

GOMES

Divers

res

SÊNIOR

SÊNIOR!



ESTE JOGO ME LEMBRA
ALEXANDRE WOŁOSKI

Baú da
Sênior

JOGOS OBSCUROS
TIRADOS DO FUNDO
DE NOSSO BAÚ

25th
FINAL FANTASY
ANNIVERSARY

momento **GAMER**
BACK TO THE FUTURE II & III
WORLD OF ILLUSION
PHANTASY STAR
DR. CAOS

ToeJam & Earl

1 MODO **2**
COOPERATIVO

A DUPLA DE ALIENIGENAS MAIS
DESCOLADA DO MEGA DRIVE
MOSTRA A BATIDA DO HIP HOP

ANO IV
ED.
15



Mano Beto

manobeto@gamesenior.com.br

EDITORIAL

Ano IV - ED. 15

Setembro 2012

E já são três anos levando até você, amigo leitor, o mundo dos jogos clássicos através da revista *Game Sênior - Diversão do Passado Sempre Presente*. É incrível como o tempo passa rápido, mesmo quando falamos de momentos marcantes de um passado tão mágico e divertido.

A cada ano buscamos melhorar sempre nosso trabalho para satisfazer você cada vez mais. E neste ano não foi diferente. Tivemos a estréia do programa *Colecionismo Sênior* em nosso canal Game Sênior TV. Neste programa, André Nesman visita colecionadores de diversas localidades do país para mostrar um pouco da coleção pessoal de cada um. No primeiro programa Celso Affini da Comunidade Mega Drive abriu as portas da sua casa para mostrar um pouco do seu acervo. João Carlos Alves do site Old School Gamer foi o segundo convidado, para mostrar seu lar gamístico para os apreciadores de jogos e consoles clássicos.

A revista também tem novidades e a principal delas é a forma como os jogos serão avaliados daqui em diante. O clássico Review deu espaço ao *Momento Gamer*. A princípio ele continua o mesmo, com sua avaliação técnica dos principais pontos do jogo, mas no final ao invés das notas por quesito (gráfico, som, jogabilidade e diversão), teremos uma nota geral para finalizar esta primeira parte da avaliação. A segunda parte é a grande novidade desta edição. O *Além do Spoiler* é um momento que nosso redator irá falar da sua completa experiência com o jogo. Ou

seja, trata-se de um pós-jogo que será compartilhado com você para ser discutido minuciosamente. Grande parte desta experiência terá alguns spoilers, mas fica a sua escolha, ler ou não, esta parte da análise. Se você nunca jogou o game, deixe para ler o *Além do Spoiler* depois, caso contrário, fica nosso convite para esta nova experiência sobre falar de jogos de gamer para gamer. Outra novidade é a seção *Baú da Sênior*. Nesta seção, iremos falar de jogos pouco conhecidos do grande público, e para estreiar em grande estilo, Rafael Marques apresenta Us Championship VolleyBall.

ToeJam & Earl é o destaque desta edição assinada por Alexandre Woloski junto com os amigos do Violão de 8 Bits, em mais uma novidade da revista Game Sênior: *O Modo Cooperativo*. Em algumas matérias, teremos o auxílio de convidados especiais que entendem do assunto ou de algum item da matéria. Neste caso, os violeiros pixelados falam da trilha sonora funk deste clássico do Mega Drive.

E não podemos esquecer que a maior série de RPGs completa seus 25 anos e Ney Lima foi encarregado de preparar uma mega matéria sobre Final Fantasy.

Com tantas mudanças é fundamental que vocês opinem. Precisamos disso para continuar fazendo um ótimo trabalho sempre, afinal tudo isto é feito para vocês.

Três anos de Grupo Game Sênior.
Parabéns pra você.

EDITORES CHEFES

Mano Beto
André Nesman

EDITOR WEB
Mano Beto

DIRETOR DE ARTE
Ney Lima

CAPA e DIAGRAMAÇÃO
Ney Lima

REDATORES
André Nesman
André Breder
Alexandre Wołoski
Rafael Marques
Fabiano Porto

REPORTAGEM
Mano Beto
André Nesman

DISTRIBUIÇÃO e MARKETING
Mano Beto

REVISÃO
José Augusto
Jorge Henriques

CORRESPONDENTE - RJ
Fabiano Porto

COLABORADORES
NESTA EDIÇÃO
Daniel Gomes

GAME SÊNIOR
É UMA PUBLICAÇÃO
GRATUITA VIA DOWNLOAD

EXPEDIENTE *Os Nostálgicos de Plantão*



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



JOSÉ AUGUSTO
jaroachaf@gamesenior.com.br



RAFAEL MARQUES
rafaelmarques@gamesenior.com.br



JORGE HENRIQUES
jorge@gamesenior.com.br

NOSSOS CONTATOS
CLICK E ACESSE



FABIANO PORTO
contato@gamesenior.com.br

sUmáRio



especial
fiNaL faNtasY
comemorando
25 anos
05

capa
tOeJaM & eaRL
nossos alienígenas
descolados do
mega drive
27

baú da sênior
uS cHamPionShiP
vOlleYbaLL
tiramos do fundo do baú
para mostrá-lo aqui
47

momento gamer
cLáSsiCoS
que fazem história
no universo gamer
52

este jogo me lembra...
aLeXanDrE
woLoSkI
conta seus momentos
com fatal fury do
mega drive
87



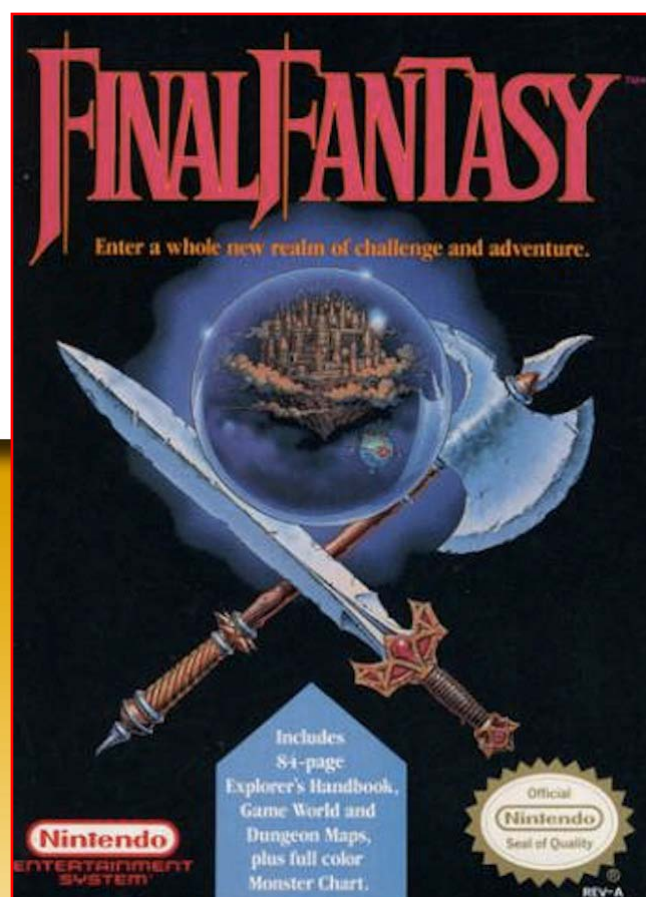
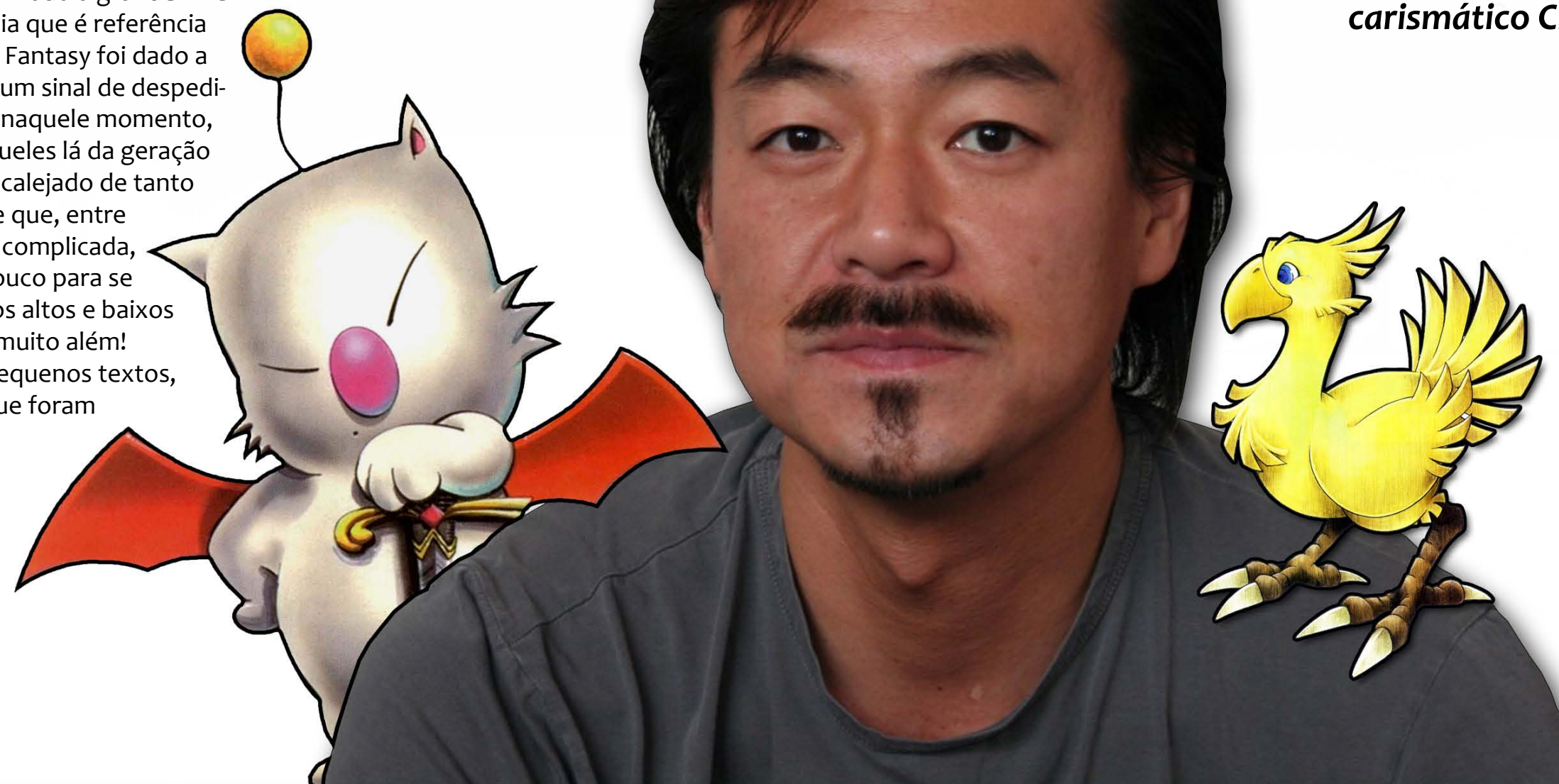
SINCE 1987
FINAL FANTASY 25th ANNIVERSARY



*"Nascia em 1987 uma fantasia,
com a pretensão de ser um final..
Mas hoje, ela parece eterna!"*

Foi apresentado ao mundo o primeiro jogo de uma série onde muitos não acreditavam em seu sucesso, e quem diria, até mesmo seus próprios criadores não acreditavam no seu potencial. Este mesmo jogo trazia um mundo épico de fantasia, recheado com batalhas entre a espada e a magia, seu nome é Final Fantasy. Seu criador, Hironobu Sakaguchi junto com sua equipe, entre ela estava Yoshitaka Amano e o mestre Nobuo Uematsu inspirados em outro grande RPG chamado Dragon Quest, deram origem a essa franquia que é referência de RPG no Japão e no resto do mundo. O nome Final Fantasy foi dado a este jogo como aposta, caso não desse certo, sendo um sinal de despedida, devido à situação ruim que a empresa vivenciava naquele momento, era tudo ou nada. E você que é fã de carteirinha, daqueles lá da geração 8 Bits, com certeza você é um sênior com o dedão já calejado de tanto apertar botões, comemore! São 25 anos de uma série que, entre poucas, sobrevive nos dias de hoje, em uma geração complicada, onde a inovação, criatividade e a audácia parecem pouco para se obter sucesso. Ao longo desses 25 anos, foram muitos altos e baixos e pelo que parece, continua firme e forte e irá além, muito além! Vamos recapitular toda a série principal em nossos pequenos textos, pequenos, mas carregados com muito carinho, porque foram feitos de fã para fã!

Hironobu Sakaguchi e dois dos maiores símbolos da franquia, o Moogles e o carismático Chocobo



O primeiro Final Fantasy criado por Hironobu Sakaguchi foi um marco na história dos RPGs e no console NES da Nintendo

- por NEY LIMA -





O dia era dezoito, o mês era dezembro e o ano era 1987... Nesta data, foi lançado o primeiro Final Fantasy para o console Famicom da Nintendo, que trouxe um enredo ambicioso para sua época. Final Fantasy apresentou uma história sobre os quatro Guerreiros da Luz (The Light Warriors), que tinham como objetivo restaurar os quatro cristais e acabar com demônios elementais para manter a estabilidade do planeta em meio a confusões temporais. Esses personagens, sem carisma ou personalidade podiam ser renomeados pelo jogador como quisesse, o diferencial era a possibilidade de escolher entre seis classes para cada um deles, entre elas: Fighter, Black Mage, White Mage, Thief, Red Mage e Black Belt. Com isso, o jogador podia criar suas próprias estratégias de combate com qualquer tipo de grupo e com uma variação considerável. Uma curiosidade é que também foi questionado o nome Fighting Fantasy para o RPG, mas por motivos de patente, o nome Final Fantasy foi o escolhido, mesmo com a rejeição de alguns dos desenvolvedores.

O QUE FINAL FANTASY MOSTROU EM SUA ESTREIA?

FF mostrou gráficos muito simples, um sistema de jogo com poucas opções e uma dificuldade pra nenhum gamer hardcore botar defeito. Suas batalhas se resumiam a turnos fixos que seguiam uma ordem entre os personagens e inimigos (básico para qualquer RPG). A quantidade de magia era controlada pelo level de experiência do personagem, quanto maior o seu level, mais magias aquele personagem poderia lançar (economizar magias era fundamental nas dungeons). Acredito que a criação das classes (o futuro sistema de Jobs) para cada personagem tenha sido a grande idéia, o diferencial dentro do jogo e ajudou a dar identidade a Final Fantasy além de sua proposta de ser um RPG simples por sua mecânica, mas que trouxe um desafio enorme para os fãs.



FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII

Passado-se praticamente um ano após o primeiro game, Final Fantasy II foi lançado no dia 17 de dezembro de 1988 apenas no Japão, após a franquia cair no gosto dos jogadores nintendistas. Trazendo muitas novidades em relação ao primeiro game, Final Fantasy II mostrou um enredo mais interessante e envolvente. Os personagens principais ganharam mais profundidade e emoção dentro do contexto, com direito a diálogos mais trabalhados diferenciando-os, uns dos outros. Sua história dramática gira em torno dos personagens; Maria, Firion e Guy que durante uma guerra, buscam o irmão desaparecido de Maria chamado Leon, juntando-se aos rebeldes em confronto ao império de Palamecia, comandado por um temível imperador que fez um pacto com o demônio. Muitos afirmam que foi em FF II que a franquia começou a apresentar traços muito semelhantes com a saga Star Wars. Podemos perceber isso ao confrontarmos a história de um com o outro. Outra curiosidade é que, reza a lenda que a Squaresoft nesta época cogitou de lançar FF II no mercado americano e já tinha em mãos um cartucho protótipo traduzido, mas houve o cancelamento por parte de um “pequeno” desentendimento com a Squaresoft americana. FF II foi o primeiro a mostrar os famosos chocobos e um personagem com o nome Cid que futuramente se tornaria marca registrada na série.

O QUE FFII MOSTROU DE NOVIDADE?

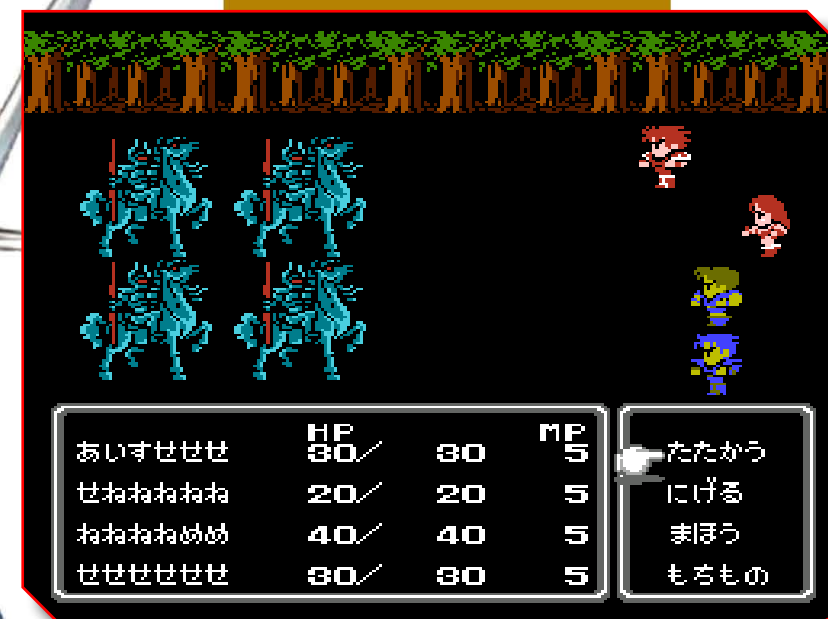
FFII aboliu totalmente o sistema de level dos personagens e sua mecânica de evolução baseava-se no seguinte: Quanto mais o personagem usava determinado ataque, mais forte ele se tornaria. Quanto mais magias ou ataques físicos fossem usados, os mesmos ficariam mais fortes e causariam mais danos ao oponente, o mesmo acontecia com seus atributos. Essa questão foi inovadora e ao mesmo tempo muito audaciosa para os fãs. Além disso, o jogo trouxe também um sistema de palavras-chave, onde o jogador precisava decorá-las para usar em determinadas partes do jogo.



ESPECIAL

FINAL FANTASY

25 ANOS



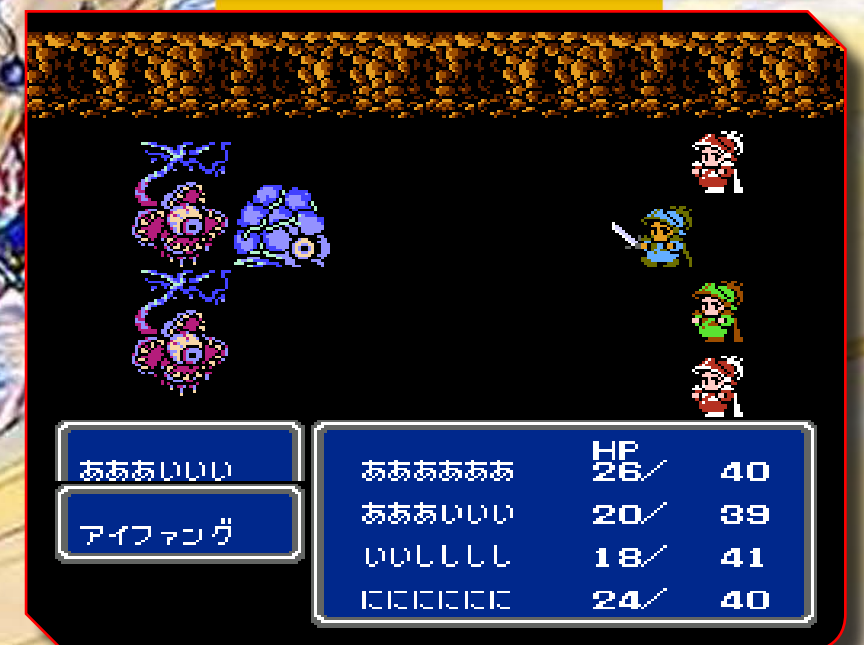
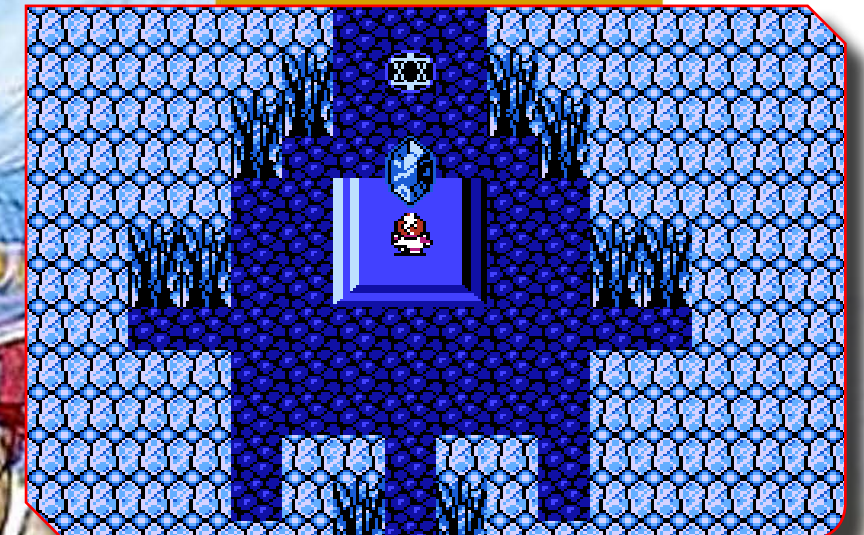
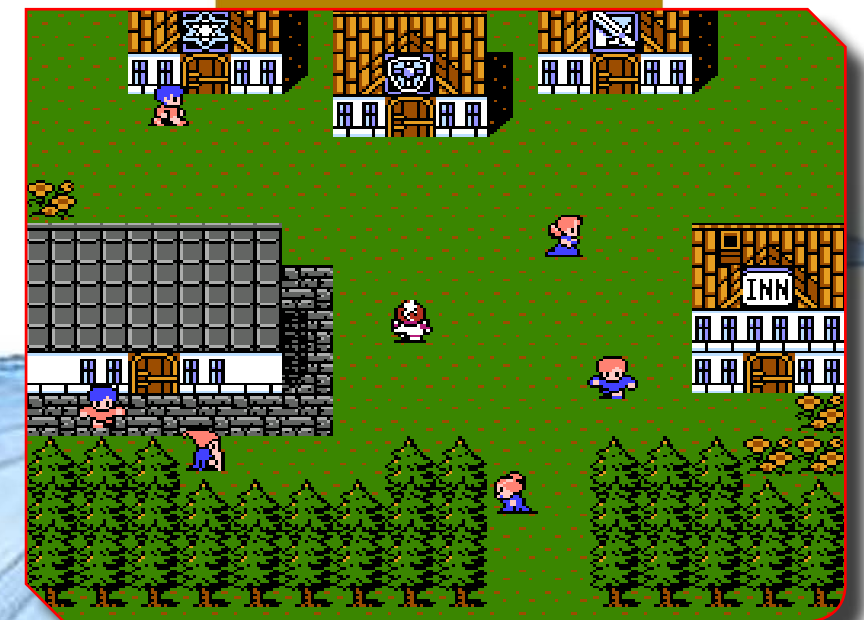
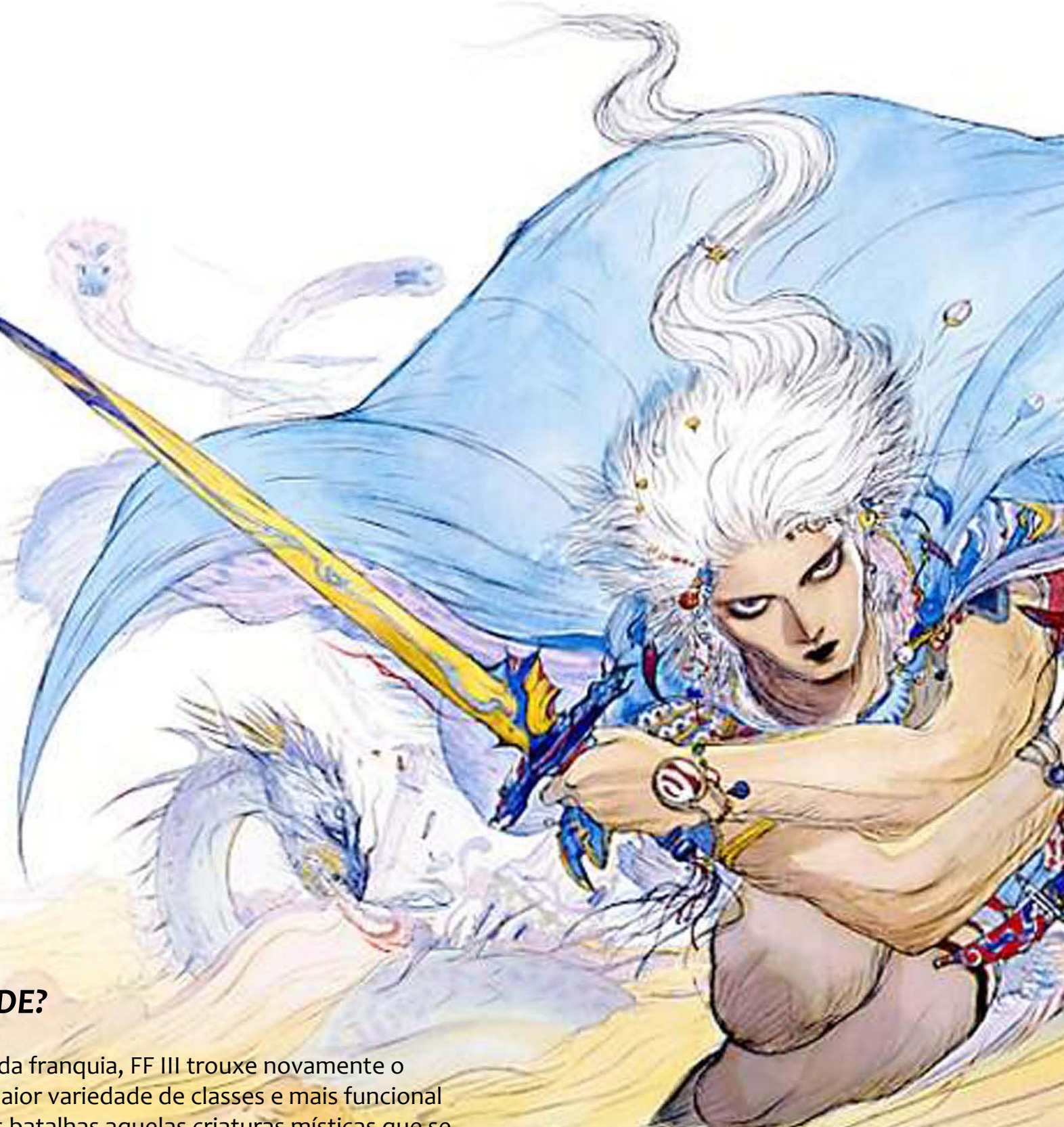
FINAL FANTASY III

ファイナルファンタジーIII

FFIII foi o último RPG para nosso querido “Nintendinho 8 Bits” e fechou com chave de ouro esse ciclo, após ser lançado no dia 27 de abril de 1990 no mercado nipônico. Esse jogo também não foi lançado no mercado americano naquela época, mesmo sendo um sucesso no Japão. Desta vez, a imensa história gira em torno de quatro jovens órfãos: Luneth, Arc, Refia e Ingus que deixam o orfanato onde vivem e encontram o Templo do Cristal que é o ponto de partida para grandes aventuras. Os Gulganos, um círculo de profetas cegos, profetizaram que um dia os guerreiros da Luz (Warriors of Light) surgiriam para restaurar o equilíbrio entre o bem e o mal. E isto veio acontecer graças a um antigo mago, pupilo do antigo feiticeiro Noah, criador do universo. Esse pupilo invoca a Nuvem das Trevas, um ser maligno que precisa ser banido do mundo ou um incontrolável vazio o consumiria totalmente. Uma curiosidade: Neill Corlett e Alex Jackson traduziram FF III para o inglês no ano de 1999, mas essa versão não era oficializada pela Squaresoft. Mesmo assim, deixou muita gente feliz. FF III foi o primeiro RPG da série a mostrar os Moogles, os Fat Chocobos, além da possibilidade de invocar criaturas místicas durante as batalhas (as famosas Summons), com as classes Conjurador e Summoner.

O QUE FF III MOSTROU DE NOVIDADE?

Além dos fofinhos Moogles que viraram símbolo da franquia, FF III trouxe novamente o sistema de classes bem mais interessante, com maior variedade de classes e mais funcional que no primeiro game, além de adicionar em suas batalhas aquelas criaturas místicas que se tornariam famosas dentro da série, são elas: Odin, Shiva, Ramuh, Titan, Leviathan e Ifrit.



FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーⅣ

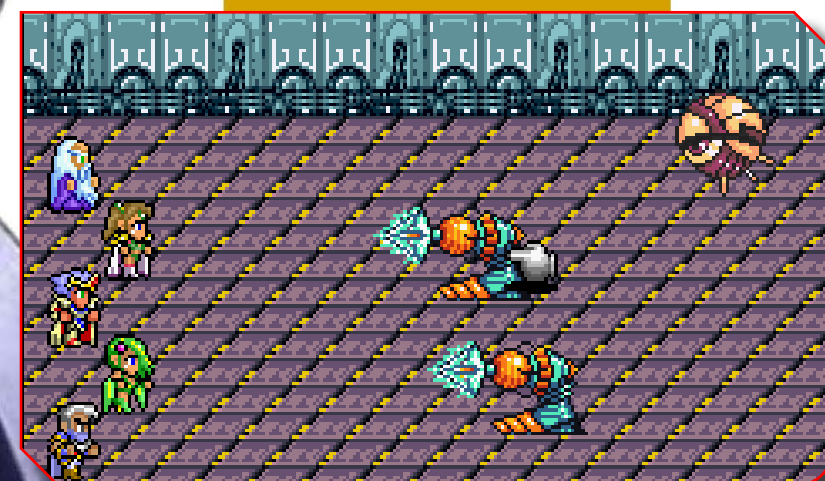
Evolução foi a palavra chave na produção deste RPG e FF IV foi abençoado com a transição da geração 8 Bits para a 16 Bits com o novo console da Nintendo, o Super Famicom. Com lançamento em terras nipônicas no dia 19 de abril de 1991, o quarto game da franquia mostrou um amadurecimento por parte da equipe que contou com a direção de Yoshinori Kitase. Gráficos melhores, músicas mais trabalhadas e trama envolvente. E por falar em trama, a Square marca o início de enredos memoráveis na série e podemos dizer que foi com Cecil e companhia, onde tudo começou. A história mostra a trajetória do cavaleiro negro chamado Cecil, capitão da força aérea Red Wings, que em nome do seu reino realiza vários crimes, mas arrependido, tenta dar a volta por cima. A Square também dá início a grandes vilões que passamos a odiar e a amar ao mesmo tempo, como o caso de Golbez que manipula Kain para trair e matar Cecil, seu melhor amigo! Uma curiosidade: A Square-soft tinha planos para lançar FF IV para o Nintendinho 8 Bits, mas a Nintendo bateu o pé e insistiu que fosse lançado para seu mais novo console de 16 Bits e com isso, a equipe de desenvolvimento mudou os planos e a série migrou para o Super Famicom. Outra curiosidade é que no game há uma sala secreta em uma quest onde podemos ver personagens que representam os programadores de Final Fantasy IV.

O QUE FF IV MOSTROU DE NOVIDADE?

FF IV foi o primeiro a mostrar novas espécies de chocobos, diferenciados por sua coloração e habilidades. Evoluiu o sistema de batalha e apresentou o que se tornaria o famoso sistema ATB (Active Time Battle), que por sinal, trouxe combates mais dinâmicos e desde então, foi usado em vários outros FFs. Também foi o primeiro a utilizar cinco personagens juntos durante uma mesma batalha.



ESPECIAL FINAL FANTASY 25 ANOS



FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV™

O quinto RPG da Square foi lançado em 6 de dezembro de 1992 no Japão ainda para o Super Famicom e manteve as expectativas dos fãs da série, que puderam apreciar mais uma boa história. História essa que conta com o personagem Bartz e seu fiel amigo chocobo Boco, que ao encontrar um meteoro caído, conhecem um velho desmemoriado chamado Galuf que estava neste mesmo meteoro que caiu e que quase atingiu Lenna que passava por ali. Juntos, o grupo parte em busca do pai de Lenna, o rei Tycoon, que saiu para investigar o que tinha acontecido com o Cristal dos Ventos. Mais tarde são acompanhados também por Faris que lidera um grupo de piratas. Uma curiosidade: Por duas vezes a Square tentou lançar Final Fantasy V em território americano sem sucesso. Na primeira vez, o game seria lançado como “Final Fantasy III”, mas foi cancelado por causa de Final Fantasy VI, que estava muito avançado em sua produção e isso atrapalharia o trabalho dos tradutores. Na segunda vez, intitulado como “Final Fantasy Extreme” também foi cancelado por causa de Chrono Trigger, que estava em processo de lançamento e assim, os americanos ficaram chupando o dedo mais uma vez. FF V foi o primeiro da série a ter chefes secretos e muito poderosos (seria o início das Weapons?), conhecidos como Shinryu e Omega.

O QUE FF V MOSTROU DE NOVIDADE?

O sistema continuava sendo o ATB, mas agora com a adição de uma “barra de tempo” para visualização durante a batalha. A maior novidade ficou por conta do sistema de Jobs, um sistema de profissões (antigas classes) com mais de 20 delas, conquistadas ao decorrer do game. Essas profissões exigiam mais estratégia do jogador para aperfeiçoar cada habilidade de cada profissão, além de poder alterná-las a qualquer momento. O desenvolvimento do level de cada personagem era feito através do sistema de ABP.



ESPECIAL

FINAL FANTASY

25 ANOS



FINAL FANTASY VI

Memorável... Inesquecível... Emocionante! Isso resume o sexto game, que no dia 2 de abril de 1994 no Japão, consagrou-se como um dos melhores RPGs para o Super Famicom ao lado de Chrono Trigger. Nunca antes a Squaresoft nos presenteava com uma história tão fantástica, que deixou milhares de fãs emocionados com seu elenco de personagens, cada um deles com seus sonhos pessoais, seus traumas, suas fraquezas e de um carisma sem igual, onde todos possuem seu espaço e brilho nessa história. Falar de qualquer outro RPG é fácil, mas falar da grandeza de FFVI é muito difícil. Precisa jogar para crer! Seu enredo esplendoroso gira em torno da amizade em meio ao caos, explorando assuntos delicados e polêmicos como o suicídio, gravidez na adolescência, genocídio, entre outros. Esse enredo tem início quando um Império bélico tem como objetivo, ressuscitar a magia dos deuses, extinta há 1000 anos depois da guerra dos Magi. O imperador Gestahl encontra uma garota chamada Terra capaz de utilizar poderes místicos, mas Terra, junto com o ladrão Locke escapam do império com a ajuda de um grupo rebelde chamado Returns, que são contra o império e ao longo dessa história, com muitos altos e baixos, juntam-se ao grupo outros inesquecíveis personagens. Mas por trás disso tudo há um dos maiores vilões da série. Se Batman tem o Coringa, FFVI tem o insano Kefka! Recentemente o famoso portal de notícias IGN, publicou uma matéria listando os 100 melhores jogos de RPGs de todos os tempos, e quem diria, FFVI ficou em primeiro lugar!

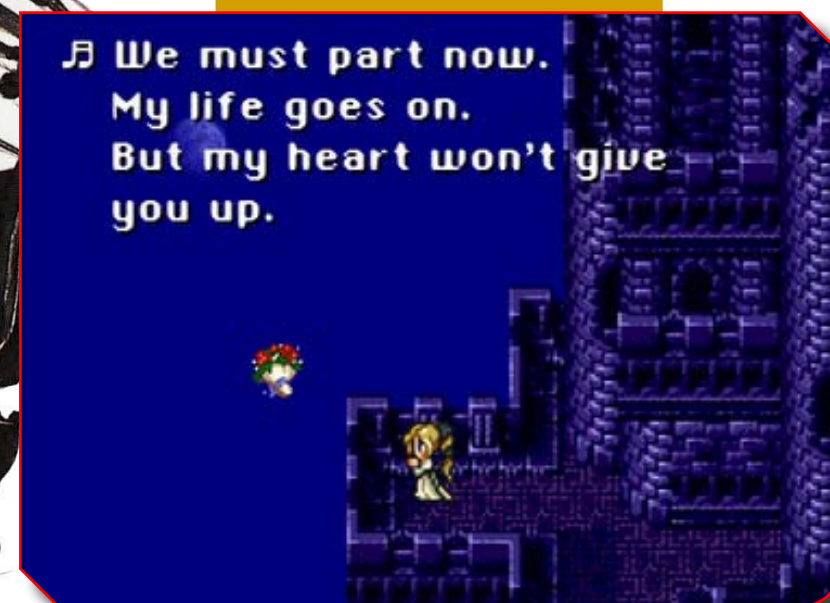
O QUE FF VI MOSTROU DE NOVIDADE?

Além dos belíssimos gráficos e da sonoridade do mestre Nobuo em Opera House, FFVI disponibilizou 14 personagens jogáveis na trama, tínhamos 27 Espers (como eram chamadas as lendárias Summons) que exerciam um papel fundamental no aprendizado das magias através do sistema de Ability Points. Não era possível alterar as profissões de cada um dos personagens, sendo ela fixa e cada qual tinha uma opção de “Comando” diferente uns dos outros nas batalhas, mas era possível implementá-los com as Relics (equipamentos especiais) acrescentando status especiais nos personagens. O conceito de “Limit Break” foi criado em FFVI com o movimento especial chamado “Desperate Attack”, que acionado quando o personagem tivesse com pouca energia durante a batalha.

ESPECIAL

FINAL FANTASY

25 ANOS





Para uma grande maioria, o auge da série surgiu com FFXVII em 31 de janeiro de 1997 na terra do sol nascente, tornando-se o RPG mais famoso de toda a franquia. A dupla Cloud e Sephiroth são sinônimos de sucesso absoluto. Mas, como isso deu tão certo? Deu certo por vários fatores e o início de tudo começou com as relações cortadas entre Squaresoft e a Nintendo, por causa da insistência da Big N em continuar com os ultrapassados cartuchos de seu Nintendo 64 e como a concorrência já usufruía da mídia em CD, a Square caiu nos braços da Sony com seu novato Playstation, levando a série FF para novas fronteiras. Com isso, FFXVII apresentou pela primeira vez, gráficos poligonais, cenas em CG com teor cinematográfico (o início dos cabelos espetados), músicas com melodias cantadas como One Winged Angel, junto uma trama praticamente impecável. Essa trama se passa em um mundo com uma temática meio ciberpunk, sendo controlado pela Shin-ra, uma organização que extraía energia Mako do planeta para fins próprios. Com isso, um grupo eco-terrorista intitulado como Avalanche, comandado pelo grandalhão Barret, recruta um ex-soldado da elite da Shin-ra chamado Cloud Strife, que é amigo de infância de Tifa Lockhart. Juntos, o grupo executa um plano e destrói um dos Reatores Mako, irritando a organização Shin-ra. Ao decorrer da trama, outro soldado da elite da Shin-ra, que se tornou uma lenda após ser dado como morto durante um incidente em Nibelheim, reaparece, mudado e com outras intensões... Esse é Sephiroth! Uma curiosidade: Reza a lenda que a Square estava na dúvida em quem seria morto no jogo por Sephiroth, se seria Aeris ou Barret, e a decisão veio através de uma conversa telefônica entre Nomura e Kitase. Pobre Aeris...

O QUE FF VII MOSTROU DE NOVIDADE?

Praticamente tudo foi novidade, sendo o primeiro jogo da série a utilizar gráficos em poligonais e ter cenas em CG, o primeiro a ter uma música realmente cantada, graças a mídia em CD e foi além, trazendo novidades no sistema de evolução que aboliu grande parte dos equipamentos de Final Fantasy VI (arma, escudo, elmo, armadura e relíquias), resumindo em apenas três itens (arma, bracelete e acessório) mas com um sistema de customização melhorado, graças aos “slots”, que as armas e os braceletes possuíam para encaixar as Matérias (esferas mágicas), possibilitando vários tipos de combinações, algumas delas devastadoras. As summons ganharam apresentações em seus ataques dentro das batalhas e os golpes especiais, chamados de Limit Breaks, receberam uma barra própria que, ao enchê-la, poderia ser acionado um ataque especial com um certo “charme” ao executá-lo. Nas batalhas, o número de personagem caiu para apenas três comparado aos jogos anteriores.





Depois do nascer do sol do dia 11 de fevereiro de 1999, os japoneses permaneceram entrelaçados neste inesquecível romance entre Squall e Rinoa, após vivenciar uma das introduções mais fan-tás-ti-cas da série. Enquanto a maravilhosa melodia de Liberi Fatali penetrava em nossos ouvidos, nos deparávamos com um duelo espetacular entre Squall e Seifer que, empunhando suas exóticas GunBlades, desferiam golpes mortais com rapidez e maestria. A Square foi mais uma vez audaciosa e nos surpreende trazendo seu mais novo RPG, recheando quatro discos no imbatível Playstation, contando uma história com ritmo mais simplista envolvendo escolas militares, confrontos pessoais, romances e mistérios em um mundo contemporâneo. Aqui, temos a escola Balamb Garden onde vários alunos são treinados e enviados a missões para testarem suas habilidades. Squall, junta-se com outros cadetes da SeeD nestas missões, mas a individualidade de Squall traz um certo desconforto entre o grupo durante a aventura, só que, isso começa a mudar ao conhecer Rinoa, a líder de uma organização na cidade de Timber e juntos vão se conhecendo, deixando que o amor o transforme em uma pessoa cada vez melhor. Em contrapartida, seu eterno rival Seifer, junta-se a feiticeira Edea que é manipulada por forças misteriosas. Uma curiosidade: Os personagens Raijin e Fujin já existiam na época de Final Fantasy VII. Mas como em FFXVII já tinham os Turks como coadjuvantes cômicos, decidiram usá-los aqui. Outra curiosidade foi que correu um forte boato na época, que FFXVIII teria uma sequência com Seifer como protagonista. Algumas matérias saíram em revistas sobre o assunto, mas infelizmente ficou apenas nos boatos.

O QUE FF VIII MOSTROU DE NOVIDADE?

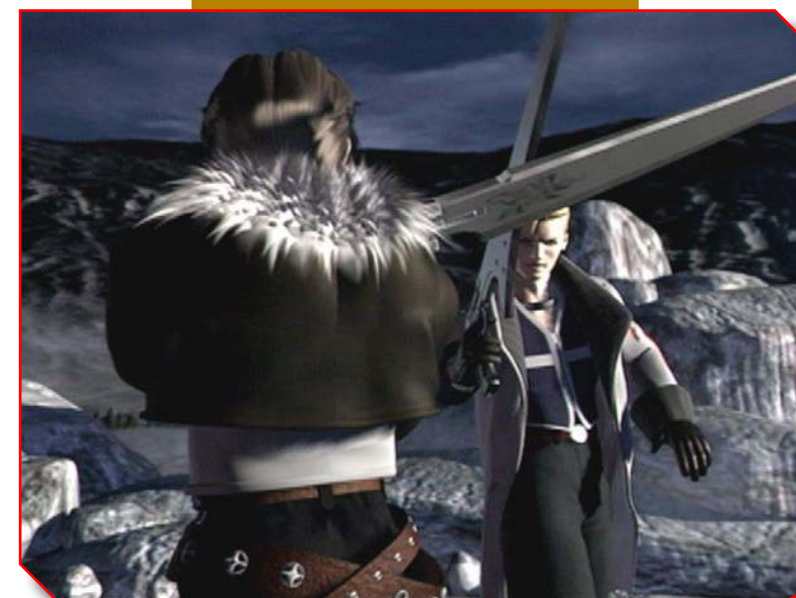
Radicalmente falando, FF8 mostrou um grande salto em termos técnicos em relação a FFXVII. Primeiramente foram deixados de lado os personagens cabeçudos de corpo pequeno (SD), dando lugar a modelos com proporções mais reais, além de músicas mais trabalhadas, cenas em CGs incríveis que se misturam ao cenário em momentos de tirar o fôlego. Já em seu sistema de jogo, houve controvérsias, principalmente sobre o sistema de Junction que interligava as magias e as Guardians Force (Summons) equipadas nos personagens, fazendo melhorias nos status de cada um. Não há mais a barra de MP que deu lugar ao sistema de DRAW, onde o personagem acumulava uma determinada quantidade de magia que era retirada dos Draw Points ou roubada dos inimigos. Não existem armaduras ou lugares para venda de armas, somente a opção de fazer upgrades para evoluir a arma juntando alguns itens. Dinheiro? Agora o negócio é salário. Esqueça os baús e recompensas deixadas por monstros, porque seu salário dependia de sua classificação na SeeD e para aumentar seu salário, necessitava realizar alguns testes para melhorar sua classificação. Foi adicionado um “mini jogo” de cartas, o Triple Triad, que era realmente viciante! Fora os limit breaks e as invocações das Guardians Force que são um show a parte, tanto no visual como nas finalizações. Enfim, foi audacioso, controverso, mas foi um grande Final Fantasy!



ESPECIAL

FINAL FANTASY

25 ANOS

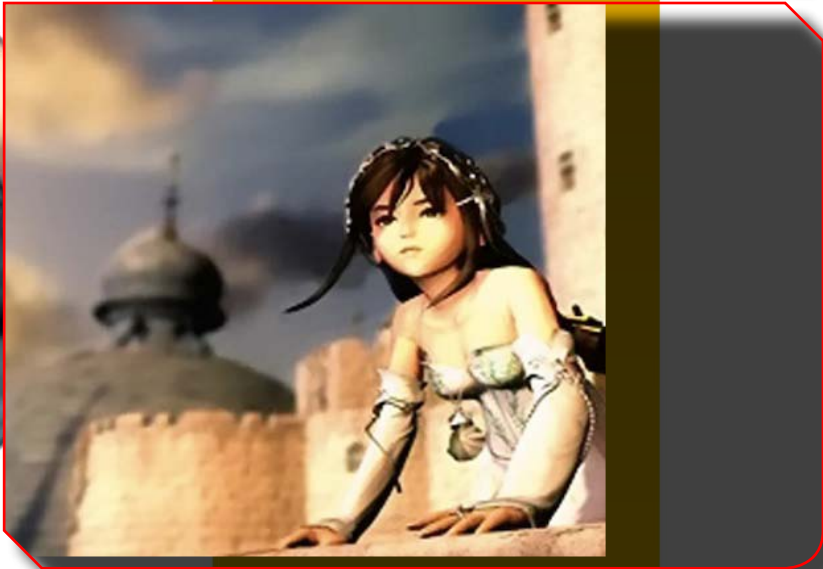




Voltando as raízes? Sim, senhor! E no dia 7 de julho de 2000 no Japão a Squaresoft apresenta um Final Fantasy totalmente clássico, com um mundo medieval, personagens voltam a ter modelos em SD, com princesas, cavaleiros, magos e enfim... Tudo volta como era nos primórdios da série. Foi um divisor de opiniões, porque agradou os nostálgicos, mas desagradou os jogadores que conheceram a franquia a partir da era PlayStation. Apesar de trazer uma pequena melhora nos gráficos e nas CGs, FFIIX trouxe uma aventura mais simplista, mesmo assim, cativante ao longo da trama. E tudo gira em torno de Zidane, um rapaz com um... rabo de macaco (mas não é um saiyajin), sendo um ladrão dentro do grupo conhecido como Tantalus, que tem como missão, raptar a princesa Garnet do reino de Alexandria debaixo do nariz da megera e ambiciosa rainha. Garnet é uma menina meio rebelde que é protegida por Steneir, seu fiel cavaleiro e protetor, que juntos, conhecerão um pequeno e meigo Black Mage chamado Vivi, além de outros personagens ao decorrer da história. Aqui o vilão é Kuja, um cara “estranho” que junto com a rainha Brahne de Alexandria, possui planos maléficos. Uma curiosidade bacana, foi que nesta época os personagens de FFIIX fizeram parte de um comercial da Coca-Cola no Japão.

O QUE FF IX MOSTROU DE NOVIDADE?

Além de retroceder aos tradicionais personagens em SD, uma novidade interessante foi o sistema ATE (Active Time Events), que dava ao jogador a possibilidade de acompanhar outro momento do game (simultâneo) enquanto jogava com o personagem principal. Outra novidade ocorreu dentro das batalhas, onde há a possibilidade de combinar ataques entre os personagens Vivi e Steneir, para desferir ataques mais poderosos utilizando o poder mágico de Vivi, que envolvia a espada de Steneir. Os famosos “Limit Breaks” foram substituídos pelo sistema chamado Trance, onde os personagens eram envolvidos por uma aura rosada e ficavam mais poderosos. Há também um “mini-game” dos Moogles que tinha como finalidade encontrar Moogles nas cidades e entregar suas cartas, como todo carteiro faz, mas era bem chatinho! Enfim, FFIIX é querido pelos fãs por sua nostalgia, é um RPG bacana, mas vendeu pouco em relação aos anteriores por sua fraca campanha de marketing, sendo o último título da série no primeiro PlayStation.





Finalmente Final Fantasy faz sua estréia no novo console da Sony (Playstation 2) no dia 19 de julho de 2001 no Japão e trouxe todo seu glamour com gráficos maravilhosos, músicas inesquecíveis (quem não se lembra da música “Otherworld”?) e CGs com uma qualidade inacreditável. FFX foi mais um passo ambicioso da empresa e trouxe finalmente diálogos narrados, pela primeira vez pudemos saber como eram as vozes de nossos personagens favoritos. Tudo era grandioso, tudo era muito colorido, tudo era novidade e se tornou rapidamente o “queridinho dos japoneses”. E a história dá início na vida de um jovem jogador de Blitzball chamado Tidus. Um jovem ingênuo e meio bobão que durante um jogo de Blitzball, vê tudo ao seu redor ser destruído por uma enorme criatura chamada Sin, onde o mesmo é misteriosamente teletransportado para um época (1000 anos a frente) e conhece um mundo totalmente diferente. Neste mundo ele conhecerá outros personagens e se encantará pela summoner Yuna, que foi escolhida para enfrentar a criatura Sin. Tidus sabendo do enorme perigo, junta-se nessa missão e todos partem em busca de acabar, de uma vez por todas, com essa temível criatura. Uma curiosidade em FFX, foi a possibilidade de ter conexões online com a PlayOnline, onde o jogador poderia baixar itens para do jogo, aos poucos isso foi deixado pra trás no projeto, antes o game também teria duas versões, sendo a segunda com 2 DVDs e audio superior.

O QUE FF X MOSTROU DE NOVIDADE?

Uma das novidades mais agradáveis, foi os diálogos narrados, certamente! Aqui, foi extinto o “mapa-mundi” onde podíamos transitar de uma cidade a outra, dando lugar a longas caminhadas lineares. Muita gente não curtiu isso, mas foi se adaptando. Já dentro das batalhas, o ATB foi abolido, voltando ao esquema de turnos chamado CTB (Conditional Time Battle), dando um ar mais tranquilo nas batalhas. Outra novidade foi o Overdrive (igual ao Limite Break) que tinham um certo charme ao aciona-los. As Aeons (como eram chamadas as “Summons”) podiam ser invocadas e controladas durante a batalha, algo inédito na série, que por sinal, ficaram lindas em FFX, principalmente o design de Shiva! Além da possibilidade de trocar os personagens durante as batalhas, dava para trocar os equipamentos também, dando mais dinamismo nos confrontos. Uma coisa que ficou muito estranha, foi o sumiço do sistema de Level dos personagens para o sistema de Sphere Grid, um tipo de “linha de evolução” para cada personagem ser evoluído do jeito que quisesse. Não caiu no gosto dos jogadores mas... Era o que tinha pra hoje! FFX foi uma grande estréia na geração 128 Bits e foi o primeiro título a ter uma continuação, intitulada de Final Fantasy X-2.





Nunca pensei que isso fosse se tornar realidade, mais FFXI se tornou um MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG), sendo lançado primeiramente para PlayStation 2 no dia 16 de maio de 2002 no Japão, em seguida para PC e mais tarde para XBOX. É difícil acreditar que para jogar mais um FF tínhamos que pagar uma mensalidade. Muito fã ficou decepcionado com a idéia e esse título (infelizmente) passou batido para muitos jogadores. Tudo isso por causa do sucesso de títulos como World of Warcraft, que por sinal, chamou a atenção da Squareenix que decidiu aventurar-se nesse mundo bem competitivo acreditando na força do nome Final Fantasy, mas foi um caminho bem difícil. A história do game por sua vez, é complexa de descrever por se tratar de um MMORPG, onde o importante nesses jogos é “evoluir seu personagem” e mostrar aos outros que você é o “todo poderoso” ao decorrer de acontecimentos variados (missões), dependendo muito de suas ações (ou melhor, do seu grupo). Mas tudo isso acontece no mundo de Vana’diel que está diante de uma guerra entre reinos, tribos e forças ocultas. Aqui você, andará muito, jogará por muitas horas, conhecerá jogadores do mundo inteiro (que sempre desaparecem) e precisará abandonar sua vida social... Bem vindo ao mundo escravo do MMORPG!

O QUE FF XI MOSTROU DE NOVIDADE?

Mostrou que é um jogo apenas on-line, mostrou que você precisará de muita dedicação, que você deve esquecer que isso não é um Final Fantasy como de costume e mostrou que você não é o “melhor jogador” como pensava que era até se aventurar on-line. Resumindo: mostra que você é um “João Ninguém” querendo ser alguém, perdido em um mundo vasto, procurando um amigo para acompanhar sua dor on-line. Aqui você escolherá uma classe para criar seu personagem e mais tarde uma profissão (Job), entre as Jobs clássicas na série. Próximo passo é encontrar um grupo para buscar missões e em alguns momentos difíceis, os grupos se unem formando “alianças” para eventos grandiosos. O game conta com várias expansões que contam várias histórias como: Rise of the Zilart, Chains of Promathia, Treasures of Ath Urhgan, Wings of the Goddess e Seekers of Adoulin.





Final Fantasy XII é o que podemos dizer de “pacote completo” por sua perfeição. Lançado em 16 de março de 2006 no Japão, esse foi o primeiro e “realmente” merecido Final Fantasy a receber nota máxima (40) na revista japonesa Famitsu. Neste jogo, percebemos a forte influência da saga Star Wars em sua produção, talvez seja por isso que se tornou um marco. Sua abertura imponente, faz qualquer fã ficar de boca aberta facilmente. Com um time de respeito (FF Tactics e Vagrant Story), trouxeram a jogatina de um MMORPG para uma aventura off-line em um mundo aberto, com muita competência. Todo o requinte no trabalho dos figurinos, cidades, criaturas, paisagens é fenomenal, dentro de um mundo de FF Tactics chamado Ivalice. Summons tradicionais como Ifrit, Shiva e Bahamut, (homenageadas em airships neste game) deram lugar a Belias, Mateus, Famfrit entre outras (denominadas Espers). Em Ivalice a trama gira em torno de conspirações, reviravoltas e tramas políticas (bem ao estilo Star Wars), tudo aos olhares dos temidos “juízes”, que são uma ordem especial de cavaleiros subordinados, que executam as ordens do Ministério Imperial. Talvez, o único ponto fraco, é referente ao grupo principal que tem um desequilíbrio em termos de carisma e de profundidade durante a trama principal, como é o caso de Vaan, Ashe e Penelo, que aos poucos vão se apagando da trama sem a gente menos perceber, dando lugar aos carismáticos Balthier, Bash e Fran. FFXII quebrou muitos paradigmas na série e mostrou como é um excelente RPG como nos velhos tempos!

O QUE FFXII MOSTROU DE NOVIDADE?

O mais impactante foi o sistema de combate em tempo real utilizado no game, semelhante aos MMORPG, que fugiu dos tradicionais combates em turnos. Essa liberdade toda, trouxe vida nova a série e um sentimento fantástico de exploração dos cenários que, junto com a trilha sonora, andavam em uma mesma sintonia. Aqui, os inimigos podiam ser vistos por todo lado e o confronto entre eles era uma questão de querer ou não. Nos combates, seu grupo utilizava um sistema de “inteligência programada” chamada de Gambit, onde delegávamos ações para determinadas situações, seguindo uma ordem pré-programada ao grupo, tornando os combates mais dinâmicos e rápidos. No quesito evolução dos personagens, criaram o sistema License Board (parecia um tabuleiro de xadrez) onde usavamos os License Points adquiridos através dos combates para comprar habilidades, magias, habilitar armas e etc. As Espers, quando invocadas, lutam ao nosso lado, mas francamente falando, são quase deixadas de lado durante a batalha, sendo mais legais visualmente do que eficientes. Finalizando, FFXII é jogo obrigatório para qualquer um que gosta de um ótimo RPG aos moldes de um MMORPG.



FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

O esperadíssimo FFXIII para o PlayStation 3 foi lançado em 17 de dezembro de 2009 no Japão e mais tarde para XBOX 360, como o primeiro título de uma série intitulada Fabula Nova Crystallis. Logo nos primeiros dias após o lançamento, os críticos e jogadores abarrotavam seus sites, blogs e redes sociais com pesadas críticas sobre o game. Um RPG bastante linear, com poucas opções e sidequests, além de intermináveis cutscenes que mais atrapalhavam a jogatina do que acrescentavam algo de interessante. A cada poucos passos dentro do game, logo uma cutscene dava o ar de sua graça, resumindo: joga-se pouco, assiste mais! O enredo gira em torno dos fal'Cie, seres criados a partir de cristais. Algumas pessoas que são marcadas pelos fal'Cie para grandes fins, essas são chamadas de l'Cie. Um fal'Cie construiu um paraíso para a humanidade: a cidade de Cocoon, que flutua acima da superfície do mundo conhecido como Pulse. Ao longo do tempo, o povo de Cocoon começou a temer pela segurança do seu mundo, e achavam que ele seria derubado do céu para o inferno que era Pulse. Snow lidera seu grupo contra a revolta dos civis, mas a tentativa fracassa, enquanto a misteriosa Lightning luta a sua maneira contra soldados da PSICOM para encontrar o fal'Cie de Pulse com a ajuda de Sazh. Enfim, muita história e pouco jogo. A Squareenix, ainda lançou uma continuação um pouco melhor (Final Fantasy XIII-2) para reparar o erro cometido e abarrotar de DLCs fúteis. Temos a previsão, ainda, de uma terceira continuação (Final Fantasy XIII-3).

O QUE FF XIII MOSTROU DE NOVIDADE?

Além de sua linearidade, o game voltou ao sistema ATB que utiliza uma barra com segmentos onde podemos adicionar comandos variados dentro dessa mesma barra, acionando diferentes ataques ou misturando ações e ataques juntos, em um mesmo turno. Isso tornou as batalhas muito rápidas e algumas delas acabam em poucos segundos. E ao final de cada batalha, a energia de seu grupo encherá automaticamente sem a necessidade de Potions. Mas não pense que isso deixou o game fácil, pelo contrário, muitas batalhas requer estratégia para vencê-las e caso o líder escolhido do grupo morrer, é game over na hora, mesmo que outros do grupo permaneçam de pé. Isso tornou o game um dos mais difíceis da série. Outra novidade é o Paradigm Shift, que possui a mesma função de uma Job. Já os inimigos, possuem a barra Chain Gauge, que ao ser preenchida, desencadeia um estado de vulnerabilidade no oponente (quebrando sua defesa temporariamente), permitindo ao jogador causar uma quantidade maior de dano. Sobre evolução, não há o sistema de Level, agora temos o Crystarium, sistema muito parecido com o Sphere Grid de FFX, comprando atributos e novas habilidades através dos Crystal Points, que são pontos ganhos após toda batalha.





