de pinball durante toda a noite; e a “Pinball Nights”, em que serão vendidas três fichas de pinball por R\$ 10 ou 15 fichas por R\$ 30 as sextas e sábados. Alguns podem achar um pouco caro o valor das fichas, mas é importante lembrar que esses equipamentos não são mais fabricados, aumentando assim o custo de manutenção. O responsável por deixar essas belezas em perfeito funcionamento a noite toda, é o Senhor Batalha: um homem de 70 anos com grande experiência no assunto.

Abaixo temos imagens da TIME Machine e ao lado Tales of Arabian Nights



As máquinas mais disputadas para jogatina são:

CAVALEIRO NEGRO: Um clássico dos anos 80. Foi o primeiro Pinball lançado no mercado com sintetizador de voz acoplado.

TALES OF ARABIAN NIGHTS: Pinball que fez muito sucesso no Brasil na década de 90.

TIME MACHINE: Lançada em 1988, hoje existem apenas três no Brasil em funcionamento. Grandes trilhas das décadas de 50 a 80 são tocadas de acordo com a localidade em que o viajante do tempo se encontra.

Com uma ótima localização, deliciosos hambúrgueres, boa música e pinball, o Rock 'n' Roll Burger é diversão garantida para todos os públicos.



Ao lado a famosa máquina Cavaleiro Negro (a primeira da esquerda para direita) e acima o nosso querido rei do rock... Elvis não morreu, virou pinball



SERVIÇO

Rock'n'Roll Burger - Rua Augusta, 538, São Paulo
Estacionamento 517, R\$5,00 por duas horas até 00 hr
(11) 3661-1500 / 3255-0351
www.rocknrollburger.com.br
[@rockburgersp](https://www.facebook.com/rockburgersp)
www.facebook.com/rockburgersp
Domingo e de terça-feira a quinta-feira, das 18h à 01h, sexta-feira e sábado até às 5h. Fecha as segundas-feiras.
Proibida a entrada de menores de 18 anos no andar superior
Acesso para deficientes físicos
Lugares: 150 pessoas
Área de fumante: sim
Pagamento/Cartões de débito:
Maestro e Visa Electron; e Cartões de crédito: Mastercard e Visa
Serviços: sem manobrista, mas com estacionamento em frente.



PROMOÇÕES:

TERÇA-FEIRA - Free play + Double Beer: compre a primeira cerveja e ganhe outra; pinball grátis a noite inteira.
QUARTA-FEIRA - Futebol + Double Beer: transmissão da rodada de futebol e double cerveja (compre uma e ganhe outra).
QUINTA-FEIRA - Minas que Pinball: mulheres jogam de graça e ganham uma cerveja ou refrigerante.
SEXTA-FEIRA E SÁBADO - Pinball Nights: três fichas por R\$ 10 ou pacote de 15 fichas por R\$ 30.
DOMINGO - Play + Beer: compre uma cerveja e ganhe uma ficha.



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



por ALEXANDRE WOŁOSKI

Que atire a primeira pedra quem nunca jogou ou já viu alguém jogar em uma máquina de Pinball. Seja nas antigas casas de Fliperamas ou até mesmo aquele joguinho que vinha juntamente com o Windows, a maioria dos gamers já teve contato com este entretenimento muito famoso no passado.

O que poucos sabem é a história por trás deste jogo que tanto encantou as gerações passadas, e mesmo agora, muitos anos depois, ainda existem alguns focos de resistência que preservam as raízes das máquinas de Pinball.

CON JÚNIOR

STEVE KORDEK O MESTRE DO PINBALL



UMA MENTE BRILHANTE

Nascido em 26 de dezembro de 1911 na Polônia, Steven Francis Kordek nunca teve o objetivo de trabalhar com máquinas de Pinball e muito menos em ser reconhecido por isso até hoje. Sua carreira começou por um acaso do destino.

Um certo dia Kordek estava andando pela rua e repentinamente uma chuva forte o surpreende, procurando algum lugar seguro para se proteger da mesma, ele se esconde no primeiro local que lhe parece mais apropriado,

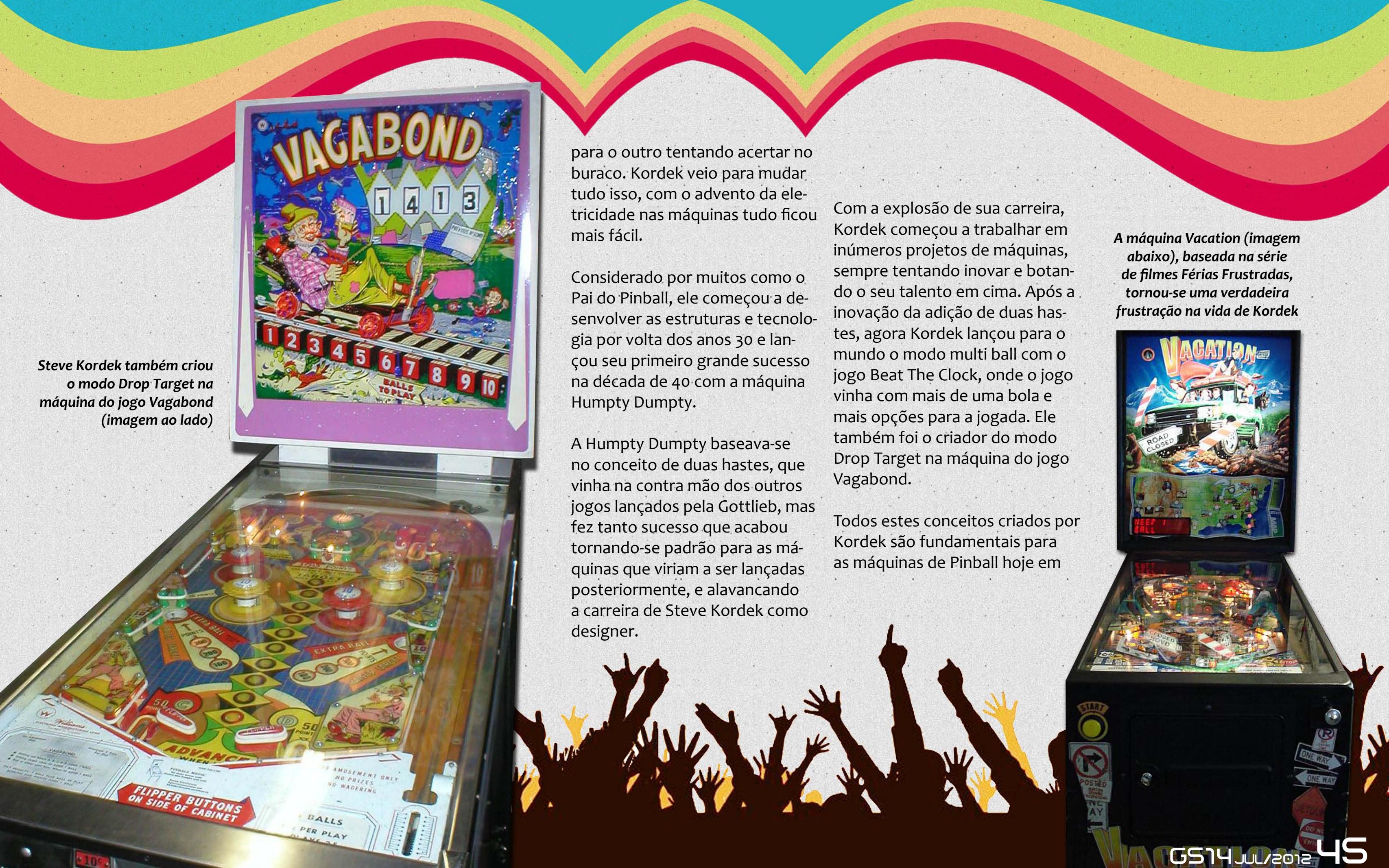
e quando se da por conta está dentro de uma empresa chamada Genco, que fabricava máquinas de Pinball. Chegando na sede da empresa ele ficou lá até passar a chuva, durante sua visita ele é abordado por uma pessoa que pergunta se ele estava procurando emprego ali, pois eles estavam contratando e muitos foram lá para a vaga.

No final ele não estava procurando emprego, mas após algumas conversas e reuniões Steve Kordek repentinamente estava no ramo dos jogos, mal ele sabia que ele traria as maiores inovações para as máquinas de Pinball, algumas delas são mantidas até hoje, apenas sendo melhoradas e adaptadas a tecnologia. Nas primeiras máquinas de Pinball que surgiram, era necessário usar a

força para conseguir jogar, pois elas se constituíam apenas uma mesa e uma bolinha, onde você tinha que balançar de um lado



A máquina **Humpty Dumpty** (imagens acima e ao lado) foi o primeiro grande sucesso de Steve Kordek



Steve Kordek também criou o modo Drop Target na máquina do jogo Vagabond (imagem ao lado)

para o outro tentando acertar no buraco. Kordek veio para mudar tudo isso, com o advento da eletricidade nas máquinas tudo ficou mais fácil.

Considerado por muitos como o Pai do Pinball, ele começou a desenvolver as estruturas e tecnologia por volta dos anos 30 e lançou seu primeiro grande sucesso na década de 40 com a máquina Humpty Dumpty.

