

RETROGAMES

BRASIL

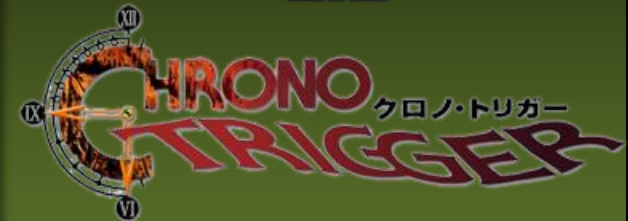
RETROGAMESBRASIL

EDIÇÃO 3

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

ESPECIAL

RPG



EDIÇÃO:

Alohawell (@alohawell)

Ritinha Ratinha (@ritalinando)

REDAÇÃO e REVISÃO:

Alohawell

!Chokko

Nanaki

DESIGN:

Alohawell

Burn1004

COLABORADORES:

Forest Law

Gerbige

Leonardo Soler

Ganjaman

Usopp

!Chokko

Furia

**ERRAMOS:**

Alguns nomes na matéria do Castlevania saíram errados, como referencia a inimigos de outros jogos.

NOTAS:

Todos os textos aqui reproduzidos estão devidamente postados no Forum RetroGamesBrasil, e são de domínio publico, tendo como responsabilidade seu idealizador.

O RETROGAMESBRASIL CRESCE A CADA DIA.

É galera... Terceira edição da revista de um fórum que muitos diziam que não tinha como dar certo.

Finalmente chegamos em uma das áreas que mais gosto nos Games... RPG's... Tentamos fazer um apanhado dos principais jogos desse estilo, mais é evidente que em poucas paginas deixamos alguns de fora, ou as vezes ate falamos um pouco menos do que ele merecia, mas lembramos a todos que nosso fórum tem vários reviews, detonados, comentários de todos os jogos que estão aqui presentes nesta edição, como por exemplo o completíssimo detonado de **Chrono Trigger**, que poucos fóruns possuem.

AHH!!! Antes que eu me esqueça.. Estamos procurando escritores para nossa revista... Pessoas que dividam a mesma paixão, **GAMES**. Não precisa ser somente games antigos... Somos bem ecléticos quando se fala em jogos eletrônicos.

Bom... Sem mais delongas... Sejam bem vindos a edição numero três da revista RetroGamesBrasil, o seu canto na internet. Obrigado a todos que nos ajudaram, a todos que escreveram, e os que nos dão apoio.

ALOHAWELL

INDICE:**-VARIEDADES:****-REVIEWS:**

Terranigma

Secret of Mana

Robotrek

Super Mario RPG

Eternal Sonata

Phantasy Star I

Phantasy Star II

Phantasy Star III

Parasite Eve II

Final Fantasy

Valkirie Profile

Valkirie Profile II

Skyrim

XCOM

Chrono Trigger

-ENTREVISTA:

Richard Garriott





LEITURA



Inspirado nessa onda de RPG, eu não poderia indicar um livro de temática diferente. A guerra dos tronos é o livro que inspirou o seriado de mesmo nome, da Fox, que atualmente esta indo para sua segunda temporada. Cada livro corresponde a uma temporada do seriado, que se passa em uma terra inóspita, gelada, e que vive em constante medo da guerra que pode vir a assolar o lugar a qualquer momento. Recomendo o livro depois de ver o seriado, pois a quantidade de Personagens e locais pode fazer você se perder um pouco na História.



BLOGS RECOMENDADOS



A "tia" sempre trás os jogos preferidos dela com aquele toque especial que só ela sabe! Desde simples reviews a posts temáticos, é uma excelente opções pra quem curte textos descontraídos.

<http://www.glstoque.com.br/>



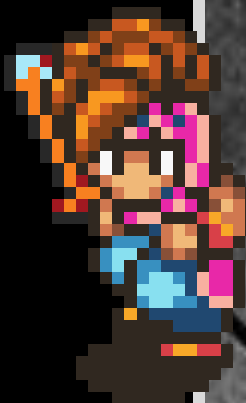
Atualizado diariamente, é um dos blogs mais ativos da gamesfera atualmente. Você encontra uma grande variedade de matérias, reviews e até mesmo um podcast próprio.

