REVIVA OS PRINCIPAIS GAMES QUE FIZERAM HISTÓRIA

MEGA GAMES

www.revistamegagames.com.br
ISSN 1806-079X
ANO 2 - Nº 12
14,90 R$
Universo Editorial





SUPERCLÁSSICOS DOS ANOS 70, 80, 90 E 2000

MARIO BROS & SONIC COLLECTION

44 remakes das versões clássicas e novos jogos em vários estilos!

130 JOGOS COMPLETOS

PORRADA! OS MELHORES JOGOS DE LUTA ESTÃO AQUI

Novos monitores 2217Pwc e 913Fw.
Adrenalina em dobro para suas aventuras.





2217Pwc (Webcam embutida)

913Fw (Black Piano)

913Fw (Snow White)

Chegaram os novos monitores 2217Pwc e 913Fw AOC. Inovação, praticidade e elegância que vão levar você ao próximo estágio da imagem. No menu de opções, você pode escolher 2217Pwc, o monitor completo: tela grande de 22" Wide para você se sentir dentro do jogo e uma base totalmente ajustável, oferecendo mais conforto – afinal, você vai querer ficar muito tempo na frente dele. O 2217Pwc ainda tem USB Hub que permite conectar 3 joysticks ou acessórios simultaneamente, além de alto-falantes, microfone e webcam de 1.3 mega pixels integrados. Se a sua escolha for o monitor 913Fw, você vai vencer seus adversários em 19" LCD Wide com tempo de resposta ultra-rápido, de apenas 5ms – que proporciona o máximo em emoção e realidade. Sem falar no design exclusivo, com acabamento em Black Piano ou Snow White. 2217Pwc e 913Fw AOC. Agora, ficou fácil detonar nos games. O difícil vai ser convencer você a desligar o computador.



A MAIS COMPLETA LINHA WIDE SCREEN DO MERCADO

Monitores AOC, *os mais completos* do mercado:
ULTRA SLIM • MONITOR-TV • ARTICULÁVEIS • MULTIMÍDIA • WIDESCREEN

Acesse www.aoc.com.br e conheça a linha completa de produtos AOC.

AOC® A marca da imagem

Tendo em vista a constante atualização tecnológica dos produtos AOC, eventuais modificações poderão ser efetuadas sem aviso prévio. Fotos ilustrativas. Em caso de dúvida, consulte nosso SAC - 0800 10 9539.

JIMENEZ ASSOCIADOS

EDITORIAL

QUE BELA LEMBRANÇA!

Ah, como é bom relembrar as coisas boas do passado, do tempo em que brincávamos nas ruas sem quaisquer preocupações, juntávamos os amigos da rua para divertidas horas nos jogos de tabuleiro e o melhor, disputávamos viciantes partidas em nossos videogames, tanto sozinho como acompanhados de nossos amiguinhos de rua ou colégio.

Esta edição da Megagames irá mostrar uma linha do tempo dos grandes sucessos já lançados pelos consoles no decorrer das décadas de 70, 80, 90 e nos anos 2000. Conheça mais a fundo as curiosidades dos superclássicos dos videogames. Você irá recordar os grandes sucessos que, com certeza, renderam horas e horas de jogatina a frente da televisão. Irá se lembrar dos gritos de sua mãe pedindo insistentemente para parar de jogar e ir jantar, pois a comida já estava fria no prato.

E, para que isso não fique apenas na lembrança, no DVD, você encontra o clone de muitos destes clássicos para viver novamente as "doces" recordações do passado. Para dar ainda mais vontade de jogar separamos quatro sucessos na categoria Demos: o veloz GRID, o engraçado LEGO Indiana Jones e os grandes jogos de futebol Pro Evolution Soccer 2008 e UEFA Euro 2008. Além da parte histórica da revista, você encontra várias páginas com as descrições e os comandos básicos da grande parte dos jogos do DVD. Embarque conosco nesta grande viagem ao passado e boas recordações.

Até o nosso próximo encontro!
Os editores



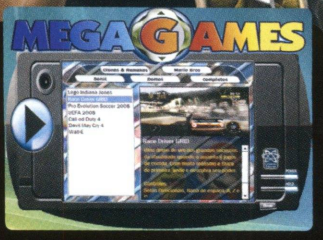


ÍNDICE

GRANDES SUCESSOS DA ERA DO VIDEOGAME

1961 e 1972..... 04
1978, 1979 e 1980..... 05
1980 e 1981..... 06
1982 e 1983..... 07
1983 e 1984..... 08
1985..... 09
1985 e 1986..... 11
1987..... 12
1988, 1989 e 1990..... 13
1991..... 14
1991, 1992 e 1993..... 15
1994, 1995 e 1996..... 16
1997, 1999 e 2000..... 17
2001 e 2005..... 18
GUIA DOS JOGOS DO DVD ... 20

Para comprar edições anteriores da Editora:
Site: www.loja.universoeditorial.com.br
Suporte: 55(0xx11) 3791-6284 (São Paulo).
Demais localidades: 0800-729-9995
- SAC: sac@universoeditorial.com.br



GUIA DO DVD

Sem complicações! É muito simples acessar o conteúdo do DVD brinde da revista. Primeiramente, insira o DVD em seu leitor e espere até que o menu inicial carregue. Caso isso não aconteça, a opção Autorun de seu computador deve estar desativada; nesse caso, abra o Windows Explorer e clique na letra correspondente a sua unidade de DVD, depois dê um duplo clique no arquivo megagames12.exe. Com a interface aberta, escolha a categoria que deseja e garanta sua diversão por muitas horas.

Observações:

1. Uma parte dos jogos foi feita com a tecnologia Flash, dessa forma, é importante que você tenha o player desse programa atualizado em seu micro antes de rodar nossos CDs. Acesse o nosso site www.universoeditorial.com.br e tire suas dúvidas, em nossa página inicial, para baixar ou atualizar o Flash.
2. Alguns jogos não rodam no Windows Vista.
3. Devido ao tamanho de alguns jogos, a sua instalação será mais demorada.

Visualização da Interface

Para uma melhor visualização de toda a tela da interface do CD é necessária a utilização de resolução 1024 x 768 em seu monitor. Para que isso aconteça, clique com o botão direito do mouse em sua área de trabalho. Clique em Propriedades e vá na aba Configurações. Escolha a opção "Resolução de tela", altere para 1024 x 768 e pronto!

A Revista **Megagames** é uma publicação de Magister Tecnologias e Editora Ltda. **Edição e produção:** Alexandre Marcos Rizzo, Guilherme Carone (Mohandas CK), Ladislau Tenório de Freitas • **Redatores:** Adriano Mendes Camargo, Camila Karen Teixeira, Wagner Creoruska Junior e Michel Calil • **Revisão:** Bianca Miyuki Nakazato e Inara Costa Porto • **Diagramação e Arte:** Adriano Mercedes Cantero Filho, Camila Boacnin Castrignano de Oliveira, Emerson da Silva Freire e Mariana Cotrim de Moura Andrade Azenha • **Programação Multimídia:** Henrique Lopes Fink • **Impressão:** Prol Editora Gráfica • **Atendimento ao leitor:** No estado de São Paulo 55(11) 3791-6284 . **Demais localidades:** 0800-729-9995 sac@universoeditorial.com.br - De segunda a sexta, das 9h30 às 11h30 e das 13h30 às 17h30

ERA DOS VIDEOGAMES



47 ANOS DE HISTÓRIA

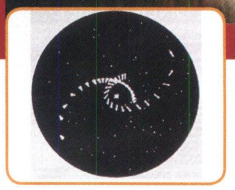
Saiba, de maneira cronológica, quais foram os games que mais se destacaram ao longo dos anos

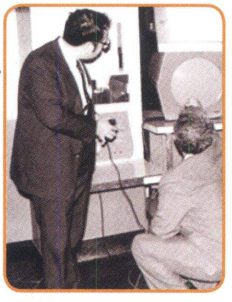
Perder a década de 1980 significa não ter vivido na época da Turma do Balão Mágico, Fofão, Menudos, walkman, Madonna, Prince, Bruce Springsteen, ursinho Misha, eleições diretas, Aquaplay, os Caça-Fantasmas, Cavalo de Fogo, Brinquedo Assassino, Curtindo a Vida Adoidado, Os Goonies, Pogobol, Genius e tantas outras referências que marcaram essa década. Na verdade, não haveria espaço nesta revista se fôssemos listar tudo que nos faz relembrar os anos 80.

Além de todas essas coisas, desenhos, filmes, acontecimentos e pessoas, a década retrasada também foi fundamental para os videogames, especialmente com a chegada do Atari, outro grande ícone dessa geração.

É verdade que os videogames chegaram antes de 1980, como você verá a seguir, mas foi apenas no de correr da década de ABBA, The Cure e Paralamas do Sucesso que os jogos eletrônicos realmente se desenvolveram e passaram a ser referência de entretenimento.

Quem viveu essa época poderá agora relembrar os bons tempos de Enduro, River Raid e viajar no tempo até os dias atuais. E, quem nasceu a partir de 1985, 1986 ou é ainda mais novo, conhecerá o caminho percorrido pelos games até se tornarem os "GTAs", "Metal Gears" e "Guitar Heroes" de hoje.



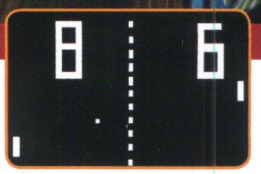


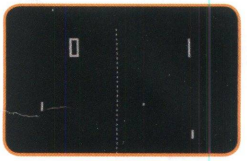
1961
SPACEWAR!

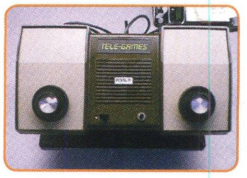
Engana-se quem pensa que o primeiro game surgiu na década de 70 e muito menos quem acha que Pong é o pai dos jogos eletrônicos. Em 30 de julho de 1961, SpaceWar! teve sua primeira versão testada pelo DEC PDP-1 (computador desenvolvido em 1960 e revolucionário à época). SpaceWar!, criado por Steven Jay Russell, consistia em uma batalha espacial para dois jogadores. Cada um controlava uma nave e tinha como objetivo destruir a nave adversária. Obviamente, o visual do game era mais do que provinciano e contava apenas com alguns riscos e pontos brancos em um fundo preto.

Mesmo assim, SpaceWar! é considerado um dos games mais importantes da história pelo seu pioneirismo. Desde 1960, o jogo tem passado por diversas transformações e atualmente as versões mais modernas podem ser jogadas por várias pessoas através da Internet.

CLONE NO DVD





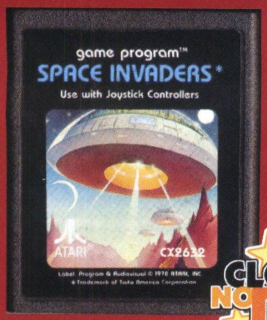


1972
PONG

Pong, lançado pela Atari em 29 de novembro de 1972, não é o game mais antigo criado pelo homem, mas costuma ser referência quando falamos em jogos velhos. Sua importância histórica se dá pelo fato de ter sido um dos primeiros games a realmente fazer sucesso e obter lucros. Pong era uma máquina de Arcade movida a moedas e o game era uma espécie de tênis: havia um palito de cada lado representando os jogadores, uma divisória no meio e um quadrado que ia de um lado a outro da tela, representando a bolinha. Os jogadores moviam o palito verticalmente para que a bolinha batesse no palito e fosse para o campo adversário. Quem deixasse a bolinha passar dava um ponto para o adversário.

Quer entender melhor como Pong funcionava? Então acesse o *DVD que integra* esta edição da Megagames e procure pelo game na seção Clones.

1978
SPACE INVADERS





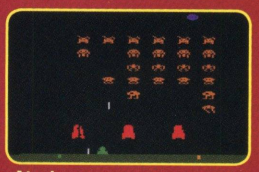
Depois de alguns anos sem muitos games que despertassem interesse, o final dos anos 70 trouxe jogos interessantes e em grande quantidade. Space Invaders foi o primeiro de uma série de games cujo objetivo era derrotar alienígenas e monstros do espaço. Controlando uma nave que andava de um lado para o outro na Terra, você tinha que acertar e destruir todas as cinco fileiras cheias de ETs com tiros a laser antes que eles descessem até o planeta. Assim como a maioria dos jogos da época, todas as fases eram praticamente iguais, alterando-se apenas um ou outro detalhe, como a velocidade dos aliens, por exemplo.

O sucesso do Arcade criado por Tomohiro Nishikado foi enorme e Space Invaders é bastante lembrado até hoje como um dos primeiros games de tiro criado.

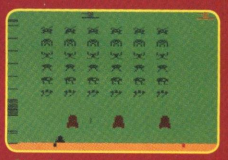
No mesmo ano, ele foi lançado também para o console doméstico Atari 2600. Há uma versão clone de Space Invaders no DVD que acompanha esta revista.



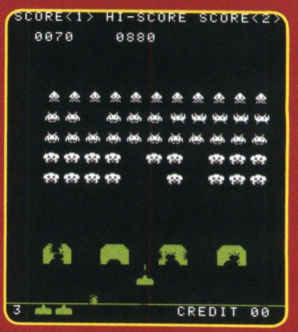
PSOne



Atari



Atari

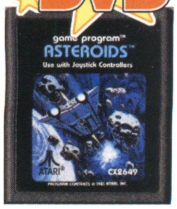


Arcade



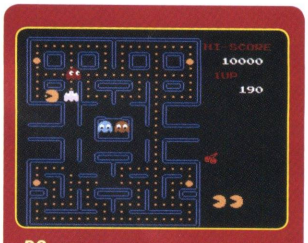
PC

1979
ASTEROIDS

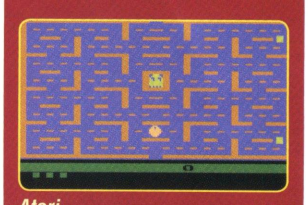


Um ano após a chegada de Space Invaders, que transformou a idéia de atirar em tudo que vem do espaço em febre, Asteroids invadiu os Arcades e o Atari 2600. Seu estilo de jogo era bastante semelhante a SpaceWar!, com a nave percorrendo a tela e atirando nos inimigos. Utilizando vetores gráficos, a forte inspiração em SpaceWar! fica bem caracterizada quando vemos telas dos dois jogos. A única grande diferença entre os dois é que Asteroids pode ser jogado por apenas uma pessoa. Em dois jogadores, o sistema de jogo é alternado.

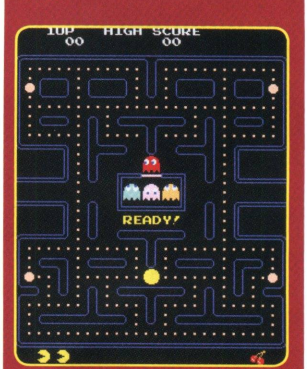
Asteroids é detentor de um recorde da Atari: foi o arcade mais vendido da história da companhia e teve 56.565 cópias fabricadas. Por tudo isso, ele é considerado uma obra-prima dos videogames. Novas versões do game são lançadas até hoje, remodeladas para as plataformas mais novas.



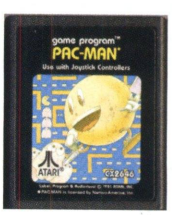
PC



Atari



Arcade



1980
PAC-MAN

É impossível começar a falar de videogames no ano de 1980 sem citar Pac-Man. A bolinha amarela com boca grande e comilona faz tanto sucesso que 28 anos depois ainda é um ícone dos videogames. Criado pela empresa japonesa Namco e lançado em 22 de maio de 1980, Pac-Man foi distribuído para o EUA através da Midway. Dentro de um labirinto, Pac-Man deve comer todos os pac-dots (pontinhos rosas) pelo caminho. Quatro simpáticos fantasminhas (cujos apelidos na versão americana são Blinky, Pinky, Inky, e Clyde) ficam passeando pelo labirinto tentando pegá-lo. Quando eles conseguem, você morre. O único jeito de engolir os fantasmas era comendo uma das quatro pílulas de poder rosas (os pontos maiores), que os deixavam loucos e piscando em azul e branco.

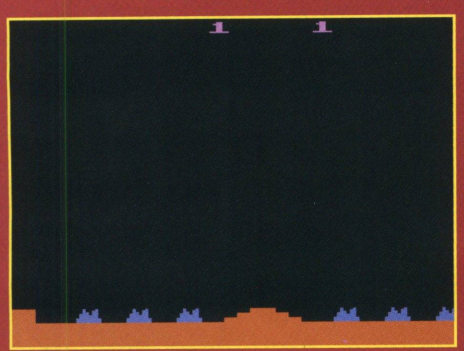
Depois de Pac-Man original, "milhões" de versões do game surgiram nos anos seguintes, dentro dos mais variados consoles. O personagem Pac-Man aparece licenciado oficialmente em mais de 30 games. Para matar a saudade desse incrível jogo, procure por Pac Mania e Pac Man PC, dentro do DVD de jogos desta Megagames.