Em plena E3, a Squareenix surpreende a todos com mais um MMORPG antes mesmo de lançar o tão aguardado Final Fantasy versus XIII. E em 30 de setembro de 2010 o game é lançado para PC, sendo muito criticado pelos jogadores por apresentar uma série de bugs, dando a entender que o game foi feito as pressas e sem nenhum cuidado por parte da empresa. Enquanto a Squareenix tentava resolver esses problemas, foi retirada a mensalidade e muitos puderam testá-lo gratuitamente, mas mesmo sendo gratuito, os jogadores queriam melhoras. Até que surge o comunicado de FFXIV: A Realm Reborn, que é uma versão totalmente feita do ZERO, principalmente porque a empresa quer trazer novamente o respeito e a credibilidade por parte dos fãs que sempre viram a franquia como um produto de qualidade. Mesmo não tendo uma data específica sobre o lançamento, podemos ver alguns vídeos liberados na internet e pelo que foi visto, realmente o jogo evolui e muito. Resta apenas, ficarmos esperando por mais um Final Fantasy ser lançado e torcer que realmente seja um grande jogo (mas... e o Versus XIII, hein?).

O QUE FFXIV PODE MOSTRAR DE NOVIDADE?

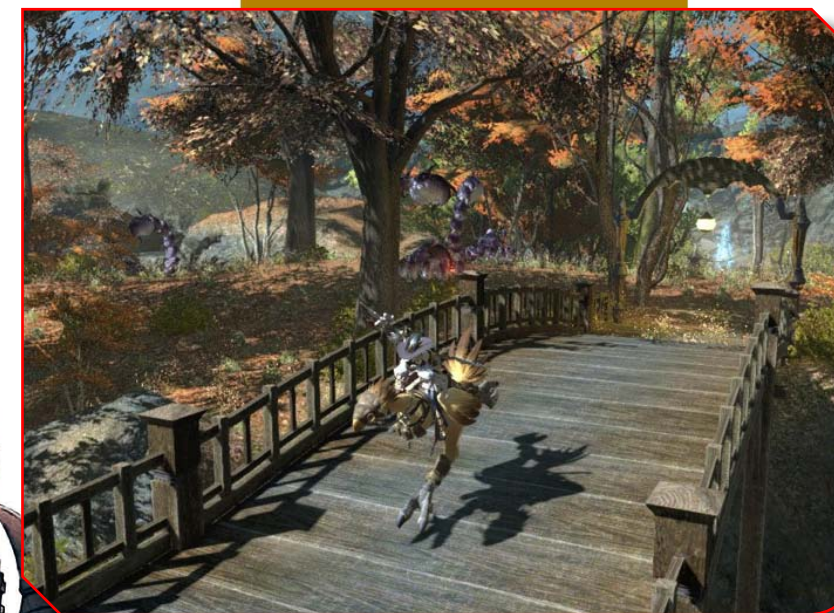
Esperamos que possa mostrar realmente algo bem melhor que a primeira versão de FFXIV para PC, corrigindo qualquer tipo de bug e cumprindo a promessa de apresentar um Final Fantasy com a qualidade que a série tanto merece e dar segmento a essa série tão amada por seus fãs pelo mundo todo (mas... e o Versus XIII, hein?).



ESPECIAL

FINAL FANTASY

25 ANOS



FINAL FANTASY MYSTIC QUEST™

Muitos acham que Final Fantasy Mystic Quest é um bom jogo, mas é inegável que ele é fácil demais e tanto gráficos como sua história medíanos. Esse Final Fantasy foi feito para iniciantes (principalmente o público americano), antes de começarem a jogar os verdadeiros Final Fantasy. Final Fantasy Mystic Quest tinha um sistema de jogo muito simples se comparado aos outros da série. Existiam as funções automáticas, que tornava as batalhas mais rápidas e sem graça. Você só tinha que decidir as ações do personagem principal que era o único controlável. A função mais “inovadora” fica por cargo de usar suas armas fora da batalha para resolver puzzles, como em Zelda, a fórmula nunca foi repetida em um jogo da série. Mas serviu para jogos como Wild Arms e Seiken Densetsu.



BEFORE CRISIS FINAL FANTASY VII

Before Crisis:FFVII tem um estilo bem Action/Rpg e foi lançado em 2004 para a linha NTT DoCoMo's FOMA 900i de celulares. Os eventos de Before Crisis antecedem antes dos acontecimentos do jogo Final Fantasy VII, nos levando para seis anos antes do início do jogo. A trama envolve as aventuras com os Turks, o famoso grupo de personagens da corporação Shin-Ra. É mais um jogo entre os tantos projetos da compilação de Final Fantasy VII. Foi o primeiro jogo original a ser lançado pela Square-enix para aparelhos celulares, antes disso apenas remakes da série, como no caso do primeiro Final Fantasy.

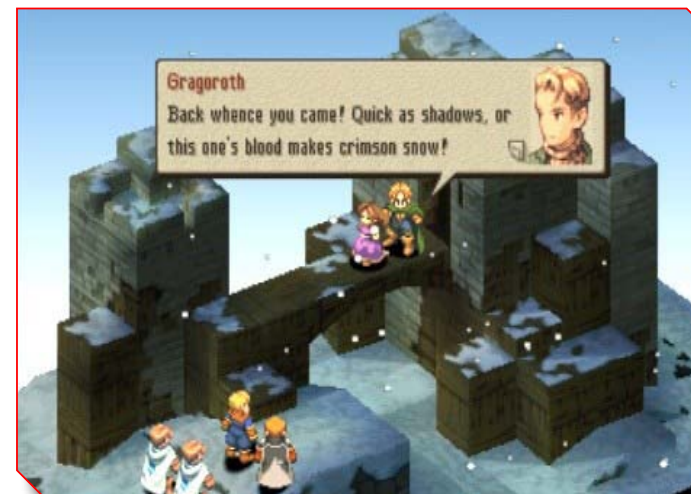


FFX-2 foi a primeira continuação de um game da série. A história acontece dois anos depois dos eventos de Final Fantasy X, o mundo de Spira é outro, já que Sin não é mais uma ameaça, deixando o povo mais alegre e despreocupado. Mudanças que podem ser vistas na própria Yuna, já que os Aeons não existem mais. Yuna viaja pelo mundo como uma Sphere Hunter junto com suas duas parceiras, a já conhecida Rikku e a novata Paine. Com um ar meio “As Panteras”, a Square-enix tentou alcançar o público feminino com um grupo formado só com garotas e com direito a “roupinhas variadas” para usar nas batalhas, onde cada uma delas, davam habilidades ao grupo. Jogo alegre, divertido e que vale uma jogatina.





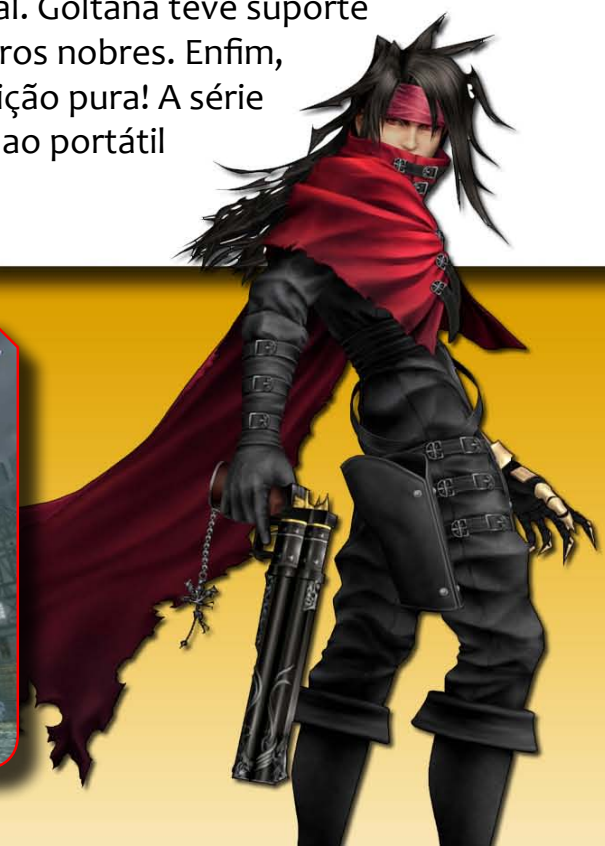
Theatrhythm Final Fantasy foi lançado em fevereiro de 2012 no Japão, para o portátil Nintendo 3DS. No jogo, os jogadores devem tocar e segurar notas musicais, enquanto lutam contra os inimigos. Muitos personagens e músicas de outros jogos da série Final Fantasy estão presentes em Theatrhythm. A trama de Theatrhythm, gira em torno do conflito entre Chaos (o deus da discórdia) e Cosmos (a deusa da harmonia). Entre os dois, existe um espaço chamado “Rhythm”, onde o cristal que dá origem a música se abriga. Quando as forças do Chaos perturba o equilíbrio, o poder do cristal oscila. Cosmos, portanto, envia os seus guerreiros para aumentar as ondas musicais, para restaurar o equilíbrio, e fazer o cristal brilhar novamente. Não é meiguinho?



A Square contratou a equipe responsável por Tactics Ogre e colocou-os para fazer esse elaborado jogo de estratégia. Cloud e Aeris até fazem uma pontinha nele! Final Fantasy Tactics como o próprio nome já diz é um jogo de estratégia. FFT é uma resposta ao sucesso de Tactics Ogre Battle, o jogo da Quest. A história é em volta da Lion War, uma sucessão da War of The Roses. A guerra inicia quando o rei Omdoria de Ivalice morre sem deixar alguém no trono. Para assumir o trono estão dois nobres, Príncipe Larg, o irmão da rainha Ruvelia e o príncipe Goltana, o primo do rei. Os dois se tornam rivais. Quando Goltana coroa a filha adotiva do rei, Ovelia, Larg declara guerra em favor do seu candidato, Orinas, o filho mais novo do rei. Apesar das alianças políticas serem difíceis nesse período de violência, parece que Larg teve ajuda dos cavaleiros e da família real. Goltana teve suporte do senado e dos outros nobres. Enfim, corra e jogue, diversão pura! A série também se estende ao portátil da Nintendo o DS.



Dirge of Cerberus é jogo em terceira pessoa protagonizado por Vicent (FFVII), e não é mais um RPG da série, e sim um jogo de ação baseado em tiro. O jogador também pode trocar a visão para a primeira pessoa se preferir. O jogo pode ser considerado por muitos um Action/Adventure seguindo a linha de jogos como Devil May Cry da Capcom, ou tiro em primeira pessoa como Halo. Mas o designer Tetsuya Nomura o classificou como um “Shooter RPG”. Dirge of Cerberus é o último jogo de um ordem cronológica da compilação de Final Fantasy VII.





Final Fantasy Type-O é um jogo para PSP (PlayStation Portable), lançado em outubro de 2011. Ele faz parte da compilação Fabula Nova Crystallis, junto com Final Fantasy XIII e Final Fantasy Versus XIII. O jogo por enquanto foi lançado apenas no Japão, mas em uma entrevista publicada na Ultimania Guide de Final Fantasy Type-O, Yoshinori Kitase, Hajime Tabata e Tetsuya Nomura confirmaram a produção da versão ocidental. Neste game você jogará como um estudante de magia na escola Akademia. Porém um ataque realizado na cidade de Rebrum, capital da personagem, faz com que ele e outros estudantes deixem os seus cursos a fim de libertar a cidade. No início do jogo, você deve escolher qual estilo irá utilizar durante a sua jornada. O sistema de batalhas irá contar com menu tradicional, incluindo as magias já conhecidas pelos jogadores de Final Fantasy.



Dissidia: Final Fantasy é uma série com uma temática intitulada de “Dramatic Progressive Action”, que é uma espécie de jogo de luta, porém com uma abordagem totalmente única, utilizando elementos de RPG. O jogo é totalmente em 3D e possui personagens de toda a série Final Fantasy. O enredo conta a história de Cosmos e Chaos, dois deuses que estão em eterno conflito e invocam os guerreiros da série para lutar por eles. A idéia foi muito bem vinda, principalmente pelo simples fato de ver nossos personagens favoritos caindo na porrada.

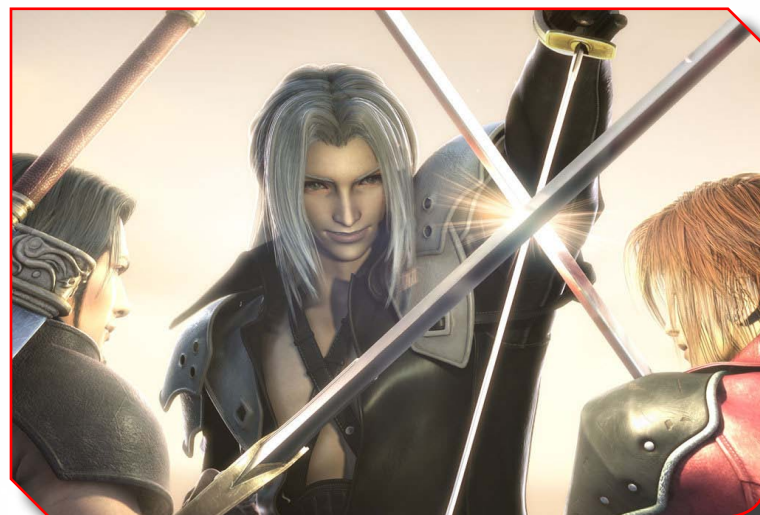


Final Fantasy XIII-2 é uma sequência direta de FFXIII onde iremos acompanhar a jornada de Serah e o novo personagem Noel em uma luta contra uma nova ameaça. Após uma suposta morte da protagonista Lightning, Serah e Noel terão de viajar por locais já conhecidos e outros inéditos, visando encontrar respostas. O destaque desta sequência são as melhorias em sua mecânica e recursos como sistema de escolhas e Quick Time Events que vem a adicionar ainda mais jogabilidade ao título e fazer com que a gama de experiências sejam aumentadas para o jogador. O jogo é melhor que o anterior, mas muitos fãs ainda torcem o nariz para ele e ainda terão que esperar por mais uma continuação em FF XIII-3 contando a história de Lightning...



CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

Final Fantasy VII: Crisis Core é a terceira e última parte da compilação para FFVII e foi lançado para o portátil PSP. O protagonista dessa aventura é Zack, o melhor amigo de Cloud nos tempos de Shin-ra. Nela serão desvendados os mistérios por trás da morte de Zack, das experiências de Hojo feitas em Zack, Cloud e Sephiroth, contará o relacionamento de Zack com Aerith, Cloud, Sephiroth e Angeal (portador original da lendária Buster Sword). Além de revelar também a história por trás do misterioso Genesis (Project G) de Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII. Crisis Core: Final Fantasy VII é um RPG que coloca fogo no portátil da Sony, com gráficos de incríveis e uma história de fazer qualquer fã enlouquecer. Além disso, o game conta a história desde a entrada de Zack na Shinra, até o fatídico acidente no reator em Nibelheim. Vale a pena conferir quem é fã da saga Final Fantasy VII.



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

A Squareenix volta as amizades com a Nintendo e lança a série Final Fantasy Crystal Chronicles para GameCube. Crystal Chronicles marca a volta, após muitos anos, de um jogo da Squareenix para um console da Nintendo. A trama principal do primeiro game se passa milhares de anos contando a história de um casal de irmãos gêmeos, Yulie e Cherinka, que são obrigados a se aventurar depois que seu pai é atacado misteriosamente, numa noite chuvosa por motivos que eles desconhecem. Para encarar os desafios, um se torna um guerreiro seguindo os passos do pai e a outra passa a dominar a arte da magia dos cristais. Embora os personagens pareçam infantilizados no estilo do jogo, os labirintos e eventos são extremamente complexos. Resumindo, cada um tem o Final Fantasy que merece!



Anunciado na E3 de 2006 como parte da compilação Fabula Nova Crystallis, Final Fantasy Versus XIII é um Action/RPG em desenvolvimento para o Playstation 3. O game apresenta um mundo mais atual e menos fantasioso. Mas essa novela está preocupando muito os fãs que não aguentam mais esperar por ele, pelo menos, uma informação, foto ou vídeo que seja, para saber se realmente o projeto continua ou não! Na abertura do evento de comemoração do aniversário da série Final Fantasy, o presidente e CEO da Square Enix, Yoichi Wada, se referindo à Versus XIII, disse: **“Quando se atinge um nível que dê nostalgia, isso é Final Fantasy! Esse sentimento eu quero mostrar para todo mundo.”** Depois de uma frase dessas, temos que esperar e torcer que isso se concretize, afinal, é mais um Final Fantasy muito aguardado!

FINAL FANTASY VII

ADVENT CHILDREN

Depois do fiasco de Final Fantasy: The Spirits Within, a Squareenix acerta a mão com Final Fantasy VII: Advent Children, outro filme feito em CG, lançado em 2005, que faz parte da compilação Final Fantasy VII. Foi lançado originalmente em DVD e depois em uma versão UMD para o PlayStation Portable. Em abril de 2009, uma nova versão do filme foi lançada para Blu-Ray chamada Final Fantasy VII: Advent Children Complete. A trama do filme se concentra no personagem Cloud Strife, o qual se distanciou dos amigos devido aos seus fracassos no passado. Dois anos se passaram desde que Sephiroth foi derrotado e uma doença fatal chamada Geostigma se espalhou por todo o planeta. Após descobrir que uma gangue chamada Remnants of Sephiroth está procurando os restos de Jenova na tentativa de reviver Sephiroth, Cloud se vê obrigado a lutar. Com o tempo, ele descobre que isso está ligado, de alguma forma, a doença Geostigma.

FINALIZANDO...

A série Final Fantasy alcançou um prestígio enorme entre muitos jogadores e principalmente os apreciadores do universo do RPG. Esperamos que esses 25 anos, estendam-se por mais 25, com certeza, para que possamos vivenciar muitas histórias e se emocionar com novos personagens, além de conhecer vilões fantásticos como é o caso de Sephiroth e Kefka. Comemore junto com a Game Sênior essa data tão importante e não deixando de esquecer... e o Versus XIII, hein?



GAME SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!



TOEJAM & EAPL

POR ALEXANDRE WOLOSKI



**A DUPLA DE ALIENIGENAS MAIS
DESCOLADA DO MEGA DRIVE
MOSTRA A BATIDA DO HIP HOP**



No final dos anos 80 e início dos 90, a SEGA estava em fase de desenvolvimento de um novo console. Para concorrer com a Nintendo e seu mascote, que já havia atingido um patamar de febre mundial, a empresa necessitava de um protagonista que batesse de frente com a concorrente, e assim tentar arrancar a hegemonia da Big N.

Com a idéia formada de que era preciso um mascote super carismático, mas que ao mesmo tempo não soasse como um clone do Mario, Hayao Nakayama montou uma equipe para estudar o encanador da Nintendo e analisar o que deixou ele tão famoso perante os jogadores, para depois, criar um personagem que fosse totalmente o oposto dele.

A SEGA estava pousando em solo americano e começa a ser temida pela concorrente, afinal, a Nintendo reinava absoluta nos Estados Unidos a um bom tempo, e com a entrada de uma nova empresa de jogos, seus lucros estavam ameaçados. O projeto não era só instaurar uma filial por lá, Nakayama além de derrubar o monopólio da Nintendo também queria derrubar o seu principal mascote, a idéia era apresentar ao público algo totalmente diferente e de mais fácil aceitação que o da concorrente.

cuRiosidade

Esta **imagem ao fundo** é do level secreto e só pode ser encontrado ao cair no buraco que está no meio de outra ilha na parte inferior do mapa, logo no começo do jogo.



cuRiosidade

Alguns anos atrás a Paramount Pictures obteve os direitos autorais de ToeJam & Earl para lançar um longa metragem de animação baseado na dupla e o seu universo, mais precisamente o terceiro jogo da série. O projeto era em parceria com a Nickelodeon, e infelizmente nunca saiu do chão, tendo seu desenvolvimento encerrado.



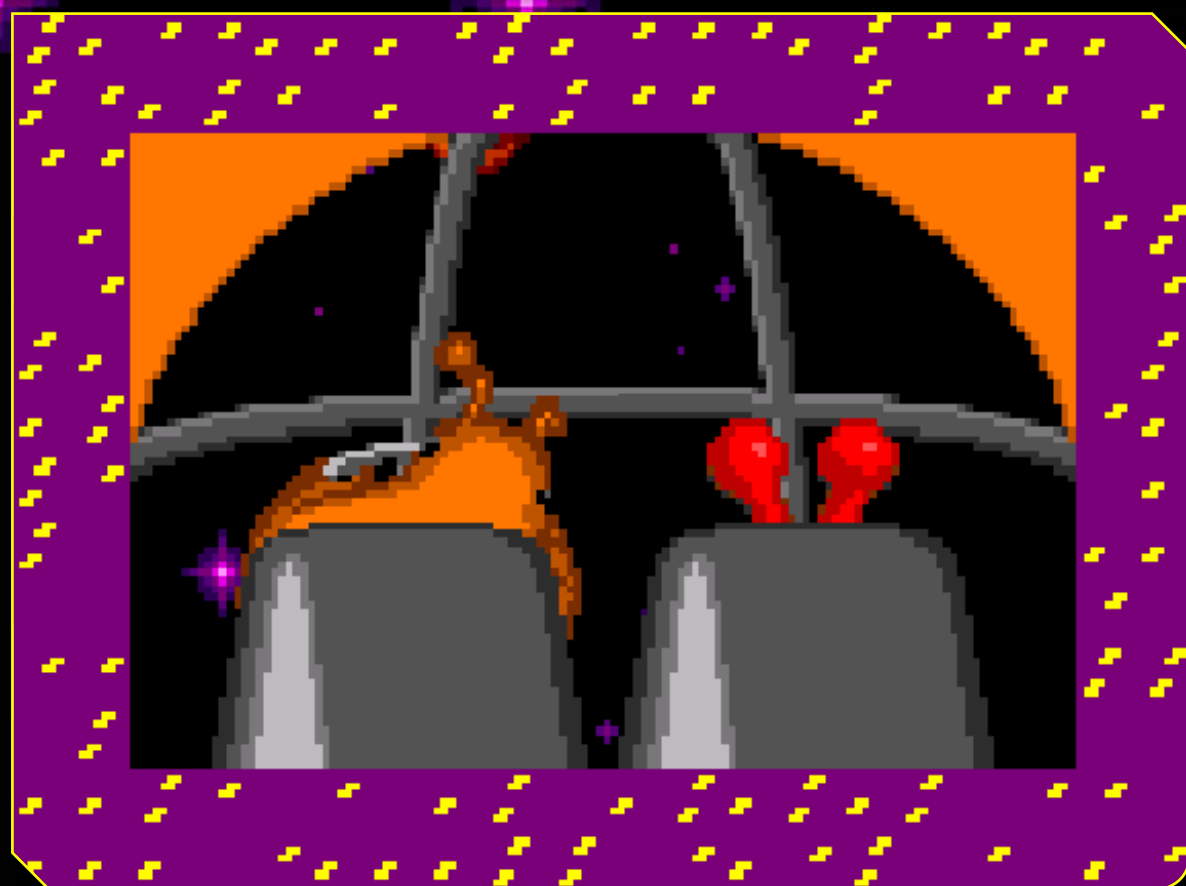
Incontáveis propostas foram deixadas na mesa de Nakayama e sua equipe, porém, a maioria não preenchia os requisitos necessários que a empresa estava procurando, eram todos demasiadamente comuns. Uma proposta em especial chegou muito perto de ser efetivada, e se hoje o mascote da SEGA não fosse o nosso azulado Sonic, com certeza seria aquele que fora apresentado por um americano chamado Mark Voorsanger.

Voorsanger, junto com seu sócio Greg Jhonson, apresentou algo totalmente novo, ao invés de apenas um mascote, por que não poderiam ser dois? Sua idéia era uma dupla um tanto quanto estranha, dois alienígenas com um estilo derivado do funk da década de 70 chamados de ToeJam e o outro de Earl.



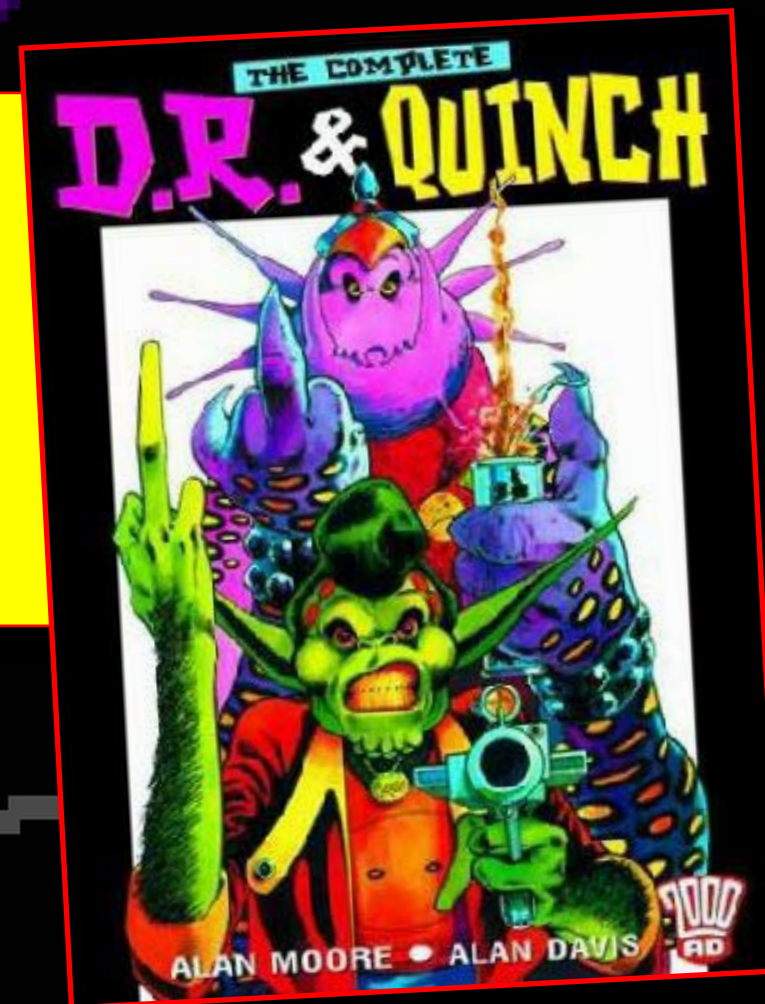
Nakayama se apaixonou pela idéia do jogo, porém haviam alguns empecilhos para a idéia seguir em frente, um deles é que a personalidade e as atitudes dos dois alienígenas eram muito “americanizadas” para o que eles estavam pensando, e outro fator que Nakayama alegou era que eles seriam calmos demais para representar a empresa, pois precisavam de um mascote mais espalhafatoso e que chamasse muito a atenção.

No final a empresa achou candidato perfeito e travou uma guerra contra a Nintendo e seu Super Mario durante anos a fio. Para a nossa felicidade, os vice-campeões desta corrida não foram esquecidos, anos mais tarde eles viriam a ser protagonistas de um jogo que é considerado um dos melhores títulos para o Mega Drive: ToeJam & Earl.



curiosidade

Não existem registros e nem provas concretas, mas Voorsanger e Greg, ao criar ToeJam & Earl, podem ter se inspirado em uma história em quadrinho de Alan Moore e Alan Davis chamada de D.R and Quinch. Nela uma dupla de Punk de alienígenas se envolve em diversas aventuras pelo espaço, onde até mesmo o traço e as características dos dois lembram a de nossos queridos alienígenas do Mega Drive.



toeJam & EarL: dois aliEnS peRdidoS na teRrA

Oriundos do planeta Funkotron e viajando pelo espaço em busca de aventuras, ToeJam & Earl estavam tranquilos e despreocupados a bordo de sua nave espacial, e como é ToeJam é um exímio piloto, ele guiava a nave com maestria e bom desempenho. Sua viagem pelas estrelas muda de rumo quando ToeJam deixa Earl pegar o comando da nave, a partir daí as coisas só pioram.

Earl por ser um tanto quanto lerdo no raciocínio, acaba fazendo a nave colidir com um asteróide, jogando nossos alienígenas e sua embarcação em um planeta desconhecido e cheio de perigos: o Planeta Terra. A nave espacial se parte em 10 pedaços espalhados pelo planeta, e agora a dupla deve vasculhar cada centímetro da Terra para reunir novamente os pedaços e poder voltar para seu planeta de origem sãos e salvos.



cuRiosidade

Quando ToeJam & Earl estão separados e voltam se encontrar, os dois fazem um cumprimento batendo as mãos e aquele que estiver com a vida mais alta a divide com o companheiro.



O primeiro passo agora é se recuperar da queda e focar no objetivo principal, a dupla precisará de uma pequena ajuda dos humanos para achar os pedaços da nave, mas ninguém disse para eles que a tarefa seria tão difícil assim. Aparentemente o povo da terra é dominado pela insanidade e eles mais atrapalham os dois do que ajudam, provocando um atraso imenso na conclusão da missão.

Partindo na caça às peças, ToeJam & Earl podem trabalhar em conjunto ou então se dividir pelo cenário para poupar tempo, porém isso os torna mais vulneráveis contra os inimigos que eles terão de enfrentar durante o percurso. Sempre que os dois estão juntos a visão é normal, com os dois aparecendo na mesma tela, porém quando se separam, a tela divide ao meio e cada um pode seguir o caminho que bem entender para desvendar o mapa mais rapidamente.

ToeJam é mais ágil e leve, sua velocidade é uma de suas características principais, já Earl caminha mais lentamente que seu parceiro, porém, a sua barra de energia é maior, o que acarreta em uma grande resistência contra o ataque dos inimigos.

Existem dois modos de jogar este título, sendo eles o Mundo Fixo e o Mundo Aleatório. No primeiro modo, tanto a localização das peças quanto a dos elevadores será sempre a mesma, já no outro modo a posição dos dois muda de lugar e também de andar, deixando assim o jogo mais divertido e apto a surpresas.

Durante a jornada os dois vão transitar por 25 cenários diferentes, onde eles ficam sobrepostos um sobre outro, ou seja, é bom eles não caírem lá do andar 23 pois existe o risco de acabarem no andar de número 12. Para passar de um andar para o outro, eles contam com a ajuda de uma cabine de elevador, sim é surreal um elevador que flutua, mas aí é que o jogo ganha em criatividade, isso torna a idéia divertida.