<http://www.retroplayers.com.br>



Gosta de testar suas habilidades gamers? O Gebirge tá sempre trazendo desafios diferentes pra você terminar jogos clássicos seguindo algumas regras pra deixar mais "desafiador".

<http://howfaryoucanget.wordpress.com/>





QUE JOGO É ESSE?



RESPOSTA NA PROXIMA EDIÇÃO

RESPOSTA DA EDIÇÃO ANTERIOR:
TEX MURPHY — PANDORA DIRECTIVE

ALOHA RECOMENDA

A CO-DEVELOPMENT PARTNERSHIP
© 1996 VELOCITY INC. ALL RIGHTS RESERVED.
STRIFE™ IS A TRADEMARK OF VELOCITY INC.
Licensed Id Code © 1998, 1996 Id Software Inc. All Rights Reserved.

Com elementos de RPG, esse FPS faz bonito com a mesma engine de DOOM.

Strife foi criado pela mesma equipe, mas possui características bem diferentes da matança desenfreada e do sangue constante. É um clássico game de PC, quando os

produtores de games descobriram a mina de ouro que é fazer um FPS. Recomendo a todos os fãs do gênero, e ao curiosos e interessado em pérolas antigas.



DICAS CLASSICAS

MEGA DRIVE



PASSWORD DE INVENCIBILIDADE
DIGITE O SEGUINTE PASSWORD E VOCÊ
VAI COMEÇAR INVENCÍVEL NO LEVEL 3:

B A A B A A C B
C A A

SNES

ANTES DE COMEÇAR
UMA NOVA PARTIDA,
ENTRE NO SOUND TEST
NA OPÇÃO MENU.
PONHA PARA ROLAR OS
SONS NA SEGUINTE
ORDEM: OB, 29 2C E 05.
COMECE O JOGO E APERTE
SIMULTANEAMENTE
A, B, X E Y A QUALQUER HORA DURANTE A PARTIDA
PARA ENCHER SUA ENERGIA E GANHAR 5 ATAQUES
ESPECIAIS PARA PULAR DE FASE, APERTE A, B, X, Y E
SELECT EM QUALQUER MOMENTO DO JOGO



TERRANIGMA

DATA DE LANÇAMENTO: Outubro de 1995
DESENVOLVEDORA: Quintet
DISTRIBUIDORA: Enix
PLATAFORMAS: SNES
CAPACIDADE: cartucho de 32mb
MODO DE JOGO: um jogador

Em Terranigma, a Terra é retratado como uma esfera oca que tem vida tanto no externo quanto no lado interno. Desde o início o lado externo ficou para o crescimento, e o lado interno ficou para a escuridão. Ao longo de bilhões de anos, essas duas forças são chamadas de Deus e Diabo. Independentemente do antagonismo interior, um rápido progresso criou raízes e formas de vida primitivas evoluíram para plantas, animais e seres humanos. O conflito culminou em uma batalha final no ponto mais austral do mundo, no entanto, nenhuma das duas forças foi vitoriosa.

O COMEÇO

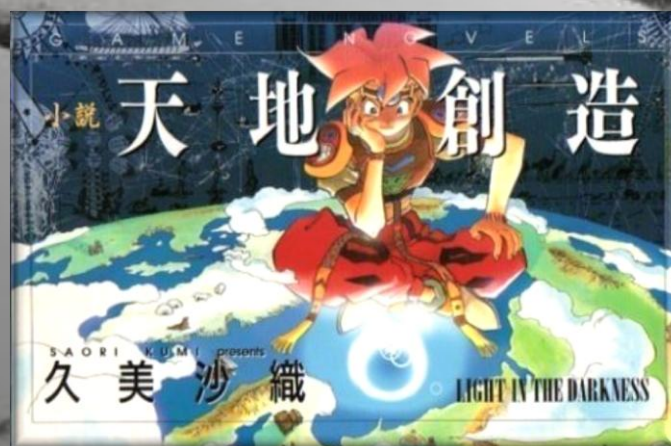
Logo no primeiro capítulo do jogo, você é introduzido a Ark, um garoto travesso que vive em Crysta, a única pequena vila. Depois de abrir uma porta proibida e tocado uma misteriosa caixa dentro, todos os cidadãos na aldeia ficam congelados e a única pessoa não afetada pela maldição é o ancião, o guia para ressuscitar os continentes do mundo da superfície, a fim de descongelar o povo. Uma forma de sair de sua cidade natal aparece, e por primeira vez, um ser humano deixa Crysta para explorar o mundo, que é retratado como um deserto congelado de imponentes