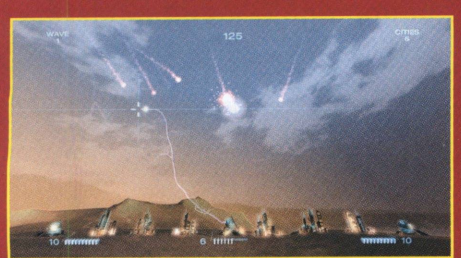
CLONE NO DVD

1980
MISSILE COMMAND

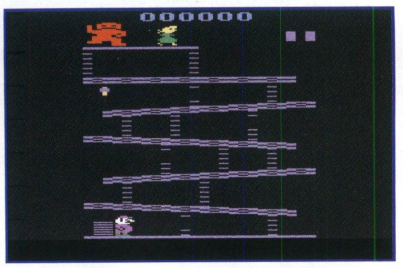
O sucesso que Missile Command alcançou na época em que foi lançado (julho de 1980) estava ligado diretamente ao fato da jogabilidade inovadora. Enquanto seis cidades eram fortemente atacadas por mísseis, você, como comandante regional de três baterias antimísseis, deveria lançar fogo nos mísseis antes que eles atingissem as cidades. As casas de Arcade da época ficavam lotadas, pois as pessoas miravam os canhões com uma trackball (um controle em formato de bola de rolagem, parecido com a parte de baixo de um mouse).
A Atari, criadora de Missile Command, conseguiu ganhar um bom dinheiro com ele. Atari 2600, PC, Game Boy Color e outros consoles (até mesmo o Xbox 360) já tiveram suas versões de Missile Command, cujo clone pode ser encontrado no DVD da revista.



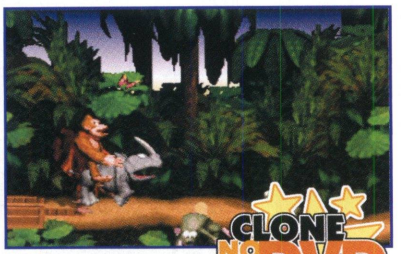
Atari



X360



Atari



SNES

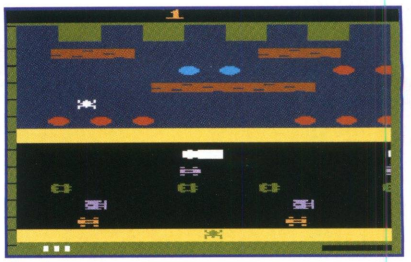
CLONE NO DVD

1981
DONKEY KONG

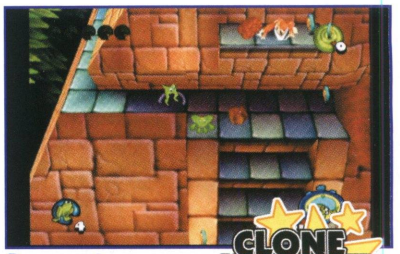
Antes de se tornar um consagrado personagem bonzinho na turma de Mario em vários games da série, Donkey Kong foi vilão na primeira vez em que ele e o encanador apareciam, em 1981, no game de Arcade que levava o nome do próprio gorila (e que você pode jogar na versão clone no DVD desta Megagames).
Mario tinha a missão de resgatar a donzela Pauline das mãos de Donkey Kong no game de plataforma com diversas escadas e obstáculos. Para a época, o jogo criado pela Nintendo trazia visual bem definido e ótima jogabilidade, mostrando-se ser surpreendente, pois a Nintendo ainda não tinha a força que possui hoje no início da década de 80.
Como curiosidade, vale dizer que Mario ainda não era Mario nesse game. Seu nome era Jumpman e ele não era encanador, mas sim um carpinteiro. Apenas dois anos depois ele se transformou no Mario que todos conhecemos.



NES *MSX*



Atari



Dreamcast

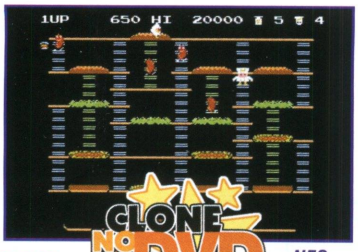
CLONE NO DVD

FROGGER

Frogger é um dos grandes símbolos dos videogames dos anos 80. O clássico jogo do sapinho que precisa atravessar uma rua sem ser atropelado e um rio sem cair na água é muito conhecido até hoje e já apareceu em muitos programas de TV e filmes.
Apesar da simplicidade do jogo, Frogger era (e ainda é) muito divertido: na primeira parte da fase, uma avenida enorme e cheia de veículos é o desafio do sapo. Após conseguir atravessar a avenida sem ser atingido por um carro, vem a segunda parte: cruzar o rio pulando sobre os obstáculos flutuantes (como tartarugas e troncos) para finalmente chegar ao outro lado sem afundar.
Desenvolvido pela Konami, que ainda era iniciante no ramo, Frogger ganhou diversas versões semelhantes e de igual sucesso. Um game com essa importância não poderia ficar de fora de nossa lista de jogos clone: há um Frogger esperando por você no DVD de games.

GALAGA

Atirar em naves espaciais e extraterrestres era o passatempo preferido de quem jogava videogame no início da década de 80. Por isso, Galaga ganhou a fama que carrega até os dias atuais por ser um destaque entre os jogos do gênero. Um fato interessante sobre Galaga é que na verdade ele é uma seqüência de outro game, chamado Galaxian, que não conseguiu emplacar da mesma forma.
O estilo de jogo era igual ao de muitos daquele tempo: você controlava uma nave espacial que se movia apenas da esquerda para a direita e atirava nos ETs que surgiam sempre com formações iguais na tela.
Ainda assim, o game na Namco (trazido aos EUA pela Midway) sempre está na lista dos melhores jogos de nave de Arcade.

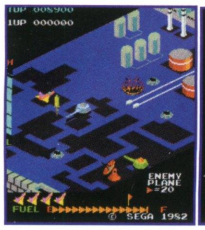


NES

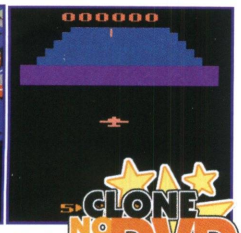
1982
BURGERTIME

Com o passar do tempo, a criatividade dos desenvolvedores de Arcades e games para consoles domésticos passou a aumentar muito. Eles começaram a produzir jogos realmente diferentes. A empresa Data East, por exemplo, trouxe um game de um cozinheiro que precisava passar por um labirinto cheio de carne, pães, alface, queijo e tomate, andar sobre esses ingredientes e formar sanduíches. Porém, isso não era muito fácil, porque existiam salsichas, ovos e picles assassinos que corriam no labirinto atrás do chef. Haja criatividade!

Esse era BurgerTime, game que teve grande repercussão em 1982, ano de sua criação, graças ao tema e a jogabilidade diferentes e também a inúmeras propagandas em revistas antes de seu lançamento. O game saiu para diversas plataformas, incluindo Atari 2600 e Intellivision, dois grandes consoles naquele ano. Quem não conhece BurgerTime pode jogar a versão clone do game no DVD desta edição.



Arcade

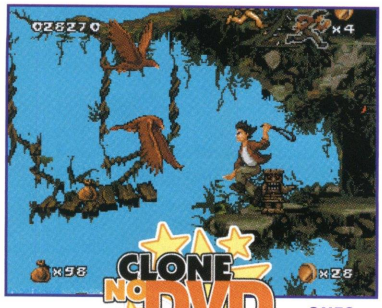


Atari

ZAXXON

Zaxxon chegou em 1982 com distribuição pela Sega para revolucionar o gênero. Não dá para afirmar que era um jogo de nave 3D, mas ele empregava uma projeção isométrica que permitia uma perspectiva de visão de 3/4 do ambiente, criando assim um "falso 3D", algo até então inédito.

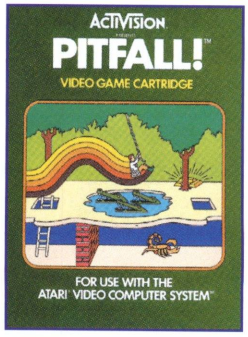
O sucesso de Zaxxon foi tão grande que praticamente todas as plataformas existentes entre 1982 e 1985 receberam o game. Em 1987, foi lançado para Master System Zaxxon 3D, que fazia uso dos óculos 3D que o aparelho possuía e dava uma impressão tridimensional maior do que o pioneiro. Finalmente, Zaxxon teve uma versão que utilizava gráficos 3D de verdade, quando Zaxxon Motherbase 2000 saiu para o 32X da Sega em 1995. Experimente jogar a versão clone de Zaxxon acessando-a através do DVD.



SNES

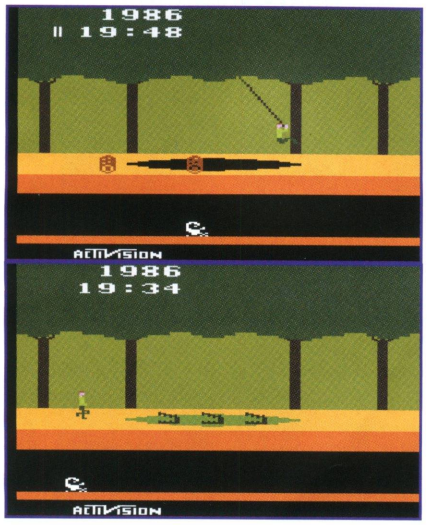
PITFALL!

Os dias de glória da ActiVision costumam ser representados por Pitfall!, um dos games mais adorados de todos os tempos e lançado pela empresa em 1982. A versão para Atari 2600 sozinha vendeu mais 2,6 milhões de cópias, mas vale lembrar que Pitfall! foi um game multiplataforma, ou seja, o número de vendas total é muito maior.

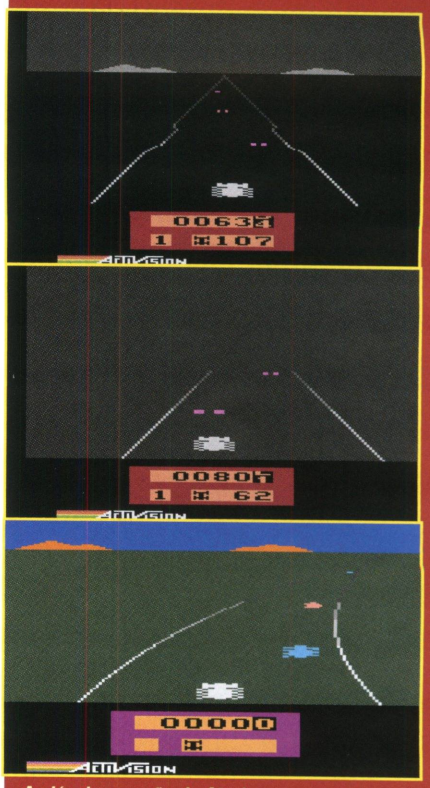


Em Pitfall!, o personagem principal Pitfall Harry é um caçador de tesouros e deve tentar recolher 32 itens (anéis de diamantes, barras de ouro e prata e sacos de dinheiro) num espaço de tempo de 20 minutos em uma selva cheia de perigos, com areia movediça, jacarés, escorpiões, cobras e troncos; em vários momentos, você precisava pular em cipós para escapar dos obstáculos.

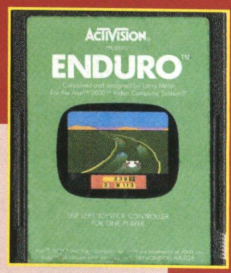
Hoje, várias plataformas lançam jogos da franquia, mas é fato que dificilmente algum deles causará o impacto da versão original. Pitfall! também está em nossa lista de clones no DVD desta Megagames.



Atari

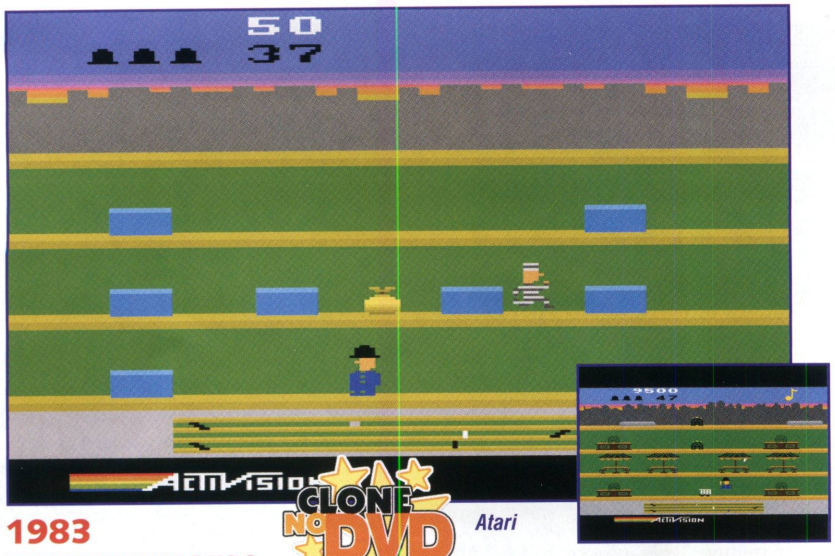


A clássica versão do Atari



1983
ENDURO

Sempre que nos referimos aos principais games do clássico Atari 2600, Enduro sempre está na lista. Ele foi o primeiro jogo de corrida da história que realmente chamou a atenção do público. Não havia breques, não havia praticamente cenário, os outros carros sempre eram mais lentos do que o seu e o jogo não tinha "fim" (você até recebia uma bandeirada caso ultrapassasse um determinado número de carros dentro do limite de tempo, mas o game continuava mesmo assim), mas isso nunca foi problema para os milhões de jogadores que perdiam horas e mais horas por dia correndo em Enduro. O game de corrida da ActiVision lançado em 1983 ainda tinha outro detalhe interessante: você atravessava vários tipos de climas e solos, incluindo neve, lama, neblina e corrida noturna. Enduro pode ser relembrado no DVD de games clones desta Megagames.



Atari

1983
KEYSTONE KAPERS

Controlar um policial que corre atrás de um ladrão numa loja de departamentos e não deixar que o bandido escape é o objetivo de Keystone Kapers, outro sucesso da Activision de 1983, ano em que ela imperava absoluta como responsável pela criação dos melhores jogos. O grande obstáculo para o policial alcançar o bandido era a própria loja de departamentos: com quatro andares, era preciso correr muito (ou dar a sorte de encontrar o elevador subindo na hora certa) para agarrá-lo.

Um detalhe interessante sobre o jogo é que ele foi inspirado em uma série de filmes de comédia mudos chamada Keystone Cops, criada na década de 1910, onde policiais trapalhões com as mesmas vestimentas do Officer Kelly (personagem que você controla no game) arrumavam muitas confusões ao tentar pegar os bandidos. Há uma versão clone mais moderna e com visual renovado na lista de jogos do nosso DVD.



SNES

PC

BOMBERMAN

1983 também foi o ano em que uma das franquias multiplayer mais divertidas dos videogames surgiu. Curiosamente, a primeira versão de Bomberman era apenas para um jogador.

Bomberman é um robô forçado a fabricar bombas em uma indústria. Cansado disso, ele tenta desesperadamente fugir dessa fábrica e usa as bombas para ajudá-lo a escapar.

O simpático robô ainda ouve rumores de que qualquer Bomberman que tenha trabalhado nessa fábrica tem direito a um desejo. Além da fuga, Bomberman ainda quer realizar o desejo de ser um humano.

Mas o que realmente fez Bomberman ser um grande sucesso foi o seu modo multiplayer, presente nas versões posteriores do game em plataformas como o Super Nintendo que, com um adaptador para mais joysticks, permitia que até cinco pessoas soltassem bombas entre si nas arenas. Procure pelo game Bombermania em nosso DVD para jogar um clone do clássico Bomberman.

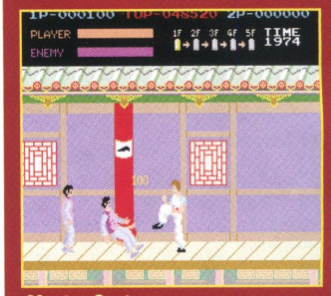


Atari 8 Bits

1984
H.E.R.O.

Um dos jogos mais famosos da era Atari. Com um nome controverso (existiam muitos significados para a sigla, mas a mais aceitável é "Helicopter Equipped Rescue Operation"), H.E.R.O. trazia o jogador a um mundo de aventura intensa na busca por mineradores que necessitavam ser resgatados. O personagem principal, Roderick Hero, tinha uma hélice na cabeça, atirava nos insetos gigantes e soltava bombas para derrubar as paredes e chegar até os mineradores.

Com um total de 20 fases, a Activision ainda premiava os jogadores que alcançavam 75.000 pontos no game nos EUA. Bastava mandar uma foto tirada da televisão com essa pontuação para a empresa e ela enviava uma medalha de condecoração "Order of The Hero". Na seção Clones do DVD desta Megagames, você pode reviver H.E.R.O. com gráficos aperfeiçoados.

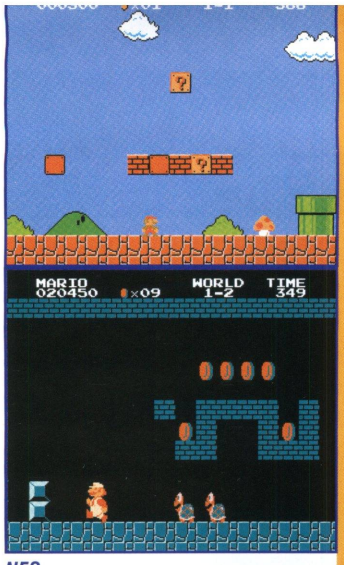


Master System

KUNG FU MASTER

Já num ano em que os gráficos começavam a melhorar, Kung Fu Master trouxe um novo conceito em jogo de luta. Desenvolvido pela empresa japonesa Irem Corporation em 1984 para Arcade, Kung Fu Master se consagrou em sua versão para NES (o Nintendinho 8 bits) no ano seguinte.