Para recuperar as peças da nave deve ser observado um aviso gigante no início do mapa (**imagem ao lado**), que diz se a peça encontra-se neste andar ou não, caso ela não esteja aqui apenas procure pelo elevador que lhe leva ao outro andar e seja feliz, se surgir o aviso procure em cada canto do mapa pois sua nave não decola se alguma peça estiver faltando.





A medida em que a dupla chega em determinado andar, o mapa todo está fechado e só é liberado a medida em que vai avançando nele e desbravando os mistérios, exceto quando encontra a ajuda de um telefone, que se você chegar nele antes de parar de tocar, uma boa parte do mapa é revelada aleatoriamente, item muito útil por sinal.

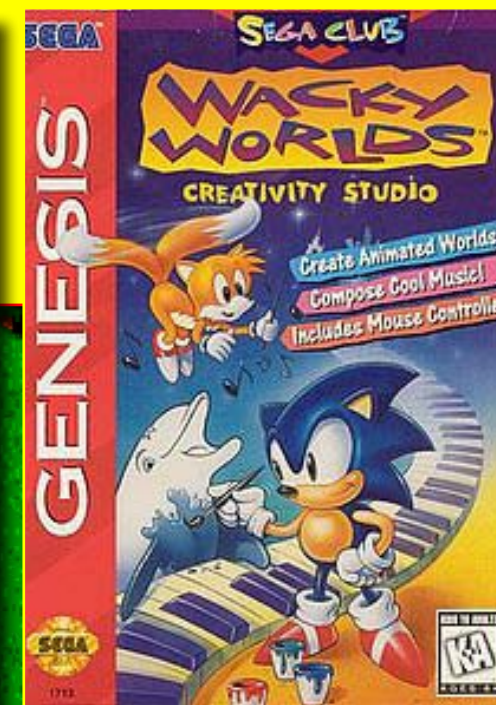
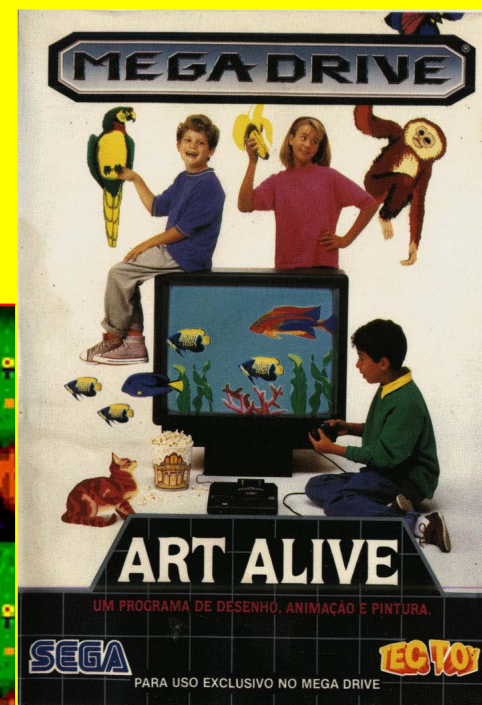
Os cenários em 2D e totalmente psicodélicos chamam a atenção, mas a parte que se destaca é a quantidade de detalhes em cada andar que a dupla visita, eles são todos parecidos, contendo apenas algumas pequenas variações, mas com certeza é lindo de se ver os dois passando por eles e aquelas inúmeras cores misturadas, mostrando bem a influência da década de 70.

Nos diversos andares a disposição a dupla irá enfrentar os mais variados inimigos, desde monstros, dentistas loucos e até mesmo cupidos descontrolados. Cada inimigo faz lago diferente para lhe prejudicar, tirando sua vida, deixando mais lento, arremessando para longe ou até mesmo contagiando com uma dança havaiana.

Mas não pense que existem entidades somente querendo prejudicar nossos queridos alienígenas, espalhados pelo cenário muitos querem fazer o bem deles, dando vida, recuperando a energia e os salvando de diversos apuros em que eles possam estar envolvidos.

cuRiosiDade

Além dos 3 jogos da série, ToeJam & Earl também podem ser vistos em dois títulos de pintura livre para o Mega Drive, são eles Art Alive e Wacky Worlds.





A medida que você vai avançando no jogo, o número de inimigos aumenta gradativamente, tornando sua missão cada vez mais difícil, e para completar, o número de personagens que te ajudam acaba diminuindo na mesma proporção de que os inimigos aumentam, onde você terá de usar toda sua habilidade combinada com as vantagens de cada um da dupla.

Se tudo isto ainda não fosse o bastante, a jogabilidade pouco ajuda, e não é que ela seja ruim, pelo contrário, ela encarna perfeitamente a proposta de um jogo de plataforma 2D, mas isto acarreta em um aumento ainda maior da dificuldade, fazendo você comer o pão que o diabo amassou para passar de algumas situações apertadas.

cuRiosidade

Certa vez foi cogitada a hipótese de uma versão de ToeJam & Earl para o console Dreamcast da SEGA, o título contaria com o modo single player normal e também com o modo multiplayer, porém este seria com suporte online.



cuRiosidade

Um ponto muito negativo do game na época, e que fez inúmeros jogadores nunca o terem finalizado, é que não existe a possibilidade de salvar seu progresso. Uma vez que suas vidas terminem, você se cansa de jogar ou até mesmo aconteça uma queda de luz, a única alternativa era iniciar tudo novamente.





iNimiGoS nO gAmE:

Little dEvil

Pequenos diabinhos com um tridente, normalmente estão dormindo e se passar de vagar é fácil de desviar deles.



beE sWarM

Um monte de abelhas lhe perseguindo e dando ferroadas, basta entrar na água para fugir delas.



boOgiEmaN

Monstro invisível, apenas pode ser visto quando esta lhe atacando ou pelo movimento de sua sombra, ele é rápido e difícil de escapar.



deNtist

Com uma risada demoníaca e uma seringa na mão, este dentista louco é rápido e forte, sendo difícil de ser detido.



nErd herD

Um grupo desgovernado de nerds que levam tudo pelo caminho, é melhor ficar longe deles pois são rápidos e fortes.



duCkS with a bAzooKA

Muitas aves segurando uma bazooka que lança tomates a longa distância, com certeza é melhor ficar longe deles.





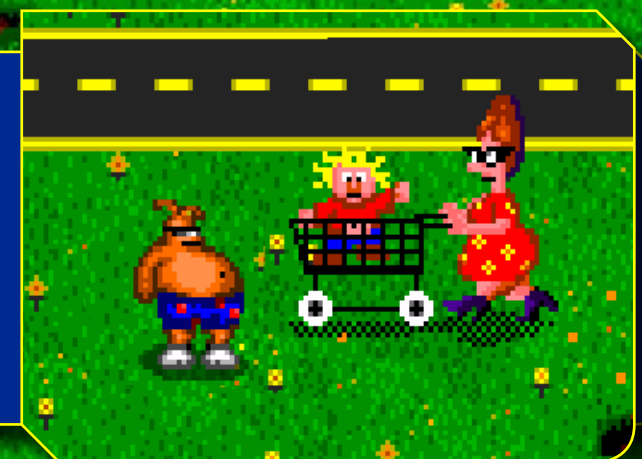
hULa giRLS

Elas não lhe causam dano, em compensação quando você se aproxima, acaba contagiado por sua dança e fica vulnerável ao ataque de outros inimigos.



LadY wiTh cHILD

Uma mãe desgovernada com sua criança e um carrinho de super mercado, fácil de escapar, mas evite topar com ela.



mOLe

Quando você menos esperar uma toupeira aparece por baixo da terra e rouba seus presentes, seu rastro no chão pode ser visto facilmente.



toRnado

Carrega seu personagem pelo cenário e após um tempo o deixa livre, na maioria das vezes acaba lhe soltando em um penhasco.



sHark

Como o próprio nome já diz, ele é um tubarão que habita as águas do planeta terra, um confronto com ele pode ser mortal.



haMsteR iN a bALL

Um hamster em uma bola que tenta passar por cima de você, caso consiga, não se preocupe, tira pouca energia.





pHanToM icE crEaM truck

Um inimigo raro de se encontrar mas com certeza o mais perigoso, ele é muito rápido e aparece repentinamente, é bom ter muito cuidado.



maN with a LawNmoWeR

Um homem carregando um cortador de grama, mesmo não tendo dificuldades em fugir, evite ser pego por ele, seu dano é alto.



caCtuS

Não é bem um inimigo, mas para os desavisados que o tocarem ele tira uma certa quantia de vida.



pHanToM maiLboX

Parece com uma caixa de correio comum, onde você pode comprar itens, mas ao chegar perto ela se transforma em um monstro e lhe persegue.



cUpid

Alguns bebês voadores que atiram flechas de amor em você, não tira energia mas por consequência faz com que o jogador se confunda nos movimentos.



cuRiosiDadE

Se você pensa que a nossa dupla favorita de alienígenas ficou ultrapassada, está muito enganado. Agora eles também podem estar em seu Iphone ou Ipad, pois em 2011 a Apple lançou em sua Appstore um aplicativo muito bom de ToeJam & Earl.

Ele é simples e prático, apenas reproduz os sons que constam nos jogos, desde os barulhos feitos pelos inimigos até as músicas que nos cativaram muito e não saem da nossa memória. Agora não há mais desculpas, você pode ter eles até mesmo em seu celular.





pReseNteS sEmprE são bEm viNdos!

Se o planeta é habitado por seres loucos e imprevisíveis, nossa dupla precisa de um modo para lidar com eles, e nada melhor do que presentes. Isso mesmo que você ouviu, presentes. Eles são um dos principais elementos do jogo, que acabam por tornar o título mais divertido e diversificado. Por todo o cenário existem mais de 20 tipos de presentes espalhados em locais muitas vezes difíceis de acessar. No início cada um deles não possui nenhuma identificação, sendo que apenas usando iremos saber qual surpresa nos aguarda dentro daquela caixa, porém uma vez que você encontre outro idêntico, ele já vem identificado.

Na maioria dos casos, por não saber o que contém em cada um, eles mais nos atrapalham do que ajudam. No

momento em que todos estão identificados tudo fica mais fácil e podemos usar o item que precisamos em determinado momento. É claro que nem tudo são flores, existe um item em especial que faz com que todos os presentes se embaralhem e mudem de ordem, e aí meu amigo, os presentes voltam a atrapalhar.

Vale ressaltar que no modo multijogador, quando um personagem usa o presente e estão com a tela unida, o efeito dele vale para os dois e acaba gastando apenas um presente.

Usando cada um deles com sabedoria, e também contando com a sorte, poderemos ser beneficiados demais por eles, assim como podemos ser prejudicados, é um dilema que teremos de enfrentar se quisermos avançar no jogo. Cada presente tem um certo tempo de duração, depois disso ele acaba, afinal, você não achou que poderia usar a

cuRiosiDadE

Em 2006 foi disponibilizado para download o primeiro jogo para o Virtual Console do Nintendo Wii, o título é idêntico ao do Mega Drive sem nenhuma modificação aparente. Ele pode ser adquirido por 600 Wii Points via internet, e para quem é saudosista como nós, com certeza é uma ótima pedida para relembrar os velhos tempos.



hora que bem entender não é? Aí seria fácil demais, e essa palavra não pode ser encaixada nesse jogo. Partindo de arma que lança tomates até mesmo asas para voar pelo cenário, a lista é muito atrativa e diversificada, o que acaba por divertir muito quem está no comando do personagem.

liStA dE pReseNteS:

rOseBusheS

Por onde você anda aparecem arbustos, o que acaba impedindo os inimigos de lhe alcançar por trás.



inNertubE

Nada mais do que uma bóia para nadar despreocupado, perfeito para escapar de inimigos terrestres, é claro se for um tubarão fuja para as colinas.



deCoY

Cria uma distração para os inimigos, colocando ele em algum lugar os monstros vão pensar que é você e vão atacar o boneco.





bôNuS highTopS

Outro item muito bom, com ele você fica mais rápido e acaba sendo muito mais fácil de fugir dos inimigos.



prOmotiO

Faz com que o personagem suba de level e ganhe uma vida.



rAndoMizeR

Outro item desgraçado, ele tem o efeito de embaralhar todos os seus presentes, fazendo com que todos mudem de nome e você não saiba mais qual está usando.

fuDgE sunDaE

Este item serve para aumentar uma boa percentagem de sua vida, perfeito para momentos tensos em que se está quase morrendo.



toTaL bUmmeR

Com certeza o pior item do jogo, quer algo pior do que usar ele e morrer instantaneamente?



rooTbeeR

Além de lhe deixar arrotando muito, aumenta sua vida em uma quantia irrisória, mas pode ser útil dependendo da situação em que se encontra.

eaRtHlinG

Um inimigo aleatório aparece e começa a atacar você.



toMatoes

Além de eficiente, ela é engraçada! Já pensou em matar pessoas com tomate? Aqui você pode fazer seus inimigos desaparecerem arremessando este alimento neles.



jackpoT

Dinheiro sempre é bem vindo, com este item você ganha 5 pra-tas, que podem ser úteis para comprar outros presentes.

tOmatO rAiN

Os tomates também atacam, este item provoca uma chuva de tomates somente em cima de sua cabeça, fazendo com que perca vida.



sliNgShoT

Se tocar tomates com a mão já era divertido, agora da para arremessar com a ajuda de um estilingue, o que acarreta em um maior alcance dos tomates.



toGeThernesS

Um item de muita ajuda, ele faz você ir até onde seu parceiro está, o que torna o jogo um pouco mais fácil por estarem juntos.



rAin cLouD

Uma nuvem aparece repentinamente em sua cabeça e por algumas vezes solta um raio em você.



roCkeT sKateS

Ihe da uma GRANDE velocidade, o que acaba sendo um item neutro, pois além de ser muito difícil de controlar, dependendo da situação acaba ajudando ou prejudicando você.



bUcK

Parecido com o Jackpot, porém este te dá apenas 1 prata.

boOmbOX

Todos os inimigos começam a dançar insanamente, fazendo com que eles esqueçam você e parem de lhe atacar.



iCaruS wiNgS

Um dos melhores itens do jogo com ele você pode voar livremente pelo mapa, mas lembre-se que ele tem um tempo de vida, então quando começarem a piscar é hora de ir para a terra firme.



teLePHonE

Quando alcançado antes de ele parar de tocar acaba desvendando alguns pontos aleatórios no mapa.



uN-faLL

Caso você caia de alguma das dimensões do jogo, este item irá lhe levar diretamente ao andar em que você estava antes de cair, muito útil caso algum imprevisto aconteça.

sChool bOoK

Põe o personagem para dormir, ficando assim vulnerável aos ataques inimigos.



doOrWaY

Uma porta surge do nada e se você entrar nela será teletransportado para um lugar aleatório do mapa, use por sua conta e risco por que até mesmo em penhascos você pode ser jogado.



sPrinG sHoeS

Um par de sapatos com molas em baixo, permite dar saltos enormes e também torna a fuga mais fácil.



fOoD

O próprio nome já diz, trata-se de comida para recuperar sua energia.



iTenS aO reDoR dO maPa:

gOoD fOoD



Este item lhe dá um pouco de energia e pode ser encontrado por todo o mapa e nas mais diversas formas como: hambur-
gers, pizza, bolo, sorvete e outros mais.

baD fOoD



Tira um pouco de sua vida e pode ser encontrado por todo o mapa também, basta saber ao certo qual comer ou não comer.

doLLaR



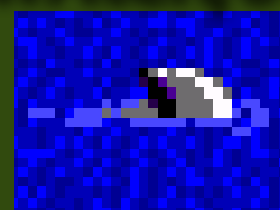
Como o próprio nome já diz é o dinheiro do jogo, pode ser muito útil para comprar presentes e outras coisas.

mAiLboX



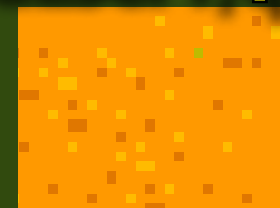
Nela pode ser encontrado 3 presentes para a compra, dependendo de quanto dinheiro você tem da até para comprar todos eles.

wAteR/oCeaN



Águas muitas vezes habitáveis por tubarões, podem ser atravessadas nadando ou por meio de uma bóia adquirida de presentes, caso fique tempo demais nela sua vida começa a diminuir.

dEserT/qUickSanD



Caminhando por este tipo de chão você fica mais lento e perceberá que também vai afundando um pouco mais.

eLevAtoR



Depois da nave espacial, talvez este seja o mais importante para os dois, com ele você vai subindo de um andar para o outro, em cada andar ele estará em um local diferente.



aJudanTeS:



opErA siNgeR

Fácil e prático esta personagem destrói todo e qualquer inimigo que estiver ao redor.



sAntA cLauS

O doce papai Noel pode ser visto em qualquer lugar do mapa, mas quando você chega perto ele liga seu jetpack e sai voado pelo cenário, caso consiga alcançá-lo ele lhe dará um presente em troca.



wiZarD

Quando esbarrar com alguma, ela recupera sua vida completamente.



gEniuS

Se você pagar 2 bucks ele lhe dirá o que contém dentro de determinado presente.



Mais uma novidade da Game Sênior!
Em algumas edições teremos convidados especiais participando em matérias da revista junto com os sênior da casa.
Nesta edição, os amigos do Violão de 8 bits falam da trilha sonora de ToeJam and Earl.
Click no logo e acesse agora!



A vOltA paRa cAsA...

Com a ajuda dos presentes e alguns bem feitores pelo mapa, além de terem que passar por inúmeros apuros e desafios, agora é a hora de nossos queridos extraterrestres juntarem todas as peças adquiridas e voltarem ao seu lar. Quando as peças estiverem reunidas a nave finalmente estará pronta para ser pilotada de volta e carregar os dois sãos e salvos para seu planeta natal.

ToeJam & Earl deixou um legado que jamais será apagado da história dos games, e que só não fez um sucesso ainda maior pelo mundo, pois na mesma época a SEGA lançaria Sonic, o que acabou ofuscando o brilho deste jogo épico. Quem jogou naquela época ou até mesmo agora, sabe que este foi um dos melhores

jogos para Mega Drive, muitos preferem jogar as aventuras desta dupla carismática e bem humorada do que com o ouriço azul, os dois são grandes jogos, mas quem decide é o coração de cada um.

Totalmente inovador em sua proposta de diversão e desenvolvimento da aventura, além de contar com uma trilha sonora sensacional, este jogo tem seu lugar reservado em minha bancada de jogos e acredito que na de vocês também. Mas acima de tudo, mesmo que passe muitos anos, ele sempre terá um lugar reservado em nossos corações.

Agora com licença que vou ali colocar o cartucho em meu Mega Drive e terminar ele novamente.





ToeJam & Earl 2: pAniC oN funKotRoN



Tentando seguir o sucesso do primeiro jogo, a SEGA juntamente com Greg Johnson e Mark Voor-sanger lançam uma sequência de ToeJam & Earl no ano de 1993, dois anos após o lançamento do primeiro título. Por uma insistência da SEGA a proposta deveria ser mudada, mesmo que a fórmula do jogo anterior tivesse dado muito certo, agora era a hora de inovar.

O resultado foi um jogo de plataforma estrelando os ToeJam e também Earl, a impressão que deixou na época é que eles quiseram fazer algo mais estilo Sonic, o que acabou acarretando em uma perda de identidade do título. O jogo teve uma boa aceitação, mas nunca chegou aos pés do primeiro título pelo fato de que muitos fãs torceram o nariz para a mudança e recusaram-se a jogar.



A história do jogo é até melhor que a do primeiro, quando nossos amigos finalmente conseguem voltar ao seu planeta natal Funkotron, mal sabem eles que algo ainda pior do que havia ocorrido anteriormente está para acontecer.

Sorrateiramente alguns terráqueos infiltraram-se na nave sem eles perceberem e agora o caos está instaurado em seu planeta, pois se na terra eles já aprontavam, agora eles estão aqui para perturbar ainda mais os habitantes do pacífico Funkotron.

Agora a missão da dupla é capturar estes baderneiros e devolver todos eles para o planeta terra através de um foguete especialmente construído para eles, antes que eles causem ainda mais danos por lá.





ToeJam & Earl

MISSION TO EARTH

Após um breve passeio pelo Dreamcast, onde o projeto nem sequer saiu do chão, anos depois a SEGA resolve tentar reviver a série novamente, agora na nova geração e exclusivamente para o console da Microsoft, o Xbox.

Com gráficos totalmente em 3D e utilizando toda a tecnologia possível da época, no dia 22 de outubro do ano de 2002 finalmente é lançado o terceiro jogo da série ToeJam & Earl chamado de “Mission to Earth”. Com o receio de não errar novamente como havia feito no segundo game, SEGA e ToeJam & Earl Production chegam a um consenso de que é a hora certa para voltarem as origens e tentar ao máximo transferir a inovação do primeiro jogo para o sistema 3D atual.

De volta ao planeta terra, nossos amigos recebem ordem de recuperar os 12 discos sagrados do funk, que estão em algum lugar deste planeta insano. Nesta nova missão eles não estão sozinhos, neste game ToeJam e Earl acabam ganhando uma acompanhante para sua missão, a belíssima Latisha. Aqui os presentes estão de volta, contendo seus itens malucos dentro deles para utilizar nos inimigos, estes que também ressurgem para infernizar a vida do trio aqui na terra. Além disso, também é possível jogar de dois jogadores, onde quando separados a tela se divide podendo explorar as fases mais rapidamente.





Ele também conta com o modo aleatório de fases, sendo que cada disco sempre estará em uma fase diferente, permitindo infinitas possibilidades de jogo. Uma boa inovação foram os cenários, agora temos fase na grama, gelo, deserto, entre outras, além de ter sido adicionado a variação do tempo como dia e noite, influenciando assim muitos eventos e inimigos que só aparecem em determinada parte do dia.

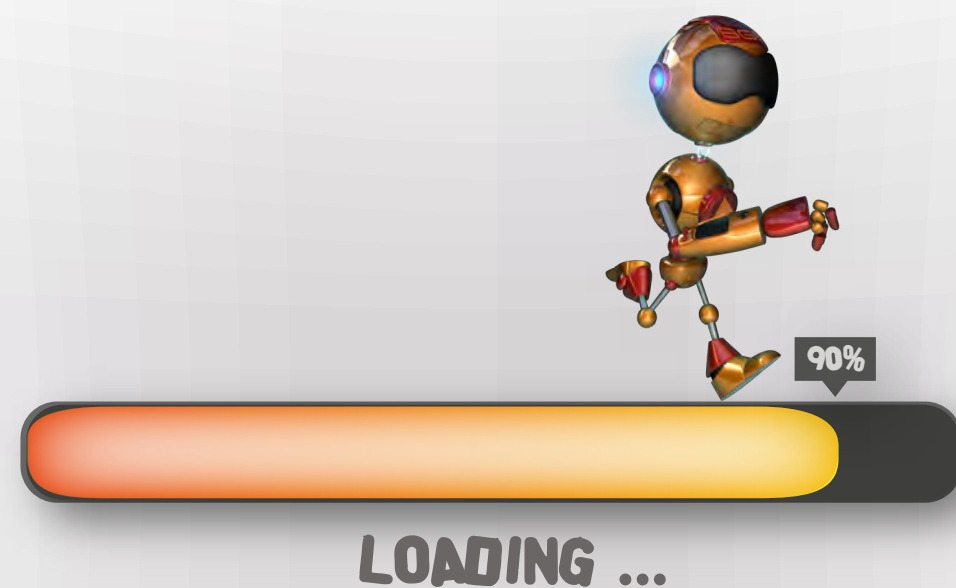
A tão sonhada conversão do sistema do primeiro título da série para este não foi como o esperado, ao contrário do anterior onde era utilizada uma câmera alta, neste temos uma câmera livre que fica a maioria do tempo rente ao chão. Isto

acarreta uma dificuldade imensa de ver a distância do seu inimigo para você e muitas vezes só é possível visualizar as coisas que estão em sua frente. A parte musical também segue a mesma linha do primeiro, porém agora as trilhas são muito repetitivas, o que acaba cansando o jogador.

Em uma visão geral o jogo é razoável e mesmo tendo resgatados muitos elementos do primeiro, ele nunca conseguiu emplacar e nem chegar aos pés dele. Os fãs sonham ainda com um jogo novo e que seja inovador, mas infelizmente para um futuro próximo não temos nenhuma previsão de algum produto deles no horizonte distante.



*Valor válido entre os dias 01/08 à 10/10 para 1 [um] dia de Feira. Ingressos limitados a capacidade do local.



11, 12, 13 e 14 de outubro
Expo Center Norte - SP

Acesse o site e compre já
o seu ingresso com desconto

MEIA ENTRADA
R\$30*

PASSAPORTE	R\$120
VIP	R\$240

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



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

PATROCINADORES



FESTIVAL DE JOGOS



PARCEIROS



Baú da Sênior



Nesta nova seção da revista Game Sênior, iremos apresentar jogos pouco conhecidos do grande público.



Olá amigos da Game Sênior. Estamos inaugurando essa seção dentro da revista que terá como objetivo principal, apresentar aos jogadores diversos jogos de qualidade criados, porém não muito conhecidos e ou aclamados pelo público. US Championship Volleyball é um deles.

US Championship VolleyBall - Arcade

Desenvolvedor: Technos Japan

Publisher: Taito

Gênero: Esportes

Jogadores: 2 jogadores versão japonesa e 4 jogadores versão americana

Sound CPU: Z80 (@ 3.579545 MHz)

Sound Chips: YM2151 (@ 3.579545 MHz), OKI6295 (@ 8 kHz)

Display Raster , 240 x 240 pixels (Horizontal), 256 colors

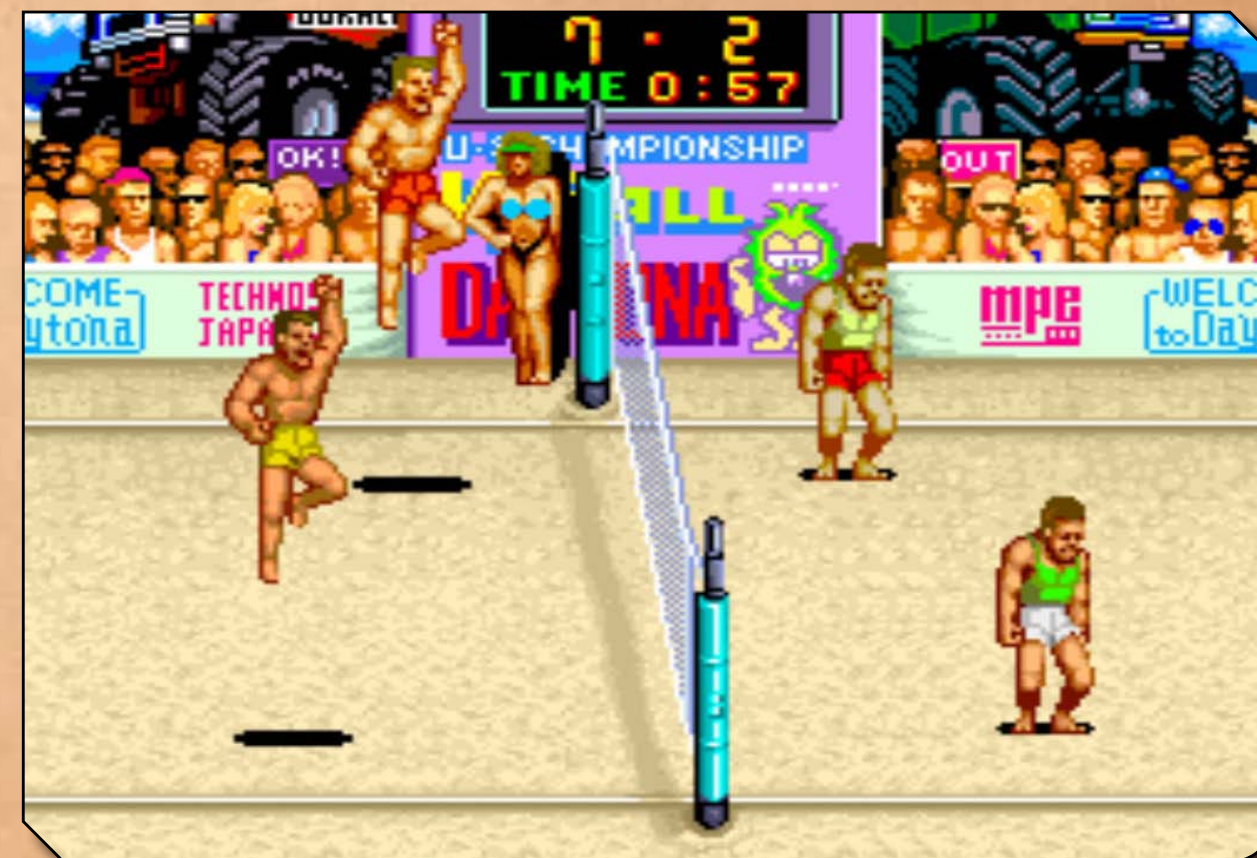
Ano de Lançamento: 1988



US Championship Volleyball foi criado pela japonesa Technos Japan (a mesma de Double Dragon) e foi lançado no mercado americano em dezembro de 1988 pelas mãos da Taito, exclusivamente para os Arcades e em seguida aportou no mercado japonês no ano de 1989. O jogo iniciava com uma pequena introdução em quadrinhos que apresentava os dois jogadores locais de vôlei de praia que, ao saberem da criação de um campeonato nacional, resolvem investir na carreira e percorrem assim os Estados Unidos a fim de ganharem dinheiro e fama. No Arcade era possível jogar com até 4 jogadores na versão americana no modo Versus. Na versão japonesa apenas 2 jogadores podiam jogar simultaneamente em dupla ou um contra o outro. No modo single-player o jogador controlava os dois personagens intercalando com a CPU para fazer as jogadas de

feito. Sempre a CPU participava do segundo toque na bola, ou seja, era papel do jogador defender a primeira bola e atacar o time adversário. O modo campeonato é composto por dois níveis de dificuldade e quatro localidades de jogo: Daytona Beach, New

York, Los Angeles e Hawai. Com isso, o jogador inicia sua jornada disputando o Circuito Minor e ao vencer se ganha um passaporte para disputar o Circuito Major, que possibilitava ao jogador enfrentar o time da marinha dos Estados Unidos como último desafio.