montanhas de cristal,

PROPAGANDA É A ALMA DO NEGOCIO

Terranigma foi lançado juntamente com várias itens de colecionador no Japão, incluindo um livro guia oficial, um atlas, um romance de Saori Kumi, uma novelização por Norio Nakai intitulado Sair Bunko Tenchi Sozo, uma obra de arte gamebook apresentando pela designer de personagens Kamui Fujiwara, e os dois volumes de mangá Gangan Comics Fantasia: Tenchi Sozo por Mamiko Yasaka. Nenhum desses materiais foi lançado fora do Japão, embora na

Alemanha, o Club Nintendo publicou uma história em quadrinhos de 32 páginas, ilustrando cenas do jogo até os eventos do terceiro capítulo.



SECRET of MANA

DATA DE LANÇAMENTO: Agosto de 1993
DESENVOLVEDORA: Squaresoft
DISTRIBUIDORA: Square
PLATAFORMAS: SNES
MODO DE JOGO: um jogador

Existe uma força no universo que mantém o bem e o mal em perfeito equilíbrio. Ela é chamado de árvore de Mana. Mas uma espada mágica enganou um jovem guerreiro para perturbar o equilíbrio, espalhando o mal por toda a terra. Assim, o guerreiro deve empreender uma perigosa viagem para encontrar as sementes da árvore de Mana que esteve oculta durante séculos. Só então a perfeita harmonia poderá ser restaurada. Nesta incrível aventura as coisas não são como parecem, é um mundo virado de cabeça para baixo que você deve ajudar o guerreiro a fazer o correto. E a única maneira de ter sucesso é solucionar o "Secret of Mana".

REVIEW

Diferente do sistema tradicional baseado em turnos, Secret of Mana tem batalhas em tempo real assim como os jogos da série Zelda.

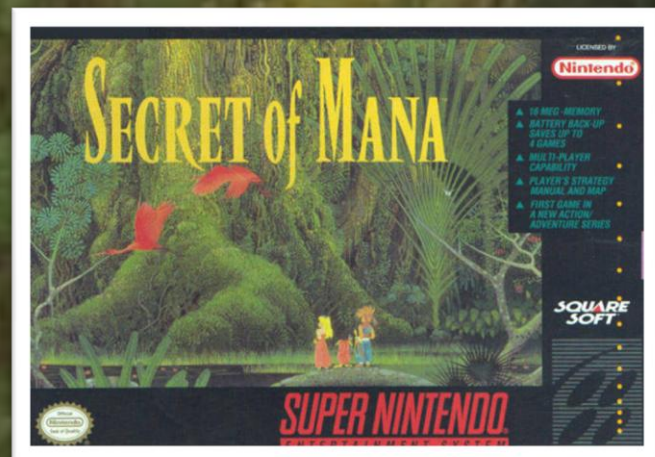
A história se passa em um mundo fictício durante um período não especificado e após uma guerra entre a civilização e os "deuses", a respeito do uso de mana para abastecer a "Fortaleza de Mana", uma

embarcação de guerra voadora. Usando o poder da Espada de Mana, o herói destruiu a fortaleza e devolveu a paz ao mundo.

Tudo começa quando três garotos da vila Potos desobedecem as instruções do Ancião e vão a uma cachoeira próxima dali, onde dizem haver uma tesouro. Um dos garotos tropeça e cai no lago, onde acaba encontrando uma espada enferrujada presa a uma pedra. Guiado por uma voz, ele retira a espada e liberta monstros em Potos e por todo o reino. Os aldeões interpretam a remoção da espada como mal presságio e banem o garoto da vila.