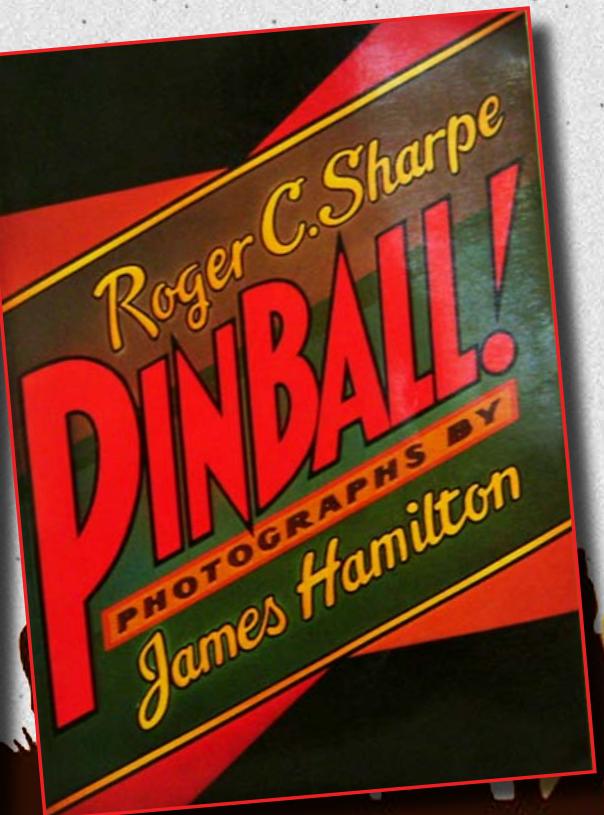
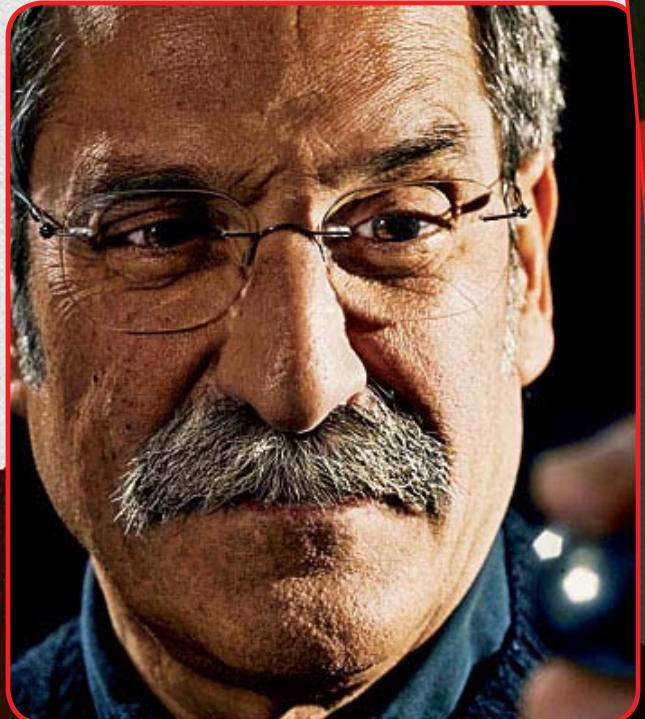
A Humpty Dumpty baseava-se no conceito de duas hastes, que vinha na contra mão dos outros jogos lançados pela Gottlieb, mas fez tanto sucesso que acabou tornando-se padrão para as máquinas que viriam a ser lançadas posteriormente, e alavancando a carreira de Steve Kordek como designer.

Com a explosão de sua carreira, Kordek começou a trabalhar em inúmeros projetos de máquinas, sempre tentando inovar e botando o seu talento em cima. Após a inovação da adição de duas hastes, agora Kordek lançou para o mundo o modo multi ball com o jogo Beat The Clock, onde o jogo vinha com mais de uma bola e mais opções para a jogada. Ele também foi o criador do modo Drop Target na máquina do jogo Vagabond.

Todos estes conceitos criados por Kordek são fundamentais para as máquinas de Pinball hoje em dia.

A máquina *Vacation* (imagem abaixo), baseada na série de filmes Férias Frustradas, tornou-se uma verdadeira frustração na vida de Kordek





dia, embora nos dias atuais este tipo de jogo não tenha uma popularidade muito grande entre os jovens, as poucas máquinas que ainda existem não abrem mão destes itens criados por Kordek. Após desenvolver incontáveis máquinas por todo o mundo, em 2003 ele também tentou se aventurar no mundo dos jogos eletrônicos, onde lançou o game Vacation América, que é baseado na série de filmes Férias Frustradas.

O projeto não deu muito certo e Kordek resolveu encerrar sua brilhante carreira, sendo este o único jogo dele e também último trabalho.

O autor do livro Pinball lançado em 1977, Roger Sharpe, deu uma entrevista para o New York Times falando do quão Kordek foi importante: “Tudo que Steve fez

Roger Sharpe e seu livro: Pinball (imagem abaixo)

pode ser comparado com D.W. Griffith (um dos pioneiros do cinema americano), passando dos filmes mudos para os com fala e dos filmes preto e branco para os coloridos, foi uma revolução”.

Em 19 de fevereiro deste ano de 2012, Steve Kordek veio a falecer com 100 anos de idade, ele lutava contra uma doença terminal faziam alguns anos, infelizmente pela idade avançada e por diversas complicações ele não resistiu. Kordek deixou quatro filhos, seis netos e doze bisnetos, e o mais importante de tudo, um legado que ninguém nunca poderá apagar, e sempre será visto como o Pai do Pinball, um dos responsáveis por termos tudo que temos hoje em dia na indústria dos games.



Fica aqui registrada a homenagem a todos do Gurpo Game Sênior para este gênio que nos proporcionou horas de diversão na frente daquelas máquinas mágicas, e nos fizeram pessoas mais felizes mesmo que por alguns minutos de jogatina. Fique com Deus Steve Kordek.



GAME

SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!



review

**FABRICANTES
HISTÓRICAS**

**ANOS
NOSTALGICOS**

**GÊNEROS
VARIADOS**

MASTER SYSTEM	CARMEN SANDIEGO	49
NINTENDO 64	MARIO KART 64	54
ARCADE	SONIC WINGS 2	57
MEGA DRIVE	CRUE BALL	61
SUPER NINTENDO	ALCAHEST	64

**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

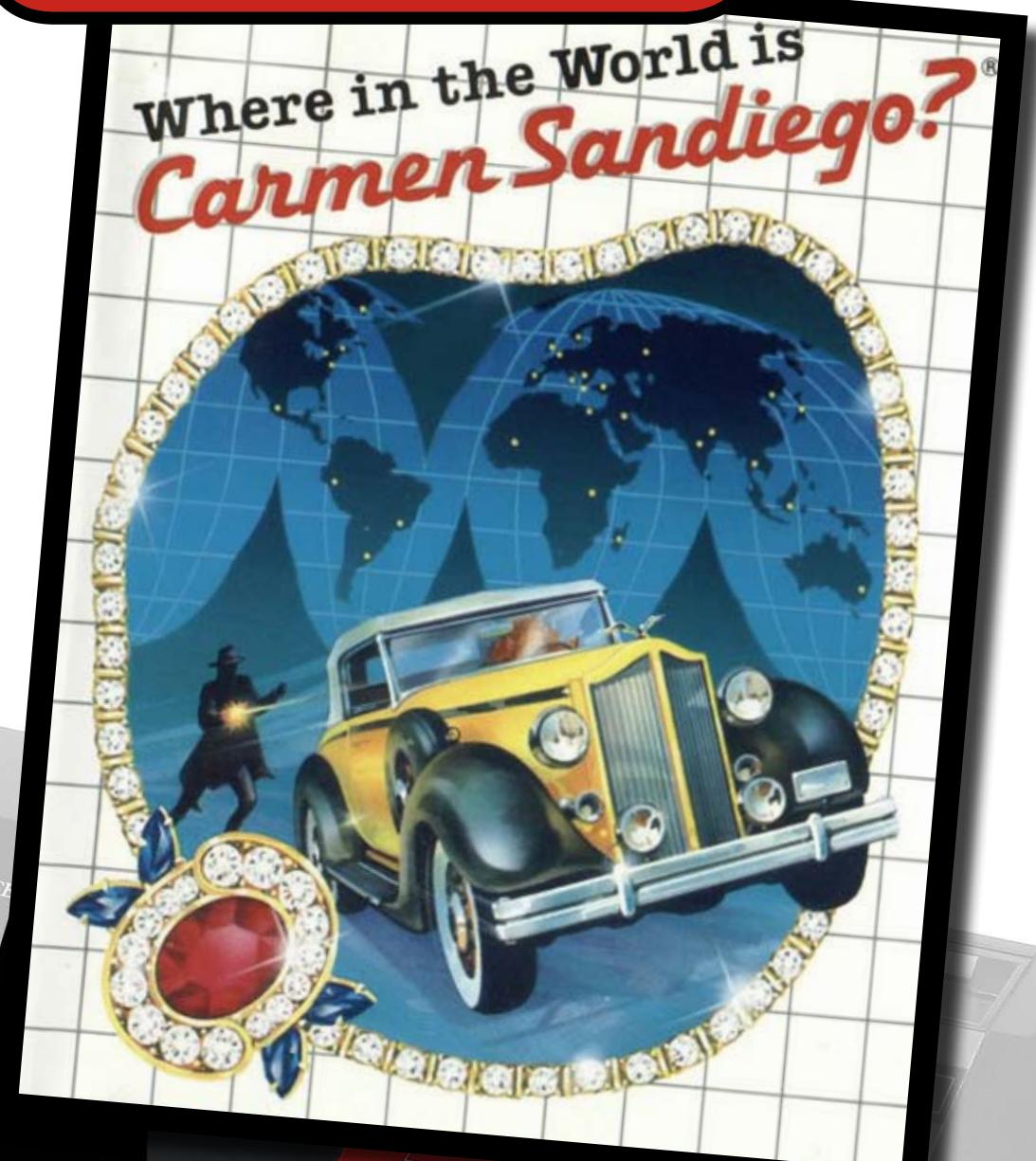
1 - 3.5 = Ruim	(Passe Longe)
4 - 6.5 = Bom	(Dá pra jogar)
7 - 9.5 = Ótimo	(Nós Recomendamos)
10 = Obra Prima	(Jogue Antes de Morrer)

nossoredator@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL	
SONORIDADE	
CONTROLE	
DIVERSÃO	

NOTA
9.5



Estou numa fase de descobertas aqui na revista e, mais uma vez fui incumbido de analisar um grande clássico dos videogames que eu não havia jogado na minha infância.

A franquia Where in the World is Carmen Sandiego, iniciou sua trajetória no mundo dos games em 1985 nos computadores, com o desenvolvimento a cargo da Broderbund Software. Os criadores Gary Carlston e Dane Bigham, tinham em mente um jogo educacional que apresentaria o mundo às crianças, através de uma grande jornada pelos diversos países do globo. A aventura se daria em uma grande caçada ao bando da famosa ladra Carmen Sandiego, e você na pele de um detetive teria que viajar pelos países em busca de pistas que pudesse revelar o paradeiro de cada membro da gangue.

No ano de 1988, a Broderbund desenvolveu o port do jogo para o Master System. O game foi publicado pela Parker Brothers e chegou ao console da Sega como uma cópia fiel ao original de PC que já havia sido lançado três anos antes. A Tectoy não perdeu tempo e investiu no lançamento nacional do jogo. Como o conhecimento na língua inglesa era essencial para avançar no game, todos os menus e diálogos foram traduzidos para o nosso idioma para facilitar a viagem em busca dos ladrões. O jogo chegou ao Brasil no ano de 1990.