A parte gráfica apresentava todo o carisma e encanto das praias do final dos anos 80. É muito gratificante admirar o cenário e também a torcida que participa de forma efetiva,



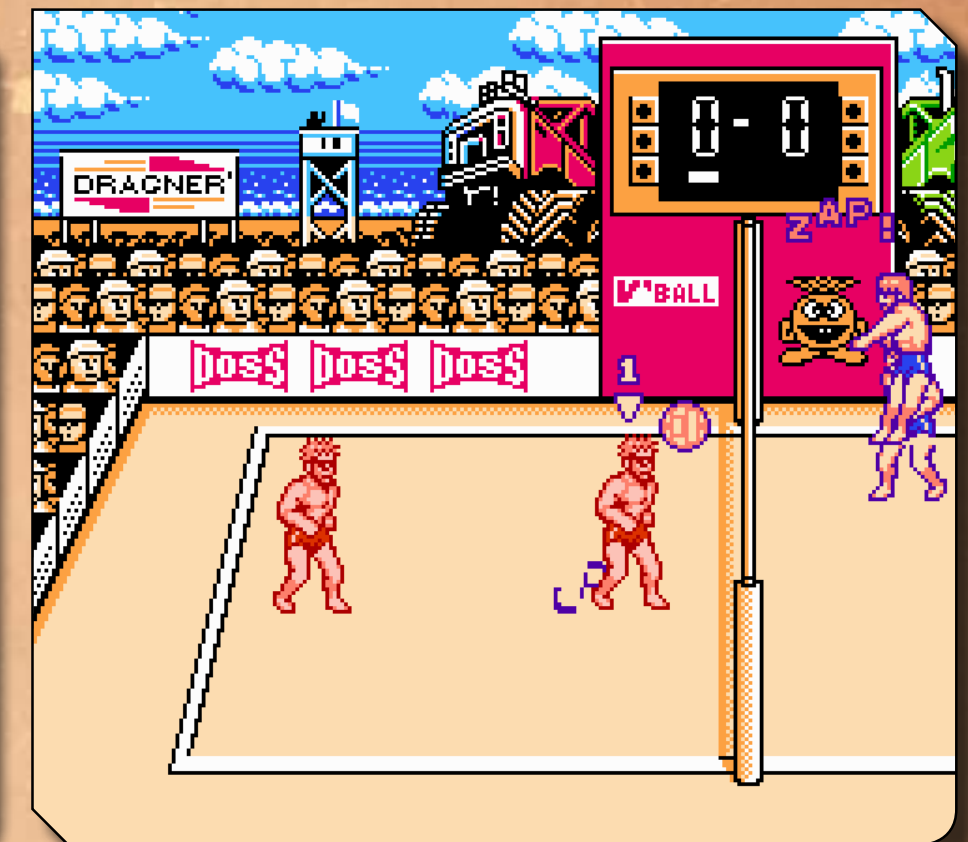
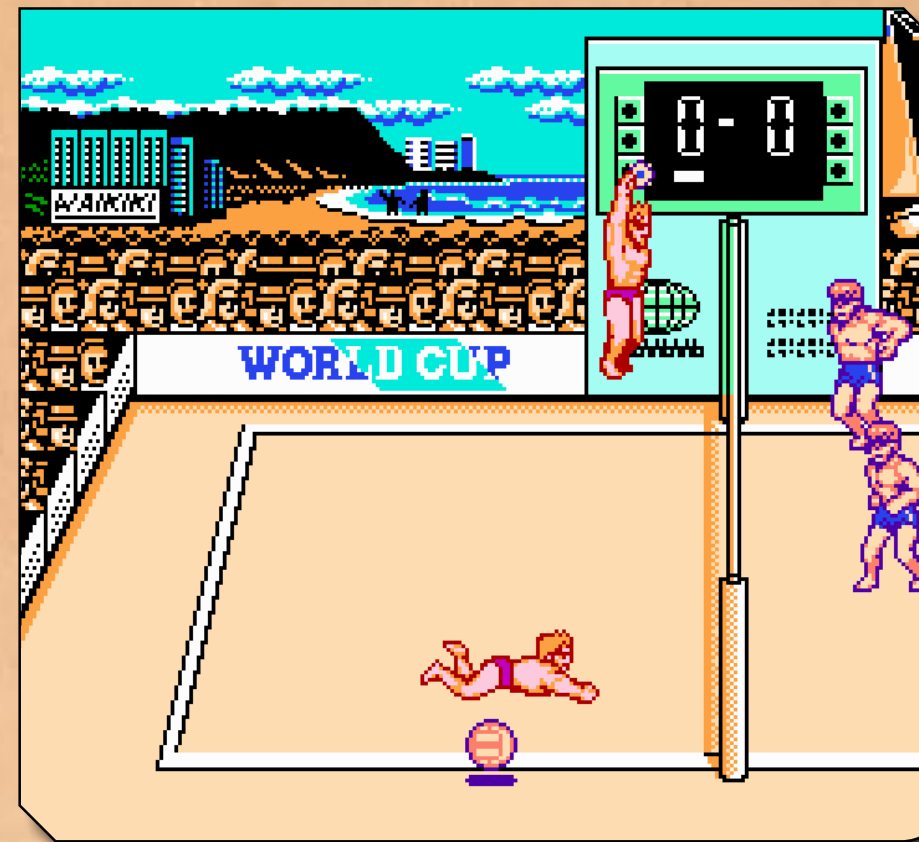
As músicas e os efeitos sonoros merecem um destaque a parte, as trilhas sonoras das cidades onde se realizam os jogos ficam na cabeça e embalam perfeitamente o jogador dentro do jogo, casando de forma plena com a proposta do esporte. Pode parecer um exagero, mas a qualidade das

músicas faz toda a diferença e mostra a qualidade sonora do pessoal da Technos Japan. Os efeitos sonoros cumprem muito bem seu papel, criando uma atmosfera acolhedora aos amantes deste esporte.

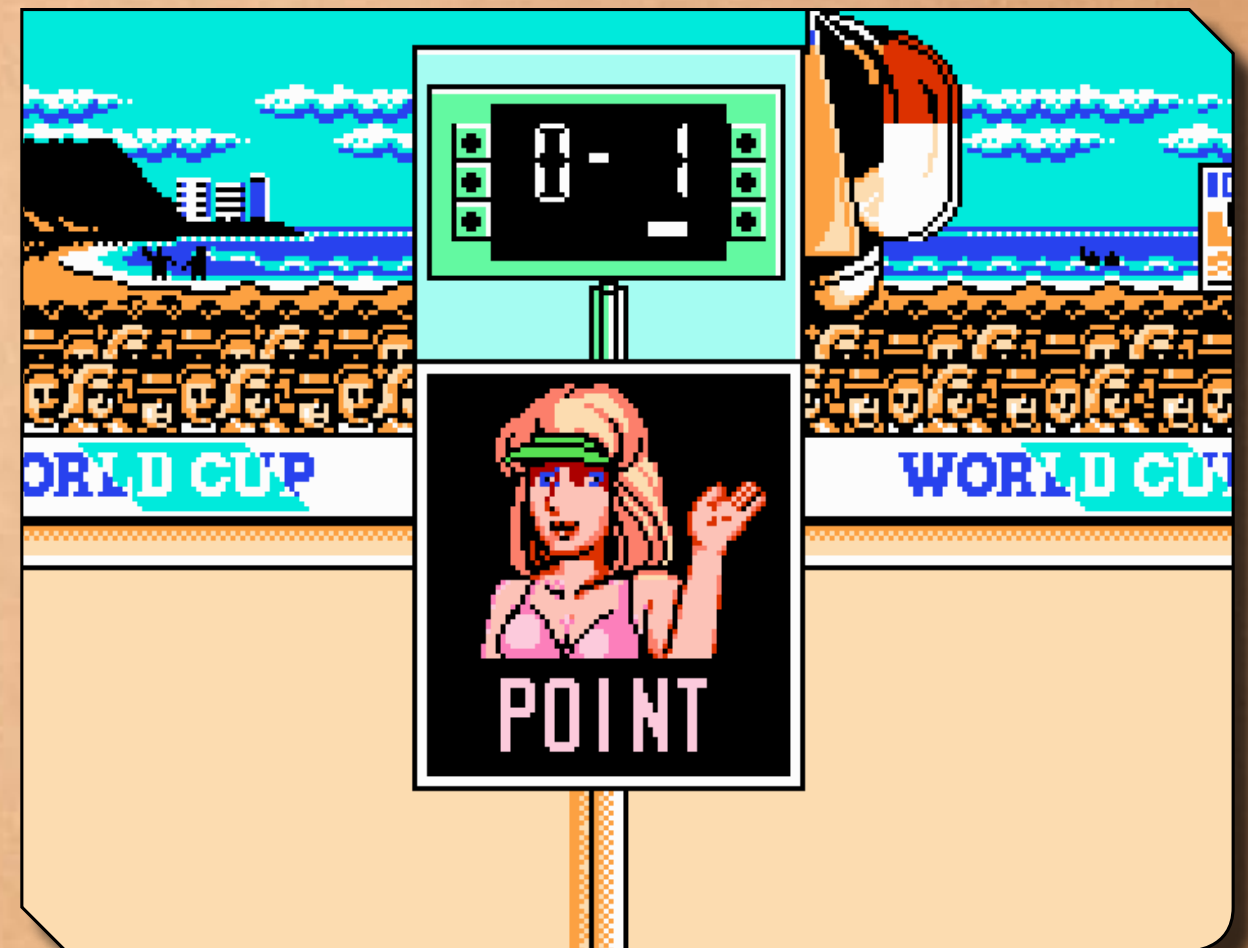
O lançamento japonês apresenta uma introdução em forma de história em quadrinhos mostrando George e Michael observando o folder sobre o campeonato nacional e conseqüentemente a premissa do jogador de fazer com que eles obtenham o êxito máximo. Interessante observar que nos intervalos dos jogos, ambos visitam uma concessionária e compram carros com os prêmios da vitória, passando de carros usados no Circuito Minor para

carros novos no Circuito Major. No lançamento americano foi retirada a pequena introdução em quadrinhos e essa parte dos carros nos intervalos. Em contrapartida, foi adicionado o modo de 4 jogadores simultaneamente (quando o gabinete permitia) sendo que na versão japonesa só podia jogar no máximo em duplas.

US Championship VolleyBall se mostra sólido e faz o jogador se sentir dentro da praia. Conheci esse jogo após jogar exaustivamente a versão caseira dele para o NES/Famicon. Com algumas limitações técnicas, a versão caseira consegue manter a alma da versão Arcade e mostra que a criatividade da geração 8 bits é inimaginável, com vocês...



Lançado em 1992 pela Technos Japan para o NES e Famicon, esta versão possui algumas diferenças em relação à versão Arcade. É possível a escolha das duplas para o modo campeonato, escolher o Estado que representam dentro dos Estados Unidos, assim como definir se os jogos terão vantagem ou se serão rally points (na época o vôlei convencional contava com o sistema de vantagem, o que deixava o jogo mais cadenciado em relação às pontuações) e por fim era possível definir a quantidade de pontos para a vitória que variava entre 5, 10 e 15 pontos.



Super Spike V'Ball (versão americana)

US Championship VolleyBall (versão japonesa)

Desenvolvedor: Technos Japan

Publisher: Technos Japan

Gênero: Esportes

Jogadores: 4 jogadores

Ano de Lançamento: 1992



As duplas mostram variedade entre equilíbrio, força, agilidade e defesa, são eles:

Billy e Jimmy
(sim são eles, os
Double Dragons)



Jogadores com ótima defesa,
mas ataque medíocre.

George e Murphy



A dupla mais equilibrada em
ataque e defesa.

Al e John



Ataque poderoso, mas com
uma defesa pífia.

Ed e Michael



Media potência, porém
rápidos dentro do jogo.

Nessa versão caseira foi incorporado o modo com até 4 jogadores simultâneos disputando o modo Versus. É possível jogar em duplas e disputar o Campeonato Nacional e o Mundial ou sozinho tendo como parceiro a CPU com a mesma jogabilidade apresentada na versão Arcade.

Existem algumas diferenças entre a versão americana e japonesa do game. Podemos começar listando o nome, já que na terra do sol nascente se manteve o US Championship VolleyBall, porém na terra do Tio San a Technos preferiu adotar Super Spike V'Ball.

Na versão americana há três modos diferentes de torneio, apresentando de forma camuflada a dificuldade escolhida pelo jogador:

- Modo Fácil: Exercício;
- Modo Normal: Circuito Americano;
- Modo Difícil: Copa do Mundo;

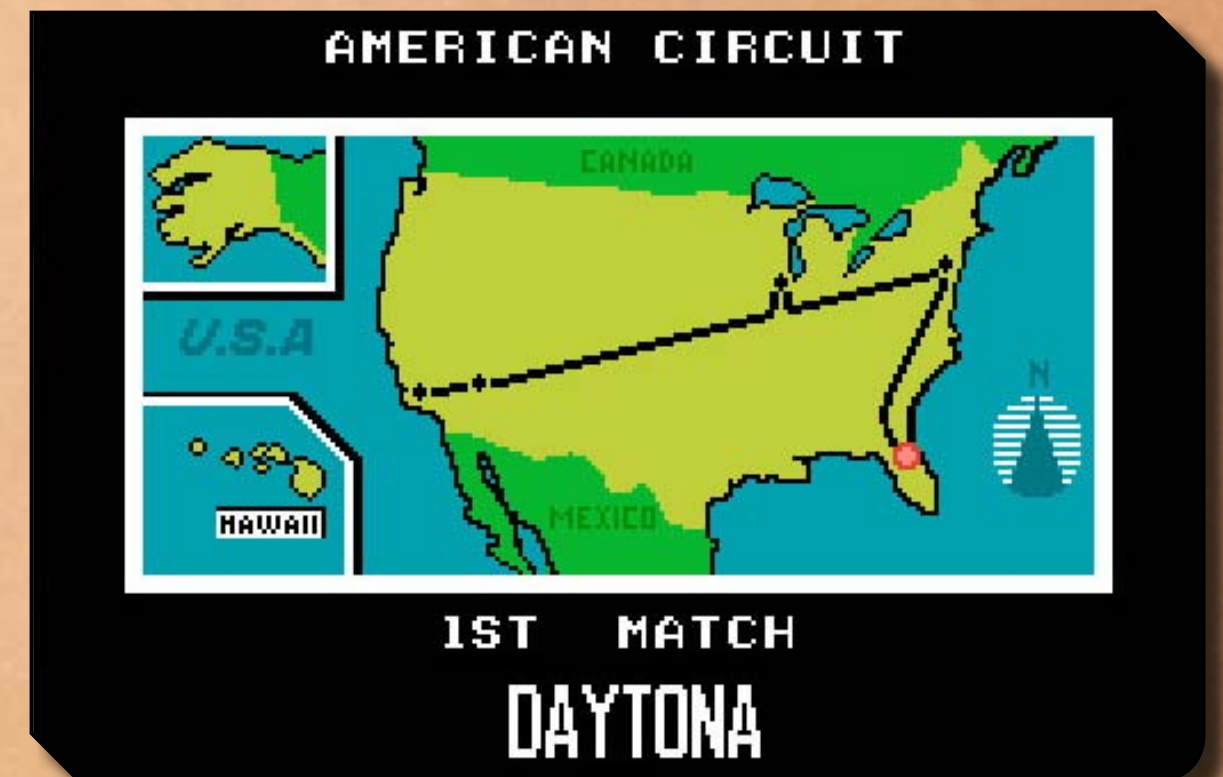
O Modo Exercício é apenas um jogo para apresentar a jogabilidade e fazer com que o jogador se familiarize com o modo de jogo. O Circuito Americano é um campeonato nacional que traz cinco equipes

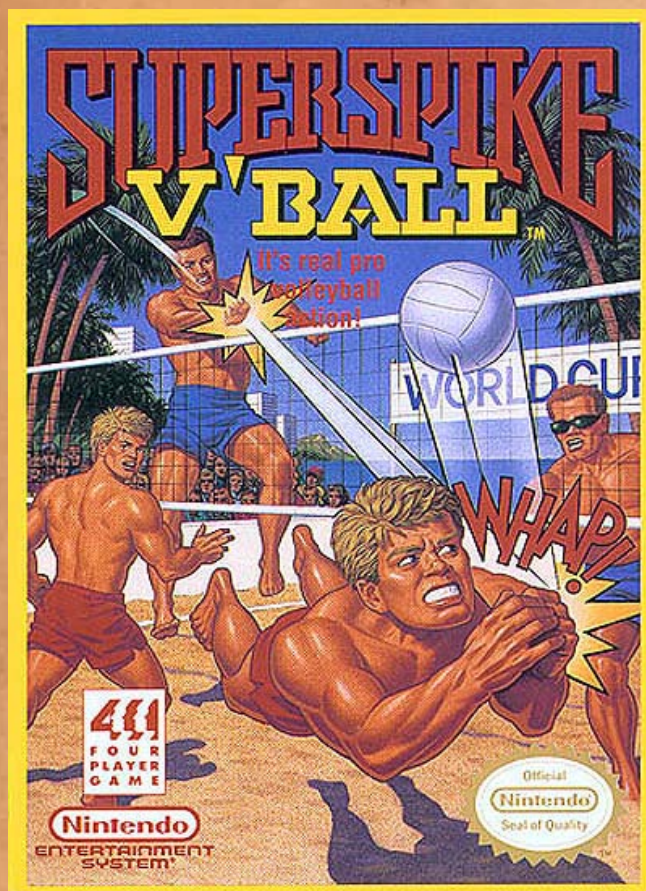
dentro de um circuito pelo país. Esse campeonato apresenta uma dificuldade normal, sendo necessário dominar algumas técnicas para ir avançando dentro do torneio. Já na Copa do Mundo a dificuldade mostra a que veio e faz o jogador atacar com técnica em detrimento da excessiva força. São sete equipes que se apresentam como rivais na seguinte ordem: Japão, Itália, Austrália, México, Brasil, a Marinha Americana e a URSS.

A versão Famicom caracteriza um único torneio que abrange os cinco jogos da American Circuit (Daytona, New York, Chicago, Las Vegas e Los Angeles) três da Copa do Mundo no Hawaii (aleatório de

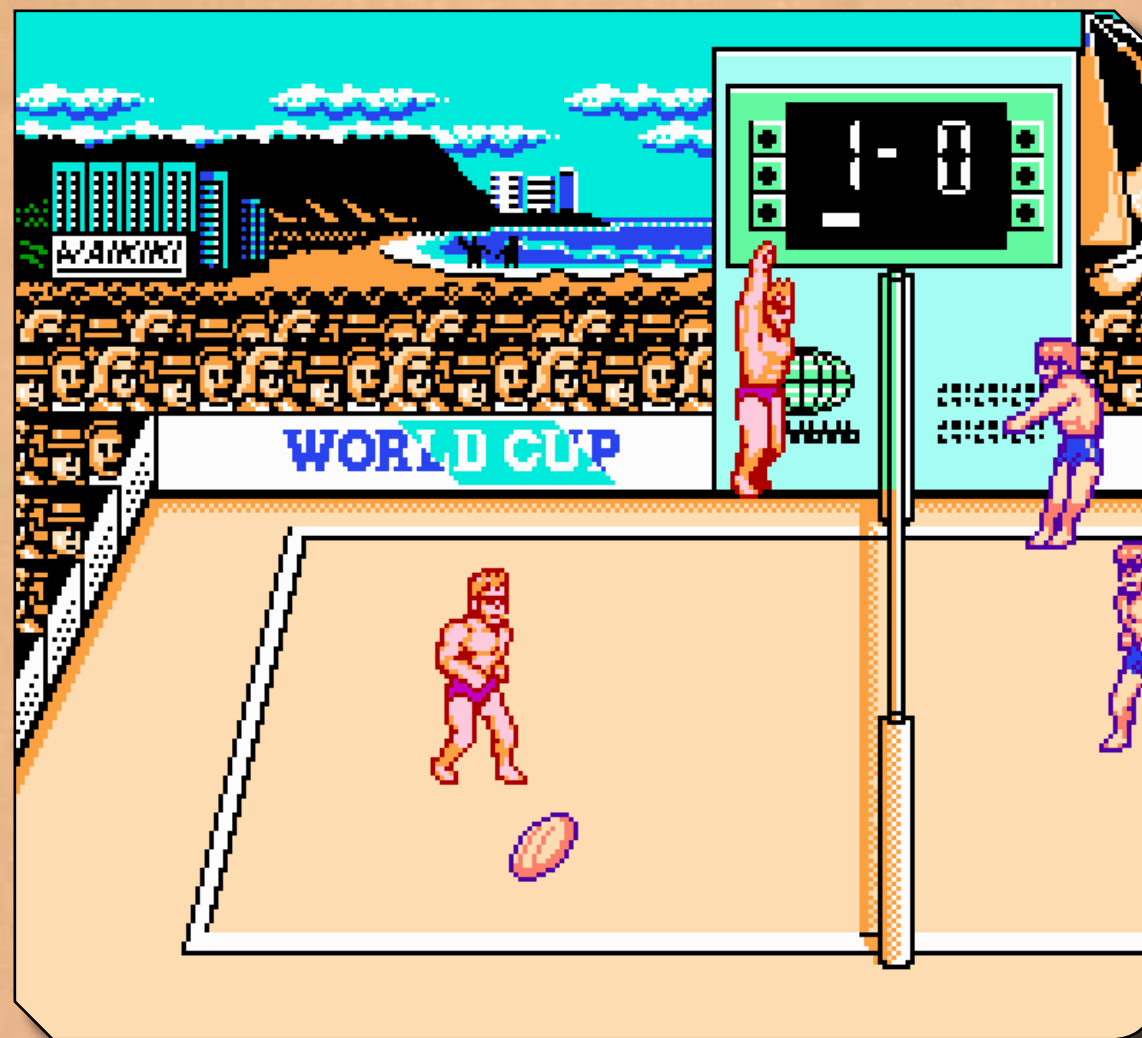
nacionalidades) e mais dois jogos contra a Marinha Americana e a seleção da União Soviética. O jogador podia ainda ajustar a dificuldade nas configurações de menu do jogo.

A parte gráfica mostra a competência e a qualidade do pessoal da Technos Japan. Eles conseguiram caracterizar os cenários de forma plena, seguindo as limitações de hardware do Nes. Os jogadores perderam alguns movimentos dentro da ação de jogo, mas a jogabilidade em si é sólida como na versão Arcade. Se você jogou primeiro a versão de Fliperama não vai estranhar em nada a forma de jogo que continua a mesma em qualidade.





O jogabilidade se assemelha a versão Arcade, podendo o jogador se movimentar em 8 direções dentro do campo de jogo, contando com os botões de salto (bloqueio) e ataque (recepção). A cortada pode ser carregada em intensidade, para isso é só esperar o levantador levantar a bola, saltar no momento certo e dentro desse salto pressionar o botão diversas vezes até a mão do jogador piscar. Com a bola na mão do jogador, é necessário apenas apertar o botão de ataque para que a cortada invada o campo inimigo. Sem dúvidas foi uma belíssima sacada da Technos Japan adicionar essas características dentro do campo



de jogo, seguindo a inovação da versão Arcade.

As músicas e os efeitos sonoros conseguem recriar fielmente a emoção praiana. A versão Arcade já havia conseguido criar essa atmosfera de forma satisfatória, e a versão caseira com suas limitações, se mostra com qualidade e intensidade levando o jogador a cantarolar as músicas mesmo depois de encerrar a jogatina. A torcida participa de forma ativa e faz com que o jogo

se torne emocionante, é muito legal explodir a bola no adversário com uma super cortada e ver o estouro causado em pontos. Tudo é muito bem feito e na medida correta.

Uma curiosidade interessante é que no último jogo das duas versões, a seleção da União Soviética desafia o jogador na final. Na versão japonesa os gráficos mostram a hostilidade da Guerra Fria com tanques de guerra ilustrando a cidade, já na versão americana

essa hostilidade foi retirada e deu lugar a prédios para caracterizar o cenário. De fato, algo curioso que o contexto mundial vivia que acabou transpassando dentro de um jogo de videogame. Outra curiosidade interessante é para os amantes do Game Genie. Sim, aquele magnífico acessório que “dava” poderes aos jogos. Bem, com o código certo é possível destravar de forma não oficial 4 duplas femininas para a disputa do torneio. Não foi encontrado algum motivo plausível para a desistência da inclusão das meninas no jogo, mas imagens às vezes se mostram borradas dando a entender que não houve finalização do processo de inclusão. Mas se torna uma dica interessante para apimentar e prolongar o divertimento nesse incrível jogo de Nes.

Concluindo essa apresentação, quero convidar os gamers que não conhecem as versões e se familiarizam com o esporte a experimentar os jogos. Eu particularmente prefiro as versões japonesas pelo charme (leia-se introdução em quadrinhos na versão Arcade) porque no resto é o mesmo jogo sem tirar nem por nada. Os gráficos cumprem seu papel e mostram a atmosfera praiana com qualidade excelente, a jogabilidade difere do convencional e habilita possibilidade de vencer uma partida com força e técnica. E os efeitos sonoros e as músicas das cidades apresentam a qualidade da equipe da Technos com canções lindas que ficam na mente dos jogadores mesmo após a jogatina.



momento **GAMER**

O clássico Review deu espaço ao Momento Gamer. A princípio ele continua o mesmo, com sua avaliação técnica dos principais pontos do jogo, mas no final, ao invés das notas por quesito (gráfico, som, jogabilidade e diversão), teremos uma nota “geral” para finalizar esta primeira parte da avaliação.

?

NOTAS

1 PÉSSIMO

2 RUIM

3 MUITO FRACO

4 FRACO

5 MEDIANO

6 BOM

7 MUITO BOM

8 ÓTIMO

9 EXCELENTE

10 PERFEITO

NOSSO MÉTODO
DE AVALIAÇÃO

**além do
SPOILER**

O Além do Spoiler é um momento que nosso redator irá falar da sua completa experiência com o game. Trata-se de um pós-jogo que será compartilhado com você para ser discutido minuciosamente. Grande parte desta experiência terá alguns spoilers, mas fica a sua escolha, ler ou não, esta parte da análise. Se você nunca jogou o game, deixe para ler o Além do Spoiler depois. Caso contrário, fica nosso convite para esta nova experiência sobre falar de jogos de gamer para gamer.



Desenvolvedora: SEGA

Lançamento: 1992

Gênero: Aventura

Magia, aventura e altas confusões. Pato Donald e Mickey, aprontado das suas no mundo das ilusões

O Mundo da Disney sempre foi rodeado de algo mágico. Não importa o que digam atualmente sobre a Disney, que esta perdeu o seu jeito com as crianças, os seus desenhos estão insossos, ou que não fazem mais clássicos como antigamente. Juntamente com a Warner Bros. e o estúdio Hanna

Barbera, tudo aquilo que nós, nossos filhos e, quiçá nossos netos, curtimos em questão de desenhos saíram destes estúdios, e é incontestável que a Disney, juntamente com a SEGA, criou um universo maravilhoso de mundos e países nos seus jogos para Master System, Game Gear e Mega Drive e World of Illusion não é nenhuma exceção a esta regra.

ABRACADABRA

Nos dias de hoje temos muitos jogos com uma história bem complexa e que permitem um melhor entrosamento do jogador para com o universo que está sendo apresentado. Temos também os malditos tutoriais, mas isto já é outra história. Assim, é de se imaginar como antigamente com os

consoles sendo mais “simples”, até mesmo a história precisava ser simplificada, caso de muitos jogos da era 16-Bits. Mas nada como a ilusão que permeia nossa mente e nos permita singrar no maravilhoso mundo que nos é apresentado neste jogo, onde a história é bem simples:

Enquanto se preparavam para um truque de magia, Mickey e Donald descobrem uma caixa mágica. Entretanto, e tarde demais, foi descoberta que a mesma pertencia a um mágico malvado que acabou por mandar Mickey e Donald para um mundo mágico. Mickey e Donald têm de trabalhar juntos para

conseguir achar um caminho de volta para casa.

E esta é a história do jogo. Muitos podem achar que, assim como muitos outros jogos de aventura (Magical Quest, Little Nemo, Castle of Illusion) daquela época, a história era por demais pobre para uma empresa como a Disney, que fez desenhos de deixar qualquer um com a boca aberta. Mas, por mais simples que seja a história, a imersão que o jogo dá ao jogador compensa completamente isto. E, convenhamos, nós queríamos jogar e não passar duas horas lendo um texto que ninguém na época compreendia. The Book is on the table!

VEJAM NO MEU TERNO, NADA NESTA MANGA

Colírio. Creio que esta seja a melhor palavra para definir este jogo, quanto ao mundo que foi criado. Todo o jogo, desde o cenário, até os personagens, são de uma qualidade ímpar para com os jogos da Disney, seguindo os traços fantásticos de Castle of Illusion, juntamente com a qualidade estética de QuackShot. Temos em World of Illusion, um mix dos dois, com um requinte especial de magia.

A movimentação dos personagens é bem típica deles. Enquanto um anda com o seu jeito camundongo de ser, o outro é um pato no seu melhor ato. O primeiro anda com confiança, o segundo vai com o seu desengonçado. Os trejeitos que estamos acostumados a ver nos desenhos animados e nos quadrinhos estão ali, marcados completamente em nossos personagens favoritos.



Os inimigos têm muito a mostrar, cada qual com a sua movimentação, o seu jeito e também a sua forma marcante de existir, pois, muitos deles que vemos na tela estão também nas animações da Disney e todos eles se mesclam perfeitamente nos cenários de cada fase do jogo.

E o melhor de tudo, demonstrando que um jogo bem trabalhado pode sim ser bonito, mesmo com o limite de 64 cores simultâneas que o “poderoso” Mega Drive tinha a dar naquela época.

OUÇAM AS MINHAS PALAVRAS MÁGICAS

Quem joga com o Pato Donald com certeza vai conseguir ouvir muito bem os resmungos em formas de Quacks que ele sempre fazia nos desenhos da Disney de manhã na TV Colosso ou Xou da Xuxa. As vozes tanto do Pato Donald quanto do Mickey estão lá para qualquer um que queira ouvir, mesmo elas sendo digitalizadas e um pouco “apagadas”, por assim dizer.