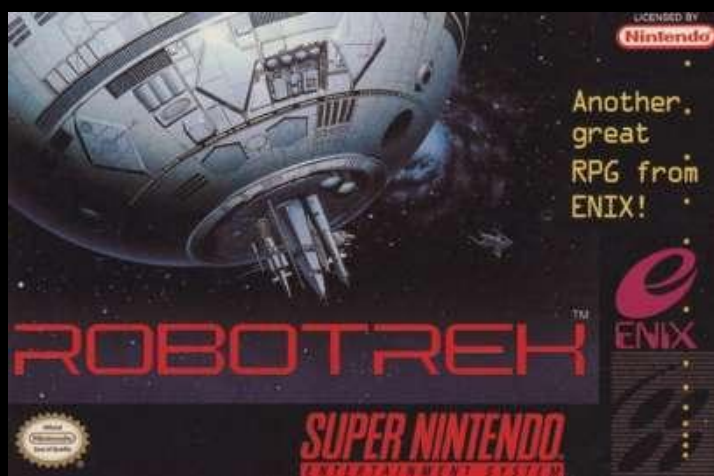


Secret of Mana ia ser lançado para o "SNES CD", mas logo esse projeto foi abandonado, e teve que ser adaptado para cartucho.



Com gráficos coloridos e brilhantes, uma boa história e trilha sonora de Hiroki Kikuta, Secret of Mana é considerado um Dos jogos mais influentes de sua época.





Divertidissimo... é como posso definir robotrek...

Esse Rpg foi projetado para atrair um público mais jovem, e seu foco principal é permitir que o jogador leve três robôs que são construídos a partir de peças de reposição que podem ser encontrados e adquiridas através de batalhas, ou geradas pelo jogador por meio do do jogo sistema de combinação de item. Considero o jogo como um Pokémon de antigamente no sentido de que o protagonista não luta, mas envia os seus robôs para fazer isso, e ainda os mantem em uma "pokebola".

JOGABILIDADE

Robotrek tem jogabilidade semelhante a maioria dos jogos de RPG, com a notável exceção de que o personagem principal não é o combatente. Os robôs são altamente personalizáveis, em aspectos tais como equipamentos, ataques especiais, cor do corpo e nome. O jogador pode construir um máximo de três robôs. Ao contrário de muitos RPGs, o jogador deve inventar ou criar o equipamento de robôs, definir atributos do robô, e os ataques especiais.



BATALHAS

As batalhas se iniciam quando se encontra algum inimigo no mapa. O jogador geralmente ataca primeiro, a menos que o inimigo tenha chegado por trás ou pelo

lado, que que acaba dando uma vantagem ao oponente..

O jogador deve esperar o medidor para encher antes de agir e somente um robô pode lutar por vez, contra no máximo três inimigos, mas você pode alternar entre robôs, sempre te custando um turno.

Durante o turno do jogador, nenhum dos inimigos ira agir, e o robô é livre para se



mover ao redor do campo de batalha e atacar com uma de suas armas. Após os movimentos do robô, um medidor aparece com as letras E (vazio) e F (full) em cada extremidade, o indicador de esgotamento vai depender do que a ação do jogador utilizado. Até que o medidor atinja F, todos os inimigos se revezam atacando. Como em qualquer RPG, o personagem ganha pontos de experiência chamados "MEGs".

Uma vez que suficientes Megs são obtidos, o jogador ganha um nível. O padrão dos inimigos não é dar dinheiro, mas alguns podem soltá-lo no mapa depois de derrotados. A maioria dos inimigos deixa cair algum item ou equipamento, e estes podem ser

"reciclado" para ganhar dinheiro. O jogador pode ganhar Megs extras por derrotar os inimigos dentro de um limite de tempo e usando ataques melee. Cápsulas de bônus também são espalhados mas podem conter itens ou armadilhas.

INVENTÁRIO

Grande parte do jogo gira em torno de criar e combinar itens para beneficiar os seu robos, e é essencial para se tornar maior o nível dos equipamentos. O jogador cria e combinar itens usando uma máquina específica do jogo. Uma arma pode aumentar a força por nove vezes atravez dessa maquina.





DATA DE LANÇAMENTO: Julho de 1994
DESENVOLVEDORA: Quintet, Ancient
DISTRIBUIDORA: Enix
PLATAFORMAS: SNES
CAPACIDADE: cartucho de 12mb
MODO DE JOGO: um jogador

permite que os espectadores a observar os acontecimentos passados e futuros e viajar através do tempo.