A história do game era bem simples, mas também isso não importava muito. Sylvia, namorada do personagem principal Keiji Thomas, havia sido raptada pelo malvado "Mr. X". Thomas então partia para uma jornada em busca da namorada, socando e chutando uma infinidade de inimigos, praticamente iniciando o gênero de "andar e bater" que tanto fez sucesso a partir do final da década de 80.



NES

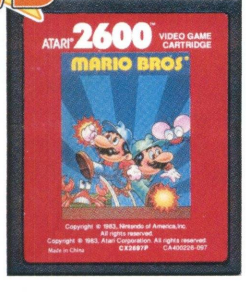


SNES



CLONE NO DVD

1985
SUPER MARIO BROS.



É verdade que o primeiro jogo estrelado por Mario foi Mario Bros. em 1983, e também é fato que sua primeira aparição ocorreu em Donkey Kong (1981), mas escolhemos recordar do personagem mais famoso da história dos videogames justamente na versão em que ele realmente começou a ganhar tal fama.

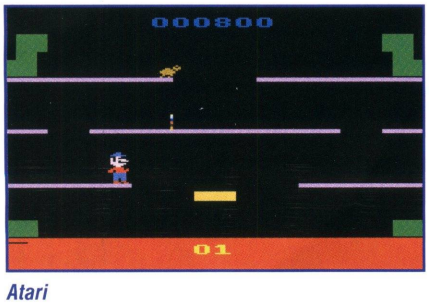
Se você ainda tem alguma dúvida de que a Nintendo deve boa parte de seu sucesso a Super Mario Bros., lançado em 13 de setembro de 1985 no Japão, tudo se torna claro quando olhamos no Guinness Book (ou Livro dos Recordes) e o vemos como o jogo de videogame mais vendido da história até hoje, com mais de 40 milhões de cópias negociadas.

O que se viu a seguir foi o crescimento incrível da Nintendo e do *próprio personagem*, que a cada versão ganhava mais amigos e inimigos também. Super Mario Bros. 2 e Super Mario Bros. 3 (este último considerado um dos melhores games de todos os tempos) conseguiram números excelentes de venda, com 18 milhões de cópias para Mario 3 e 10 milhões de unidades de Mario 2 negociadas. Aliás, a trilogia ocupou os três primeiros lugares do ranking de vendas de games para o console.

Com o advento das novas gerações de aparelhos da Nintendo, como o Super NES e Nintendo 64, mais versões saíram e mais recordes foram obtidos. Super Mario World (Super Nintendo, 1990/1991) teve 20 milhões de cartuchos vendidos e Super Mario 64, primeira versão 3D da franquia, lançada em 1996, conseguiu vender 11 milhões.

O estilo que deu certo

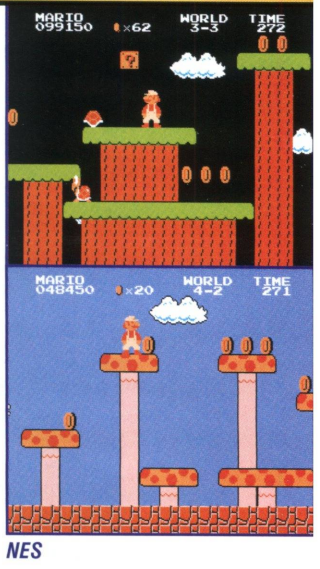
Até então desconhecido, o encanador italiano de macacão azul, blusa e boné vermelhos, azul nariz e bigode enormes iniciava uma aventura num tamanho nanico. Contra alguns cogumelos, tartarugas e outros inimigos quase da mesma altura dele, era preciso pular sobre suas cabeças para matá-los. Em caixas com um ponto de interrogação, Mario encontrava moedas, cogumelos (que faziam ele dobrar de tamanho), flores (que mudavam a cor de sua roupa e permitiam que ele atirasse bolas de fogo) e estrelas (que davam invencibilidade temporária ao personagem). Eram 8 mundos diferentes, divididos em três fases. Em cada final de mundo, você enfrentava Bowser (chamado de Koopa no Japão), o grande e temível chefe das fases. Ao final do oitavo mundo, Bowser era derrotado definitivamente e a princesa Peach estava a salvo, já que libertar a princesa sempre foi o objetivo de Mario em suas aventuras.



Atari

O game era tão bom em todos os sentidos que praticamente revolucionou a indústria dos jogos. De 1985 em diante, milhares e milhares de games de plataforma com o mesmo estilo de Mario Bros. chegaram às lojas. Ainda que o sucesso de boa parte deles estivesse longe de ser igual ao de Mario, isso impulsionou o mercado dos videogames, que se recuperava de um grave período de recessão entre 1983 e 1984, e o gênero de aventura passou a ser o preferido dos jogadores.

Isso comprova ainda mais a importância que Super Mario Bros. teve na história e, sem exageros, é difícil saber como o mercado seria hoje (se é que ele ainda iria existir ou se ficaria apenas como mais uma boa lembrança dos anos 80) se a Nintendo não o tivesse criado.



NES



Arcade

1985 (cont.)

AS VÁRIAS TRANSFORMAÇÕES DE MARIO

Com pouquíssimos bits para construí-lo, a aparência de Mario em Donkey Kong era bisonha. Claro que não se pode culpar os programadores da época, pois isso era o que se podia fazer de melhor naquele tempo.

Em Super Mario Bros., especialmente após pegar o cogumelo que o fazia ficar grande, Mario já começava a ficar menos deformado e mais "visível". Além disso, ele mudava de roupa quando pegava o item da flor: seu macacão e boné ficavam brancos.

Mas, se há um game onde Mario realmente se vestiu de várias formas diferentes, é Super Mario Bros. 3 (lançado pela Nintendo em 1988 no Japão e 1990 nos EUA). Fora a roupa com macacão branco, Mario podia trajar muitos disfarces, destacando-se o de guaxinim, que está até na capa do game, o de sapo, bom para as fases aquáticas, o de raposa, de esquimó e o de nuvem (utilizado para pular uma fase).

A primeira vez que vimos Mario em formas 3D foi em Super Mario 64, onde ele estreou a primeira aventura em mundos tridimensionais. Recentemente, o principal mascote da Nintendo estrelou em Mario Galaxy, que chegou às lojas em novembro de 2007 para o Nintendo Wii e teve uma aceitação fantástica. Graficamente, Mario está quase perfeito nesse game.

Se você acessar nosso DVD de jogos, poderá encontrar nada menos do que 28 jogos envolvendo Mario na seção Clones.



Outros personagens também colaboraram para o sucesso

Shigeru Miyamoto acertou em cheio ao inventar o simpático Mario. Mas ele e sua equipe conseguiram ser ainda mais felizes na criação de todos os outros personagens que fazem parte da franquia. Desde os games mais antigos, Luigi já acompanhava seu irmão Mario. No início, a única diferença entre os dois era que Luigi usava blusa e boné verdes. Nos games mais novos, ele passou a ter diferenças físicas também, sendo mais alto e mais magro do que Mario.

A princesa Peach sempre foi a mocinha a ser salva nos games de aventura da série. Ela é simpática e tem bastante carisma. Mesmo os inimigos costumam ser "bonitinhos" e carismáticos, por mais malvados que sejam e possam parecer. Enfim, é raro encontrarmos em todos os jogos da franquia personagens sem algo especial.

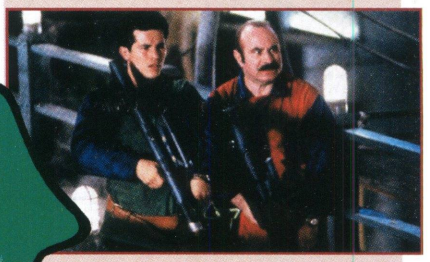
Nintendo 64





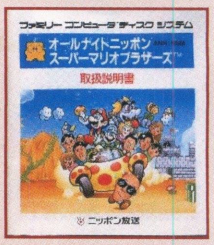


TRÊS CURIOSIDADES SOBRE MARIO QUE POUCA GENTE SABE

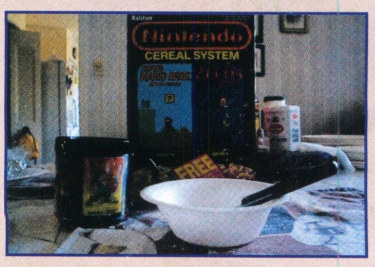


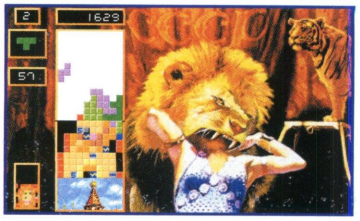
1. Durante as filmagens do longa-metragem Super Mario Bros., em 1993, o ator que representava Luigi, John Leguizamo, comprou um cachorro da raça Husky Siberiano. O nome do cachorro? Luigi.

2. All Night Nippon Super Mario Bros. era o nome de uma rara versão alternativa do primeiro Super Mario Bros., mas que foi distribuída apenas no Japão em 1986. O game em si era praticamente igual ao original, mas o visual era baseado num programa de rádio daquele país chamado All Night Nippon. As aparências de vários personagens foram alteradas pelos desenvolvedores do jogo, que trocavam os inimigos por artistas, cantores e DJs famosos no Japão.



3. Super Mario Bros. também fez sucesso suficiente para virar cereal matinal nos EUA. O nome dele era Nintendo Cereal System e os flocos vinham nos formatos de Mario, Bowser, Koopa Troopa, Goomba e cogumelos. A caixa do produto, lançado em 1988, era dividida pela metade: de um lado, Mario. Do outro, Zelda, outro game da Nintendo que fazia muito sucesso na época.





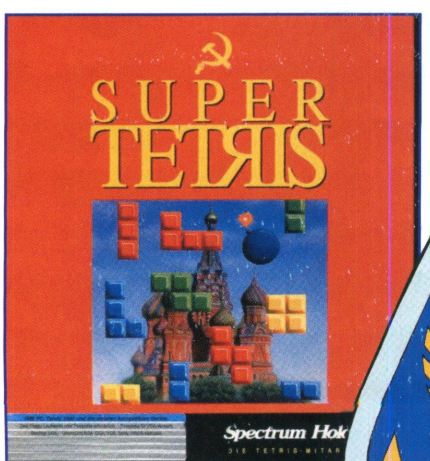
PC

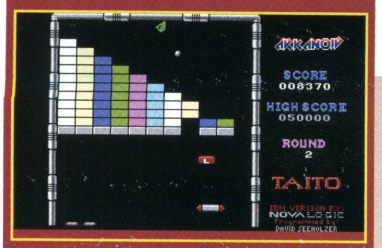


Xbox

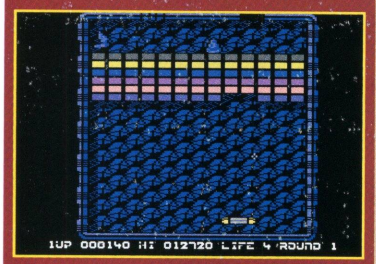
1985
TETRIS

Ele já foi considerado por muitas revistas e especialistas o maior jogo de todos os tempos. Você pode concordar ou não com isso, mas a verdade é que Tetris é um dos únicos games que consegue entreter todos os tipos de jogadores de todas as idades. Seus pais podem nem entender do que se trata um GTA IV, mas eles certamente passarão horas na frente da televisão ou computador derrubando peças, eliminando linhas e se divertindo demais. Isso sem contar que a franquia e suas variantes estão em todos os lugares: videogames, PCs, calculadoras, minigames, celulares e praticamente em qualquer outro aparelho eletrônico.
Tetris foi desenvolvido por um russo chamado Alexey Pajitnov, que não conseguiu ganhar quase nada com ele devido aos inúmeros problemas legais pelos quais o game passou e também por ter concedido os direitos de Tetris ao governo soviético.

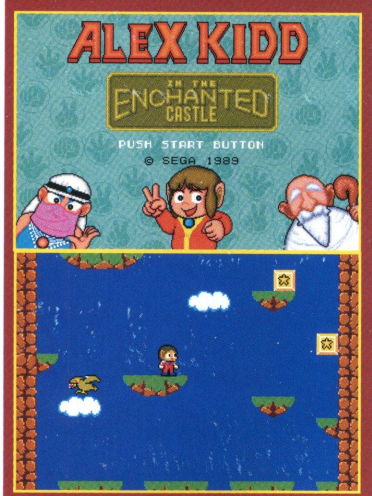




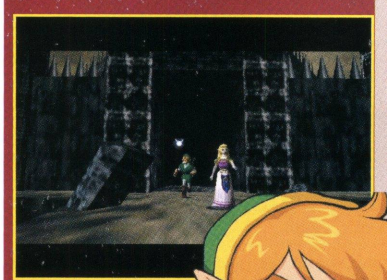
PC



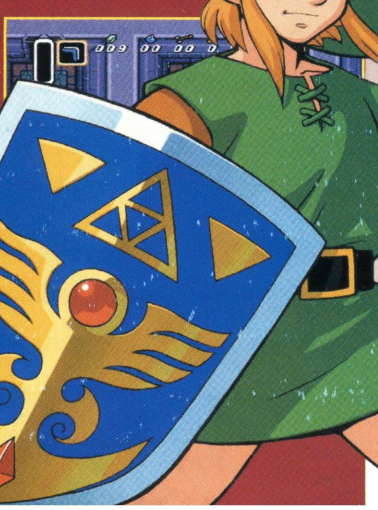
Atari 8 bits



Master System



Nintendo 64



1986
ARKANOID

Apesar do desenvolvimento de games complexos ter crescido muito na segunda parte da década de 80, 1986 foi o ano em que um simplório game de Arcade foi criado pela Taito e conquistou um sucesso estrondoso: Arkanoid. Com o intuito de eliminar todos os blocos de uma fase apenas com um pino (que na realidade é uma nave espacial chamada Vaus) e uma bolinha, o jogo virou febre mundial em pouco tempo e teve muitas versões lançadas para vários consoles.
O engraçado é que Arkanoid foi baseado em um antigo game feito pela Atari chamado Breakout, em 1976, mas que não teve nem de longe a repercussão que Arkanoid causou. Mate a saudade desse grande clássico jogando as versões clones de Arkanoid, que estão no DVD desta Megagames.

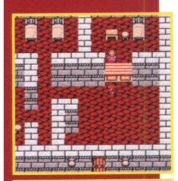
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Mario fazia um sucesso incrível como mascote da Nintendo e a Sega procurava um personagem que pudesse ter o mesmo impacto para o Master System, videogame 8-bits recém-lançado pela empresa.
Por alguns anos, Alex Kidd cumpriu bem esse papel, pois Alex Kidd in Miracle World era um game de plataforma muito parecido com Super Mario Bros., teve ótima aceitação e o baixinho orelhudo ficou bem famoso, só perdendo espaço quando Sonic estreou seu game no Mega Drive em 1991, "roubando" o título de maior mascote da Sega.
O próprio console 16 bits da Sega chegou a receber uma aventura de Alex Kidd (Alex Kidd in the Enchanted Castle, de 1989) antes que o ouriço azul se tornasse um ícone do Mega Drive.

THE LEGEND OF ZELDA

Jogos de RPG para videogame com interface gráfica praticamente não existiam quando The Legend of Zelda saiu no Japão, em fevereiro de 1986 (a versão americana só chegou em agosto de 87). Zelda não era de fato um RPG, pois na maior parte do tempo, o game era ação/aventura e as partes com textos e conversas eram relativamente pequenas, mas ele ajudou a desencadear o gênero de RPG no mundo. The Legend of Zelda foi o quarto jogo mais vendido do NES, com 6,5 milhões de unidades comercializadas.
Link, outra criação brilhante de Shigeru Miyamoto, era o protagonista do game, sendo o guerreiro a salvar a princesa Zelda das mãos de Ganon, o Príncipe das Trevas.
O elfo Link, com sua vestimenta clássica verde, passou a ser um dos personagens mais reconhecidos no mundo e até hoje novas aventuras de Zelda são criadas para as novas plataformas, sempre em games espetaculares.

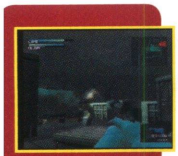

PSOne


NES

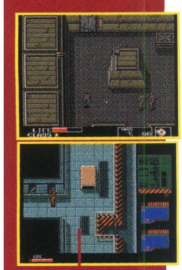
1987
FINAL FANTASY

Uma franquia com 28 jogos, mais de 20 anos de sucesso, três produções de animação e foi transformada em dois filmes não pode ser comum. Hoje em dia, a desenvolvedora Square dispensa qualquer tipo de apresentação, mas ela já passou por grandes apuros quando não era conhecida. Em séria crise financeira, a companhia fez uma de suas últimas apostas lançando Final Fantasy no Japão em 18 de dezembro de 1987 (o primeiro FF só chegou à América do Norte em julho de 1990). Essa aposta deu tão certo que, até dezembro de 2007, todos os jogos da marca Final Fantasy já passavam de 80 milhões de unidades vendidas no mundo.

Variar personagens, histórias e ambientes de um game para outro foi a receita para a glória da série. Como haviam pouquíssimos RPGs na época, o sistema quase inovador do jogo ajudou a alavancar as vendas. FF passou por praticamente todas as gerações de consoles e a próxima obra-prima da Square, Final Fantasy XIII (29º jogo da série), deve sair este ano para PlayStation 3.