Mas de vozes temos só eles dois. Os efeitos sonoros são inesquecíveis. Para quem jogou este game sabe bem como é o som do salto, o farfalhar do tapete quando usado para transformar os inimigos, a maneira como os dois se arrastam no chão, cada som, cada efeito, tudo fica guardado na lembrança e são bem distintos de vários outros jogos do Mega Drive. E a trilha sonora, alguns podem perguntar. E eu lhes digo, linda e tão memorável quanto as músicas do QuackShot,

por exemplo, onde as trilhas dos cenários de Patópolis e do México ficam grudando na cabeça assim que você joga, e com este não poderia ser diferente. Não saberia informar de pronto, mas tenho a leve impressão que QuackShot, Castle of Illusion e World of Illusion tiveram o mesmo time de trilha sonora. Senão o tiveram, pelo menos trocaram algumas ideias.

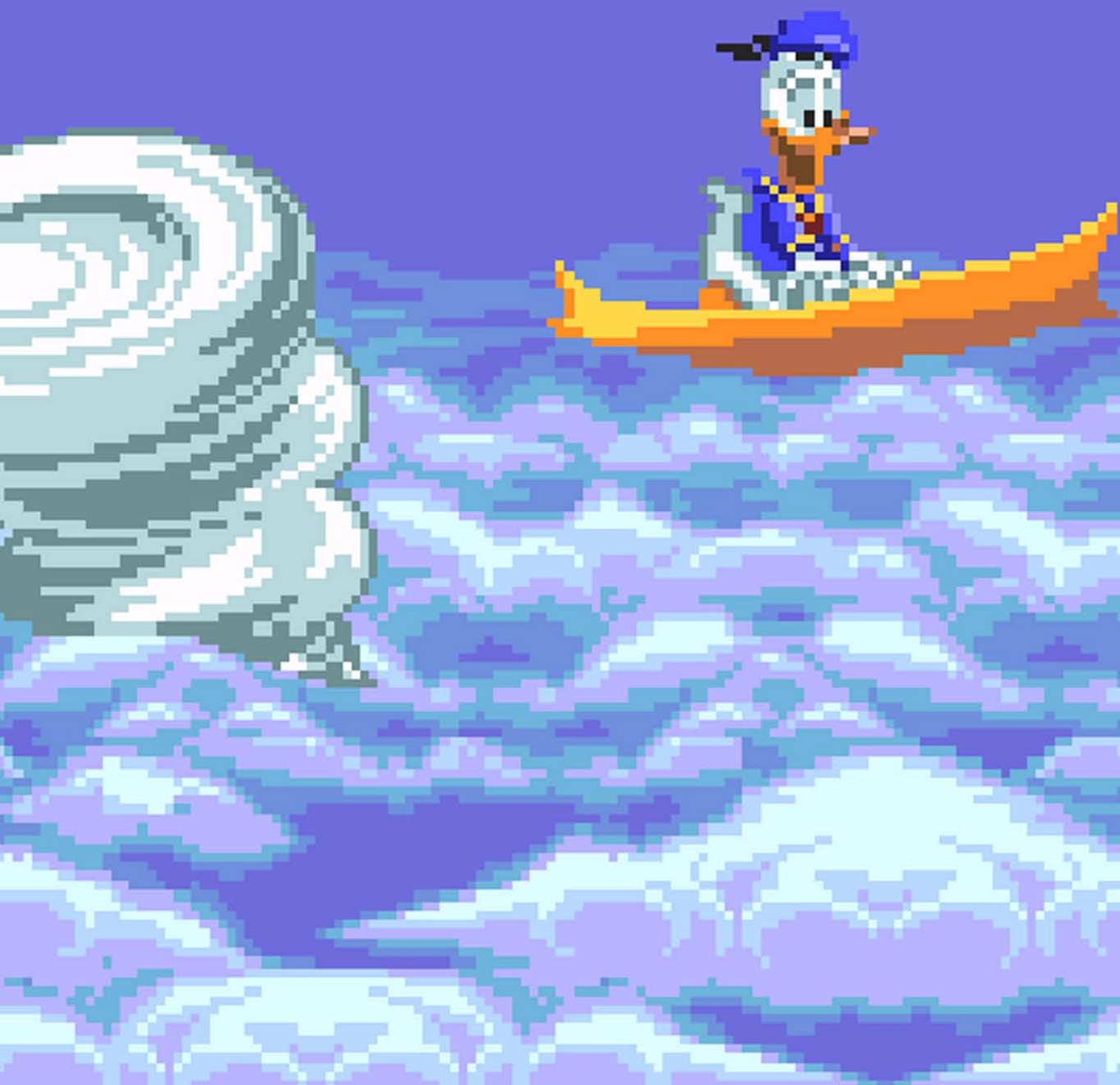
Assim como os gráficos, a trilha sonora surpreende!

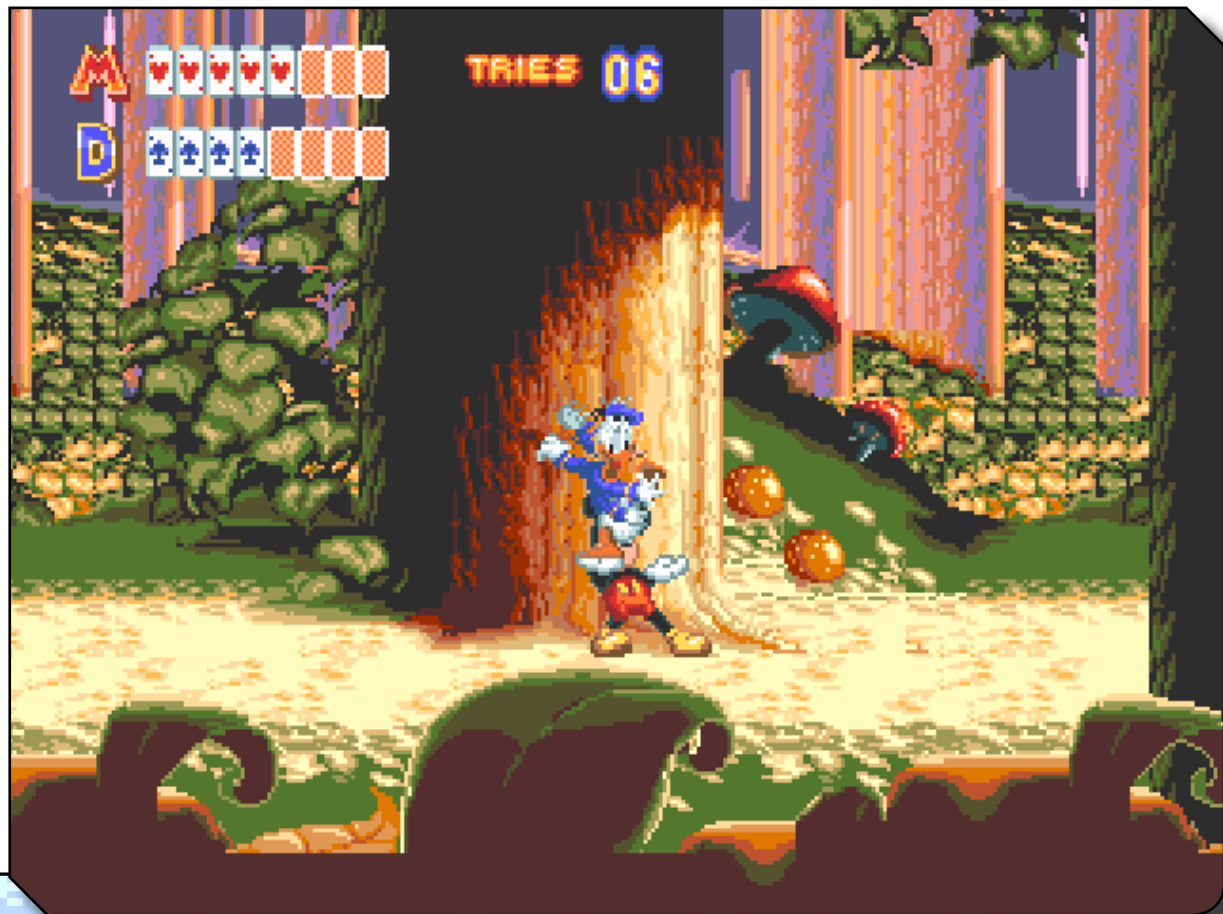


AGORA IREI ME DESVENCILHAR DESTAS CORRENTES

Todo gamer deve conhecer Trine e Rayman Origins, senão, por favor, joguem. São games fantásticos. Muitos acham que eles reinventaram a forma de jogar com um amigo ou com mais jogadores, só que devemos este tipo de jogabilidade a games como World of Illusion e Chip 'n Dale Rescue Rangers, NES - conhecido no Brasil como Tico e Teco e os Defensores da Lei, Toe Jam and Earl ou Goof Troop, SNES, onde você podia compartilhar na mesma tela a jogatina.

Não, eu não me esqueci de jogos como Contra ou Streets of Rage. Eu sei que são jogos para dois jogadores, mas os que eu citei acima, por exemplo, são para serem jogados em forma cooperativa, onde um gamer ajuda o outro para o sucesso do jogo. World of Illusion traz uma jogabilidade equilibrada, tanto no modo single player como no two players. Enquanto que no modo tradicional de um só jogador você segue várias fases sem muitos problemas, necessitando um pouco de prática apenas para entender a mecânica do jogo, a verdadeira diversão e desafio consiste em jogar o game no modo two players.





O modo cooperativo é de um nível que somente vários anos depois pudemos rever em jogos como Rayman Origins e Trine, claro, não com a mesma complexidade deste último, mas sim ensinando como se cria jogos cooperativos. Está num canto mais alto que seu amigo? Vai ter de jogar uma corda para ajudá-lo a subir. O Donald ficou entalado? O Mickey vai precisar ajudar. O carrinho de trilhos na fase da mina vai precisar da força conjunta dos dois jogadores para se mover e assim vai.

Com uma jogabilidade simples, mas ainda assim precisa, World of Illusion não decepciona os jogadores quando acontece algum bug. Pular certo e a máquina achar que não pulou ou apertar o botão e o mesmo não funcionar na hora exata, como acontecia com vários games na era 8 e 16 bits, continua sendo um problema sério em muitos jogos ainda.





E O QUE TEMOS NA CARTOLA? CURIOSIDADES!

- O jogo faz parte da Série Illusion, que começou com o Castle of Illusion, para o Mega Drive;
- Outros jogos da série Illusion são: Castle of Illusion para Master e Game Gear, que diferem um pouco da versão do Mega Drive, Land of Illusion, para Master System e Game Gear e Legend of Illusion, para o Game Gear;
- Legend of Illusion teve uma versão exclusiva para o Master System no Brasil;
- Power of Illusion, jogo do universo Epic Mickey será um tribute ao Castle of Illusion, com elementos históricos bem próximos ao jogo original, assim como efeitos sonoros;
- Mickey e Donald aparecem juntos em Magical Quest 3, que só foi lançado para o Super Famicom no Japão e só pôde ser jogado pelos Americanos e Europeus quando o mesmo foi lançado para o Game Boy Advanced, anos depois;
- A outra aparição dos dois personagens se dá em Kingdom Hearts, PS2, onde o Pato Donald é um Mago e junto com o Pateta, que é um cavaleiro, ajuda Sora a combater os Heartless. Mickey aparece como um Rei;
- Muitos desenhos da Disney influenciaram World of Illusion em seus cenários e inimigos, entre eles: Aladdin, A Pequena Sereia, Alice no País das Maravilhas e Pinóquio.

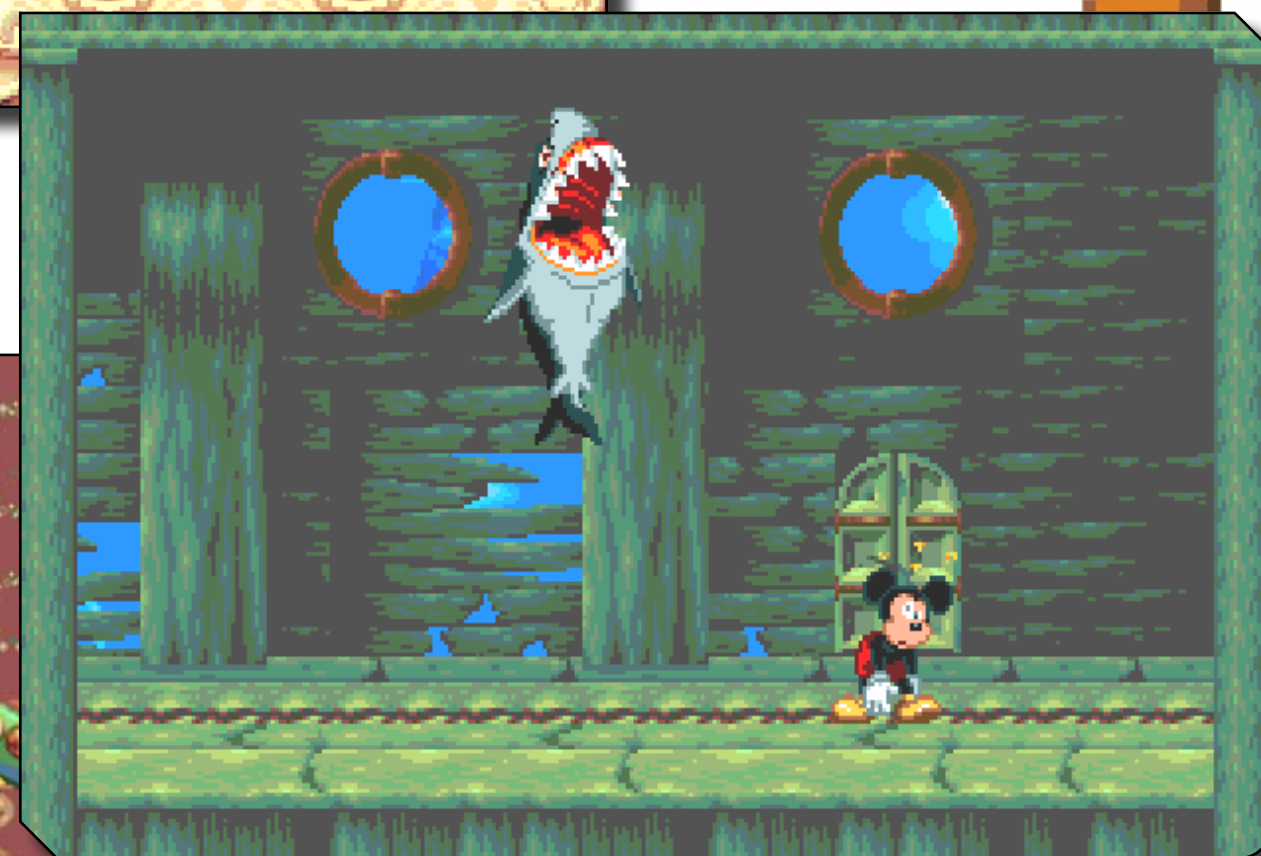
além do
SPOILER



World of Illusion

ILUSÃO, MARAVILHOSA EDUCAÇÃO!

Pessoas pensem no trabalho cão que eu tive para pensar num texto sobre o jogo World of Illusion (Mega Drive, 1992). Antes fosse uma idéia para escrever um review do jogo com notas, contas, $E=MC^2$ e coisas do tipo, e o Mano me veio com a ideia de escrever algo como um pós-game e isto me deu uma travada no cérebro. Sim, deu uma travada porque era algo novo que ele estava propondo. Escrever a experiência pós-game, vender o jabá de um jogo que para mim é considerado um dos melhores jogos de plataforma cooperativos já feitos até hoje e que fez com que o jogador entrasse no mundo da Ilusão como nunca antes.



além do
SPOILER



World of Illusion



A SEGA E A DISNEY

Estava muito feliz com o meu Top Game VG 9000, com os meus games da Disney em 8 bits e lá vem o meu primo, o mesmo do DuckTales. Comprou um Mega Drive Japonês, a minha perdição. MALDITA SEGA!

Gráficos em “alta resolução”, sonoridade “perfeita”, controle grande que permitia uma jogabilidade mais precisa, enfim, o sistema perfeito. Sou SEGA maníaco, mas eu reconheço que o Super Nintendo era superior ao Mega Drive em vários momentos – e que eu caí de amores por ele. Sonic? Perfeito! Bare Knuckle (Streets of Rage)? Maravilhoso. Dark Castle? Foda, para dizer o mínimo!

Uma quantidade astronômica de jogos que me deixaram ainda mais viciado neste universo gamer, e jogos da Disney ainda mais espetaculares. Quem aqui não se lembra de QuackShot – que até 1995/1996 achava que era apenas a continuação de DuckTales, Castle of Illusion, Fantasia, Alladin, The Lion King, The Jungle Book, Maui Mallard, Mickey Mania, entre tantos outros? E todos eles, aqui citados e alguns outros, com uma qualidade única e ímpar de desenvolvimento da SEGA ou a ajuda da mesma para com as outras empresas.

E dentre todos estes jogos, juntamente com QuackShot, World of Illusion é um dos melhores jogos já criados baseado no universo Disney e feito pela SEGA. A mesma criou o universo Illusion, que envolve o Castle of Illusion (Mega Drive, Master System) – clássico, Land of Illusion (Master System, Game Gear) e o próprio World of Illusion (Mega Drive). E o que este jogo tem de especial?

além do
SPOILER



World of Illusion

ME ESPERA, CARA!

Trilha sonora que fica na cabeça. Jogabilidade simples e precisa. Desafio crescente e os dois melhores e mais simpáticos personagens da Disney (Mickey e Donald). Este jogo não tinha como deixar de ser um clássico, não havia como errar e não tinham nada como melhorar não é? Não é mesmo? Errado.

São poucos jogos de plataforma cooperativa que conseguem criar uma jogabilidade precisa e equilibrada. Os jogadores hoje em dia falam em alto e bom tom da qualidade e o divertimento que jogos como Trine 2, New Super Mario Bros e Rayman Origins trazem de uma forma que nunca tinham visto antes. Creio eu que estes são, ou jogadores muito novos, ou que nunca pegaram jogos como Chip 'n Dale Rescue Rangers ou Magical Quest 3 – que saiu para o Super Nintendo e o Game Boy Advanced, onde a jogabilidade destes dois se aproximam bem do World of Illusion.

Jogar World of Illusion sozinho já era algo bem desafiador, sem contar muito viciante. Os cenários do jogo são bem desenha-



dos. A trilha sonora fazia você ficar bem ambientando com o universo ao redor e os inimigos eram de personagens que em algum momento da sua vida, viu num desenho clássico da Disney.

Mas o jogar de dois, o famoso Co-Op Mode, era algo simplesmente arrasador. Com os dois personagens em tela você tem uma mudança em várias fases, na própria sequência delas, até mesmo fases que, com um jogador você jogaria de um jeito, de dois nos dão telas novas e com novos desafios. Uma questão a ser posta de pron-

to é que neste, assim como em muitos outros jogos Co-Ops, a experiência dos dois jogadores contava muito – e ainda conta hoje em dia. Um jogador muito ruim e um muito bom nos dão cenas como a da frase que coloquei aí: “Me espera cara!” e outras tantas que, só para quem jogou na época se lembra muito bem como era. E nos dias de hoje, seria o mesmo que o cara do seu time em Counter-Strike dar um Head Shot em você... Conseguiu imaginar a cena? Então pronto. Até hoje quando eu jogo os Co-Ops atuais me lembro bem do

World of Illusion. Até porque para ensinar a minha namorada a jogar videogame, estou jogando com ela este mesmo jogo e ela adorou, até onde minha paciência me permitiu jogar com uma noob como ela!

Existem jogos bem mais trabalhados, com sonoridade e jogabilidade melhores que World of Illusion? Claro. Mas este jogo é algo especial para mim porque, além de ser da Disney, foi o primeiro jogo de plataforma que eu consegui zerar com outro jogador e foi algo extremamente trabalhoso!

além do
SPOILER



World of Illusion



O PODER DA ILUSÃO, REALIDADE OU ILUSÃO?

E, depois de 20 anos, uma empresa vai revisitar o universo da Ilusão. A Disney Interactive Studios está fazendo um jogo que será um verdadeiro tributo a série Ilusão da SEGA. Pelos vídeos já mostrados do jogo, parece que o mesmo poderá sim ser um tributo e uma continuação aos pés da série original. Pena que o jogo será apenas para o 3DS e não terá a mesma natureza Co-Op de World of Illusion.

Seria bem interessante que a empresa que está por trás do Epic Mickey, que dá base ao jogo Epic Mickey: Power or Illusion, chamasse a SEGA. Quem sabe até mesmo o time original da série Illusion, para recriar toda a mesma e colocá-la num universo épico, como foi o jogo do Wii. A SEGA sabe criar jogos fantásticos e, creio eu, não iria decepcionar os fãs.

Espero que existam cada vez mais jogos ao estilo Rayman Origins, New Super Mario RPG, Trine 2 e outros, pois o que os jogadores querem não é ter jogos apenas multiplayer para se jogar com os amigos. Eles querem jogos multiplayers que permitam jogar em casa, com os amigos, um do lado do outro e que nos traga de novo o Poder da Ilusão dos jogos de antigamente e que, por fim, fiquemos imersos num Mundo da Ilusão, enchendo os nossos olhos.





Desenvolvedora: BEAN Software

Lançamento: 1990

Gênero: Aventura/Puzzle

Entre em nosso estiloso Delorean e junto com Martin McFly iremos viajar no tempo atrás de Biff

Olá meus caros amigos gamers. Estou com uma missão aqui que considero muito especial dentro da minha história gamística. A trilogia De volta para o Futuro é a melhor história que assisti no cinema e que me condicionou a uma paixão sobre esse complicado e instigante jogo do NES.

Jogo este que, aliás, até hoje eu não consegui ter a capacidade de ver o final de forma honrosa. Sim, me neguei a ver no Youtube, mas nem por isso ele não merece um reconhecimento desse velhaco aqui.

O filme dispensa apresentações, Martin Mc Fly e Doc Brown são ícones dentro da indústria do

cinema e conquistam diversos fãs até hoje com a trilogia. E pensar que estamos próximos de 2015 e ainda não temos sapatos que amarram sozinhos, roupas vestidas do avesso ou o inesquecível Hoverboard planando por aí.

Falando especificamente do jogo, ele foi criado para o NES e contou com um time de primeira

linha participando da adaptação do filme. O projeto foi deixado nas mãos da Bean Software, o mesmo estúdio que daria vida ao inesquecível Nightshade no ano seguinte, enquanto a LJN cuidou da publicação no mercado. O jogo chegou às lojas em Setembro de 1990 para o videogame 8 bits da Nintendo.

Focando o enredo, a história do game tem início quando o Almanaque de Esportes foi roubado por Biff Tannen quando Martin e Doc estavam em 2015, e foi

levado por ele mesmo para sua versão jovem no ano de 1955 com a ajuda do Delorean. Com isso, o jovem Tannen poderia apostar e ganhar muito dinheiro já que o Almanaque compilava resultados de todos os anos das modalidades esportivas. Como resultado de tudo isso, o presente de Martin Mc Fly se altera e o ano de 1985 se mostra hostil e aterrorizador ao nosso herói, que vê sua mãe casada com Biff Tannen em meio a um legado financeiro grandioso em uma cidade tomada pelo caos.

Seguindo o contexto do jogo, para garantir que não haja ameaças ao seu império, Tannen viajou através do tempo e coletou diversos itens, conseguindo assim interromper o continuum espaço/tempo. Ele guardou esses itens (30 no total) atrás de portas trancadas. O jovem Martin precisaria então encontrar essas 30 portas dentro dos anos de 1955, 1985 e 2015 e colocar os objetos em seus respectivos locais. Mas não penseм que será uma tarefa fácil, pois esses níveis dentro dos 3 anos variam de acordo com a fase em que você está anteriormente (antes de viajar com o DeLorean). Não existem fases a serem ultrapassadas e sim um engenhoso esquema temporal que varia do passado, presente e futuro em relação ao mesmo nível, confuso não é?

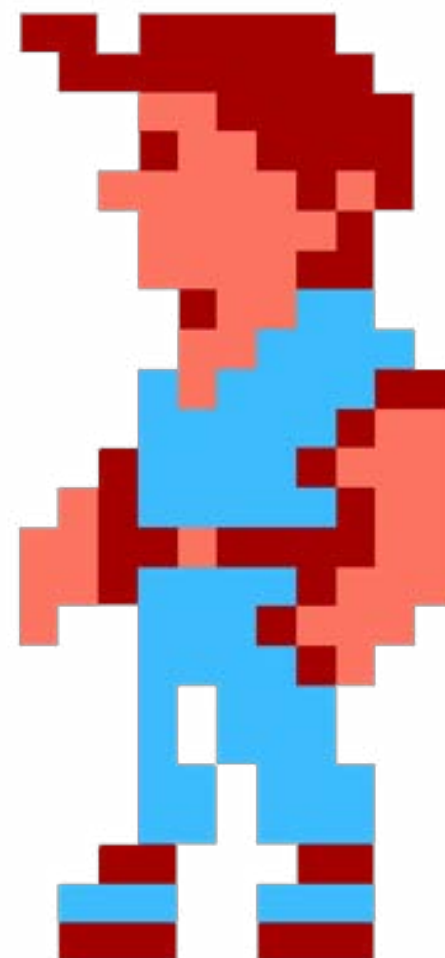




Vou tentar explicar a mecânica de jogo. Ao iniciar a aventura em 1985, é possível variar em 3 níveis (portais) iniciais dentro desse ano, após encontrar os 3 objetos e o controle do Delorean (sim, sem o controle nada de Delorean) se torna necessário chamar o carro e escolher viajar para 1955 ou 2015. O ano escolhido por você vai variar de nível (fase) de acordo com o local que você chamou o Delorean em 1985, ou

seja, a fase que você esta passa do tempo presente indo para o tempo passado ou futuro e isso faz todo o sentido. Um exemplo interessante da engenhosidade é que é possível encontrar na primeira viagem a 1955 a High School, sendo necessário encontrar lá no passado para ir à escola em 1985 (inacessível no início da aventura) e conseqüentemente em 2015, habilitando assim novos locais para explorar.

No início, o ano de 1985 apresenta 3 níveis de exploração como foi dito anteriormente. Indo para 1955 aumentará para 5 níveis e esses dois a mais são exatamente as pontas a serem entrelaçadas, pois assim voltando para 1985 dentro desses dois níveis “soltos”, automaticamente terá acesso a novos níveis em 1985 e 2015. Tudo esta amarrado na exploração do jogador e as pontas só vão se desenrolando se você conseguir entender o objetivo em questão.



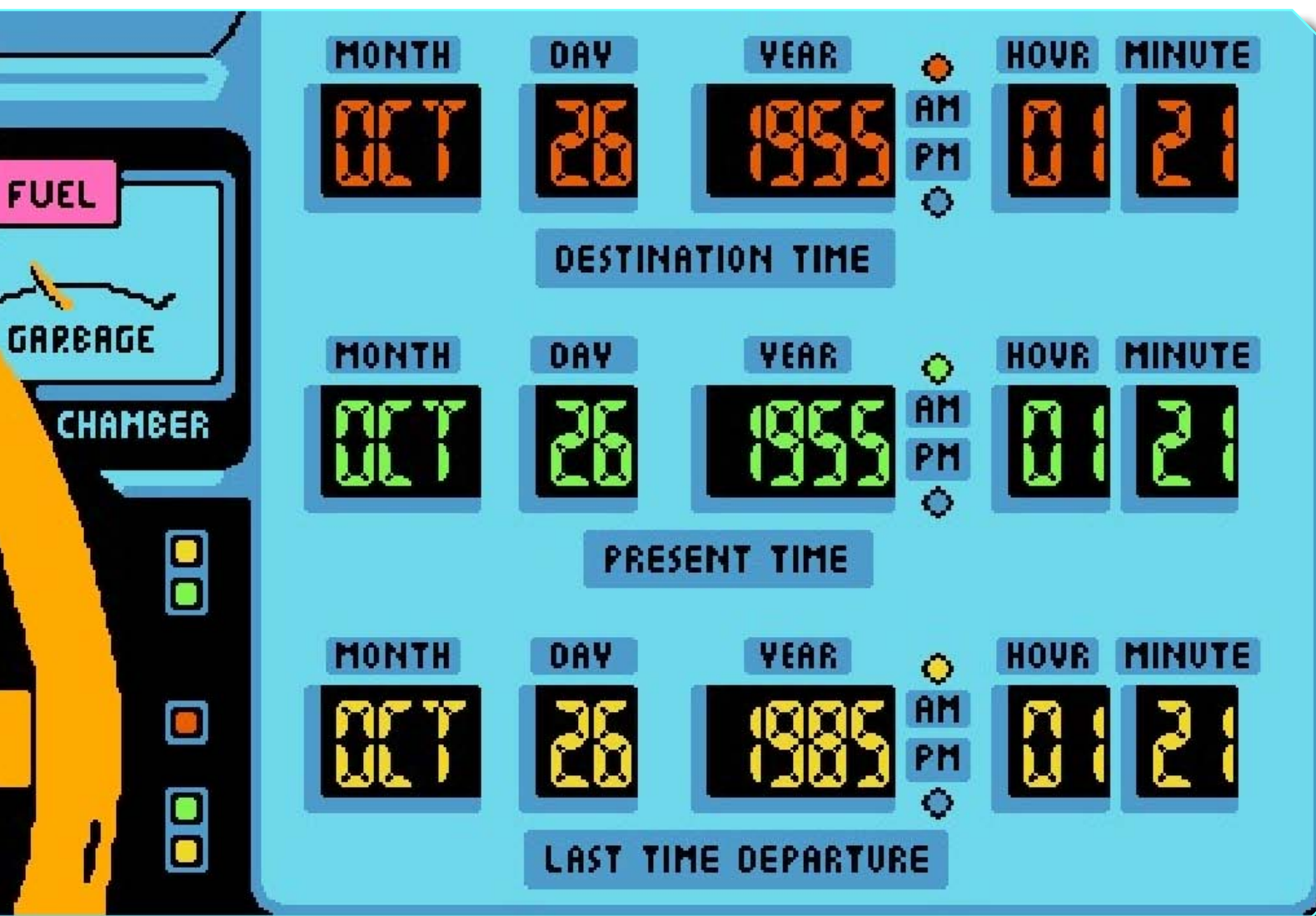
Dominando isso é necessário explorar as fases e viajar dentro do tempo e espaço atrás das portas trancadas e dos locais onde se devem depositar os objetos conquistados. Falando especificamente sobre esses locais, são “bueiros” que ao serem acessados mudam a tela para um tipo de força (sim o jogo onde se deve adivinhar a palavra e conseqüentemente “casar” com o objeto disponível), onde é pos-

sível movimentar as letras a fim de descobrir qual item é daquele local. Caso aponte o objeto em um local errado, o mesmo se destruirá e será necessário voltar à porta de onde ele foi obtido. Uma dica importante é sempre tentar adentrar em todos os bueiros nas fases, pois eles podem esconder fases bônus (a seguir verá a importância dessas fases) e também os próprios locais para depositar os objetos obtidos.