O Tetron é encontrado mais tarde para fora para ser uma invenção de Rask do personagem principal ancestral e um de seus amigos, Gateau, vê o potencial do Tetron como a chave para controlar o universo, controlando o tempo. Rask despreza esse potencial e esconde o Tetron em fragmentos ao longo Quintenix. Gateau, quem - presumedly - formada O Hackers mais tarde, obtém o Tetron e tenta prosseguir com seu plano de dominação universal, começando com o planeta natal de Rask Choco. Cabe ao personagem principal de parar Gateau em sua fortaleza no espaço.



HISTÓRIA

No planeta de Quintenix, onde a vida tem sido pacífica, um grupo autodenominado de "O Hackers", dirigido por Blackmore, de repente começa uma revolta contra a população para perturbar a paz da cidade de Rococo. O personagem principal (que parece ser sem nome) é o filho de um famoso inventor, Dr. Akihabara, que decide se mudar para rococó. O personagem principal logo descobre o que os hackers querem Dr. Akihabara



para um propósito sinistro, como Akihabara recusa uma oferta de se juntar a eles. A história se desenrola até o ponto onde objetivo dos hackers é a última Tetron, uma pedra misteriosa que



O jogo vendeu 45 mil cópias no Japão e 20 mil cópias na América do Norte.



One day, a rogue band of pirates called Hackers appeared in Rococo.



SUPER MARIO RPG

LEGEND OF THE SEVEN STARS



Em busca de alcançar todos os gêneros existentes no mundo do vídeo game, com a franquia "Mario", a Nintendo lança um RPG estrelado por seu mascote favorito. Na época eu não via a ganância das empresas, apenas me agradava com os jogos e quanto mais títulos lançados, mais divertimento pra mim, época inocente aquela... Mas até que essa ganância serviu pra

alguma coisa, unir a square com a Nintendo para fazer o Super Mario RPG (não mais grandioso que Square+enix no chrono trigger, e daí por diante, mas ainda memorável). Super Mario RPG possui gráficos impressionantes para Snes além de uma jogabilidade interativa, com vários mini games, o que deixa o jogo interessante do começo ao fim. Outro ponto

positivo é o fato da batalha não ser aleatória, estilo earthbound, ou seja, você precisa encostar no inimigo para iniciar uma batalha. O que não impede de você ser surpreso por um inimigo que salta de um arbusto por exemplo.



Batalha:

A batalha é baseada em turnos, clássico de Final Fantasy, no Maximo 3 personagens na mesma batalha mas possui um "incentivo" para que a batalha não fique chata, você interage com as ações do personagem. Por exemplo, o Mario ataca com um martelo e se você apertar o botão de ataque no momento certo, ele causa 2 hits ao invés de 1, é como se fosse um ataque critico controlável. Isso pode utilizar nas demais ações como magias, defesa (diminuindo ou até zerando o dano do inimigo) e utilizando itens (não gasta o item!). Um ponto fraco é ter os pontos de magias compartilhados, por comprometer o Mallow já que ele depende exclusivamente de magias. Nada que uma boa administrada na magia não resolva.

Também possui um sátira aos jogos de rpg, por não dar "voz" ao protagonista, onde a história é desenvolvida pelos demais personagens (vide breath of fire). Além do Mario não falar, ele utiliza de seus movimentos para tentar explicar as coisas o que deixa alguns momentos engraçados. Mesmo com opções de falas, Mario apenas balançará a cabeça que "sim" ou que "não".



Jogabilidade/Mapa:

Felizmente, por essa união da Nintendo com a Square, a jogabilidade foi inovada, ou talvez DIVIDIDA por elas. A Nintendo nos lembra os controles de Mario Bros, correndo no "Y" e pulando no "B", enquanto a Square puxa para o lado Rpg, conversando no "A" e olhando menu no "X".

Acredito que o ponto forte do jogo é a jogabilidade fácil e a facilidade do mapa, pois nesse jogo não existe um mundo em que você anda por muito tempo e fica perdido sem saber como chegar em determinada caverna. Nesse ponto o jogo pega emprestado a idéia de mapa do Super Mario World, que ao terminar uma fase, aparece a próxima e, sempre que quiser, poderá voltar para a primeira num instante, ou seja, o jogo fica bem mais agradável.