PS 2


PC


MSX



METAL GEAR

Os fãs mais novos que estão abismados com a qualidade de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots talvez nem saibam que o jogo que deu início à série acaba de completar 21 anos de existência. Metal Gear foi idéia de Hideo Kojima, e sua criação e distribuição ficou por conta da Konami, que o colocou nas lojas japonesas em 12 de julho de 1987. A primeira plataforma a receber o game foi o MSX2. NES e MS-DOS também lançaram o game mais tarde.

Ele não foi o primeiro "stealth game", ou seja, game onde jogador deve evitar contato visual com os inimigos para não ser pego, além de exigir paciência e muita observação, já que certos jogos do início dos anos 80 tinham algumas partes assim, mas a Konami popularizou o gênero criando uma ação com stealth quase que do início ao fim.

Mas foi apenas em 1998, com a chegada de Metal Gear Solid para PS One, que a franquia passou a ganhar força (muitos stealth games foram criados após o êxito de MGS) e se tornar o principal nome do gênero.

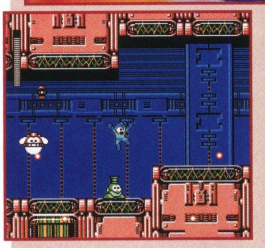
1987, ano quente para os games

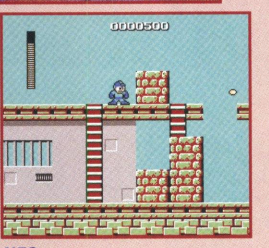
Na geração onde os games 8-bits ainda estavam na moda e os consoles 16-bits começavam a aparecer e deixar os jogadores da época malucos, o ano de 1987 foi bastante especial. Boa parte das franquias que existem até hoje e dos grandes clássicos que se perderam no tempo nasceu nesse ano.

Já comentamos sobre Metal Gear e Final Fantasy, dois nomes de peso atualmente, mas seria impossível citar todos os jogos importantes desse ano por falta de espaço. Mas também é injusto que eles passem em branco. Portanto, vale a citação de outros cinco nomes importantes para a história:






NES


NES

MEGA MAN

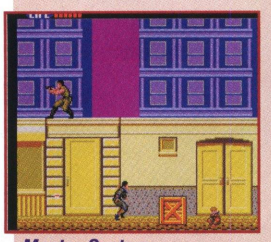
Um dos ícones da Capcom. Graças ao ótimo game de ação, Mega Man (ou Rockman) foi protagonista de mais de uma dezena de jogos e ainda participa de outros títulos da companhia.


Mega Drive


NES

CONTRA

Jogar Contra no modo para dois jogadores cooperativos era "obrigação" de quem tinha um NES ou freqüentava fliperamas na época. Grande sucesso da Konami.


Master System


Mega Drive

SHINOBI

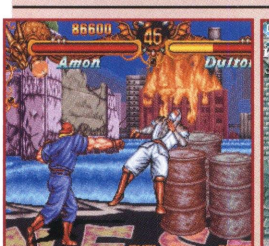
Lançado pela Sega, divide com Ninja Gaiden o posto de melhor jogo de ação com ninjas dos videogames. Quase todas as plataformas da época ganharam uma versão de Shinobi.


PSOne

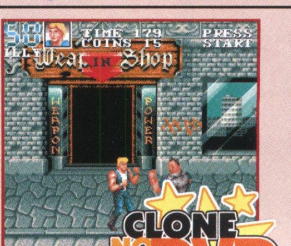

Amiga

R-TYPE

Side-scrolling de nave que revolucionou pelos inimigos assustadores e cheios de detalhes. Das plataformas mais novas, R-Type (da japonesa Irem) foi lançado recentemente para PSP.



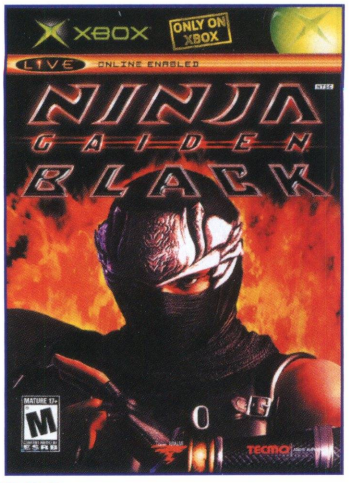
Neo Geo CD



Mega Drive

DOUBLE DRAGON

Deu origem aos principais jogos de fase com luta que surgiram nos anos seguintes, como Final Fight e Streets of Rage. Quem não gostava de socar Abobos que surgiam a todo momento? Double Dragon foi distribuído pela Tecmo.



1988
NINJA GAIDEN

Ninja Gaiden não merece destaque apenas por ser uma série bem-sucedida dos games, mas também pelo estilo de narrativa da história inovador para um jogo de ação. Até a chegada dele, nenhum título conhecido do público lançado para algum console trabalhava com cenas no início e entre as fases da maneira que ele fez, onde os personagens eram mostrados em close na hora dos diálogos.

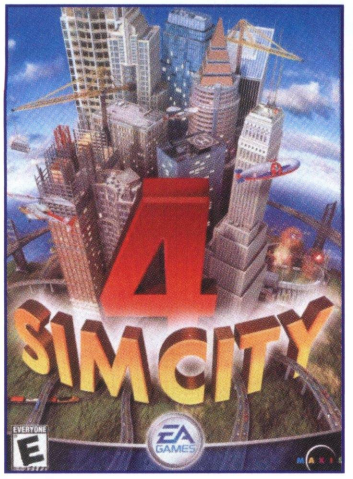
Com isso, as pessoas passaram a se interessar mais pelo enredo de Ninja Gaiden, servindo como um "plus" ao excelente e difícil jogo de ação em plataforma. Apesar de o game ter sido lançado em várias plataformas, foi no NES que o game estrelado por Ryu Hayabusa se destacou, com três grandes aventuras: Ninja Gaiden (1988), Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos (1990) e Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom (1991). Em 1995, a Tecmo lançou Ninja Gaiden Trilogy, com essas mesmas três aventuras, para Super Nintendo. Ninja Gaiden voltou às manchetes graças às novas versões desenvolvidas para Xbox, X360 e PS3 a partir de 2004.



NES



Master System



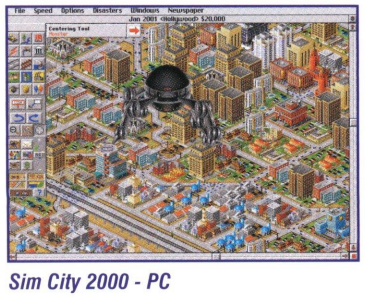
1989
SIM CITY

Games de sucesso com conceito "control" devem todo esse êxito a Sim City, primeiro simulador de administração a ganhar fama. Sua invenção ocorreu de uma forma inusitada: Will Wright trabalhava em 1985 no desenvolvimento de um jogo chamado Raid On Bungeling Bay, onde um helicóptero deveria destruir várias cidades e ilhas. Enquanto criava essas cidades, Wright percebeu o quanto isso era divertido. Paralelamente ao projeto do jogo de helicóptero, ele trabalhou na criação de Sim City naquele mesmo ano. Em 87, fundou a Maxis com um amigo, mas a demora em encontrar uma produtora que apostasse no projeto fez com que ele fosse lançado apenas dois anos depois da criação da empresa.

No início, as vendas não foram tão boas, mas com o tempo, o game de construção e administração de cidades ganhou muita fama e prêmios, como o melhor programa educacional, de entretenimento, jogo de PC e simulador de 1989. Inúmeras versões de Sim City para diversas plataformas surgiram nos anos 90 e 2000. Sim City Societies (2007) foi o último da série a ser lançado.



PC



Sim City 2000 - PC



1990
F-ZERO

Em 21 de novembro de 1990, F-Zero chegava ao Super NES no Japão para revolucionar o gênero de corrida. Criado pela própria Nintendo, o jogo chamava a atenção pelo design futurista dos carros e pistas, trilha sonora e pelas velocidades extremas que eram alcançadas.

Os veículos de F-Zero são hovercrafts movidos a plasma que podem chegar a 400 km/h e os pilotos disputam corridas intergalácticas no futuro ano de 2560.

Sem contar as outras cinco versões do jogo, lançadas para Nintendo 64, GBA (duas), Arcade e GameCube, F-Zero serviu como fonte de inspiração para a criação de WipEout (multiplataformas) e Speed Racer (Wii), apenas para citar os mais conhecidos.

Ele é considerado o melhor jogo de corrida "pseudo-3D" de todos os tempos graças ao Mode7, um hardware exclusivo do Super NES à época, cuja técnica de renderização permitia rotações e escalas diferentes que simulavam um ambiente 3D sem a utilização de polígonos.



GameCube



GBA



CLONE NO DVD

1991
SONIC THE HEDGEHOG

Alex Kidd foi o principal mascote da Sega até 23 de junho de 1991. Nessa data, o Mega Drive recebia o primeiro jogo do personagem que se tornou em pouco tempo uma das figuras mais adoradas do planeta dentro e fora dos videogames. Sonic the Hedgehog era um game de plataforma assim como a maioria da época, mas três diferenciais fizeram com que ele explodisse em vendas: o visual muito mais colorido e bonito do que os concorrentes, a velocidade de Sonic e, claro, o próprio ouriço.









Como Sonic foi criado

Naoto Ôshima, Hirokazu Yasuhara e Yuji Naka são os "pais" de Sonic. Perdendo em quase todos os aspectos para Mario, a Sega sabia que um substituto para Alex Kidd era necessário para rivalizar de verdade com a Nintendo. O trio acima teve bastante trabalho, mas conseguiu criar um bichinho realmente cativante e que atendesse os gostos da Sega.

Além de Sonic, pioneiramente chamado de Mr. Needlemouse, outros projetos de personagens foram entregues à empresa, incluindo um tatu, um cachorro e um coelho, que mais tarde se tornaram personagens de outros jogos.

O desenho do ouriço chamou a atenção da Sega também pela coloração azul e branca, que combinou perfeitamente com as cores da companhia.

Mega Drive foi sua principal casa

Nos anos em que o Mega Drive foi o console do momento junto com o Super NES, Sonic viveu seus melhores momentos.

Com o primeiro Sonic, a Sega esperava comercializar 2 milhões de cartuchos. Vendeu o dobro. Após tamanho êxito, a chegada de uma segunda versão do game era questão de tempo. Em 21 de novembro de 1992, Sonic the Hedgehog 2 saiu no Japão; três dias depois, no resto do mundo. Conseguiu vender 6 milhões de cópias, consagrando a franquia e deixando Sonic ao lado de Mario como os dois principais personagens dos videogames.

Mais duas aventuras de Sonic ainda saíram para o console de 16 bits da Sega: Sonic the Hedgehog 3, que vendeu 1 milhão de cópias apenas nos EUA, e Sonic & Knuckles, com 1,2 milhão de cartuchos vendidos no mercado norte-americano.

Na era do Saturn, nem o console e nem Sonic conseguiram emplacar graças à forte concorrência do PlayStation da Sony. Três games foram lançados (Sonic 3D Blast, Sonic Jam e Sonic R), mas nenhum deles chegou a empolgar e emplacar.

Quando os dias de glória do ouriço azul pareciam terminados, o Dreamcast, último console doméstico lançado pela Sega, recebeu Sonic Adventure em 1998, um grande sucesso por conseguir resgatar no mundo 3D o melhor da essência dos games antigos da série: muita velocidade e gráficos impressionantes. Apesar de alguns bugs e câmeras não ajudarem muito, conseguiu a marca de 2,5 milhões de unidades comercializadas. Sonic Adventure 2, de 2001, era tão bom quanto o primeiro, mas não alcançou o mesmo número de vendas. No DVD de jogos desta edição, você encontra 16 versões de divertidos games de Sonic.



SONIC E MARIO JUNTOS

Uma pessoa que afirmasse isso há uns 10 ou 12 anos seria chamada de louca. Mas, quando a Sega parou de fabricar consoles, a aproximação com a ex-rival Nintendo finalmente aconteceu. Além de criar algumas aventuras do porco-espinho para plataformas da Nintendo, Mario e Sonic finalmente se juntaram em Mario & Sonic At The Olympic Games, lançado ano passado para Wii e DS.



HALL DA FAMA

Mesmo não tendo a mesma força de antes, Sonic faz parte de um seleto grupo de personagens do Walk of Game, uma espécie de calçada da fama dos games. Em 2005, quando o Walk of Game foi criado, apenas Sonic, Mario, Link e Halo faziam parte dele. No ano seguinte, StarCraft, Lara Croft, Final Fantasy e EverQuest também entraram.



PC

1991 (cont.)

STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR

Street Fighter II é tão importante e histórico que preferimos comentar a série a partir dele, assim como fizemos com Mario Bros. anteriormente. O primeiro Street Fighter data de 1987, quando apareceu nos arcades sem grande repercussão. A série só virou mania quando a segunda versão foi lançada, em 10 de junho de 1991. Nos fliperamas do mundo todo não se jogava outra coisa. Ele é considerado até hoje o divisor de águas dos games de luta e referência para praticamente todos os outros jogos do gênero pós-92.

A própria franquia teve dezenas de versões posteriores e seus personagens fizeram parte do time da Capcom (criadora do game) nos duelos contra Marvel e SNK.

Atualmente, os fãs aguardam ansiosamente por Street Fighter IV, ainda sem previsão oficial de lançamento. Já o clássico game que fez a série explodir pode ser encontrado na parte de clones de nosso DVD.



Mega Drive

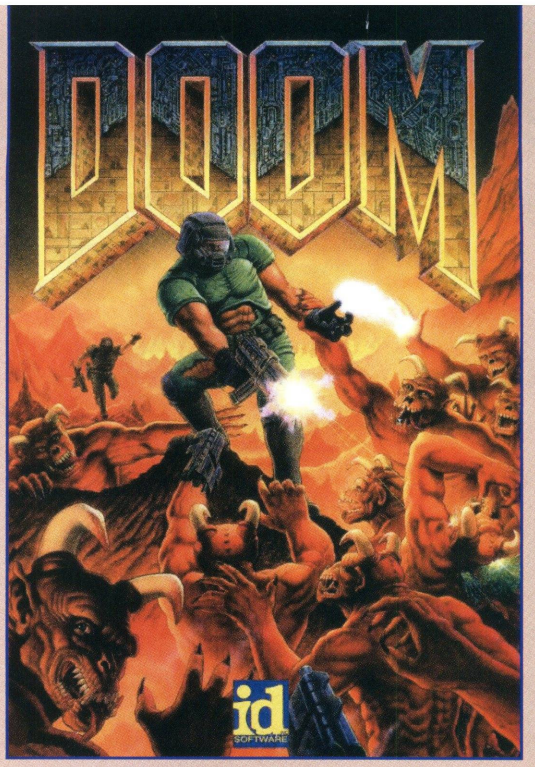
1992

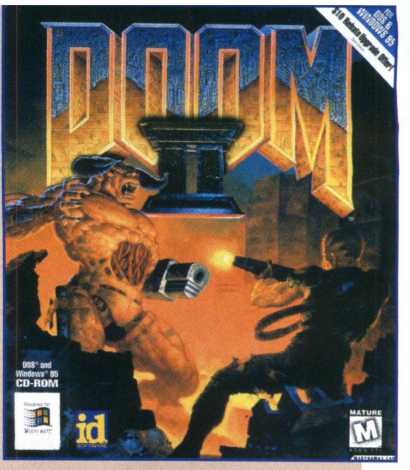
MORTAL KOMBAT

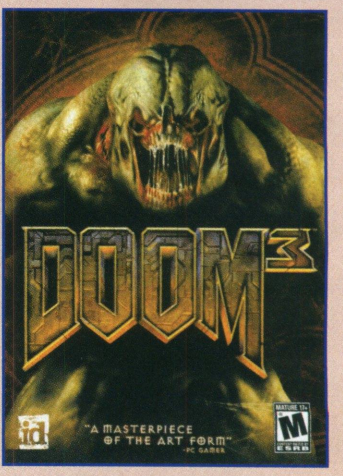
Seguir o padrão bem-sucedido de SF II e ao mesmo tempo criar um aspecto diferente para Mortal Kombat foi o pensamento da Midway ao criá-lo. O resultado todos sabemos: um dos mais respeitados nomes do mundo dos videogames.

Embora o estilo de combate fosse semelhante ao de Street Fighter II, com golpes normais e especiais, Mortal Kombat contava com os Fatalities, golpes que terminavam as lutas de maneiras distintas. Mas esse não era o único diferencial: os lutadores de Mortal Kombat eram atores digitalizados graficamente, tornando-os mais realistas.

As primeiras versões foram um sucesso total, mas com o tempo a franquia passou a declinar. No final de 2008, o mais novo game da série, Mortal Kombat vs. DC Universe, deve chegar às prateleiras.







1993

DOOM

É o pai do FPS (First-Person Shooter, ou tiro em primeira pessoa). Doom foi o primeiro jogo em primeira pessoa a abusar dos gráficos 3D e trazer suporte para jogar em rede no PC. Ele contava também com suporte para expansões, algo raro para a época.

Fases empolgantes, maior suspense pelo fato da impressão do próprio jogador estar dentro do cenário e o tema de horror foram suficientes para que 10 milhões de downloads da cópia shareware de Doom tenham sido feitos em apenas dois anos.

Pelo excesso de violência, os jogos da série desenvolvida pela id Software passaram por restrições de idade em alguns países e foram até proibidos em outros.