Falando do trabalho gráfico, eles mostram uma 1985 em ruínas assim como no filme e alguns locais retratados na obra de cinema também aparecem no jogo, sendo esses pontos essenciais para a descoberta de novos níveis para exploração dentro dos anos. O trabalho estético foi bem conduzido dentro dos 3 anos possíveis de navegação, retratando um clima de passado, presente e futuro satisfatórios. Martin anda para os lados, anda de Hoverboard, pula sobre o inimigo e até solta bolas de fogo no melhor estilo Mario Brothers com os dois botões de ação disponíveis. Mas calma, só é possível soltar bolinhas se eliminar o inimigo certo e pegar a Power Up que ele solta, e até o próprio Biff Tannen aparece às vezes para eliminar o nosso herói. Alguns inimigos determinados soltam sementes e chaves para então conseguir abrir as portas. O problema é que nem sempre existe um inimigo que forneça a chave na mesma fase que tenha alguma porta, logo a busca pela chave se torna o ponto central do jogo.





necessário encontrá-las novamente. Não existe limite de Continues, o jogador pode morrer quantas vezes quiser que sempre retornará ao mesmo local, apenas sem as chaves.

Existem situações em que uma porta está em um local inacessível em 2015, sendo necessário plantar uma árvore em 1955 para 60 anos depois servir de plataforma para o nosso herói. O mesmo eu posso dizer de abismos inacessíveis em um ano que em outra linha temporal se torna acessível. Essa mecânica de jogo faz todo o sentido dentro da proposta de viagem no tempo e agrada pela coerência aplicada.

É possível ainda encontrar um clone seu, vagando pela fase e se isso acontecer, em hipótese alguma deve matar ou esbarrar nele, do contrário você também perderá uma vida. Para chamar o DeLorean é necessário pressionar Select, escolher o controle na barra de menu e pressionar o botão A, assim o carro virá ao seu encontro sendo necessário apenas pu-

lar sobre ele. O painel do carro se mostrará e o jogador visualizará a disponibilidade de gasolina, o ano presente e o ano de destino caso o jogador queira viajar no tempo.

O DeLorean pode ficar sem gasolina para as viagens através dos anos, e a única forma de abastecer o carro é participando de fases bônus. Nessas fases Martin

precisa recolher todo lixo possível para ser usado como combustível. Se obtiver sucesso ganhará vidas extras para seguir viagem, se não houver mais item e estiver sem gasolina a única forma é “se suicidar” para então recomeçar com gasolina e conseguir avançar dentro das fases. O problema é que ao “forçar” o Continue, se perdem todas as chaves, sendo



Ao conseguir estabelecer o equilíbrio no continuum espaço/tempo ou devolver os 30 itens em seus respectivos locais, acontece algo interessante, já que a passagem para a terceira parte do filme se dá através da carta que o Doc Brown envia a Martin no ano de 1885, dizendo que o mesmo se encontra no faroeste e que o Delorean estava seguro em um local no presente. Ao pesquisar o passado, Martin descobre que o Doc Brown havia sido morto pelo Buford Tannen e resolve partir para salvar seu mentor. E assim começa as aventuras no faroeste, onde em 1885 se inicia a segunda e menos complexa parte do jogo.

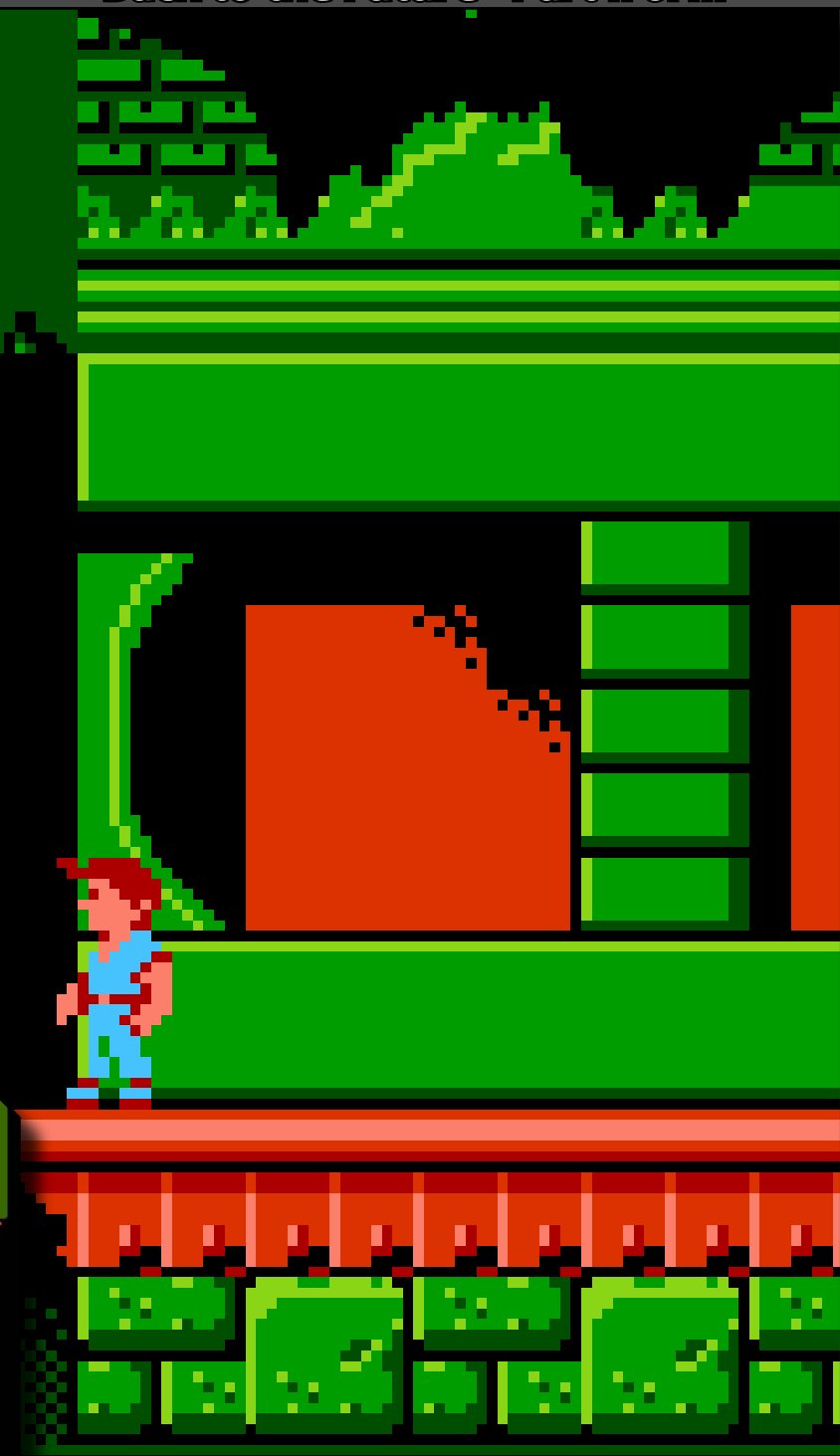
Os cenários aqui mostram o deserto americano e o faroeste no seu melhor estilo, com Martin usando seu típico chapéu e sua missão se assemelha à primeira parte do jogo. É necessário encontrar 10 objetos através de rochas e depois colocá-los em seus respectivos locais de origem. A segunda parte é menos complexa, pois são menos itens para encontrar o que acaba tornando o jogo mais fácil e não existe a necessidade de navegar pelo tempo, tem tudo que ser resolvido no ano de 1885.



Os efeitos e a trilha sonora mostram a competência do pessoal da Bean Software, as músicas soam um Jazz perfeito e acabam trazendo o jogador para o ano em questão. As músicas ficam tocando na cabeça e não é impossível você ficar assoviando elas enquanto não estiver jogando. A geração 8 bits conseguiu extrapolar na criatividade e nos brindou com uma qualidade inquestionável de toques eternos. Sou um grande fã da trilha sonora deste jogo.

Um filme maravilhoso com uma história maravilhosa que acabou sendo transpassado com qualidade exemplar para os games pelo pessoal da Bean Software. Com gráficos de primeira, jogabilidade perfeita, efeitos sonoros e trilha in game recriando o passado do Jazz embalando a nossa jogatina, afirmo sem medo que esse jogo é um dos mais difíceis do Nes. Se você procura um desafio, este é o jogo que vai desafiar sua força gamer. Boa sorte, porque você vai precisar.

Muitos fãs (inclusive eu) reclamaram que não existe password e nem pontos de save, o que deixa a missão deveras complicada. É preciso mapear tudo primeiro e depois jogar seguindo esse mapa feito em casa, caso contrário ficará vagando atrás de portas sem um rumo definido e pode ter certeza, não chegará a lugar algum. Não existiam revistas e nem gamefaqs na época, o que dificultou e muito a missão dos jogadores em concluir o jogo.



além do
SPOILER



Back to the Future
Part II & III

Quero passar um pouco da minha experiência com esse jogo. Ainda o tenho na caixa original da Dynacom aqui em casa, e sempre que olho para o cartucho me lembro do desafio e da frustração em não conseguir fechar o mesmo. Há muitos anos atrás meu primo e eu ficávamos horas, e quando digo horas, leia-se 16 horas tentando chegar a algum lugar. Lembro que nessa época jogávamos sem rumo e esperávamos que a sorte nos guiasse através das fases. Nós ficávamos vendo os filmes para tentar entender o que o jogo pedia. A falta de informação e experiência no jogo nos fez fracassar diante dele.

Depois de muito tempo com o advento da internet, percebemos que a missão era chamar o Delorean em locais certos para habilitar novas fases. Mesmo assim com emuladores, save states e afins eu não consegui fechar esse jogo. Com certeza, é uma missão que tenho que vencer até o fim da minha vida e espero conseguir coragem para enfrentar esse desafio.





Desenvolvedora: SEGA

Lançamento: 1988

Gênero: RPG

Este jogo tem 3 meses de duração, legendas em português e um vilão que acha que você não é de nada!

Lançado para o Master System em 1988, Phantasy Star foi um jogo revolucionário para a sua época. Tudo neste jogo estava muito acima dos RPGs lançados até então, só pra resumir as coisas. O jogo trazia uma história simples, mas cativante, gráficos maravilhosos, músicas

bacanas e acima de tudo, proporcionava muitas horas de diversão. Com tantas qualidades, não era preciso ser vidente para prever o que aconteceu: Phantasy Star conseguiu uma legião de fãs ao redor de todo o mundo, e foi o grande rival da série Final Fantasy, que na época era exclusividade da Nintendo.

Sucesso estrondoso também no Brasil!

No Brasil as coisas não foram diferentes. A Tec Toy (que até hoje detém os direitos de comercialização dos produtos da SEGA) fez uma ótima campanha de marketing para promover o jogo em

nosso país, além de tê-lo traduzido completamente para o português. E especialmente para nós brasileiros, Phantasy Star surgiu como algo ainda mais revolucionário do que realmente era, já que na época o gênero RPG era conhecido por pouquíssimos jogadores de nosso país. Portanto, Phantasy Star foi o primeiro RPG para a grande maioria, que ficou maravilhada com as possibilidades que um jogo do gênero permitia. Nada de fases em linha reta e objetivos repetitivos! Phantasy Star trazia um sistema solar inteiro para ser explorado, possibilitando ao jogador uma liberdade de ação jamais vista antes.

Tudo bem que o jogo em si possui um roteiro a ser seguido, com objetivos que devem ser cumpridos para que o jogador prossiga na história do mesmo. Mas ainda assim o jogador teria inúmeras opções do que fazer durante o jogo, sendo livre para escolher em qual área travar combates, por exemplo. Ou ainda quais armas ou armaduras comprar para melhorar os atributos de seus personagens... realmente foi “um novo mundo” para uma imensa massa de jogadores brasileiros, que estavam acostumados com jogos onde as opções eram basicamente apertar um botão para pular e outro para atirar ou atacar.

Outra novidade trazida para o público brasileiro por meio de Phantasy Star foi a do primeiro jogo de longa duração. Diferente dos jogos mais tradicionais, que eram terminados em poucas horas, Phantasy Star trazia um número tão grande de desafios e objetivos a cumprir, que faria os jogadores passarem dias e até semanas jogando, para se conseguir chegar ao final do jogo.



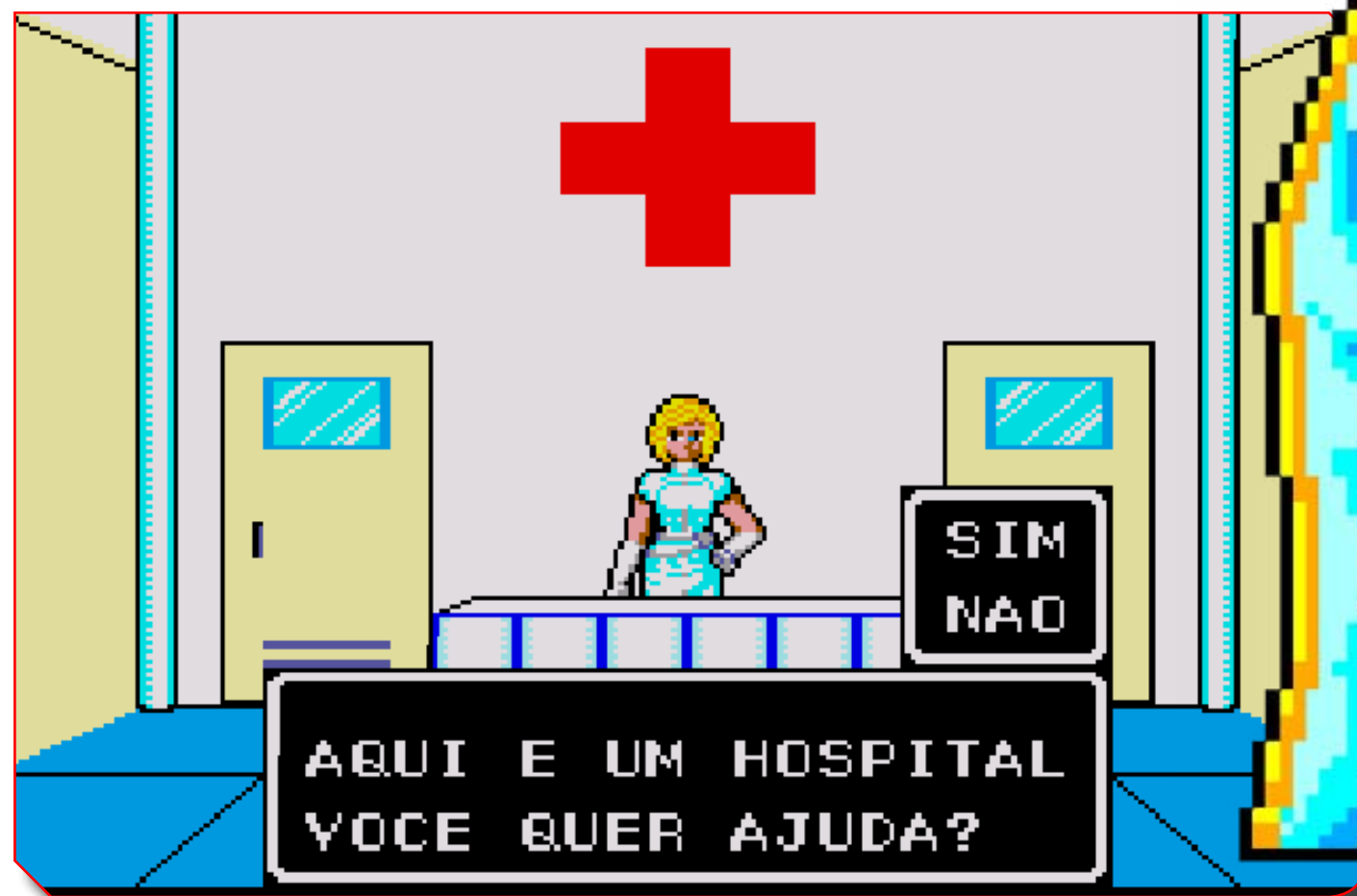
Quem viveu na época em que foi lançado aqui no Brasil, deve se lembrar da propaganda que a Tec Toy fazia de Phantasy Star, colocando-o como um jogo de três meses de duração (que ela dizia ser o tempo gasto por sua equipe para terminar o jogo pela primeira vez). Exageros a parte, Phantasy Star ainda sim era realmente grande, e por isso o cartucho do mesmo vinha com uma bateria inserida no chip de RAM, onde o jogador poderia salvar o seu progresso no jogo, e continuar quando bem entendesse.

Uma Aventura Espacial

A história de Phantasy Star se passa no sistema solar Algol, no século 342. Todo o sistema é governado pelo Rei Lassic, um homem que foi totalmente corrompido pelo mal e que parece desejar a destruição de todos os três planetas do sistema. Nero, o destemido guerreiro a serviço do povo, foi morto pelos robôs do tirano Lassic, quando tentava desvendar seus segredos. Porém, antes de morrer, entregou sua

espada à sua irmã Alis, pedindo a ela que encontrasse um guerreiro chamado Odin, para ajudá-la a vencer Lassic. Alis parte então em uma missão em busca de vingança e também para salvar todo o povo do sistema Algol da tirania de Lassic.

Colocar um personagem feminino como protagonista foi uma das inovações trazidas por Phantasy Star para o mundo dos games, já que na época isso era raro ou praticamente inexistente. Normal-



mente as mocinhas nos jogos eram frágeis e sempre colocadas como vítimas de algum ser do mal, e tinham o único trabalho de ficar esperando a vinda de um herói “truculento” para salvá-las. Alis, apesar de manter a beleza feminina e o ar doce, não era nada frágil e tampouco indefesa. Pelo contrário, possuía uma grande habilidade no manejo de espadas e era forte o suficiente para começar o jogo sem a ajuda de ninguém.

Mas no decorrer do jogo, Alis passaria a contar com a ajuda de mais três personagens: o gato Myau, o forte guerreiro Odin, e o feitiheiro Noah. Cada um dos quatro personagens principais do jogo possuía suas próprias características, fazendo com que o jogador tivesse que usar de estratégia para utilizá-los da melhor maneira possível.

Além das possibilidades básicas de atacar ou fugir, entre outras, no decorrer da aventura três dos personagens iam aprendendo úteis magias, de acordo com a evolução que ia se conseguindo ao acumular pontos de experiência. Estes pontos eram obtidos com a derrota de monstros durante as batalhas, que também davam baús com dinheiro ao jogador ao serem vencidos.

A moeda do jogo é a Meseta, e é com ela que o jogador poderia comprar novas armas e equipamentos nas lojas, bem como pagar uma estada no hospital para curar seus ferimentos ou ainda comprar alimentos numa espécie de lanchonete.



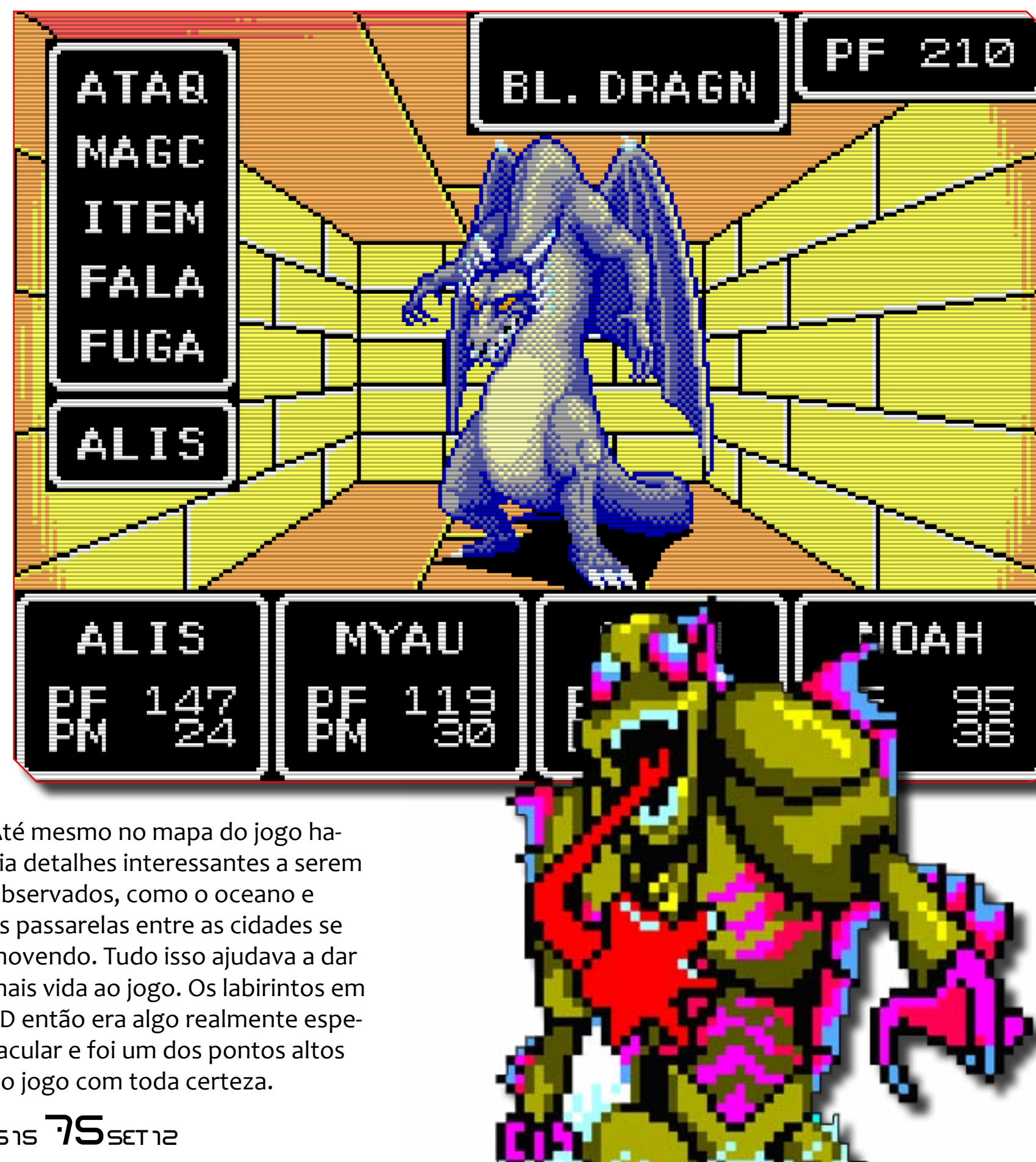
São três planetas que podem, e devem ser explorados durante o jogo. Cada um possui suas características: Palma é o planeta onde predomina o verde e as florestas; Motávia é um planeta seco e desértico; e Dezoris é um planeta com baixas temperaturas e onde a neve é predominante. Para se deslocar de um planeta a outro, é necessário fazer o uso de uma espaçonave! Quem sempre sonhara em visitar outros planetas, com a mesma facilidade que vemos na série cinematográfica Star Wars, iria ver esse sonho se realizar, mesmo que virtualmente jogando Phantasy Star. E por falar em Star Wars, o universo fantasioso dos filmes de George Lucas, com certeza foi uma forte influência em Phantasy Star.

Além de espaçonaves, o jogo também oferecia aos jogadores a experiência única de se dirigir um Land Rover, sendo então capaz de passar ileso pelas perigosas formigas-leões dos desertos de Motávia; e também de se guiar um Hovercraft, cruzando os mares e rios, até mesmo os de lava, com uma facilidade incrível. E como não se lembrar do “Cavador de Gelo”, que é fundamental para a exploração completa do planeta Dezoris.

Em termos técnicos, um game perfeito para a época!

Em se tratando de gráficos, o jogo realmente surpreendeu na época em que foi lançado. Tudo era muito bem feito e a frente de seu tempo. Os desenhos dos personagens e monstros eram de um bom gosto indiscutível. Os cenários do jogo eram muito complexos e bem montados. As cidades e vilas do jogo eram ricas em detalhes, com várias casas e locais para se visitar, e ainda vários habitantes para o jogador interagir. Fora a variação de cenários que se encontrava durante a jogatina, onde o jogador podia se aventurar por campos abertos, florestas, desertos e até mesmo na neve, tudo representado de maneira perfeita graficamente.

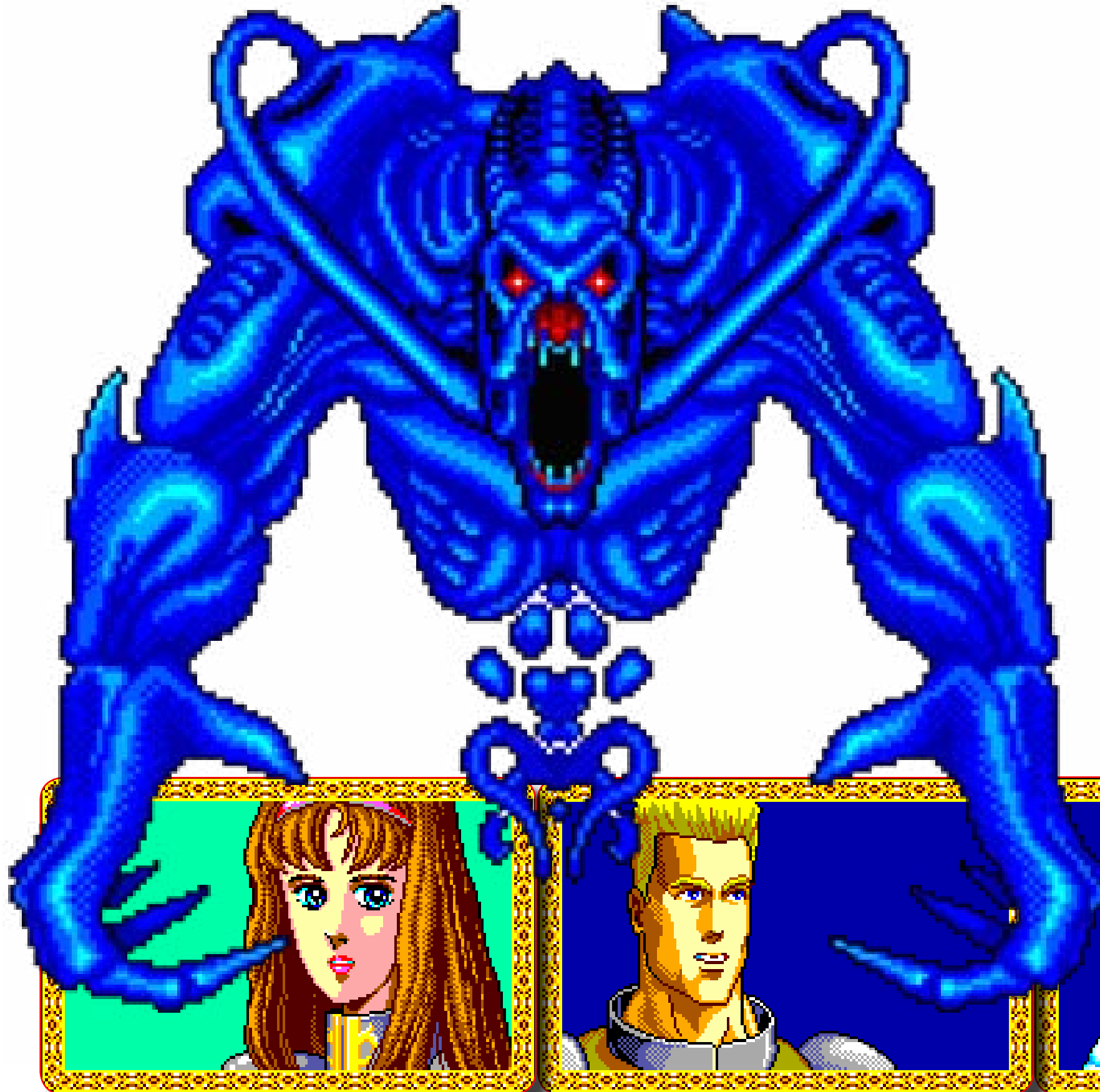
Algo que também chamou a atenção em termos técnicos era a animação dos monstros durante as batalhas. Só para se ter uma idéia, na época os outros jogos de RPG tinham monstros que ficavam praticamente imóveis durante uma luta. Phantasy Star trouxe então uma grande inovação nesta área também.



Até mesmo no mapa do jogo havia detalhes interessantes a serem observados, como o oceano e as passarelas entre as cidades se movendo. Tudo isso ajudava a dar mais vida ao jogo. Os labirintos em 3D então era algo realmente espetacular e foi um dos pontos altos do jogo com toda certeza.



A trilha sonora é mágica. São vários temas musicais que ditam perfeitamente os diversos climas que o jogador irá passar ao se aventurar no sistema Algol. Nas cidades e vilas a música é calma e tranquila; na tela do mapa dos planetas ela é pra cima e bem contagiante; nos labirintos a música pode ser agitada, lenta e misteriosa, ou ainda épica (o tema musical das torres é algo realmente especial, e até emocionante). O tema principal dos combates é uma música bem rápida e passa um clima de perigo e tensão para o jogador de forma perfeita.