Introdução

Ao nascer, a pequena Carmen Sandiego foi adotada pelo chefe da agência de detetives ACME. Com o passar do tempo, ela foi se desenvolvendo dentro da agência e se transformou na melhor detetive existente até então. Mas como ela sempre buscou novos desafios, viu na criminalidade uma forma de preencher esse vazio. Assim,

ela formou a agência VILE, reunindo os maiores criminosos em busca de artefatos valiosos espalhados pelo planeta.

Cabe a você, um detetive da Interpol interceder à maior ladra existente. Como ela possui uma rede de criminosos, será necessário primeiramente capturar cada um deles, para depois no, final encontrar a super ladra.



Carmen Sandiego: Uma ladra cheia de pomba



Jogabilidade

O investigador busca através dos países, evidências que confirmem a participação do criminoso no roubo em questão. Dentro de cada nação podemos observar cinco locais importantes para o jogador buscar informações, pois são eles que auxiliarão o investigador a encontrar provas, testemunhos, marcar vôos e determinar mandados de busca aos criminosos. Parece complexo lendo, mas na prática a jogabilidade se torna fácil e intuitiva. Você começa em um ponto de partida no mapa e logo em seguida seu superior da agência ACME, fornece detalhes do ocorrido como: país vítima do roubo, objeto roubado, sexo do criminoso e também pistas que devemos seguir para encontrar o ladrão.

Os países possuem:

- Um aeroporto (usado para reservar vôos);
- Três edifícios (auxiliam em pistas e variam desde bancos, museus, embaixadas, bibliotecas e etc.);
- Uma cabine telefônica (onde o detetive informa as pistas encontradas e o possível nome do suspeito é fornecido para a expedição do mandato de prisão);

Você tem sete dias para encontrar o suspeito, nesse período um relógio acompanha todas as atividades diárias, ele fica num contador em baixo da tela. O investigador deve entrar nos estabelecimentos e perguntar por pistas às pessoas, mas é necessário interpretar bem cada frase dita pelos moradores, pois será preciso encontrar evidências para seguir viagem em outro país em busca do suspeito. A cabine telefônica lhe dá a opção de preencher os dados que encontrou e assim expedir um mandado de prisão,

pois sem isso de nada adiantará encontrar o ladrão, é necessário recolher provas que comprovem o envolvimento do sujeito no crime.

Ao perceber que o indivíduo fugiu para outro país, é necessário ir até o aeroporto para marcar o destino ao país desejado. O jogo lhe oferece entre 3 ou 4 opções de destino, sendo necessário ter ouvido e interpretado as pistas dadas pelos moradores para seguir viagem ao local certo. Caso o investigador rume ao país errado, os moradores de lá não saberão responder e consequentemente será necessário decidir por outro caminho. O complicado disso é que o tempo continua a passar, sendo importante para o avanço da investigação que não haja erros por parte do jogador.



As evidências variam desde: troca de moedas, gosto particular do sujeito, cor do cabelo, hobbie preferido, veículo utilizado, dicionário de idioma do país de fuga, cultura do país, cor da bandeira, entre outras, ou seja, tudo deve ser interpretado como dados que auxiliarão o jogador a avançar na busca. Falando da movimentação do

personagem dentro do jogo, o jogador consegue se movimentar para frente e para trás e em três posições de profundidade dentro do espaço em terra.

O botão 1 do controle tem a função de acelerar os textos e também acelerar a movimentação do investigador den-

tro do país. Com o botão pressionado, tudo acontecerá de forma mais rápida e até o avião se deslocará de forma ágil, mas isso não influência na contagem do relógio.

O botão 2 do controle tem a função de entrar nos locais e de selecionar itens no Menu.

Caso o jogador esteja no caminho certo, os capangas virão tentar acertar um tiro no investigador, caso eles obtenham sucesso, se perderá mais horas para recuperação, uma dica é se manter na parte de cima do cenário para evitar os tiros mais facilmente. O investigador consegue se abaixar e pular para desviar dos projeteis lançados pelos criminosos.

Carmen no desenho animado exibido nos anos 90 na TV



O relógio é o inimigo

Como dito antes, o jogador tem sete dias para resolver o caso, o jogo começa na segunda-feira às 07 horas da manhã e o prazo se estende até às 17 horas do domingo. Além disso, existem outros contratemplos necessários para o jogador realizar, mas que atrapalham a administração do tempo.

Podemos destacar:

- Entrar em um edifício para recolher pistas (o primeiro edifício consome 1 hora, o segundo consome 2 horas e o terceiro consomem 3 horas);
- Expedição de um mandato de prisão (consome 3 horas diárias);
- Ser atingido por uma faca (2 horas adicionais);
- Ser atingido por um tiro do criminoso (4 horas adicionais);
- Ao passar das 22 horas do dia o investigador precisará de nove horas para descansar);
- Vôo entre países é variável de acordo com a distância percorrida;

Pesquisa de campo

O mandato de prisão só será expedido se o investigador reunir três indícios que comprovem a participação do criminoso no roubo. Algumas pistas serão fáceis de interpretar (“Ele tinha o cabelo vermelho.”), mas outras serão necessárias raciocinar e chegar até a pista (“Ele estava carregando um capacete.” - logo podemos imaginar que ele estava com uma moto). E assim, preencher as opções dentro da cabine telefônica para assim expedir o mandato de prisão.

Após encontrar ao menos três pistas, será possível visualizar o nome do criminoso. A busca assim se concentrará na captura do bandido através de viagens entre países para achar o paradeiro do sujeito. Interessante pontuar que ao chegar ao país de destino do ladrão, as pessoas não darão mais pistas, apenas confirmará a suspeita da gangue estar ali próxima. Com isso, o investigador precisa avançar dentro do local para achar o bandido. Ao encontrar o criminoso, é necessário distrair ele (desviando dos tiros) para que a polícia local efetue a prisão. Caso o jogador não tenha recolhido provas suficientes para efetuar o mandato de busca, de nada adiantará o ocorrido e o ladrão sairá rindo da sua cara e você consequentemente perderá o caso.

Gráficos

O jogo possui um trabalho gráfico excelente, detalhando as diversas nacionalidades do mundo com seus principais atributos (o Brasil é representado com o Cristo Redentor), e isso já valida à intenção dos desenvolvedores com o trabalho educacional, pois as crianças poderiam jogar e aprender curiosidades sobre os países, como: detalhes da cultura, moeda vigente, principais pontos turísticos, cores da bandeira, entre outros. E tudo era exposto em uma caixa de texto ao adentrar no país. Tudo isso facilitava para se interpretar as dicas valiosas que os moradores passavam ao investigador, e fazia com que a imersão da viagem ao redor do mundo tivesse um sentido verdadeiro. Antigamente, a fonte

de sabedoria sobre os países advinha das encyclopédias e mapas mundi, o jogo conseguiu realizar um trabalho interativo para atraír as crianças para a leitura. Não podemos esquecer que se trata de um jogo de 1985 e as limitações de hardware na época eram imensas, não existiam ferramentas da informação, tudo era obtido através de pesquisa em livros.

Voltando ao jogo, ele apresenta um clima recheado de nostalgia. A máquina de escrever vai digitando letra a letra a missão e também os parabéns pela vitória. O jogo não possui muitos detalhes nos personagens, mas a intenção nunca foi essa e por isso conseguiu obter um sucesso inquestionável dentro da sua proposta de jogo.