Doom III, que chegou ao mercado em 2004, foi considerada a melhor versão e fez com que os refletores se voltassem novamente para a franquia, que andava esquecida graças a outros FPS de grande sucesso. Em 2005, Doom foi para as telas do cinema e o filme rendeu US$ 60 milhões.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

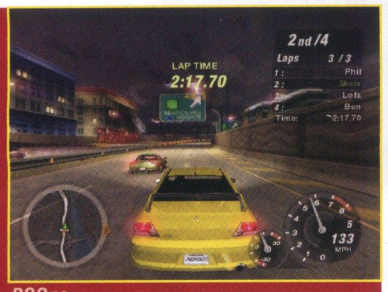


Finalmente, um jogo de futebol decente depois de tantos anos. O Natal de 1993 foi bastante feliz para os fãs do esporte mais popular do planeta, pois FIFA International Soccer chegou poucas semanas antes de 25 de dezembro com jogabilidade incomparável para a época e gráficos bem interessantes produzidos pela EA Sports. Foi o principal nome do gênero até a chegada da Konami e seu International Superstar Soccer, chamado no Japão de Fighting Eleven (e que originou o Winning Eleven e PES que conhecemos hoje). As versões 95, 96 e 97 caíram muito em termos de jogabilidade, mas a de 98 em diante ela só tem se aperfeiçoado.



Mega Drive

Desde 1993, todos os anos um novo FIFA é lançado para quase todas as plataformas existentes. Às vezes, até mais de um jogo por ano surge em ocasiões especiais, como Copa do Mundo ou Eurocopa, por exemplo. Até o início deste ano, a franquia já havia vendido 65 milhões de jogos.



PSOne

1994

THE NEED FOR SPEED

Antes de Need For Speed, apenas Test Drive foi popular como simulador de carros de rua. Entretanto, desde a primeira versão já se sabia que NFS seria muito superior e o sucesso era iminente e muito maior do que o de Test Drive.

Originalmente, o game foi lançado apenas para 3DO em 1994, mas no ano seguinte saiu para PC e em 1996 chegou ao PlayStation e Sega Saturn. Com pistas em auto-estradas, carros mais realistas, visão de dentro do veículo e corridas com tráfego, The Need For Speed ganhou a simpatia dos gamers da época. Três anos após o lançamento da versão 3DO, Need For Speed II chegou ao mercado ainda melhor, fazendo com que a EA não esperasse mais tanto para lançar seqüências: a partir do segundo NFS, pelo menos um game por ano chegou ao mercado, onde se destacaram os subtítulos Hot Pursuit, Underground, Carbon e ProStreet.



PSOne

1995

SOUL EDGE

Popularizar os games de luta 3D com espadas foi a grande importância de Soul Edge na história dos videogames. Samurai Shodown já contava com armas antes da chegada de Soul Edge, mas era bidimensional. Se você é um pouco mais novo, talvez não saiba que Soul Calibur é a continuação de Soul Edge. A série criada pela Namco mudou de nome em 1999, quando recebeu grandes melhorias e chegou ao Arcade fazendo grande sucesso. Desde então, Mitsurui, Sophitia, Ivy, Taki e outros lutadores importantes passaram por quase todas as versões. No total, a série possui sete jogos: Soul Edge, Soul Calibur I, II, III e IV (este último recém-lançado), Soul Calibur III: Arcade Version e Soul Calibur Legends.

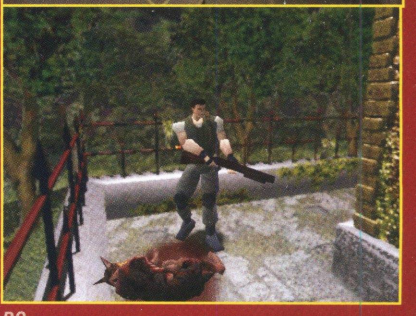
1996

RESIDENT EVIL

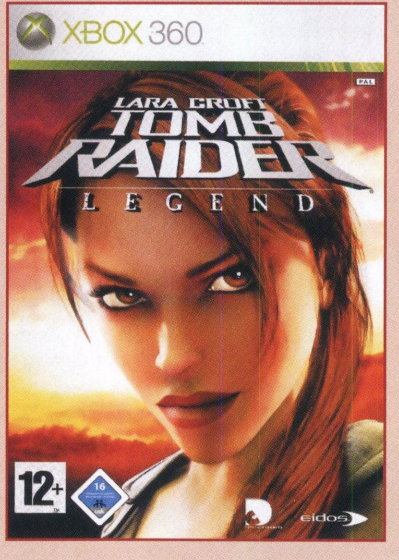
Resident Evil levou os jogadores da época a um nível de suspense e terror jamais imaginado. Alone In The Dark (1992) foi o único game antes de 1996 que ainda conseguiu relativo sucesso, mas RE fez com que uma geração inteira passasse a adorar "horror games". A primeira versão do jogo misturou perfeitamente a ação com resolução de quebra-cabeças e teve como ingrediente especial o suspense e as descobertas, pois ninguém sabia ao certo se os zumbis eram obras sobrenaturais ou mutações genéticas, e a Umbrella Corportation ainda era uma incógnita. Nas versões seguintes o horror continuou o mesmo, mas a parte de estratégia foi deixada de lado um pouco, com muita gente reclamando que RE havia se transformado apenas em um jogo de tiro e carnificina de zumbis. Em games mais novos, como RE4 (2005), mais estratégias estiveram presentes e a essência da série foi resgatada. Somando consoles domésticos, portáteis e celulares, a franquia da Capcom já lançou 17 jogos e o 18º, Resident Evil 5, está a caminho. Até maio de 2008, a série RE já havia vendido 34,5 milhões de unidades.

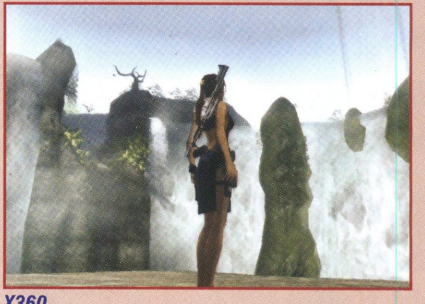




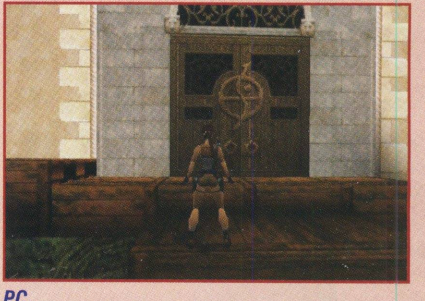


PC





X360

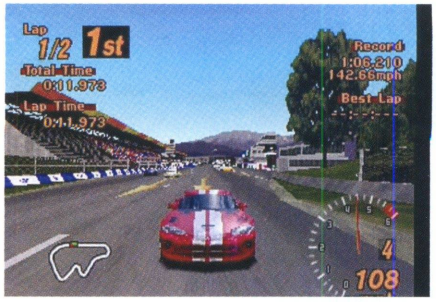


PC

TOMB RAIDER

A exploração em cenários abertos 3D foi "descoberta" quando Tomb Raider foi lançado pela Eidos em 15 de novembro de 1996 nos EUA. Sem levar em conta o fato do game ser sensacional, com ótima jogabilidade, fases cheias de perigos, puzzles e com muitos lugares para se explorar, Tomb Raider entra para a história por ter apresentado ao mundo Lara Croft, que dispensa apresentações. Algumas mulheres em carne e osso representaram Lara de forma brilhante, como Angelina Jolie e Ellen Roche (a primeira Lara Croft brasileira). Em 2006, Lara entrou para o Guinness Book como a "heroína humana mais bem-sucedida dos videogames".

Com o avanço dos consoles, os polígonos se aperfeiçoaram as versões seguintes de Tomb Raider (e a própria Lara, cada vez menos "quadrada") só melhoraram. Mais de uma dezena de versões da franquia já foram lançadas para quase todas as plataformas existentes.



PSOne

1997

GRAN TURISMO

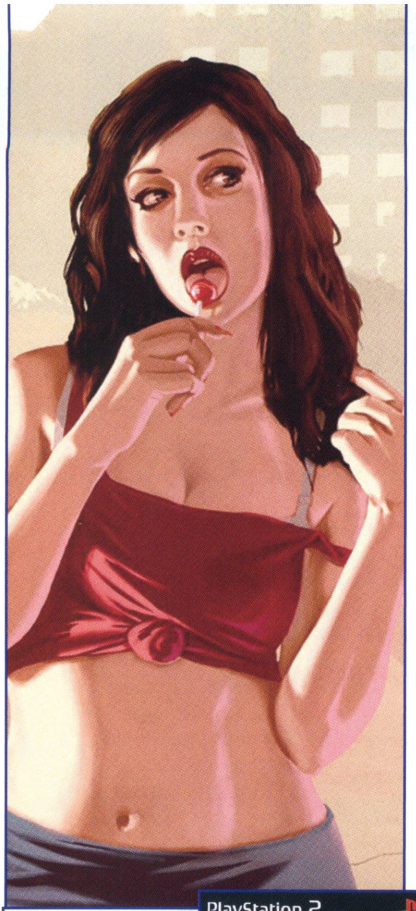
Com mais de 65 milhões de cópias vendidas da franquia até hoje, poucos games de corrida se igualam em números a Gran Turismo, especialmente em sua versão original, que chegou às lojas em 23 de dezembro no Japão (no Ocidente, ele deu as caras em maio de 1998). Para começar, foi o game para o primeiro PlayStation mais vendido no mundo, chegando a quase 11 milhões de CDs comercializados. Além da boa vendagem, o número de carros em GT era assustador para a época: 178, que corriam em 11 circuitos diferentes. Cumprir desafios para ganhar licenças também era outro atrativo do jogo.

"Insatisfeita" com os "poucos" carros da primeira versão, a Polyphony Digital tratou de lançar Gran Turismo 2 (final de 1999), com cerca de 650 veículos e 28 circuitos, dentro de dois CDs. Nos anos seguintes, muitos carros licenciados, pistas, velocidade e realismo colocaram Gran Turismo como um dos grandes jogos da história.

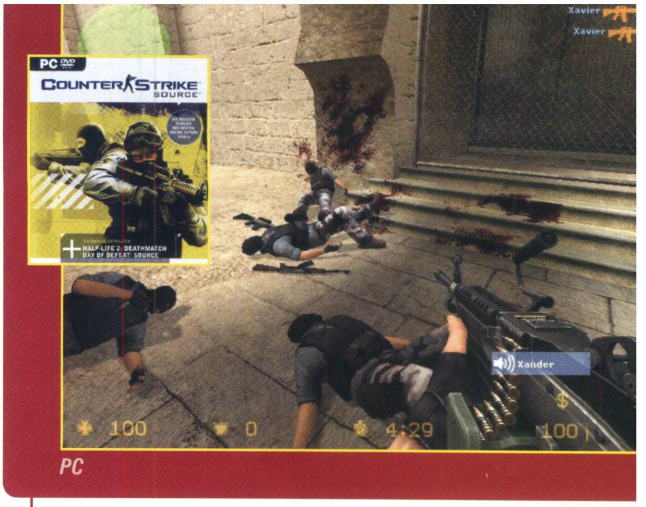
GRAND THEFT AUTO

GTA 4 tem tudo para ser o jogo do ano em 2008, já ganhou nota 10 da maioria da imprensa especializada e entrará facilmente na lista dos maiores games de todos os tempos. Mas tudo isso começou de forma humilde, com uma aposta da Rockstar Games num jogo politicamente incorreto. O primeiro Grand Theft Auto data de outubro de 1997. Com uma visão aérea da cidade, o jogador controlava um bandido que deveria cumprir algumas tarefas criminosas e ainda podia se "divertir" roubando carros, atropelando pedestres, brigando com inocentes e outras coisas erradas. Todos os games da série seguiram essa linha, mas com gráficos cada vez mais realistas (já sem a câmera do alto). Nas versões atuais, você pode se embebedar em bares e até pagar strippers. Além de uma das mais vendidas (já passou dos 70 milhões), a franquia é a mais comentada e polêmica dos videogames hoje.









PC

1999

HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE

Half-Life não teria nem metade de sua fama se não fosse pela expansão Counter-Strike, cujo Mod foi disponibilizado em 12 de junho de 1999,mas nas lojas só apareceu em 2000. Foi um dos grandes responsáveis pelas superlotações de LAN-houses durante vários anos. Grupos enormes de pessoas jogavam o FPS (tiro em primeira pessoa) durante horas todos os dias; muitos até amanheciam dentro dos estabelecimentos após uma noite em claro jogando.

Unreal Tournament, Quake e outros games excelentes até conseguiram se tornar populares, mas nenhum emplacou tanto quanto CS, que se tornou uma referência quando o assunto era FPS ou "jogo em rede". Em 2003, um campeonato mundial de Counter-Strike contou com mais de 10 mil participantes.

CS deixou de ser expansão para ganhar versões próprias, incluindo CS: Condition Zero (2004), CS: Source (2004), CS1: Anthology (2005) e ainda uma versão para Xbox lançada em 2003.

2000

THE SIMS

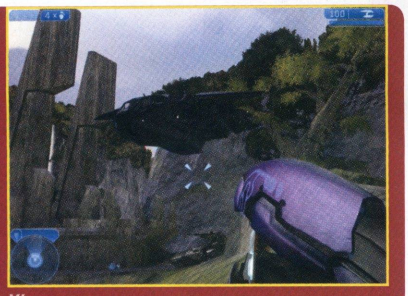
Will Wright, o mesmo que criou SimCity, não teve tanta sorte depois do simulador de cidades. Após alguns fracassos na era pós-SimCity, ele vendeu sua empresa (Maxis) para a EA, mas continuou trabalhando em alguns projetos. Em fevereiro de 2000, a EA lançou The Sims para PC. Obra de Wright, que deu a volta por cima desenvolvendo o jogo com maior sucesso em vendas para PC de todos os tempos, passando das 100 milhões de cópias em oito anos de existência.

The Sims trabalha com uma mecânica simples: você controla um Sim, um cidadão que está num "jogo da vida": arruma emprego, faz amizades, compra objetos para a casa, se diverte etc., numa fórmula que acertou em cheio o gosto das pessoas de todas as idades e ambos os sexos.

A franquia também é conhecida pelo elevado número de expansões criadas, com novos temas, objetos e situações. Atualmente, a série caminha para a terceira versão (The Sims 3 deve sair no ano que vem).



PC

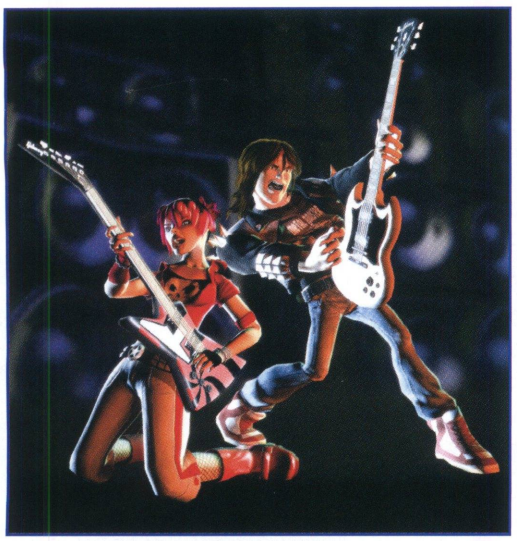


Xbox

2001
HALO: COMBAT EVOLVED

A Microsoft precisava de um game que fosse o carro-chefe do seu primeiro console, o Xbox, e Halo cumpriu muito bem esse papel quando foi lançado em 15 de novembro de 2001. Com um FPS em rede de grande qualidade, o jogo protagonizado por Master Chief "obrigou" muitos jogadores a comprar um Xbox apenas por causa do Halo, mesmo com a versão para PC saindo dois anos depois. Com Halo 2 foi a mesma coisa: primeiro foi lançado para XB no final de 2004 e no início de 2007 chegou ao PC.

Já a versão que completou a trilogia até aqui esteve na lista dos mais aguardados de 2007, pois além do nome consagrado, seria a estréia de Halo no Xbox 360, nova plataforma da Microsoft. Apenas no primeiro dia de vendas, Halo 3 rendeu US$ 170 milhões, um recorde da indústria do entretenimento.





CLONE No DVD

2005
GUITAR HERO

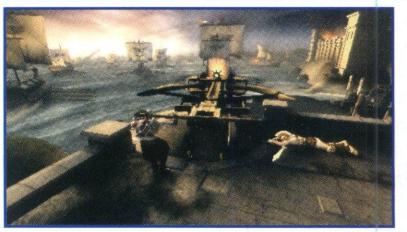
Quando pensamos que mais nada poderia revolucionar a indústria dos videogames depois de tantos anos, a RedOctane apareceu com Guitar Hero para PlayStation 2. Ele consiste em acertar as notas da guitarra que surgem na tela de várias músicas conhecidas (incluindo canções de Ozzy Osbourne, Jimi Hendrix, Franz Ferdinand e outros) e seu diferencial está no controle em forma de guitarra que acompanha o jogo.



Wii

Guitar Hero fez um sucesso estrondoso e novas versões do game começaram a aparecer em diversos consoles, além de novos modelos de guitarra. Graças a esse êxito, a Harmonix Music Systens, que desenvolveu o primeiro Guitar Hero e vendeu seus direitos para a RedOctane, decidiu criar um rival chamado Rock Band, que é basicamente o mesmo jogo, mas com a vantagem dos jogadores poderem escolher instrumentos diferentes, como bateria, baixo ou cantar com um microfone.