Agora os dois grandes destaques da trilha sonora de Phantasy Star, em minha opinião, são justamente os temas dos dois vilões supremos do jogo. Os temas de Lassic e de Dark Falz são de arrepiar, tamanha a qualidade dos mesmos. Enquanto o de Lassic dá um clima gostoso de “é a hora da vingança”, o de Dark Falz é tão sombrio que pode causar até medo e pavor. Os efeitos sonoros também ficaram excelentes, reproduzindo muito bem os diversos sons encontrados durante todo o jogo. Quase tudo no universo de Phantasy Star tem um som característico.

Uma curiosidade em relação ao som do jogo. Os sortudos japoneses puderam curtir os sons de Phantasy Star de uma maneira única, graças ao Chip Yamaha YM2413 presente apenas no Sega Mark III (o Master Sys-

tem Japonês), que dava a vantagem de um som em FM. Os modelos do Master System lançados em outras partes do mundo (inclusive no Brasil), não contaram com esse tipo de tecnologia.

A jogabilidade de Phantasy Star é bem simples e funcional. Durante as batalhas, na maioria das vezes o jogador só precisará ficar apertando o botão de ataque. Mas claro, haverá momentos em que será necessário escolher uma magia de ataque ou de cura, ou ainda usar um item, mas tudo podendo ser acessado de maneira rápida pelo menu do jogo. Fora de combate os personagens se movimentam com certa rapidez, e podem usar os botões do controle para acessar o menu do jogo ou para conversar com algum personagem, entre outros comandos básicos.

Como todo RPG, a dificuldade no jogo acaba dependendo mais do jogador. Se ele for cauteloso e procurar sempre evoluir seus personagens antes de entrar naquele local onde os monstros são mais fortes, ele não terá grandes dificuldades no decorrer da aventura. Outra precaução indispensável é o de sempre melhorar os equipamentos dos personagens, onde o jogador deverá sempre ter as melhores armas e armaduras possíveis.

Gastar boas horas lutando com monstros que não estejam acima do nível dos personagens do jogo é primordial para se acumular dinheiro necessário para isto. Quanto ao progresso na história do jogo, caberá ao jogador procurar conversar com todas as pessoas que ele encontrar nas cidades e vilas do sistema Algol, e anotar sempre as dicas e informações importantes que elas passam.

E quando for entrar em um labirinto, é altamente recomendável que se pegue papel e caneta para fazer um mapa, pois haverá no jogo labirintos com muitos níveis, alguns onde se perder será a coisa mais fácil do mundo.



Além do SPOILER

Meu primeiro contato com Phantasy Star ocorreu em meados de 1991/92, quando um primo meu veio do sul do país passar seu período de férias na casa dos nossos avós paternos em Minas Gerais. Junto com ele veio toda a sua família (meu tio, tia e duas primas) e o mais “importante”: ele trouxe também seu console Master System II com Alex Kidd na memória. Na época como eu só tinha um clone de NES, esta foi a grande oportunidade de poder conhecer melhor este sistema da SEGA, mesmo que eu já tivesse jogado um pouco de seus jogos na casa de alguns amigos. Passamos o mês de Julho jogando e alugando novos games (depois de um tempo ninguém aguentava mais jogar Alex Kidd, por melhor que ele fosse). Foi então que certo dia trouxe junto comigo um livro cheio de dicas, o “lendário” Guia Games. Meu tio que em momento algum mostrou interesse nos games que jogávamos, pegou o livrinho para ler e ficou deslumbrado com a parte em que havia um detonado do game Phantasy Star, com os mapas de todos os labirintos do jogo. Foi aí que descobri que ele já havia alugado este RPG certa vez e gostado muito de jogá-lo. A princípio ele ficou relutante em alugar tal

jogo, dizendo: “Se eu alugar este game passarei o restante das férias só jogando-o.”

Mas ele não conseguiu resistir, e acabou alugando o bendito game. Como ele alugou o game de manhã, passamos o dia inteiro jogando (na verdade na maior parte do tempo vendo-o jogar) e só parávamos mesmo para comer algo durante o dia. Phantasy Star realmente apresentou todo um universo novo para mim, pois nunca havia visto um game de RPG antes, e não sabia de toda liberdade de exploração que ele proporcionava: aventuras em labirintos em 3D, batalhas contra monstros nas mais diversas regiões, três planetas para serem explorados... Era até então o game mais complexo que já havia tido contato.

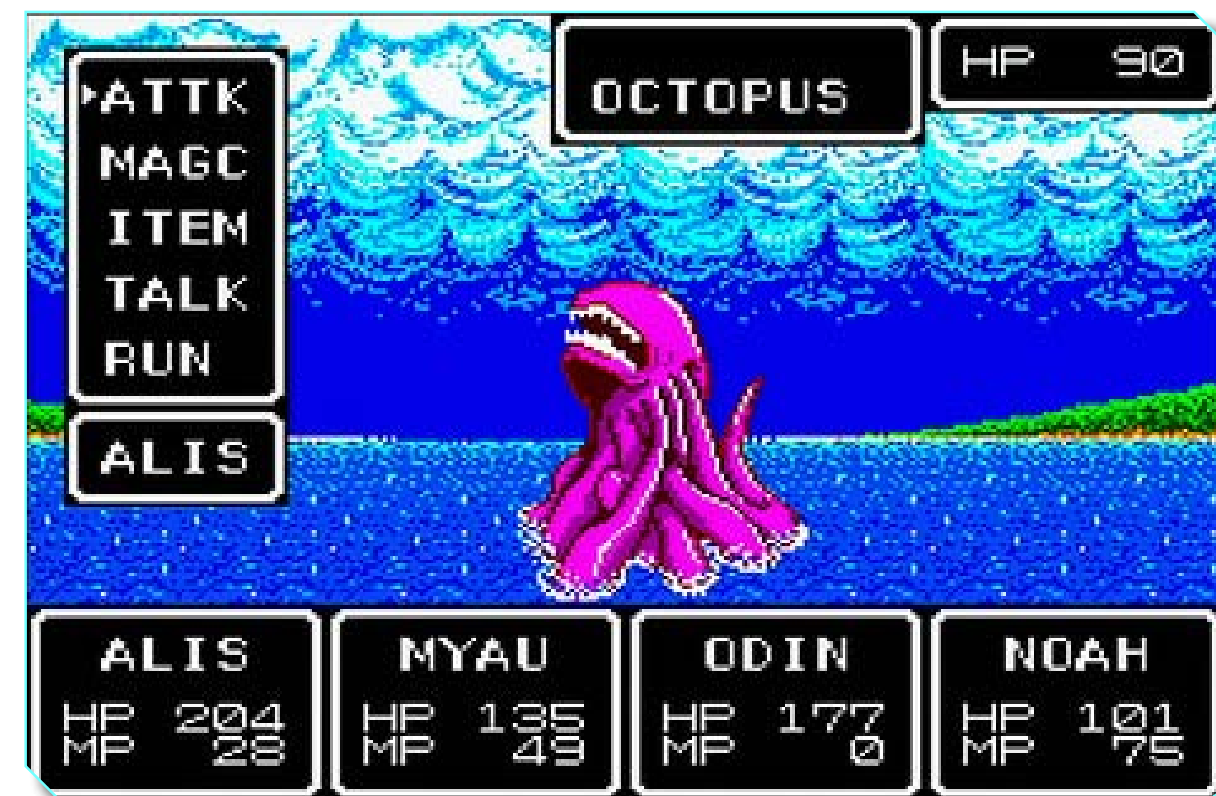
Passa-se o tempo e acabo ganhando um Master System. Inicialmente alugo os games mais básicos, mas um dia resolvi visitar novamente o sistema Solar de Algol, e aluguei o famigerado RPG da SEGA. E tal como meu tio havia adorado este game, seu irmão mais velho, o meu pai, mostrou que a paixão por Phantasy Star era algo genético, pois ele também se interessou pelo game e

logo estávamos jogando o game em parceria. Tempos depois cada um jogava sozinho, cada qual seguindo a história ao seu modo. Acabou que comprei o game tempos depois, tamanho era o vício que tínhamos por ele.

Phantasy Star é um game que em momento algum me decepcionou, pelo contrário, a cada hora a mais de jogatina, ele me surpreendia por ir cada vez se tornando um game melhor e com mais opções. Da guerreira que busca vingança pela morte do seu irmão, se forma ao longo do jogo um grupo de quatro heróis, cada qual com seus motivos para tirarem o tirano Rei Lassic do trono: Myau, um gato com garras afiadas e que

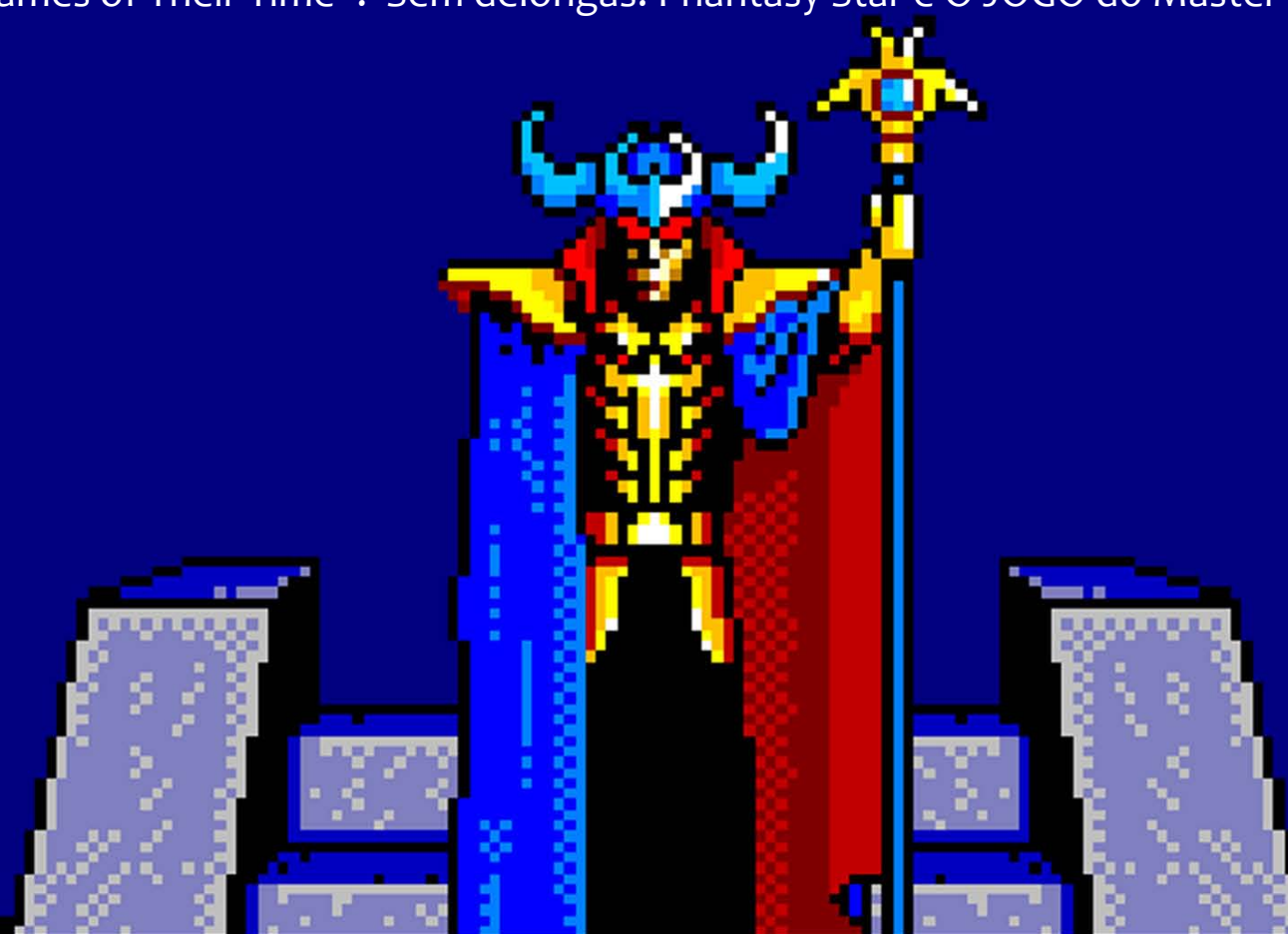
é capaz de falar; Odin, um bravo guerreiro que como todo bom cavaleiro resolve ajudar Alis em sua missão de vingança; e Noah, um sábio aprendiz de feiticeiro que percebe que todo o sistema Algol corre o risco de ser destruído caso eles não façam algo para impedir isso.

Vilões surpreendentes como o cientista Dr. Mad (nunca entregue o Myau para ele), a asquerosa Medusa (é “melhor” ter um escudo de espelho quando for enfrenta lá para não acabar virando pedra) ou o imenso Dragão que protege a entrada do Castelo de Lassic, só ajudavam a tornar Phantasy Star ainda mais épico.



além do
SPOILER

Junte a isso as viagens entre um planeta e outro a bordo de uma veloz nave espacial, e ainda a possibilidade de dirigir veículos “bacanudos” como o Landrover, que é ótimo para atravessar os desertos do planeta Motavia sem correr o risco de encontrar uma formiga leão pelo caminho; o Hovercraft, para explorar rios e mares... Até mesmo aqueles feitos de pura lava quente; e o útil Cavador de Gelo, que possibilitava uma melhor exploração nas terras geladas do planeta Dezorris. Com tantas possibilidades de jogo, não tinha como Phantasy Star ser considerado como algo diferente de espetacular. Não foi por acaso que anos após seu lançamento, Phantasy Star veio a conseguir a 26ª posição no ranking da revista Electronic Gaming Monthly no artigo “The Greatest 200 Videogames of Their Time”. Sem delongas: Phantasy Star é O JOGO do Master System.



AH, MY CHILDREN,
YOU HAVE DONE VERY



Desenvolvedora: MARIONETTE / FCI

Lançamento: 1988

Gênero: Aventura

Prepare-se para explorar uma casa com criaturas estranhas para resgatar seu irmão desaparecido!

Na tentativa de criar portais dimensionais para viajar no espaço e no tempo, um cientista acaba liberando criaturas de outras dimensões em sua própria casa, onde funcionava seu laboratório de pesquisas. Já descobriu quem é o Dr. Chaos do título?

Seu personagem é o irmão do cientista, que resolve ir à sua casa já desconfiando que algo estava errado depois de ficar muito tempo sem receber notícias dele. Munido de algumas armas (mais precisamente, uma faca, uma pistola, uma metralhadora e granadas), sua missão é descobrir o paradeiro do azara-

do cientista, explorando a casa e recolhendo itens para sua própria sobrevivência!

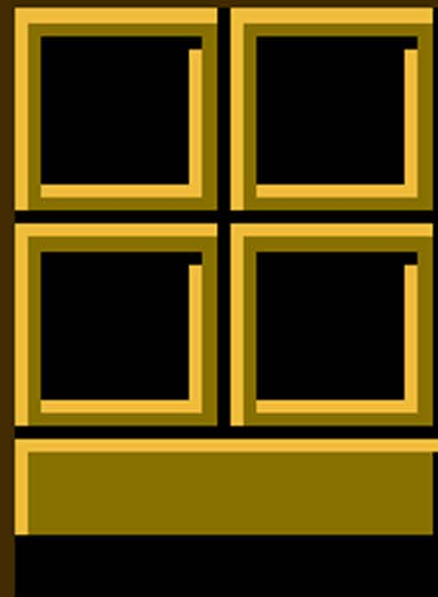
O grande trunfo do game é se alternar entre dois modos de jogo, onde cada um requer uma habilidade diferente. Na parte side-scrolling, nos corredores da casa e nas lutas contra os chefões, sua

destreza em atacar e se proteger será colocada à prova. Nada tão desafiador, uma vez que você se acostume aos controles e aprenda a se posicionar corretamente. Pode parecer uma informação boba para quem já está acostumado a enfrentar hordas infindáveis de inimigos, mas o posicionamento pode evitar que num único lance sua energia seja reduzida drasticamente a menos da metade. Tudo por causa de um pequeno defeito: ao ser atingido por algo, seu personagem é jogado

para ar ficando vulnerável durante a trajetória. Isso numa luta contra um boss, que lhe mata com 3 ou 4 hits, pode se tornar muito irritante.

Irritantes, aliás, são as criaturas que você encontra ao longo de sua jornada. Ratos, morcegos e esqueletos, entre outros, ressurtem poucos instantes após serem mortos por você. Como nenhum deles deixa itens, lhe dá pontos ou algo assim, a dica é se livrar deles rapidamente para abrir caminho rumo às portas!

Falando em portas, ao entrar nelas, o jogo muda para uma ambientação em primeira pessoa que lembra bastante Doom. Aqui, com o comando OPEN, além das portas, você abre gavetas e armários que podem conter itens diversos (como munição e poções que restauram seu medidor de energia). Para pegá-los, use a opção GET. Com HIT, bata nas paredes para descobrir warp zones e passagens secretas. Ao encontrar uma delas, selecione-as e use o comando GO para saber o que lhe aguarda do outro lado.



MENU

▶ OPEN

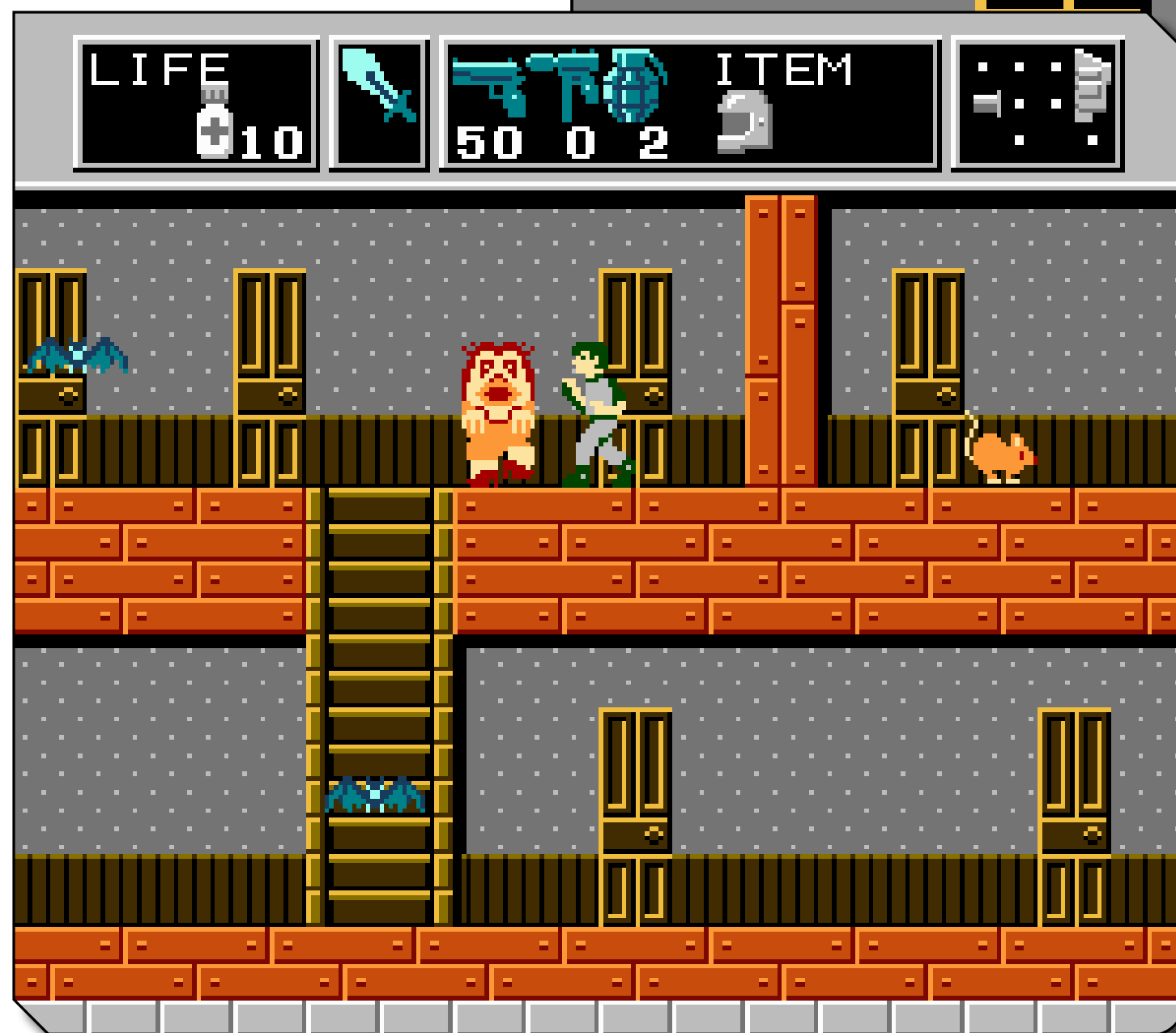
GET

GO

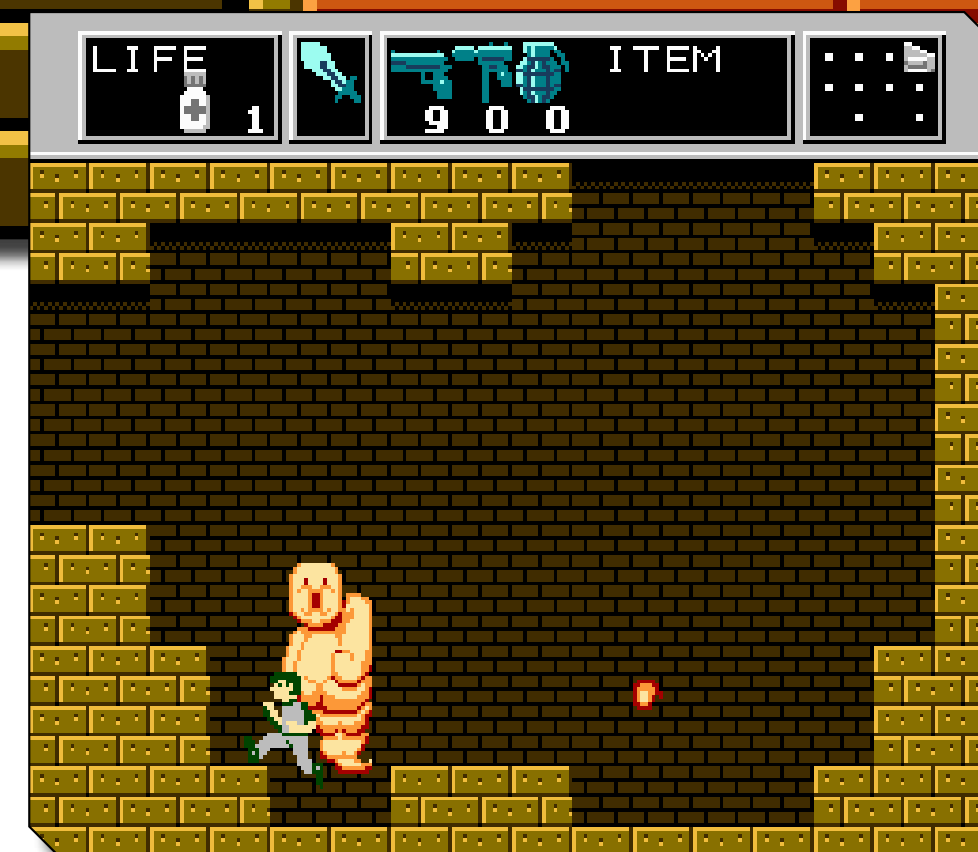
HIT

N

O roteiro do jogo pode até não ser dos mais elaborados que você já viu, ainda mais se levarmos em consideração que no ano anterior, a Konami nos presenteou com Metal Gear para o mesmo console, mas ao menos foge (um pouco) do óbvio.



Os gráficos e sons são simples, em comparação a outros títulos da época. Nos corredores da mansão, as cores são mais vivas e a trilha sonora se mostra um pouco cansativa com o tempo. Na parte de dentro das salas, temos cores em tom mais escuro e uma trilha mais suave, mas condizente com o clima.



Quanto à jogabilidade, depende bastante de se acostumar aos controles do jogo, que não respondem tão rápido quanto deveriam, gerando o desconforto que mencionei anteriormente. Mas não se desespere, pois isso é proposital, tanto que temos itens que te deixam mais rápido, aumentam a altura dos pulos e por aí vai.

No balanço geral, Dr. Chaos é uma boa pedida para quem tem paciência e gosta de uma pitadinha de desafio, uma vez que o game não é tão difícil assim.



além do
SPOILER

Na primeira vez que joguei Dr. Chaos, o que me chamou bastante a atenção foi o estilo dele, uma mistura de ação com um 'point and click' em primeira pessoa. Como sempre gostei de fuçar todos os cantos de um jogo, achei aquilo o máximo e mergulhei de cabeça.

Até pegar as manhas do jogo (como o posicionamento que citei anteriormente), confesso que pensei várias vezes em deixar o jogo de lado. Ainda mais quando me lembro da confusão mental depois de entrar e sair de warp zones e ficar perdido por alguns momentos, provando que um mapa faz falta. Mas, por Deus, apesar de não ser o Joseph Climber, eu já tinha terminado Ninja Gaiden, então não poderia me entregar assim! Eis que minha habitual persistência falou mais alto e prossegui.

Como a grande maioria dos jogos, a dificuldade parece ser maior quando não se está acostumado ao gameplay e, na verdade, ele é bem mais simples do que parece. Tanto que a maioria dos meus amigos desistiu de jogar, preferindo outros títulos mais badalados. Eu e os poucos que insistiram em jogar, não nos arrependemos nem um pouco, pois experimentamos um jogo diferente, ousado e pouco conhecido, característica, aliás, que passou a ser uma das minhas prioridades ao escolher algo novo pra jogar.



Dr. Chaos

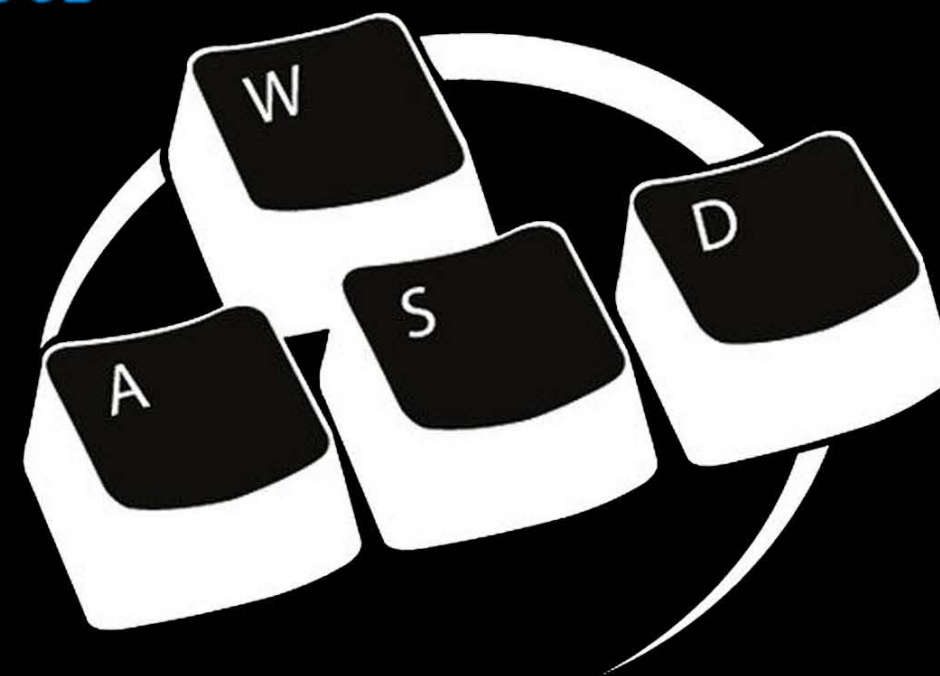
RETRO PLAYERS

RETROADVENTUREIROS DESBRAVANDO RETROMUNDOS



**NINTENDO
BLAST**

GAME SÊNIOR
RECOMENDA



WASD
www.portalwasd.com



COMUNIDADE
MEGA DRIVE



ESTE JOGO ME LEMBRA...

por Alexandre Woloski



Esta história é talvez a mais importante de toda minha vida gamer, pois foi a partir deste acontecimento que fui conduzido para o mundo dos jogos. Se não fosse por esta experiência será que eu estaria aqui escrevendo para a Game Sênior?

Lembro-me do final de semana que estava chuvoso, fui para a casa de meus primos como de costume e chegando lá eu me deparei com uma surpresa. Eles haviam ganhado de presente um aparelho um tanto quanto estranho, e eu com meus sete anos de idade não sabia o que tinha por ali.

Ao me aproximar notei que era um videogame, o qual eu tinha contato apenas com o Atari 2600 do meu tio, após um longo tempo de observação fui apresentado pelo meu primo para o Mega Drive. Eles estavam jogando o último lançamento dos jogos de luta: Fatal Fury.

Fui convidado para entrar na jogatina e meio que descoordenado apliquei meus golpes aqui e ali. Apanhei feito cusco em porta de boteco, pois minha destreza era absurdamente pífia, visto que eu jamais havia jogado aquilo na minha vida, nem sabia utilizar os botões.

Lembro até hoje que o primeiro personagem que eu escolhi foi o Terry Bogard, pois segundo meus primos ele era o principal e o mais forte, teoria esta que fui desbancar apenas anos mais tarde, porém realmente ele era um dos principais.

Peguei todos os personagens e vici-me naquele jogo. Todos já haviam cansado de jogar e eu ainda estava lá, além de nunca ter jogado aquele videogame, também era a primeira vez no jogo, fiquei deslumbrado e decidido.

Aquilo me cativou de uma maneira que eu não conseguia mais parar de pensar no jogo e no videogame durante a semana e as aulas, comecei a encher o saco de meus pais para ganhar um e enquanto eu não ganhava, tinha de me contentar com as locadoras próximas da minha residência.

No Natal do mesmo ano eu ganhei um Master System, não era o que eu queria, mas era o que tínhamos para o momento. Vici-me demais naquele console também, até mais do que foi pelo Mega Drive que ganhei anos depois, mas isto é uma história para outro dia.

O fato é que se não fosse por Fatal Fury de Mega Drive, eu não teria entrado no mundo dos games, ou talvez até tivesse entrado, porém mais tarde. Até hoje ele está marcado na minha memória e fiz questão de comprar o cartucho assim que tive condições, o qual tenho até hoje como parte da minha coleção.





Diversão do passado sempre presente!