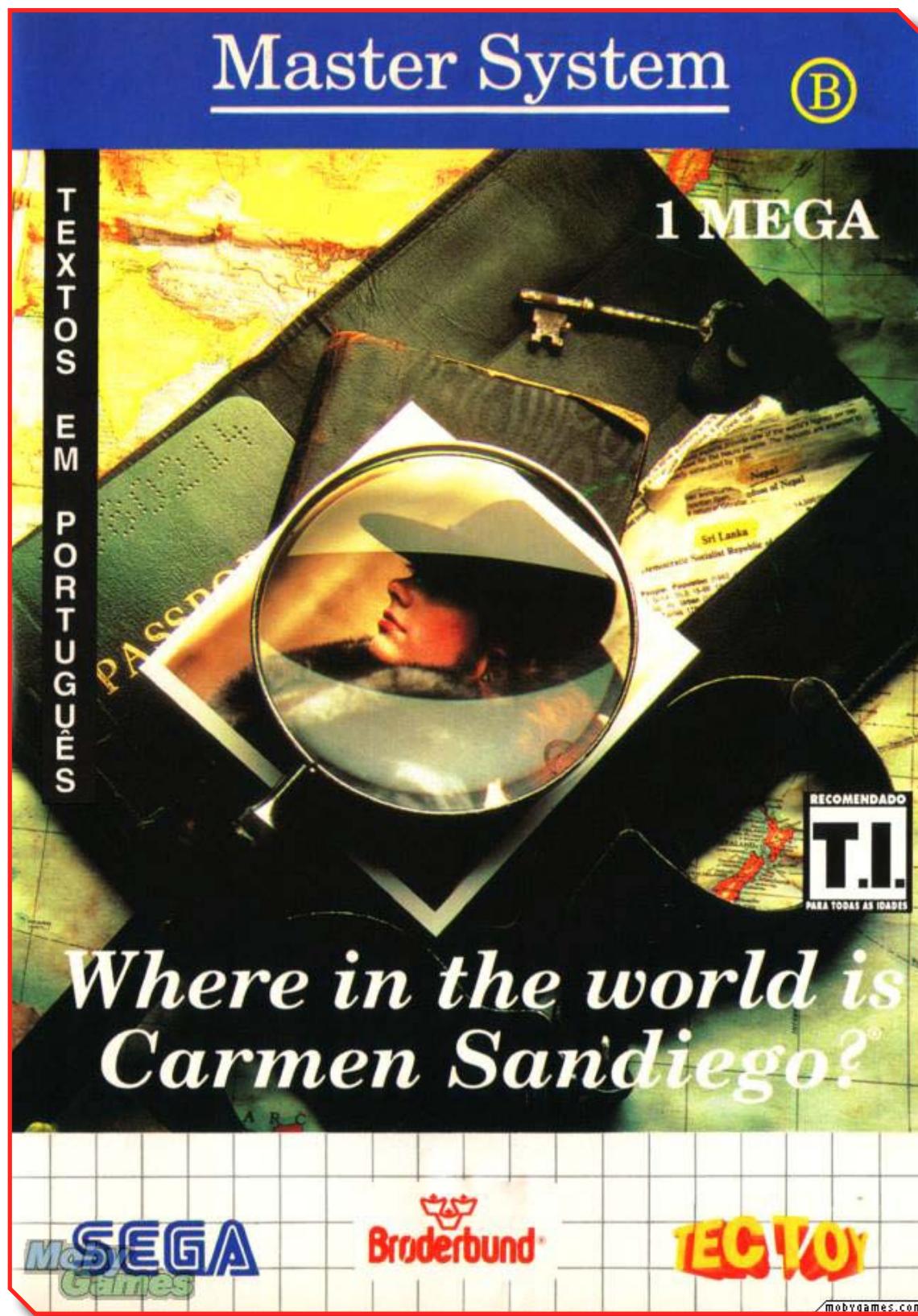
ESTRATÉGIAS E CURIOSIDADES

- Os bancos e as embaixadas costumam fornecer as melhores pistas;
- Como Ace Detective não terás tempo de visitar cada local para recolher pistas, tudo deve ser feito o mais rápido possível;
- Ao andar no país, permaneça na parte superior da tela, com isso evitará mais facilmente os tiros dos capangas/
- O botão 1 pressionado acelera tudo, inclusive os textos longos;
- Se atente as cores de bandeiras, pois elas são imprescindíveis no avançar do jogo;
- Ao visitar os países, se capangas vierem no encalço significa que há pistas no local;
- O mapa mundi e a forma como o avião se movimenta entre os países, são fortes indícios de inspiração a Capcom para utilizar no clássico Street Fighter II.

Lista de vilões do jogo

Nick Brunch
Bulk Len
Ihor Ihorovitch
Fast Eddie B.
Graynolt Scar
Merey Laroc
Lady Agatha
Katherine Drib
Dazzle Annie
Carmen Sandiego





Capa da versão lançada no Brasil pela a Tec Toy

Efeitos sonoros e Dificuldade

O jogo não possui um trabalho primo-
roso no aspecto sonoro, as músicas
não aparecem de forma efetiva. O que
podemos destacar é um efeito sonoro
que toca sempre que um criminoso
está próximo. O jogo poderia ter sido
mais bem trabalhado nesse aspecto,
tudo é muito quieto e silencioso den-
tro do campo de ação, alguns efeitos
sonoros pipocam e mostram uma pre-
ocupação com a leitura e a interpreta-
ção dos textos.

Talvez a música de alguma forma atraí-palharia essa atividade e a melhor forma encontrada foi à exclusão da trilha sonora com poucos efeitos sonoros.

Já a dificuldade se baseia em alguns aspectos, no inicio do jogo é possível você selecionar o seu grau de familiaridade com a ação, ou seja, ele te dá cinco opções de inicio para você ir se familiarizando com o esquema de investigação e assim avançar dentro do enredo do jogo, destacamos:

- Rookie/Iniciante (Um caso);
 - Sleuth (Três casos);
 - Private Eye (Quatro casos);
 - Investigador (Cinco casos);
 - Ace Detective (Dez casos);

Vale lembrar que não é obrigado a iniciar como Rookie (seria o Easy), o

nível de dificuldade se baseia na sua escolha, mas não será possível encontrar a Carmen Sandiego sendo novato, será preciso necessariamente avançar dentre as nomeações até chegar a “Ace Detective” e assim no último caso, poder ter a chance de capturar a super ladra. No título de Ace Detective as pistas costumam fazer o jogador raciocinar mais para chegar à interpretação correta, mas nada impossível de ser realizado.

Um ponto importante é a questão da continuidade, ou seja, não existem passwords ou pontos de saves dentro do jogo, logo a partida deve ser terminada sem desligar o videogame. Infelizmente, isso acaba dificultando o progresso do jogo.

Conclusão

Carmen Sandiego cumpre bem o seu papel, não joguei esse game na minha

rafaelmarques@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL



SONORIDADE



CONTROLE



DIVERSÃO



NOTA

8.5



Introdução

No ano de 1992 o game Super Mario Kart foi lançado para o Super NES, e logo fez um estrondoso sucesso. Tendo Shigeru Miyamoto ocupando o cargo de produtor e contando também com Tadashi Sugiyama (Ice Climber, Super Mario Bros. 2, Pilotwings) e Hideki Konno (Super Mario Bros. 3, Super Mario World) ambos ocupando o cargo de diretor, o game não tinha como não dar certo.

Foram mais de 8 milhões de cópias vendidas no mundo todo, fazendo de Super Mario Kart o terceiro jogo mais bem sucedido do Super NES. Tal sucesso fez com que ocorresse o óbvio: nascia mais uma sub-franquia da série Mario, e em 1996 veio para o Nintendo 64 a aguardada seqüência, que recebeu o nome de Mario Kart 64.

Novamente Shigeru Miyamoto ocupava o cargo de produtor, só que agora apenas Hideki Konno voltaria como diretor. O salto de qualidade entre Super Mario Kart e Mario Kart 64 era gritante. Com o último tendo todos os cenários e objetos em gráficos 3D, o que já era bom ficou ainda melhor, pois a nova tecnologia permitiu que as pistas tivessem características que não eram possíveis de serem concebidas no game anterior.

Sobre o game

Mario Kart 64 traz 4 modos de jogo (Grand Prix, Time Trial, Versus, e Battle) e 8 personagens selecionáveis, que são: Mario, Luigi, Bowser, Princesa Peach, Wario, Yoshi, Toad, e Donkey Kong. Cada um dos personagens possui características distintas, sendo que variam em peso, velocidade e acelera-

ção. Todos os oito personagens participam em cada corrida, sendo que até quatro deles podem ser personagens jogáveis, enquanto o restante é controlado por computador.

O modo Grand Prix é o principal do jogo, e nele os jogadores (até 2 no total) devem competir com os personagens controlados pelo computador em um torneio composto de corridas em quatro pistas individuais, organizadas em quatro etapas (aqui chamadas de “copas”). Para cada corrida, os pontos são concedidos com base na posição que cada competidor terminar uma prova, sendo que o jogador precisa tirar no mínimo o quarto lugar para prosseguir para a próxima pista. No final o grande vencedor é decidido com base no número de pontos que vão sendo acumulados por toda a competição. O jogador pode escolher





livremente qualquer uma das 4 copas existentes no início do jogo, assim como a dificuldade, que é medida pela potência do motor (50, 100 ou 150cc). Quanto mais potente o motor, logicamente mais rápido os karts serão, e consequentemente mais difíceis às corridas se tornarão.

O modo Time Trial é mais para treinar as pistas ou para aquele jogador que gosta mesmo é de mostrar ser o mais rápido de todos, já que ele permite a um jogador disputar uma corrida em qualquer uma das pistas do jogo, sozinho ou contra um competidor “fantasma”, buscando melhorar seu tempo

na pista. O jogador começa com três cogumelos (que permitem explosões de velocidade), mas não pode obter os demais itens adicionais costumeiros nas corridas normais. Caso o jogador esteja correndo com um competidor fantasma, este jogador fantasma imitará os movimentos que foram gravados da jogada anterior que serviu de base para sua criação. É curioso notar que até os dias de hoje, mesmo depois de anos do lançamento original de Mario Kart 64, ainda existem diversas comunidades on-line dedicadas a registrar os recordes de tempo em cada pista do jogo.

Já os dois modos restantes do jogo, são para serem disputados por mais de um jogador. No modo VS, a corrida acontece normalmente só que apenas com os personagens escolhidos pelos jogadores, ou seja, nada de competidores controlados pelo computador aqui, sendo uma modalidade excelente para se divertir exclusivamente com os amigos. No Battle mode, os jogadores competem em arenas cheias de itens, sendo que cada um dos participantes possui três balões grudados em seus karts, e vence aquele que for o único que ainda tenha pelo menos um de seus balões intactos no final.

Em relação aos gráficos, Mario Kart 64 claramente pegou emprestado muito do que foi utilizado em Mario 64. Só que os problemas que existiam neste

último foram corrigidos e a taxa de quadros aumentada, fazendo com que nem mesmo inconvenientes slowdowns existam em Mario Kart 64, ou pelo menos eles sejam bem raros. Este jogo era de encher os olhos quando foi lançado em 1996, e até hoje continua esbanjando belos gráficos! Os diversos cenários do jogo são bem construídos, os efeitos de luzes utilizados em certos momentos dão vida ao game, e o design dos personagens está praticamente perfeito! Jogadores acostumados com os gráficos mais “perfeitos” dos consoles atuais podem até mesmo achar que Mario Kart 64 é um game feio, mas dentre os games de seu console e de sua época, ele fez realmente bonito. Como já afirmei antes, até hoje continuo achando que este game tem belos e agradáveis gráficos, mantendo muito bem o estilo cartoon que marca qualquer jogo da família Mario.



A sonoridade do game também é nota 10, trazendo efeitos sonoros bacanas, e todos bem agradáveis de ouvir. Tudo tem um clima bem cômico e infantil, como convém ao estilo. Algo que chama a atenção logo no início do jogo é a presença de vozes digitalizadas para cada um dos personagens. A trilha sonora, feita por Kenta Nagata é muito boa, e traz temas bem diversificados, cada qual casando de maneira perfeita com cada cenário no qual ela se faz presente. Apesar de não termos remakes de velhos clássicos da série Mario por aqui, todas as músicas de Mario Kart 64 são bem similares ao que esta-

mos acostumados a ouvir nos demais jogos da franquia Mario.

A jogabilidade de Mario Kart 64 é excelente, com todos os comandos funcionando de maneira precisa. Jogos de corrida tendem a ter controles difíceis, onde você sempre tem que saber o momento certo, e até quando deve frear seu carro para ser capaz de fazer aquela curva fechada. Aqui tudo é bem mais simples, e mesmo que o jogador tenha que ter certa habilidade nos controles, tudo é bem mais fácil de ser feito do que nos outros jogos de corrida que você encontra por aí.



No mais, pise bem fundo no acelerador (mas quando a corrida já estiver rolando, e nunca antes de uma largada, ou seu motor sofrerá uma leve pane) e divirta-se!