Pelo pioneirismo em consoles, Guitar Hero pode ser considerado um dos jogos mais inovadores e importantes da década.



PS2



PSP

2007
GOD OF WAR

Os grandes games dos últimos anos são, em sua maioria, continuações de franquias das décadas passadas, como Metal Gear, GTA e Resident Evil. Assim, poucos são os jogos que conseguem ganhar nome ou iniciar uma série de sucesso. God of War certamente está dentro dessa minoria.

Ele não trouxe nada revolucionário, baseando-se em uma ação/aventura em terceira pessoa ambientado na mitologia grega e cujo personagem principal é Kratos. O que chamou mesmo a atenção de jogadores e críticos foi o capricho nos "velhos" elementos: gráficos, som e jogabilidade do game criado pela Sony para PlayStation 2 são espantosos. Muita revistas e sites o elegeram melhor jogo de PS2.

God of War II (2007), também para PS2, e God of War: Chains of Olympus (2008), para PSP, foram outros games aclamados. Em 2009, é prometido God of War III para PS3.

OS "ESQUECIDOS"

Nossa linha do tempo chegou ao final e, nesse momento, você certamente está reclamando a falta de 1, 2, 10, 50 ou 100 jogos que não apareceram nas páginas anteriores. O motivo pelo qual muitos clássicos e games históricos ficaram de fora foi apenas a falta de espaço. Seria necessário uma enciclopédia com mais de mil páginas para que nenhum jogo famoso, importante ou inovador fosse "esquecido". Castlevania, King of Fighters, Final Fight, Command & Conquer, Lakers Vs. Celtics, River Raid, Streets of Rage, Winning Eleven, Everquest, Metroid, Silent Hill, Tekken, Virtua Fighter, Samurai Shodown, Virtua Racing, Mario Kart, 007: GoldenEye, Max Payne, Myst, Columns, Paperboy, Crazy Taxi, Star Fox, Road Rash, Altered Beast, Strider, Fatal Frame, Prince of Persia, Lemmings, Diablo e Pokémon são apenas uma pequena porcentagem de excelentes títulos que mereceriam muito mais destaque.

A PRATICIDADE EM SUAS MÃOS!!!



Universo Editorial

LOJA.UNIVERSOEDITORIAL.COM.BR

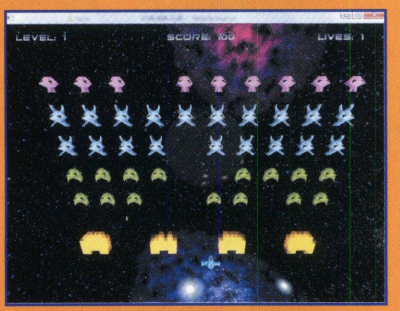
CONHEÇA NOSSA LOJA VIRTUAL

RESGATANDO A MEMÓRIA HISTÓRICA DOS JOGADORES!

HORAS DE DIVERSÃO GARANTIDA COM OS JOGOS QUE MARCARAM A VIDA DE MILHARES DE PESSOAS NO MUNDO TODO



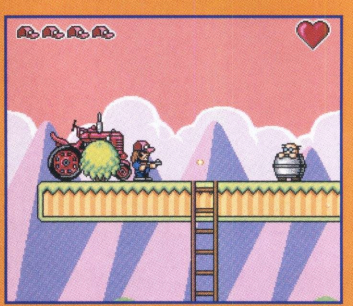
Nesta edição, a Megagames traz uma coleção de games que dão uma nova roupagem aos grandes clássicos de todos os tempos! Confira versões 3D, com novos elementos e jogabilidade aprimorada de games como PacMan, Enduro, Pitfall, Out Run e Street Fighter. Não perca tempo, mergulhe já nesse universo de nostalgia e diversão!



3D SPACE INVADERS

O grande clássico do estilo Shoot´em up está de volta em uma versão 3D que permite ao jogador dar zoom e mudar a perspectiva da câmera. Este ano, o game completa 30 anos de existência desde seu lançamento em 1978.

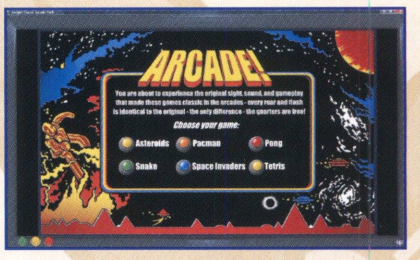
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação, mudança na câmera
Barra de Espaço = Atirar
A = Zoom para aproximação
Z = Zoom para distanciamento



B&H SPRINGTIME AGAIN

Relembrando os grandes clássicos em plataforma 2D, como Mario e Sonic, este game apresenta o mesmo estilo, mas em uma ambientação totalmente nova. Você é um fazendeiro e o jogo se desenrola em um cenário country.

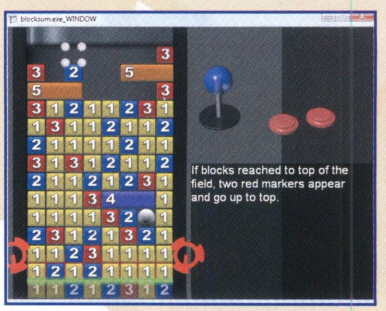
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pulo
Ctrl = Tiro
R = Sair da fase



ARCADE CLASSIC PACK

Esse é para você relembrar os melhores momentos do passado nos videogames! Pacote com os seis maiores clássicos de todos os tempos: Pacman, Asteroids, Space Invaders, Tetris, Pong e Snake.

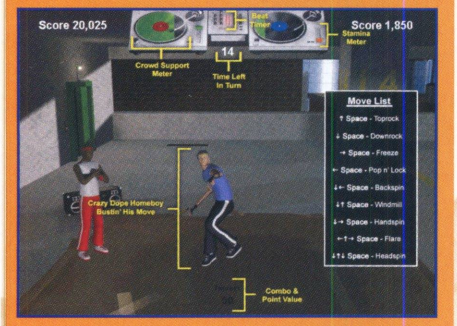
Os comandos podem mudar dependendo do game, mas basicamente serão:
Setas Direcionais = Movimentação
Barra de Espaço = Tiro
Mouse = Movimentação, Tiro



BLOCKSUM

Esse game é a junção de Tetris com um toque matemático. Seu objetivo, assim como no Tetris, é eliminar quadrados antes que eles entupam a tela, só que, para eliminá-los, você deve ligá-los para obter números iguais. Tudo isso ao som de música eletrônica e animações eletrizantes.

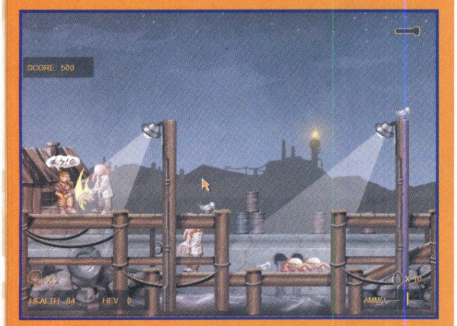
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Z = Juntar as peças
X = Subir a tela



BREAKING BATTLE

Dispute uma batalha de Break Dance onde aquele que conseguir fazer os melhores passes e combos de movimentos sairá vencedor. Tudo isso ao som de muito Hip Hop!

Comandos Básicos:
Combine Barra de Espaço e Setas Direcionais para fazer os diferentes movimentos.



CODENAME GORDON

Baseado na série Half-Life, esse game, apesar de ser em plataforma 2D, apresenta níveis, armas e inimigos muito semelhantes aos da série no qual foi inspirado. Avance pelos níveis destroçando inimigos e desvendando a história do game.

Comandos Básicos:
W, A, S, D = Movimentação
Q = Granada
E = Carregar Energia
R = Recarregar Munição
F = Lanterna
Botão Esquerdo do Mouse = Atirar
0 a 9 = Selecionar a arma



DOUBLE DRAGON

Lançado originalmente em 1987, Double Dragon fez história nos arcades e em praticamente todos os consoles que passou. Essa versão do game é um remake do grande clássico de lutas de rua.

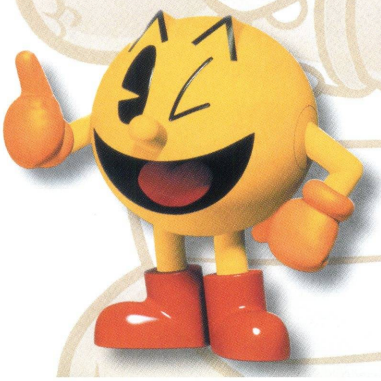
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Chute
Alt ou Ctrl = Soco
Shift + Ctrl = Pulo



DRILLER

Nesse game, você controla um tanque que se move sobre um objeto desconhecido que está a caminho de se chocar com a Terra, causando sua destruição total. Sua missão será destruir o estranho objeto antes que o terrível desastre aconteça.

Comandos Básicos:
W, A, S, D = Movimentação
C = Abaixar um nível do veículo
R = Erguer um nível do veículo
Botão Esquerdo do Mouse = Atirar

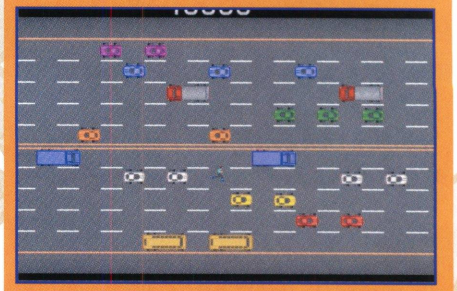




ECHOES

Em Echoes, você reviverá todas as emoções do grande clássico Asteroids, mas dessa vez com uma movimentação melhorada graças ao mouse. As explosões no game são fantásticas, um verdadeiro show de pirotecnia na sua tela.

Comandos Básicos:
Mouse = Movimentação
Botão Direito do Mouse = Rotaciona a nave



FREEWAY

Remake do antigo clássico do Atari. Seu objetivo é simples, chegar ao outro lado da avenida. Seria fácil se não fossem centenas de carros, ônibus e caminhões passando em alta velocidade. Porém tome cuidado para não ficar como uma pomba atropelada.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação



H.E.R.O.

Nova versão com gráficos melhorados do clássico para o Atari. Aventure-se na mina de carvão e salve os mineradores que ficaram presos, sempre tomando cuidado com morcegos e poças de lava.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Direcional para Baixo + D = Bomba
Z = Atirar



HAUNTED HOUSE

Originalmente lançado para o Atari 2600, o game consiste em vasculhar uma casa escura e cheia de fantasmas em busca de uma saída. Tudo isso sem matar o personagem principal de medo.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Acender Fósforo
Z = Descartar Item



HEAD OVER HEELS

O jogo que causou grande impacto em 87 em uma versão remake muito bem feita e cheia de detalhes! Entre na pele dos dois detetives do planeta Freedom e ajude-os a escapar de prisões e libertar outros planetas da escravidão.

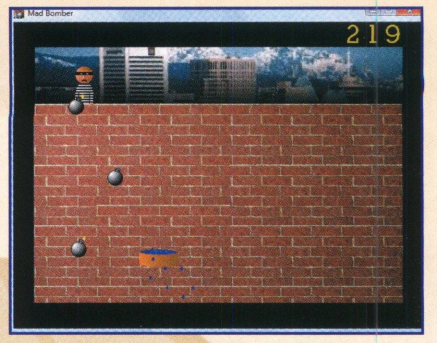
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Barra de Espaço = Pular
M = Pular
Ctrl Direito = Atirar
Ctrl Esquerdo = Trocar Personagem
Enter = Carregar



KEYSTONE KAPERS

Game baseado na série de filmes para cinema mudo Keystone Cops, de Mark Sennett. O game consiste em correr atrás de um ladrão por uma loja e prendê-lo antes que ele alcance o terraço e consiga fugir.

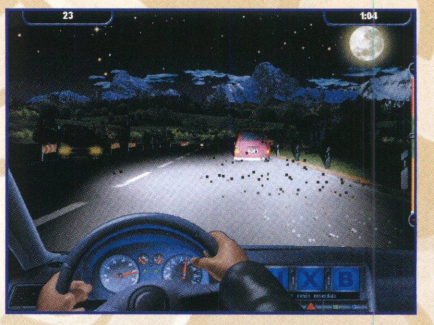
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Ctrl = Pular



KABBOM

Outro remake de clássicos do Atari, seu objetivo em Kabbom é recolher as bombas lançadas por um prisioneiro. Para isso, você terá três baldes de água que ajudam a apagar os pavios acesos.

Comandos Básicos:
Mouse = Movimentação

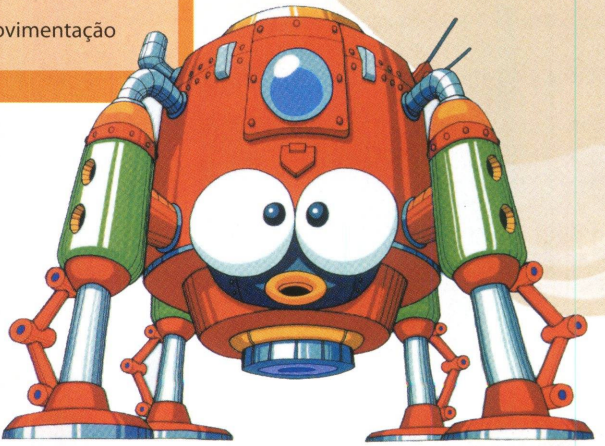


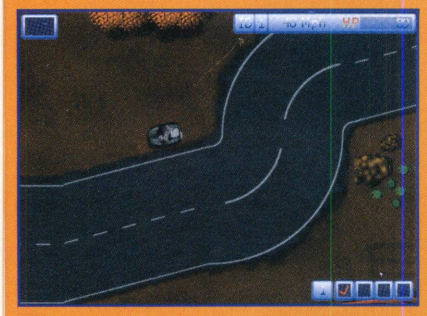
LIGHT DRIVER

Relembrando o antigo clássico Enduro do Atari, nesse game, você estará em uma auto-estrada cheia de obstáculos durante a noite. Dirija rápido e desviando de tudo para conseguir permanecer o maior tempo possível no game.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais Esquerda/Direita = Volante
Setas Direcionais Cima/Baixo = Acelera/Breca







MACHINES OF DESTRUCTION

A dinâmica do game lembra clássicos como Destruction Derby para o PS-One, mas aqui você pode carregar seu carro com um vasto arsenal de armas destruidoras. O jogo possui ainda opção multiplayer para ser jogado online.

Comandos Básicos:
W = Acelera
A, D = Direção
S = Marcha ré
Mouse = Mira
Botão Direito do Mouse = Atirar
Botão Esquerdo do Mouse = Atirar
Shift = Atirar



MEGA MAN 21XX

Esse game vem como um novo episódio da série, em que os heróis Mega Man e Zero reencontrarão seus grandes inimigos do passado. O jogo apresenta todas as características das versões anteriores: cenários, inimigos e os movimentos são quase os mesmos, com exceção de alguns que não estão disponíveis.

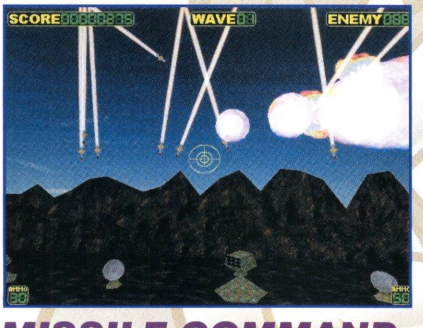
Comandos Básicos:
O, P = Movimentação
Z = Atirar
X = Abaixar e deixar bomba
A = Abaixar
V = Dash
Barra de Espaço = Pula



MEGAMANIA

Lançado originalmente para o Atari 2600, o game é em estilo shoot 'em up e apresenta como objetivo destruir alimentos voadores, como picles e hambúrgueres.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Ctrl = Atirar



MISSILE COMMAND

Missile Command foi um grande sucesso que teve versões remake para diversas plataformas, inclusive o Xbox. Nessa versão, o game vem em 3D com o mesmo objetivo de proteger suas bases contra ataques de misseis aéreos.

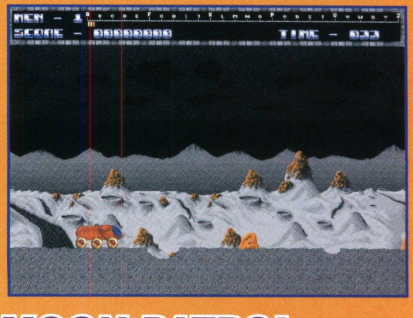
Comandos Básicos:
Mouse = Mirar
Botão Esquerdo do Mouse = Atirar da base esquerda
Botão Direito do Mouse = Atirar da base direita



MORTAL KOMBAT PROJECT 4.1

Toda a violência sanguinária de Mortal Kombat 4 está de volta nessa versão remake. O game traz todos os lutadores da versão clássica, além de diversos modos de jogo.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
L = Soco forte
Ç = Chute forte
^ = Bloquear
< = Soco fraco
> = Chute fraco



MOON PATROL

O clássico foi um dos primeiros a mesclar o estilo side-scrolling (rolagem lateral) de games ao shoot 'em up na década de 80. O objetivo é bem simples, apenas pular sobre crateras e destruir obstáculos e OVNI´s pelo caminho.