Em relação à dificuldade, Mario Kart 64 está mais fácil do que seu antecessor lançado no Super NES, mas mesmo assim ainda traz um desafio considerável, com pistas cheias de obstáculos e desafios. O nível de dificuldade pode ser definido pelo jogador, então cada um deve escolher aquele que estiver mais dentro das suas capacidades. No modo Grand Prix, por exemplo, jogadores mais habilidosos e “espertos” que souberem explorar bem as opções que o jogo traz como os itens de “guerra” que podem (e devem) ser usados contra os outros competidores, não terão tantos problemas de conseguirem se



Conclusão

Seja sozinho, ou com um grupo de amigos, Mario Kart 64 é um game altamente divertido! Sua fórmula simples e viciante pode ser aproveitada pelos mais variados tipos de gamers, do casual ao hardcore, sem o menor problema! Um jogo onde, mesmo com toda sua competição escancarada, o que vale mesmo é se divertir. Mario Kart 64 é um dos melhores games de corrida que já tive o prazer de jogar, e talvez seja por isso que continuo jogando-o até os dias de hoje!

andrebreder@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL

SONORIDADE

CONTROLE

DIVERSÃO

NOTA
9



Introdução

O primeiro Sonic Wings (conhecido como Aero Fighters no ocidente) foi um dos grandes responsáveis por eu ter matado várias aulas durante meu período escolar, só para ficar jogando-o em alguma locadora. Como sou do interior, e por aqui as máquinas de fliperamas eram escassas durante a década de 90 (onde os donos de casa de jogos preferiam trazer arcades mais conhecidos, como Street Fighter II e Mortal Kombat), só fui ter

contato com o primeiro Sonic Wings graças a sua versão lançada para o Super Famicom/Super Nintendo. Após ter terminado o 2º grau, e tendo que trabalhar para me sustentar (também eu não seria sustendo pelos meus pais para sempre) pude então comprar um Super Nintendo, e claro, um cartucho piratão com o clássico Sonic Wings, cartucho este que joguei até cansar!

Por acaso do destino, as seqüências da série eu só fui ter por meio da emulação, mas antes tarde do que nunca. Ao jogar Sonic Wings 2, mesmo

que algum tempo depois de seu lançamento original, pude perceber que ele trazia toda a ação empolgante do título original e algumas melhorias, o que deixava tudo ainda mais divertido e agradável. Novos personagens, novos aviões, novos poderes especiais! O que mais é preciso para que um shooter possa ser capaz de proporcionar horas e mais horas de diversão? No caso de Sonic Wings 2 não era preciso mais nada, pois o jogo é um verdadeiro deleite para os amantes de um bom game do gênero que ele representa!





Sobre o game

A trama de Sonic Wings 2 é a seguinte: certa vez uma organização maligna planejava destruir o mundo, mas foi dizimada por oito bravos pilotos. Dois anos mais tarde, um poderoso exército desconhecido apareceu de repente e logo tomou conta do planeta. A “Organização das Nações Unidas de Manutenção da Paz pela Força” correram para interceptá-los, mas não foram capazes de derrotar os inimigos. Seus últimos relatórios dizem que as super armas que tinham atacado o mundo dois anos atrás ainda existem. Mas a organização que estava por trás destas super armas, será que ela conseguiu realmente sobreviver? De

qualquer forma, a ONU solicitou que mais uma vez o mesmo esquadrão que salvou o mundo no passado, desse um fim nesta nova ameaça.

Como eu já disse na introdução deste texto, Sonic Wings 2 apresenta os mesmos elementos básicos presentes no game original, onde os jogadores assumem o papel de uma equipe de pilotos internacionais que unem forças para lutar contra uma organização alienígena. Alguns alvos inimigos continuam deixando power-ups e armas especiais para os aviões do game, que é uma marca registrada da série. Dentro as novidades, Sonic Wings 2 desta vez permite uma maior liberdade na escolha da dupla de heróis, isso claro,

quando o modo de dois jogadores é utilizado. No game original a dupla era fixa, onde o jogador só poderia escolher qual país iria representar no jogo. Já em Sonic Wings 2 pode-se escolher um personagem do Japão e outro dos Estados Unidos, por exemplo, criando então duplas bem mais variadas do que no primeiro jogo, e consequentemente finais bem mais diversos. O bom humor presente no primeiro jogo volta na seqüência, dando uma amenizada no clima violento e cheio de explosões que o game possui. É interessante notar o modo como cada uma das duplas possíveis em Sonic Wings reagem durante o jogo. Nem sempre um piloto estará feliz em dividir a missão com um personagem mais arrogante, por exemplo, criando situações e comentários hilários.



Sonic Wings possui personagens bem peculiares, como este golfinho por exemplo

Sonic Wings 2 segue também o mesmo esquema do anterior em relação a suas fases: cada estágio se passa em uma localidade diferente do mundo, sendo que durante uma missão e outra, os jogadores sempre terão uma indicação do próximo local a ser visitado por meio de uma bacana cut-scene. Ao todo são 10 fases, sendo 8 fases normais e mais duas fases bônus. Durante a jogatina, os jogadores passarão por áreas bem distintas, como a selva no Brasil (os gringos sempre acham que aqui só tem mato), as ruínas Astecas no México ou cidades cheias de prédios como no Japão ou França. Todos os cenários de fase são muito bem feitos, com uma riqueza de detalhes que chega a impressionar.





Os gráficos de Sonic Wings 2 estão melhores que os do jogo anterior, trazendo uma resolução de tela maior e o quádruplo do número de cores. O design das fases e veículos que povoam o game continua tendo o mesmo toque de mestre do game original, mas os desenhos feitos para os personagens de Sonic Wings 2 estão ainda mais inspirados e criativos que os do primeiro jogo. O título roda ainda com

uma velocidade constante, com todos os objetos gráficos se movimentando na tela com perfeição, e tendo ainda belos efeitos visuais quando um poder especial é acionado por um jogador, ou mesmo quando um chefão é derrotado, gerando uma explosão de grandes proporções. A parte sonora de Sonic Wings 2 também está impecável, contanto com efeitos sonoros muito bem feitos e até mesmo a presença de

algumas vozes digitalizadas. É bacana notar o capricho que os produtores do game tiveram nesta área, fazendo com que cada ação que ocorre no jogo tenha um efeito sonoro único e exclusivo.

Para aumentar ainda mais a satisfação do jogador, nenhum dos muitos efeitos encontrados em Sonic Wings 2 são ruins, ou possuem uma sonoridade irritante. Apesar de o título ter seu lado cômico, os efeitos sonoros são todos bem realistas. No campo da trilha sonora, tudo é do mais alto nível também. Cada localidade possui uma música exclusiva, onde a maioria das músicas são bem agitadas, o que ajuda a deixar a adrenalina do jogar a mil por hora durante a jogatina. Quando os jogadores encaram o chefe de alguma fase, a música que rola nestes momentos possui um andamento ainda mais frenético, fazendo com que jogadores

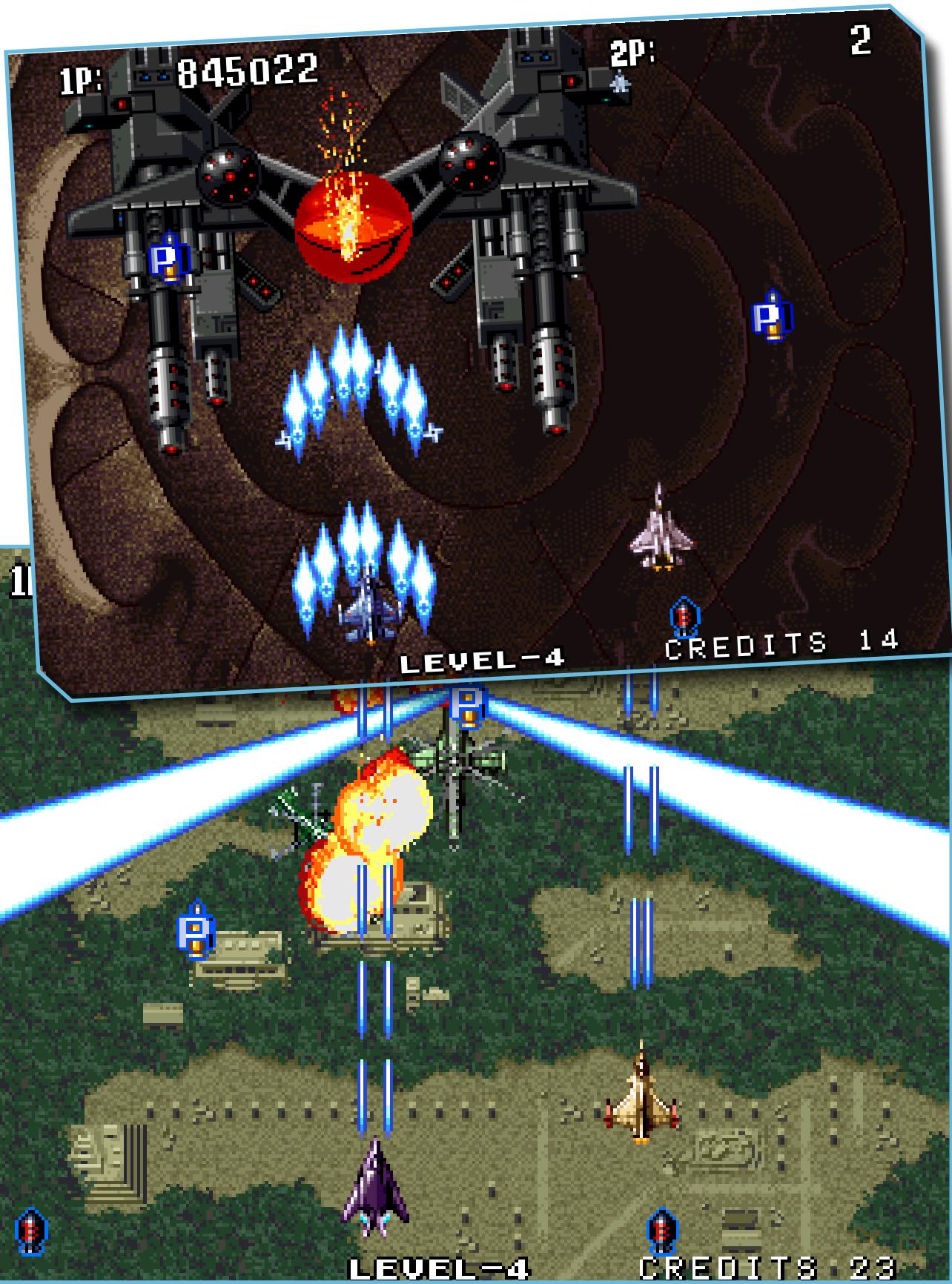
com problemas cardíacos corram risco de morte real ao jogar este título. A jogabilidade continua sendo simples e prática. Existem dois botões de ação, onde o primeiro é reservado para os tiros dos aviões e o segundo aciona os poderes especiais de cada aeronave, enquanto que o manche direcional movimenta os aviões para as quatro direções possíveis (esquerda, direita, para cima e para baixo) na tela. Todos os comandos funcionam que é uma beleza, sem atrasos indesejados.

Dentre todos os gêneros encontrados no mundo dos games, os shooters são talvez os que apresentam os comandos mais simples, onde qualquer jogador, mesmo um novato, pode jogar sem nenhum problema. Algo bem diferente do que ocorre em outros gêneros, onde de início deve-se aprender a função de cada botão ou como o personagem principal se com-

porta durante a jogatina. Aqui é só ter agilidade no manche para desviar dos ataques inimigos e não ter medo de gastar os dedos para apertar de maneira contínua os botões.

E como é de tradição na franquia, Sonic Wings 2 não é um game para os "fracos". Apesar dos estágios iniciais serem fáceis, com inimigos que mais parecem estar sob o efeito de algum sonífero, da metade para o final do game o bicho pega literalmente! Os inimigos que antes atacavam de uma forma bem previsível, passam a fazer manobras e formações surpreendentes, com uma grande velocidade e atacando de uma forma que é quase impossível escapar de seus ataques. Apesar das fases do jogo serem bem curtas, o nível de dificuldade das fases finais aumenta tanto, que somente os mais fortes irão sobreviver para travar as épicas batalhas contra os chefões





de fase, que seguem o mesmo esquema dos estágios do jogo: começam fáceis, mas depois vão ficando tão poderosos, que os jogadores não deverão apenas atacá-los sem parar, mas também saber usar de uma boa estratégia para poder vencê-los de uma maneira que poucas vidas sejam perdidas no processo. Assim como no primeiro jogo, basta um tiro certeiro do inimigo para que o avião do jogador seja destruído. Portanto, saber a hora certa para atacar e desviar dos ataques inimigos é primordial para garantir a sobrevivência no jogo. Jogadores que tinham, contudo, dinheiro para comprar quantas fichas fossem necessárias, poderiam chegar até a derradeira e última fase, mas à partir daí esbarrariam em um “probleminha”.

Durante a jogatina nas fases anteriores, perder todas as vidas e acionar mais um crédito para poder continuar, colocava o jogador de volta ao exato local onde morreu na fase. No décimo estágio o jogador é obrigado a voltar para o início da fase! Não importa todo o esforço que ele teve para chegar ao último chefe: se todas as vidas se esgotarem, e ainda sim ele quiser continuar jogando, vai ter que passar todos os perigos da fase novamente. Sonic Wings 2 é um game divertido e viciante, mas terminá-lo é coisa para poucos.

Conclusão

No mundo do cinema normalmente as continuações de grandes filmes acabam decepcionando os seus fãs, com seqüências horríveis, muitas feitas apenas visando o lucro fácil. É bom perceber que, salvo raras exceções, o mesmo não ocorre no mundo dos games, e Sonic Wings 2 é um dos bons exemplos de como uma continuação deve ser. De forma sábia, os produtores mantiveram nesta continuação

tudo o que havia dado certo no game original, mas souberam também ir um pouco além, permitindo novas possibilidades para os jogadores, como a livre formação de duplas. Contando também com uma parte técnica ainda melhor, Sonic Wings 2 supera seu antecessor em todos os sentidos, o que é algo realmente ótimo para os fãs da franquia. O que já era bom, ficou ainda melhor!



andrebredder@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

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

NOTA
8.5



A tarefa de avaliar jogos antigos é complexa e totalmente diferente do modo que avaliamos os jogos atuais. Devemos lembrar, principalmente, de como os hardwares antigos eram limitados. Além disso, entra em questão um fator muito importante: a nostalgia. Pensei nisso tudo quando comecei a analisar Crüe Ball.

Lançado pela Electronic Arts em 1992, com exclusividade para o Mega Drive, este jogo trouxe para nossas telas

quase toda a loucura que girava em torno das grandes bandas de Glam Rock da década de 80, mais especificamente, a banda Motley Crüe. Se há um casamento perfeito entre dois universos, esse casamento é entre o gênero pinball e o bom e velho rock and roll. Crüe Ball, apesar de ser um jogo mediano, tem em sua trilha sonora o charme para ficarmos ao menos curiosos em relação a ele. Quem conhece a banda Motley Crue sabe da qualidade de suas músicas. Dona de grandes clássicos dos anos 80, a banda foi

formada em Los Angeles, Califórnia, em 1981. Infelizmente, e talvez devendo à limitação do hardware do Mega Drive, este jogo contém apenas as três músicas (todas instrumentais aqui) de maior sucesso do grupo: Dr. Fell Good, Live Wire e Home Sweet Home.

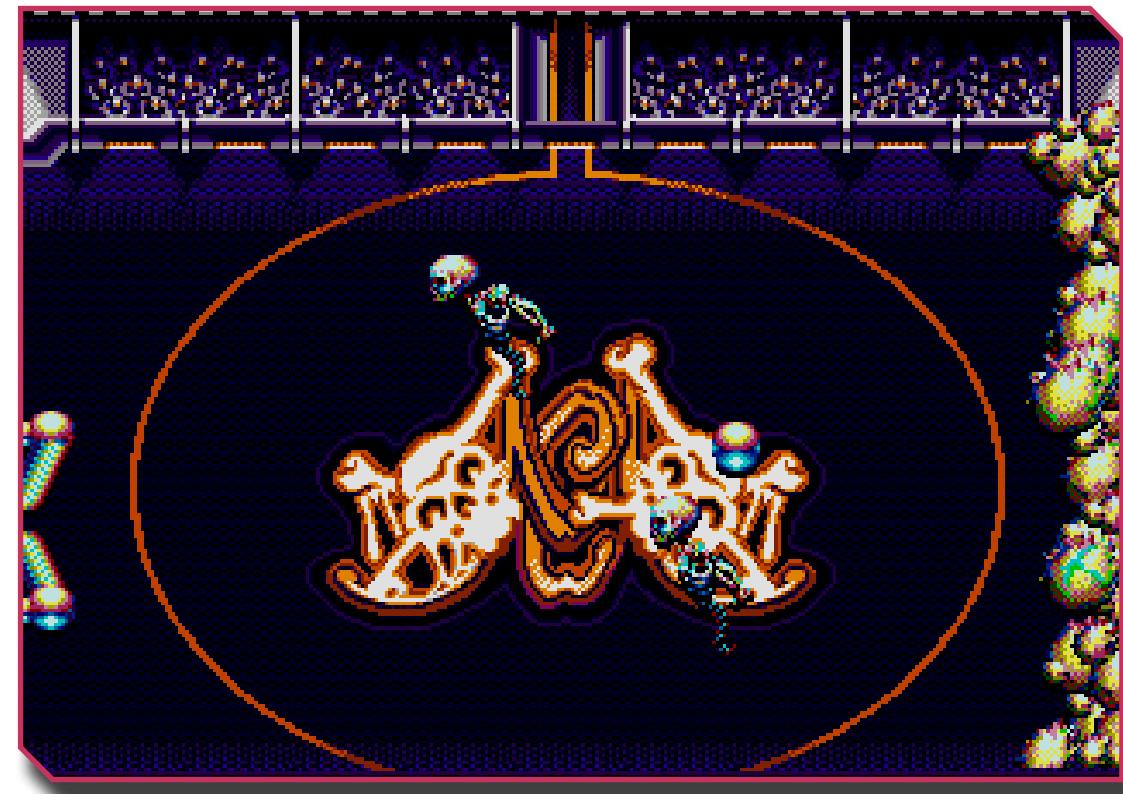
Infelizmente, a participação dos membros da banda no jogo ficou restrita ao desenvolvimento do projeto, portanto, não espere encontrar nenhum dos quatro integrantes durante a partida.