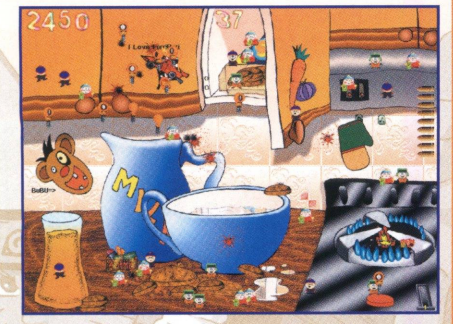
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Seta para Cima = Pular
Espaço = Atirar



NARUTO: THE WAY OF THE NINJA

Baseado na série de jogos sobre o anime que virou mania nacional, Naruto: The way of the ninja é uma adaptação dos games de luta para PC com mais de 40 personagens e diversos desafios para enfrentar.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
L = Soco fraco
Ç = Chute fraco
^ = Chute forte
< = Soco forte
> = Chute médio
; = Mover-se rapidamente



NO ONE SHOOTS FOREVER

A música ao fundo lembra os Flinstones, os personagens são da clássica e hilária série de TV South Park e o cenário é uma cozinha bagunçada. Seu objetivo aqui é destruir a devastadora turma de bonequinhos infernais antes que o tempo acabe.

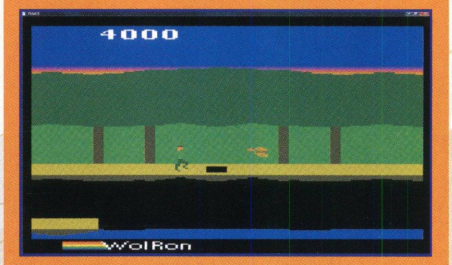
Comandos Básicos:
Mouse = Mirar
Botão Esquerdo do Mouse = Atirar
Botão Direito do Mouse = Recarregar



PAC MANIA

Mais uma versão para outro grande clássico dos anos 80, Pac Mania traz o antigo game Pac Man para a plataforma 3D. A sistema de jogo continua igual, com os mesmos labirintos e objetivos, só que dessa vez Pac pode pular para desviar dos inimigos.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Barra de Espaço = Pular



PITFALL

O personagem Pitfall Harry está de volta numa versão remake do grande clássico. O objetivo continua sendo o mesmo do primeiro sucesso da série: percorrer uma floresta pulando animais perigosos e atravessar lagos sobre bocas de jacarés e cipós.

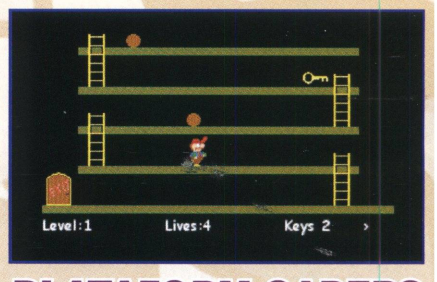
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Barra de Espaço = Pular



MOON DEFENSE

Remake do clássico Planetary Defense para o Atari. Tudo que você deve fazer aqui é proteger sua base na lua contra ataques alienígenas, para isso você terá sob seu comando um satélite armado.

Comandos Básicos:
Mouse ou Setas Direcionais = Mirar
Barra de Espaço/Botão Esquerdo do Mouse = Atirar



PLATAFORM CAPERS

O game original foi lançado para o Atari ST na década de 80 para competir com o sucesso de vendas de Mario na época, o game lembra bastante o do encanador, tanto em desafios como em personagem.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Barra de Espaço = Pular

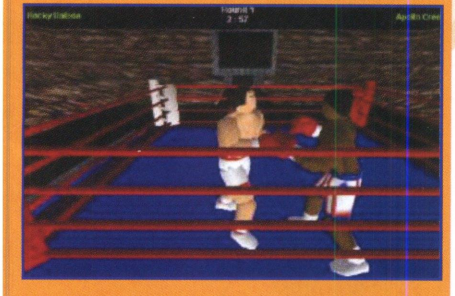




RICOCHET

Versão futurista do grande clássico Arknoid. Os gráficos e animações são o grande diferencial do game tornando esse remake muito mais interessante de ser jogado.

Comandos Básicos:
Botão Esquerdo do Mouse = Lançar bola
Mouse = Movimentação



ROCKY 3D

Clone dos jogos lançados para PlayStation, apesar de os gráficos não chegarem à altura, o game traz muitas opções de seleção de personagens e rings de combate, além do modo história que passa por toda trajetória do lutador.

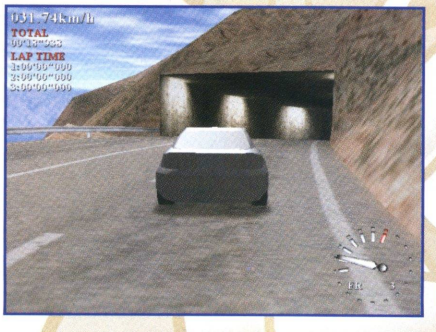
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Z = Soco baixo de esquerda
X = Soco baixo de direita
A = Soco médio de esquerda
S = Soco médio de direita
Q = Soco alto de esquerda
W = Soco alto de direita
Barra de Espaço = Defesa



RUN OUT

Remake do grande clássico de direção da Sega. O objetivo continua o mesmo, dirigir o mais rápido possível e sem bater, alcançar check points que aumentam o tempo de jogo e tentar ir o mais longe possível.

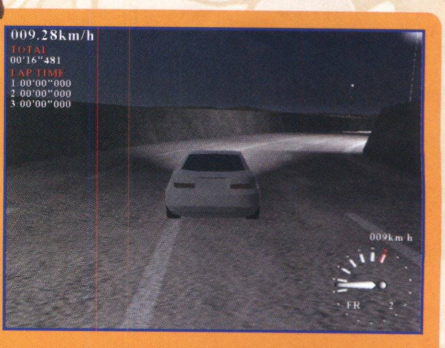
Comandos Básicos:
Setas Direcionais Esquerda/ Direita = Direção
Setas Direcionais Cima/Baixo = Acelerar/Brecar



SILENT RACE

Simulador de carro bem simples mas com boa jogabilidade, os gráficos são bons e apesar de não ter som a simulação de velocidade e direção compensam.

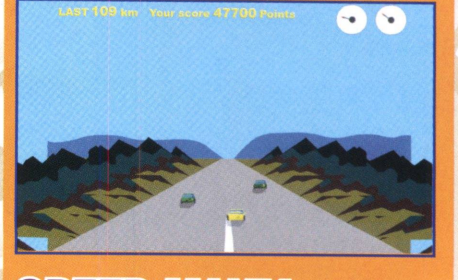
Comandos Básicos:
Setas Direcionais Esquerda/ Direita = Direção
Setas Direcionais Cima/Baixo = Mudança de marchas
X = Brecar
C = Acelerar



SILENT RACE 2

Segunda versão do game com gráficos e jogabilidade aprimorados, agora o simulador traz novos carros e outro circuito para correr. O objetivo do jogo continua o mesmo: fazer o melhor tempo no percurso.

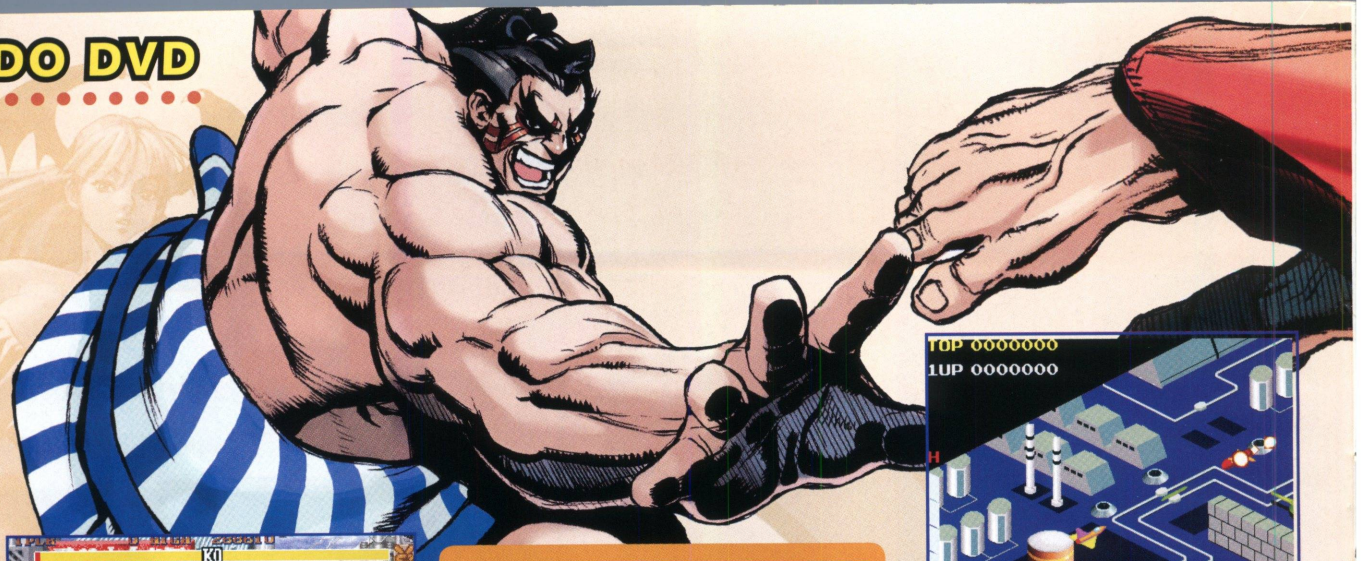
Comandos Básicos:
Setas Direcionais Esquerda/ Direita = Direção
Setas Direcionais Cima/Baixo = Mudança de marchas
X = Brecar
C = Acelerar

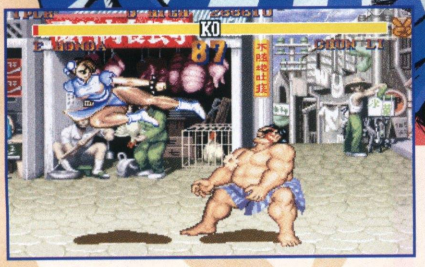


SPEED MANIA

Ao lado de Pitfall e River Raid, Enduro foi um dos maiores sucessos do Atari 2600, esse game é um clone do clássico com alguns elementos novos, por exemplo, uma viatura da polícia que vem atrás do jogador.

Comandos Básicos:
Setas direcionais = Movimentação





STREET FIGHTER II

Considerado por muitos o melhor jogo que já existiu, esse game é um remake da versão original de Street Fighter II para os arcades, com todos os lutadores e cenários do clássico.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Enter = Soco/Chute



THE EMPIRE STRIKES BACK

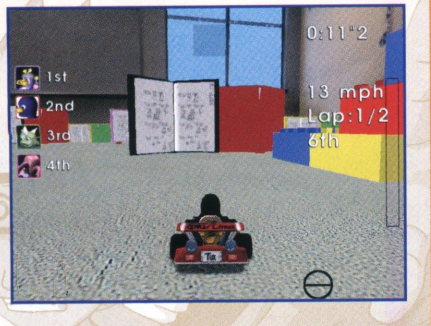
Baseado no famoso episódio da saga antiga de Star Wars, esse game é um remake do jogo em side scroll (rolagem lateral), no qual seu objetivo é pilotar uma nave contra AT-AT Walkers.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Ctrl = Atirar
Z = Tamanho da tela

ZAXXON

Em 1982, a Sega e a Konami fizeram uma parceria e lançaram Zaxxon, um game que tentava simular um jogo de nave e tiro espacial em um universo 3D. O game se tornou um clássico e este é um clone que segue fielmente a linha do original.

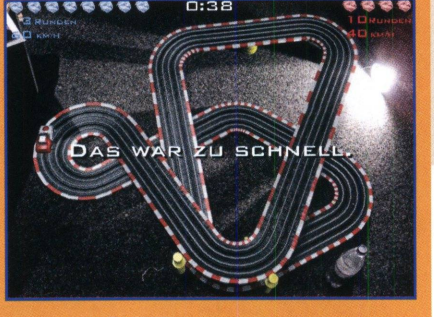
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Espaço = Atirar



SUPER TUX KART

Clone de um dos maiores sucessos da Nintendo: Mario Kart. Neste jogo, os personagens são outros e as pistas também, mas o sistema de jogo é o mesmo e os gráficos se aproximam da versão de Mario Kart para o 64.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais Esquerda/Direita = Direção
Setas Direcionais Cima/Baixo = Acelerar/Frear
A = Empinar
D = Resgate
F = Atirar



X RACER

Quem não passou horas em frente a um autorama quando criança? Esse game resgata a memória dos amantes do jogo trazendo um simulador de corridas com vários circuitos que incluem loopings, curvas fechadas e muita emoção.

Comandos Básicos:
Botão Esquerdo do Mouse = Acelerar



HOKUTO NO KEN

A série é famosa nos games desde os primeiros jogos para Nintendinho e Mega Drive. Neste game de luta você confere os personagens mais conhecidos na série em combates cheios de ação e muita pancadaria.

Comandos Básicos:
A/D = Movimentação
W/S = Pular/Abaixar
Y = Soco fraco
U = Soco forte
X = Chute fraco
J = Chute forte





BOOTFIGHTER

Se você curte batalhas de robôs no estilo de Gundam vai gostar deste game. Em um ambiente totalmente futurista você controla diversos robôs em lutas destruidoras entre prédios e chuvas de mísseis.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
A = Rajada de tiros
S = Lançar mísseis
D = Lançar mísseis
F = Lançar bisnagas explosivas
Z = Voar
X = Atirar
C = Espada



END EFFECTOR

Uma verdadeira explosão de efeitos em sua tela, nesse game você controla uma nave em visão lateral e terá de destruir centenas de inimigos que virão ao seu encontro!

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
X = Atirar
Shift = Arma especial



FLIGHT GEAR

Simulador de vôo no estilo Flight Simulator. Voe em cidades, montanhas e vales ao redor do mundo de forma realística e em tempo real. O game traz vários modelos de naves e cada uma deles com características diferenciadas. Sem contar que outros modelos e cenários podem ser baixados na Internet.

Comandos Básicos:
Teclado numérico (4,6,8,2) = Movimentação do Manche
Teclado numérico (5) = Estabilizar
"[" e "]" = Ajuste de flaps
Ângulo da câmera = V
B = Frear
Shift + B = Freio automático
Mouse = Interagir com o Painel de Controle
PageUp/PageDown = Aumentar/ Diminuir potência dos motores



FRETS ON FIRE

Arranque seu teclado da mesa e prepare-se para se tornar um mito das guitarras! Frets on Fire é um jogo estilo Guitar Hero e Rock Band, escolha entre diversas músicas e níveis de dificuldade e comece já o show!

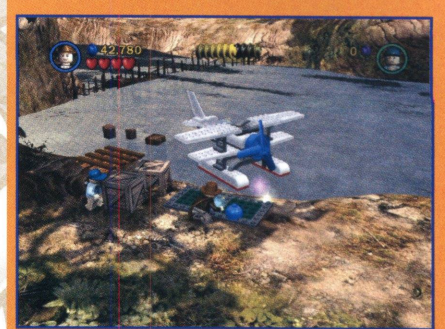
Comandos Básicos:
F1 a F5 = Notas
Enter = Palhetar



MARVEL SUPER HEROES

Todo time de heróis da Marvel está presente neste game. Selecione desde os mais famosos X-Men até o Homem-Aranha ou Capitão América e comece já a pancadaria.

Comandos Básicos:
J/L = Movimentação
I/K = Pular/Abaixar
A = Soco fraco
S = Soco médio
D = Soco forte
Z = Chute fraco
X = Chute médio
C = Chute forte

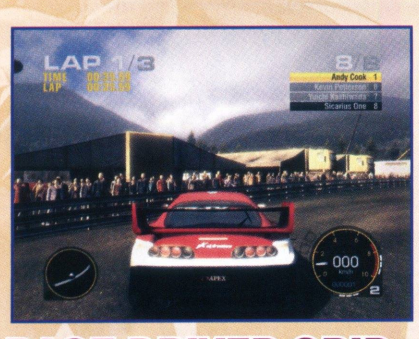


LEGO INDIANA JONES

DEMO

Reviva todas as aventuras de Indiana Jones neste game fantástico que mistura o grande clássico do cinema com um dos brinquedos mais populares do mundo!

Comandos Básicos:
A, D, S, W = Movimentação
J = Chicote
K = Especial
U = Pular
H = Ação
Ctrl Esquerdo = Mudança de personagem
Barra de Espaço = Mudança de personagem

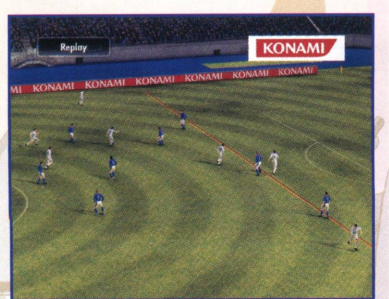


RACE DRIVER GRID

Um dos jogos de corrida mais aclamados em 2008! Com gráficos fantásticos e uma física perfeita, GRID proporciona uma das experiências automobilísticas mais reais em jogos de velocidade.

DEMO

Comandos Básicos:
Setas para Esquerda/Direita = Direção
Setas para Cima/Baixo = Acelerar/Frear
Barra de Espaço = Freio de Mão
A = Subir marcha
Z = Descer marcha
C = Câmera
Delete = Olhar para esquerda
Page Down = Olhar para direita



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Mais conhecida como Winning Eleven, a série Pro Evolution Soccer tem ganhado cada vez mais reconhecimento entre os jogadores como melhor simulador de partidas de futebol, passando o até então inabalável FIFA. Para amantes de futebol, jogar PES08 é indispensável!