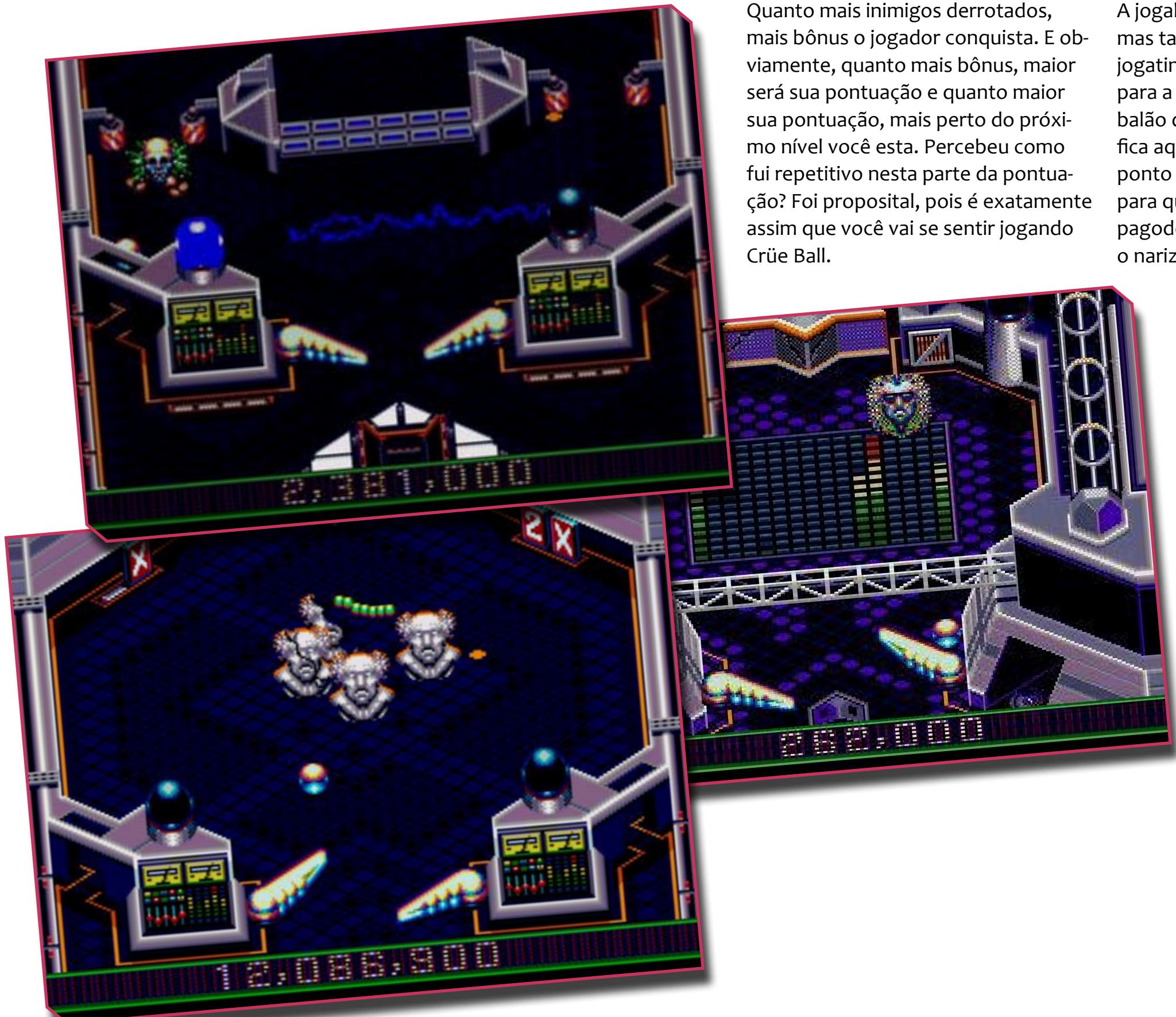


A história é bem simples: você precisa avançar por nove níveis até enfrentar o chefão Mr. Gore, o espírito do anti heavy metal que quer acabar com este estilo musical. Para isso, você precisa alcançar objetivos determinados pela mesa e só quando estes objetivos forem alcançados é que você avança para o próximo nível. São nove níveis praticamente idênticos. São tão idênticos que depois de determinado tempo de jogo, você nem percebe que está em outro nível. Cada mesa fica dividida em três partes, sendo que para alcançar a terceira parte, antes é preciso concluir todos os objetivos das duas anteriores. Nesta terceira parte é onde enfrentamos o subchefe. É tudo muito fácil, mas cansativo, já que é preciso rebater a bola dezenas

de vezes nos inimigos para mata-los. Fazendo isso, abrirá uma nova porta, deixando um tipo de botão de volume (sim, aquele mesmo dos aparelhos de som). É através deste botão que você alcançará o fim da fase, por assim dizer.

O design das mesas é interessante e nos faz lembrar o Rock and Roll, mas como já dito, é repetitivo. Luzes, flippers, portas, bunkers e tudo mais que encontramos nas mesas de pinball estão muito bem representados aqui. Mas não é só rebater a bola de aço nos flippers e demais botões pela mesa, é preciso destruir alguns inimigos que transitam imbecilmente pela mesa: crânios com pernas, larvas, palhaços demoníacos e etc.





Quanto mais inimigos derrotados, mais bônus o jogador conquista. E obviamente, quanto mais bônus, maior será sua pontuação e quanto maior sua pontuação, mais perto do próximo nível você esta. Percebeu como fui repetitivo nesta parte da pontuação? Foi proposital, pois é exatamente assim que você vai se sentir jogando Crüe Ball.

A jogabilidade não é das melhores, mas também não atrapalha de fato a jogatina. O único ponto negativo fica para a física da bola, que parece um balão de ar. Quanto à questão do som, fica aqui o ponto positivo. Aliás, é o ponto forte do jogo. Mas isso, claro, para quem curto o estilo. Se você é pagodeiro, funkeiro e etc, talvez torça o nariz.

Mas Don, vale a pena jogar? Sim, vale muito a pena. Apesar de ser repetitivo, (muito por sinal), pelo valor nostálgico, principalmente para quem viveu e curtiu muito a década de 80.

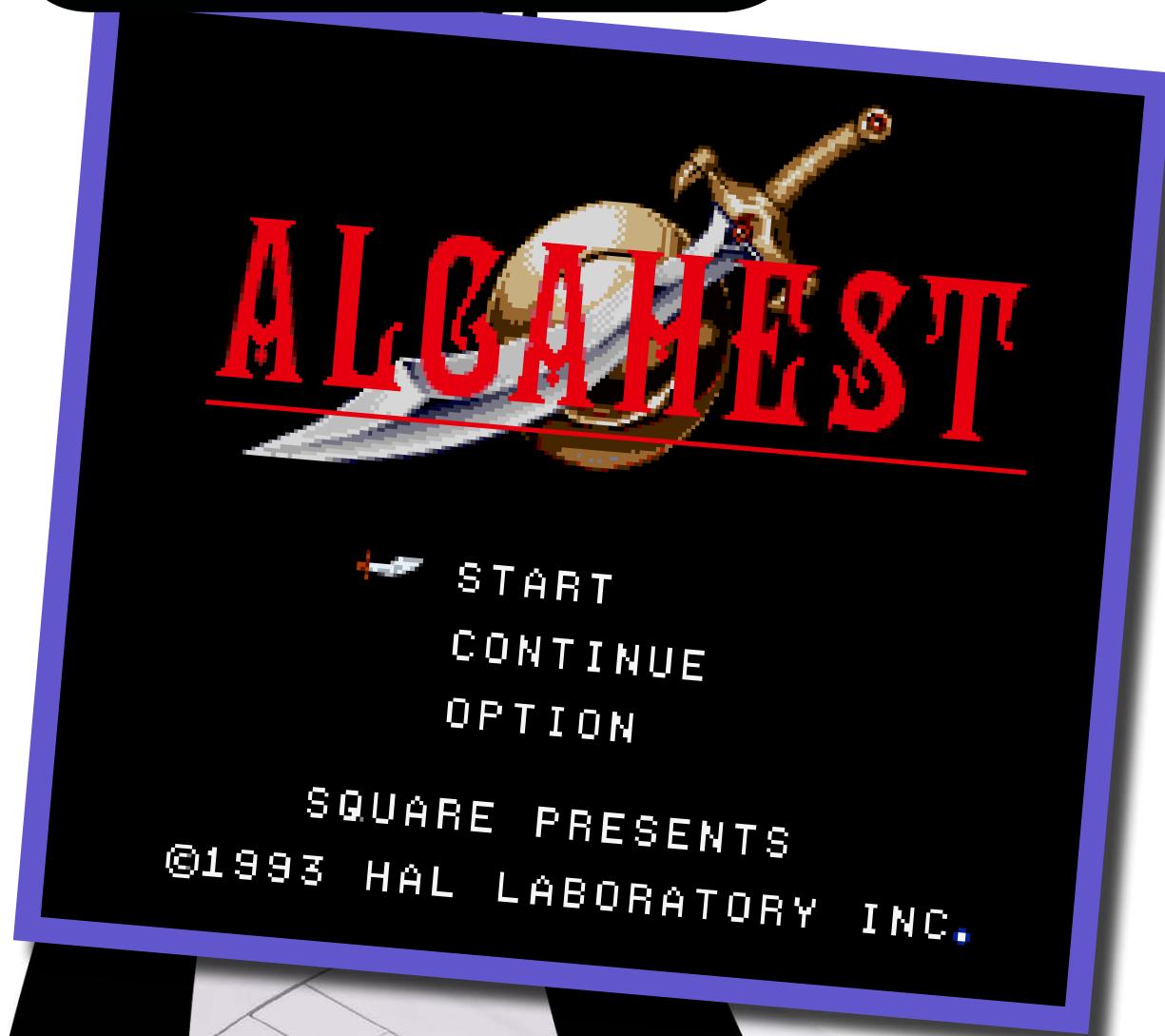


contato@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

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

NOTA
6.5



Quem viveu nos anos 90, com certeza deve lembrar-se que foram os tempos mais gloriosos para os jogos de RPG nos consoles. Chefiado por Breath of Fire, Chrono Trigger, Final Fantasy, Dragon Quest, Phantasy Star e outros, o estilo propagou-se no mundo inteiro e acabou atingindo um sucesso inimaginável, deixando a marca na história dos consoles. Uma das grandes responsáveis por este sucesso todo foi a produtora deste jogo aqui, nomeada de Squaresoft (atual Square-Enix), a qual lançou Chrono Trigger e a série Final Fantasy.

Contudo, indo na contra mão da fórmula que estava imperando na época, a Squaresoft resolveu tentar inovar o estilo de seu novo jogo, misturando os dois estilos preferidos do pessoal: Ação e RPG. A combinação destes dois fatores em apenas um jogo foi uma revolução, mesmo que sua jogabilidade lembre um pouco Legend of Zelda, este título possui seus próprios elementos inovadores. Desenvolvido pela HAL Laboratory, publicado pela Squaresoft e chefiado por Atsushi Kakuta, Jun Ishikawa além de nosso velho conhecido Satoru Iwata, no dia 17 de dezembro de 1993 foi lançado no Japão o jogo Alcahest.

A História

Como a história recente dos consoles nos mostra, a nossa querida Square sabe muito bem como trabalhar no enredo de seus jogos, e obviamente neste não poderia ser diferente. Por mais que a trama seja comum e sem muitos elementos que nos forcem a raciocinar um pouquinho mais, a empresa conseguiu trabalhar com uma história simples por um longo período de tempo, fazendo com que o jogador prenda sua atenção ali do início ao fim do jogo. A cada milênio uma estrela vermelha brilha no céu, e o que poderia ser apenas mais um fenômeno da





natureza era na verdade uma espécie de ligação entre dois mundos. Desta estrela surgiu uma entidade maléfica e sobrenatural chamada Alcahest, que veio do mundo da escuridão para o nosso com o objetivo de assolar a terra, trazendo medo e pânico para os habitantes do planeta.

Mas nem tudo são flores para Alcahest, pois o planeta possuía um herói que seria capaz de qualquer coisa para proteger a todos. Um guerreiro muito corajoso e detentor de habilidades fora do comum, juntamente com o poder dos quatro Guardiões Elementais, travou uma grande batalha e após muito sacrifício conseguiu derrotar o monstro e o selar por mais mil anos.

Mil anos se passaram e como já era esperado a estrela vermelha brilhou novamente e Alcahest estava de volta, infelizmente nosso antigo herói já havia partido a muito tempo e agora precisaríamos de outro guerreiro para combater a maldade. Eis que dentre o caos surge Alen, um jovem corajoso que tem a incumbência de selar novamente Alcahest em sua dimensão, mas para isto acontecer ele precisa capturar os quatro Guardiões Elementais: Água, Fogo, Terra e Vento.

Como todo bom vilão sempre tem muitos inimigos, não seria o monstro Alcahest que iria escapar desta, e além de Alen, você ainda terá a ajuda de cinco vigorosos e determinados guerreiros em sua jornada, cada um com uma habilidade especial.

Garstein é um andarilho que cruza todo o mundo buscando sabedoria e poder, ele é um mago muito forte, mas que ainda precisa evoluir muito. O Ciborgue Magna tem a habilidade de disparar fortes projéteis contra os inimigos, ele se uniu ao grupo após Alen salva-lo de sua cidade destruída, ficando assim com uma dívida de sangue. Elikshil é uma poderosa feiticeira com poderes de cura, Alcahest destruiu seu reino e ela busca por vingança. Sirius o Guerreiro também teve seu reino destruído pelo monstro e sonha poder destruir o culpado um dia. Por fim a Deusa Dragão Navis, a qual teve sua dimensão invadida por Alcahest, ela uniu-se ao grupo após ser vencida por Alen em um duelo.

Com o grupo formado agora é hora da ação, unindo forças e com motivação de sobra, estes guerreiros irão tentar impedir que o monstro Alcahest devaste o mundo ainda mais, e sua missão é unir os quatro Guardiões Elementais assim como foi feito no passado e selar o vilão por mais mil anos, trazendo assim paz e sossego para os habitantes do planeta.

sidade de cenários é algo espetacular, além de serem muitos eles são ricos em detalhes e cores, não deixando aquele ar monótono que muitos RPG's traziam. Durante todo o jogo você irá passar por inúmeros cenários, desde as mais escuras masmorras até campos floridos, palácios destruídos, laboratórios super tecnológicos e muitos outros locais, fazendo com que tenhamos uma sensação muito boa ao jogar.

A animação dos personagens é outro ponto muito forte do game, os inimigos são muito bem detalhados e os chefes de cada estágio são ainda mais. É claro que com a limitação gráfica da época não poderíamos exigir uma

Atributos Técnicos

Partindo do ponto gráfico, Alcahest é impecável e surpreende positivamente para sua época, a parceria Square e Nintendo sempre deu muito certo e desta vez não seria diferente. A diver-





diversidade imensa de inimigos, fazendo com que muitos deles se repitam no decorrer do jogo mudando apenas a cor e a força. Os personagens principais são os mais bem feitos, todos os guerreiros de seu grupo têm os movimentos com o frame perfeitamente ajustado e também com traços ótimos.

Os golpes e as magias desferidas tanto por você ou pelos inimigos possuem efeitos maravilhosos que deixavam as pessoas de cabelo em pé. Se por um lado graficamente o jogo

era muito forte, no quesito som este título deixa a desejar, e muito. Os efeitos sonoros são demasiadamente mal feitos, cada som desferido por algum inimigo comum ou até mesmo chefes é uma pancada nos ouvidos, trazendo chiados e barulhos esquisitos que não são nada agradáveis. Talvez por terem priorizado o resto dos elementos acabaram esquecendo do som, tudo bem que a trilha sonora não é das piores e as introduções dos chefes são boas, mas se formos comparar aos outros aspectos, este sairá totalmente em desvantagem. Mas voltando a falar de

coisas boas, vamos entrar no mérito da jogabilidade, que ao lado dos gráficos é outro ponto fortíssimo do game. Aqui teremos o elemento que torna o jogo ainda mais atrativo, caminhando pelo cenário você vai matando os inimigos e passando por obstáculos onde terá que procurar chaves ou simplesmente pular de um ponto ao outro.

Ao entrar em uma caverna você terá que usar uma tocha para poder enxergar em toda aquela escuridão e também do martelo para abrir as paredes.

Tais elementos não eram comuns em jogos da época, sendo um grande acerto dos desenvolvedores nesta obra. Dentre outras especificações da jogabilidade, a que mais chama a atenção é a possibilidade de utilizar o poder dos Guardiões Elementais para lhe ajudar na batalha, onde dependendo do Guardião que foi escolhido o golpe desferido pelo personagem será diferente e com danos maiores ou menores.

Você também pode usar o Guardião como um summon, invocando o mesmo na batalha e provocando danos ainda maiores, porém com um custo de MP bem elevado. Como não poderia faltar em um jogo com elementos de RPG são os itens de cura, onde durante sua aventura encontrará diversos destes que lhe recuperem HP e MP.

Conclusão

Chegando ao final deste jogo temos apenas uma certeza: vale muito a pena jogar. Mesmo que ele tenha algumas limitações no quesito som, Alcahest é um jogo indispensável para quem é fã deste estilo, ou até mesmo que apenas tenha uma curiosidade em testar, garanto que não se irá se arrepender.

Tentando inovar a Square criou um ótimo jogo, mas que infelizmente não ganhou a fama merecida e nem mesmo o reconhecimento de algumas pessoas, muitos que gostam de RPG's japoneses nunca se quer ouviram falar neste jogo, que foi um dos pioneiros do estilo na década de 90. No fritar dos ovos chego a conclusão que Alcahest é um jogo acima da média e que merece uma atenção maior do gamers.

alexandrewoloski@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL

SONORIDADE

CONTROLE

DIVERSÃO

NOTA

8.5

RETRO PLAYERS

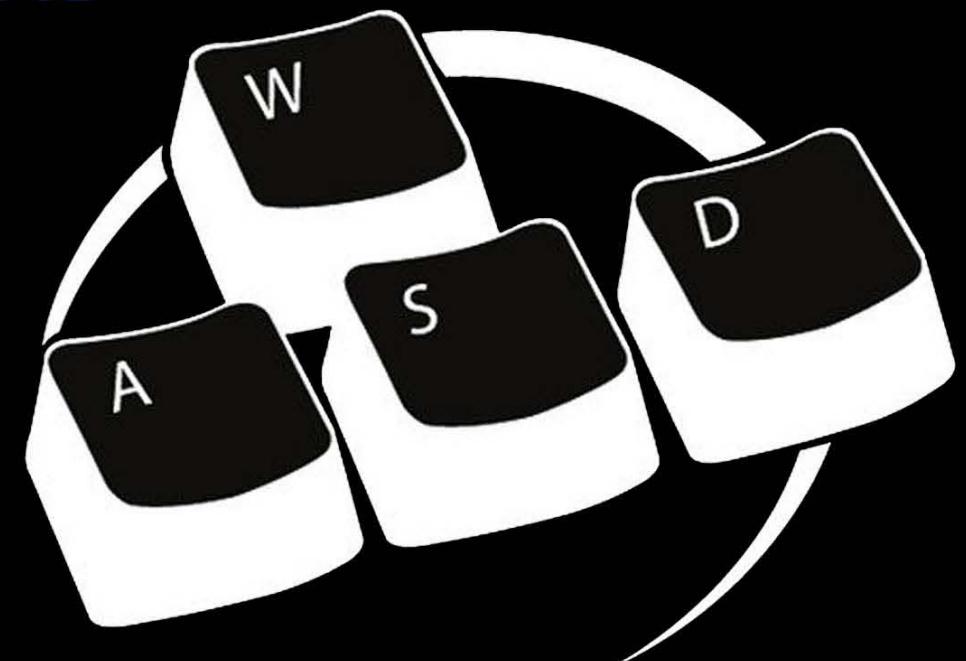
RETROADVENTUREIROS DESBRAVANDO RETROMUNDOS



NINTENDO BLAST



GAME RECOMENDA



WASD

www.portalwasd.com

COMUNIDADE
MEGA DRIVE



ESTE JOGO ME LEMBRA...

por Mestrechronos Daiô



Além dos colegas de escola e amigo, teve uma época que a tive a minha irmã como companheira nos jogos de Mega Drive. Claro que as vezes o que mais chamava a atenção dela eram os jogos da Disney como Castle of Illusion ou Pocahontas, mas quando rolava um “jogo de andar e matar” - que era como eu chamava os beat n’up - ela sempre estava disposta a participar da pancadaria.

Enquanto com os amigos havia discussão para saber quem seria o Donatello ou quem escolheria o Axel, com minha irmã tudo ficava mais tranquilo porque ela sempre escolhia as personagens femininas (ou o Michaelangelo, santa tartaruga).

E um título que gostava muito de jogar com em irmandade era o Crude Buster. Vamos entrar no contexto da época: Eu com meus 11 anos, ela com 7. Enquanto me encontrava na fase de comprar revistas de games, passar boatos pra frente, guardar dinheiro do lanche para torrar na locadora e sempre rezando para que meu nome chegasse logo ao topo do caderninho de reserva, a minha irmã estava a par de tudo isso e só queria brincar. E quando jogávamos juntos, o que mais rolava eram apelidos para identificar as coisas no jogo.

E Crude Buster era otimizado para isso !

Nós pegávamos os objetos na tela para jogar nos “magrelinhos”, tentávamos pegar as bombinhas do “papai noel do mal” para lançar de volta, nos abaixáva-

mos para escapar da “mão que esticava” do “robocop do jason”, na fase de bônus eu sentava bordoada na máquina pra ela ficar “bebendo coca”, mas o melhor era que sempre que chegávamos em algum chefe que era mais difícil, eu partia pra cima e ela falava “Vou ficar lavando roupa !”

Quer saber o que isso significa na prática ? Termine de ler a revista, pegue esse jogo e logo que começar, segure para baixo e fique apertando A repetidamente. Esse é o movimento “lavar roupa”, pois se o chefe escapava de mim e partia para cima do segundo player, ela já o conseguia agarrar e jogá-lo pra frente.

Dessa maneira que sempre fechávamos o jogo, com todos os continues usados no último chefe onde o “lavar roupa” era inútil e virava o maior rolo !

O tempo foi passando... com isso fomos jogando menos juntos pois a medida que crescímos, cada um seguia com seus amigos e maiores interesses em comum, e hoje com 28 anos nas costas vou tocando minha vida em outra cidade longe da família...

Mas esses dias, quando fui visitá-los no feriado de maio, logo que chego onde fica a parte social da casa, lá estava minha irmã jogando Mega Drive no emulador com o cunhado. Ele olha para mim na porta e fala pasmo “Caramba, tua irmã é viciada !”, e sem eu ver a tela, o som que estava rolando denunciava qual game estava com bastante roupa suja pra lavar :)