DEMO

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
X = Passe
A = Chutar
D = Passes longos, Carrinho
W = Passes enfiados, Goleiro sai na bola
E = Correr
C = Controles especiais
Q = Muda cursor



UEFA 2008

Versão em game de um dos campeonatos europeus mais aclamados no mundo todo! Nesse demo, escolha entre Alemanha e França e experimente um pouco de tudo que esse game tem a oferecer.

DEMO

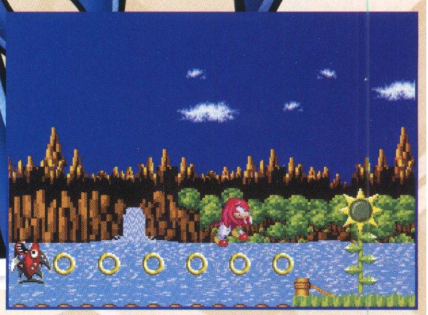
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
S = Passe
W = Trocar de jogador
A = Passe Longe/Cruzamento
D = Chute
E = Correr
Q = Modifica tática



007: SONIC SECRET AGENT

Das aventuras do porco espinho mais famoso dos games com certeza essa é uma das mais inusitadas. Sonic aparece como um agente secreto e terá de coletar chaves e sacos de moedas para completar os níveis.

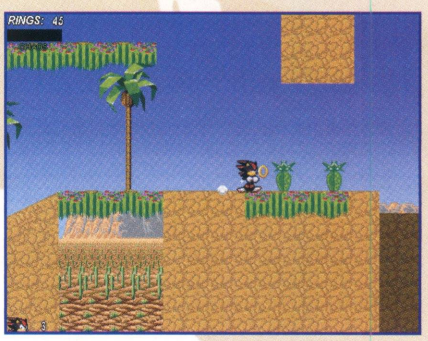
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular
Ctrl = Correr



KNUCKLES ADVENTURE

Viva as aventuras de Sonic 1 na pele de Knuckles, os cenários são bastante parecidos e você terá de enfrentar os clássicos inimigos por nove fases diferentes.

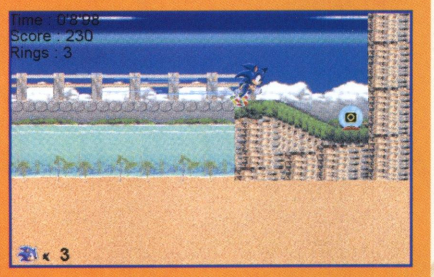
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Enter ou Barra de Espaço = Pular



NEO SONIC GODSPEED

Controle Sonic ou Shadow nessa grande versão do game. Com gráficos excelentes e diversão garantida, Neo Sonic Godspeed apresenta ainda diferentes ações das personagens, como utilizar veículos e voar.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Z = Especial
C = Pular



SONIC PSYCHOTIX 3

O vilão Robotinik constrói uma enorme máquina e rouba a ilha de Angel do oceano! Knuckles chama Sonic e o herói embarca em mais uma grande aventura. Sonic se move muito rapidamente nesse game, tome cuidado para não esbarrar nos inimigos e perder argolas.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Barra de Espaço = Pular



SONIC TIME ATTACKED

Nesse game, Sonic luta contra o tempo! Faça o percurso no menor tempo possível e aprenda novos movimentos nesse divertido game.

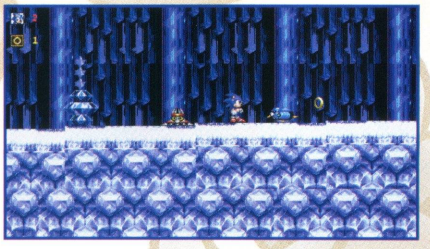
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular
Ctrl = Spin



SONIC THIRDSCAPE 2

Uma nova aventura totalmente futurista do mascote da Sega. Nesse game, Sonic passará por seis fases diferentes e alguns chefes. O jogo conta ainda com dois novos movimentos do herói.

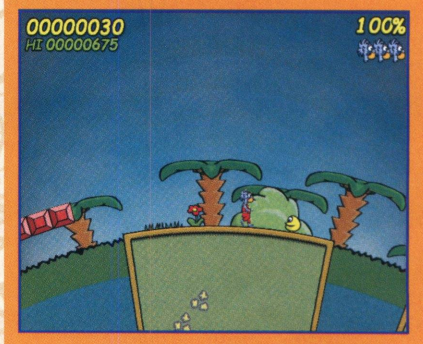
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular



ULTIMATE SONIC CHAOS

Escolha entre Sonic, Tails ou Knuckles e entre nessa aventura que traz o melhor da série em quatro fases, três chefes e, ainda, duas fases bônus.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Barra de Espaço = Pular



CADOG ADVENTURES

As aventuras de um cachorro vestido de Super Mario! E não é só na aparência que os games se parecem, o sistema de jogo é o mesmo. A única coisa que muda são os gráficos, em Cadog a tela se move como se estivesse girando, vale a pena conferir.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação

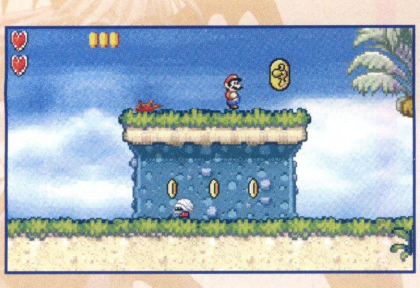


MARIO AND LUIGI

Em Mario e Luigi você reviverá grandes momentos de Super Mario World, o game apresenta o mesmo conceito de jogo original e levará o bigodudo por uma aventura através de diversas fases e chefes.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Ctrl = Correr
Alt = Pular
Barra de Espaço = Atirar

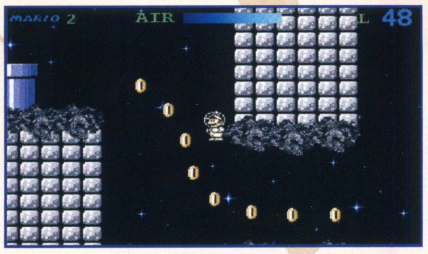




MARIO CHAMELEON

Mario em sua melhor forma! Você poderá pegar objetos, vestir roupas que dão movimentos especiais ao bigodudo e os movimentos convencionais, como pular e carregar coisas. Um jogo desafiante e divertido.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular
Ctrl = Pegar objetos



MARIO IN SPACE

Nessa nova aventura, Mario está no espaço e terá diversos inimigos e fases diferentes pela frente. Para ajudar, ele possui uma arma que atira bolas de laser e seus pulos sofrem o efeito da falta de gravidade.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular
Ctrl = Atirar



MARIO SOCCER

Escale seu time entre doze personagens disponíveis e prepare-se para uma emocionante partida, de futebol com o melhor da série Mario. O jogo traz diversas opções de lugares para as partidas, além de possibilitar que você escolha a tática de jogo e avalie qual o melhor time para competir.

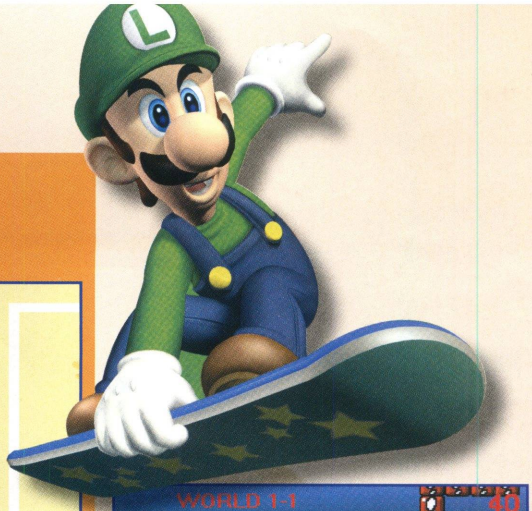
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Chutar
Ctrl = Correr



SMB: CRIMSON HOURS - WINTER EDITION

Mario em sua versão mais violenta! Dessa vez o herói se revoltou e decidiu sacar uma arma para detonar os inimigos; percorra as fases do game aniquilando todos eles com tiros e granadas.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular
Ctrl = Atirar/Correr
Ctrl + Seta para Baixo = Lançar granada





SUPER MARIO 2: MARIO AUF YOSHI ISLAND

Ajude Mario a libertar os pequenos Yoshi´s e punir Bowser por toda sua crueldade. A aventura percorrerá por seis mundos e não vão faltar horas de diversão nesse fantástico game.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular
Ctrl = Atirar



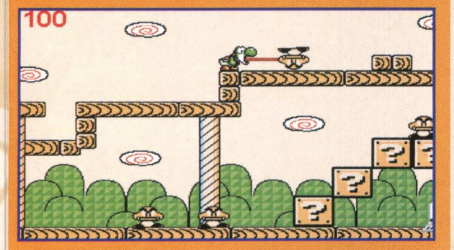
SUPER MARIO: LOST WORLD 2

No começo você poderá pensar que é um jogo do Sonic, mas não se engane! Esse é um verdadeiro game do bigodudo, com músicas e personagens que trazem todo universo de Mario para esse jogo! São três mundos e muitos desafios pela frente.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular



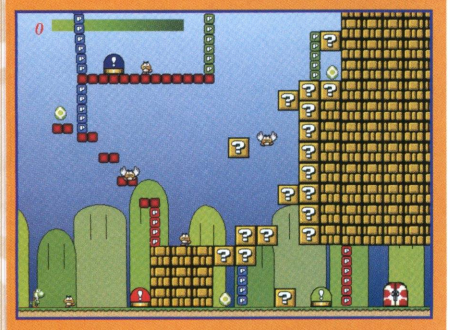




YOSHI VS. WINDOWS

Bill Gates quer dominar o mundo e sua arma é o Windows! Mas Yoshi irá salvar a humanidade, ele conseguiu entrar dentro do Windows e irá destruir todo o sistema do software. Ajude o nosso inusitado herói nesse divertido game.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular
Ctrl = Usar a língua de Yoshi



SUPER YOSHI WORLD

Nesse game, você estará no controle do fiel amigo de Mario, Yoshi. São sete mundos e mais de 40 fases para completar o game, além de enfrentar os principais inimigos do encanador.

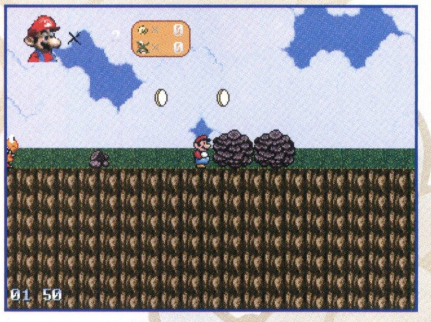
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular
Ctrl = Atirar



SUPER MARIO: BLUE TWILIGHT DX

A princesa Peach foi raptada mais uma vez, mas agora não foi pelo Bowser e sim por outras criaturas estranhas e sombrias! Ajude Mario a salvá-la nesse game que traz todo um clima de Halloween e dificuldade avançada.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular
Ctrl = Correr



SUPER MARIO PC CHALLENGE 6

Com elementos de Super Mario World e Super Mario Bros 3 este game não traz nenhuma missão nova, como sempre, seu objetivo é resgatar a princesa. Mas o que seria da série não fosse esse clássico desafio? Nessa aventura são 40 fases e muitos inimigos pela frente.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Barra de Espaço = Pular



SUPER MARIO PC FUN 2

Em um ambiente de jogos de RPG, você controlará Mario em diversas aventuras e minigames. O game traz desde corridas de kart até um game em plataforma onde você comanda os inimigos do encanador.

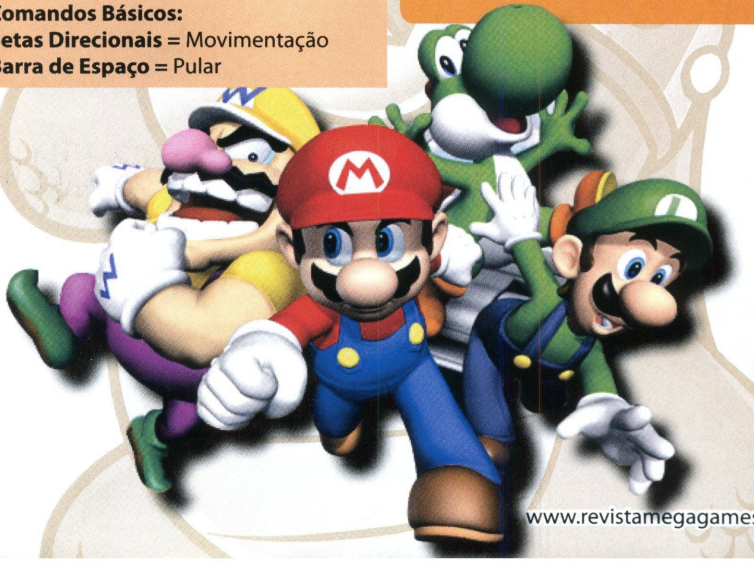
Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Enter = Selecionar objetos
Barra de Espaço = Pular



MARIO AND SONIC FLASH

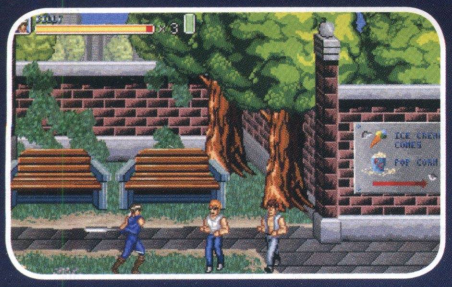
Uma aventura que junta os maiores mascotes do mundo dos games de todos os tempos! Você poderá escolher jogar tanto com o Mario ou o Sonic, e também com seus amigos Luigi ou Tails.

Comandos Básicos:
Setas Direcionais = Movimentação
Shift = Pular
Ctrl = Atirar



UMA COLEÇÃO ESPECIAL E INESQUECÍVEL EM DVD

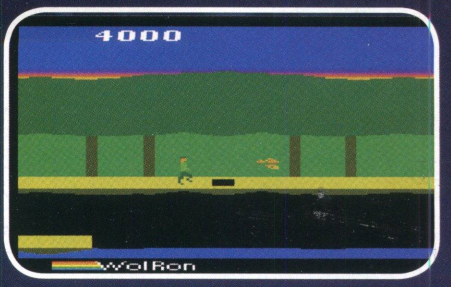
CLONES E REMAKES



Double Dragon



Mortal Kombat

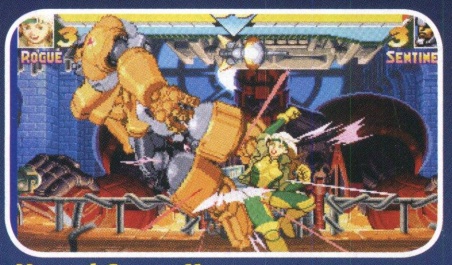


Pitfall

ESPECIAIS



Frets on Fire

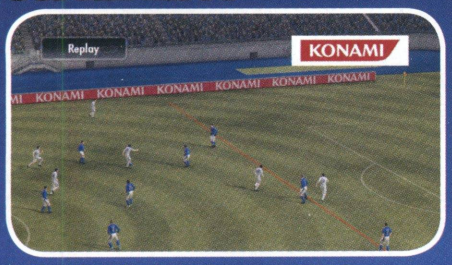


Marvel Super Heroes

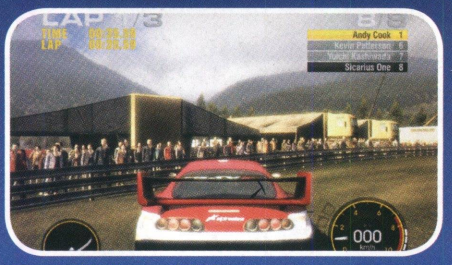


Flight Gear

SUPERDEMOS



Pro Evolution Soccer 2008



Race Driver GRID



Devil May Cry 4

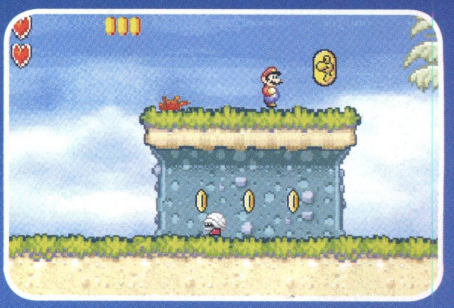
MARIO BROS & SONIC



Super Mario: Lost World 2



Sonic Time Attacked



Mario Chameleon



• Requerimentos Mínimos
Microsoft Windows XP, processador Intel ou AMD com 1.7 GHz, 512 MB de memória, leitor de DVD, placa aceleradora 3D com 64 MB e 2,5 GB de espaço no HD.

• Requerimentos Recomendados
Microsoft Windows XP, processador Intel ou AMD com 3,0 Ghz, 1 GB de memória, leitor de DVD, placa de vídeo GeForce 6800 / Radeon X1300 ou superior e 4 GB de espaço no HD.

Alguns programas podem requerer recursos mais avançados, limitações de uso e Internet. Não oferecemos suporte para os jogos e programas inclusos no DVD-ROM, apenas para instalação e utilização da interface. Não garantimos a compatibilidade com todos os equipamentos. Alguns jogos são shareware ou de demonstração. Versões dos jogos em inglês. Alguns jogos não rodam no Windows Vista. Conteúdo protegido contra vírus – Panda Antivirus.