Também não quer dizer que a jogabilidade seja perfeita, pois em alguns momentos (como na torre do booster) algumas plataformas te levam a crer que será um pulo fácil, ledão engano. =/ Outra coisa que é importante ressaltar: O PULO CORRENDO! Ao segurar "Y", Mario começa a correr e se, enquanto isso, apertar "B" Mario pulará, OK. Mas terá que lembrar de segurar o "Y" durante todo o pulo, pois, se soltar o botão, Mario irá reduzir a velocidade quase que instantaneamente. Fazendo com que seu "salto perfeito" pare entre 2 plataformas e você caia. Em um determinado ponto do jogo, você poderá montar no Yoshi!! Mas é apenas um mini game de corrida, mesmo assim o jogo quer te dar um desafio: Apertar "A" e "B" alternadamente para



DATA DE LANÇAMENTO: 1996
DESENVOLVEDORA: Square
DISTRIBUIDORA: Nintendo
PLATAFORMAS: SNES/WII
MODO DE JOGO: um jogador

fazer o Yoshi correr (muito lento por sinal...), mas isso não é tudo, porque apenas isso não te fará vencer a corrida, felizmente o Yoshi tem um "nitro", o Yoshi Cookie. Mesmo com ele precisará de algumas tentativas para vencer o rival Boshi (grande rival que nem foi elencado para o Mario Party 57).



MOMENTO OFFTOPIC:

Se a diferença no nome do Yoshi e Boshi é a primeira letra, então será que o dinossauro branco é Aoshi? Terá algum Toshi com sobrenome Ba? Desculpe por isso... vamos voltar para a revista.



História:

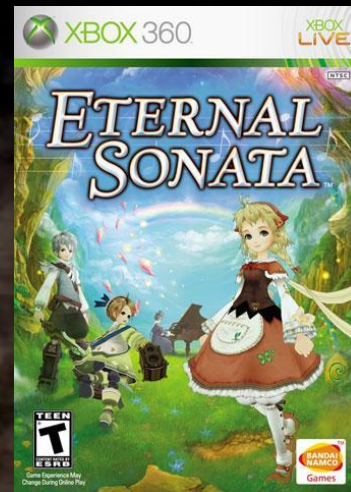
Começa o jogo com nada menos que a clássica história do Super Mario (princesa é seqüestrada pelo Bowser e cabe ao Mario salvá-la), mas com uma diferença. Após salvar a princesa, Mario é surpreendido com um terremoto no castelo do Bowser e de repente caí uma espada gigante do céu, jogando todos para fora do castelo (incluindo o próprio Bowser!). Desse ponto Mario tenta descobrir onde a princesa foi parar e o que é essa "espada gigante falante". Não colocarei mais detalhes para não fazer spoiler.

Considerações gerais:

Pontos Positivos: Boa jogabilidade, boa história, todos os personagens evoluem juntos (mesmo que não estejam na batalha), interatividade na batalha, boas músicas, mapa simplificado.

Pontos Negativos: Jogo relativamente curto (para um Rpg), possui apenas 30 níveis, pontos de magias compartilhados. KD O LUIGI?

ETERNAL SONATA



Como todos sabemos, essa geração de videogames está sendo dominada pelos jogos FPS (first person shooter), que são aqueles jogos aonde o jogador se sente na pele do personagem (pois não o vê na tela, apenas sua

mão e sua arma), e geralmente o objetivo é atirar em todos os inimigos que aparecem pela frente.

O termo First Person Shooter significa Tiro Em Primeira Pessoa, posso citar exemplos clássicos de FPS como Doom, Duke Nukem 3D, Quake, Heretic, Redneck Rampage, além de alguns atuais como Call of Duty, Kill Zone e

Black Ops.

Eu adorava jogar Duke Nukem 3D no PC, na década de 90, confesso que nos consoles de videogame sempre achei esse estilo de jogo um pé no saco. Sempre fui fã de jogos de luta, ação, aventura e RPG. E é de RPG que vou falar agora, aliás, que belo RPG!



A geração atual está bastante carente de bons JRPGs (RPGs japoneses), bem diferente da época dos 32 bits, aonde existiam muitos títulos de qualidade no mercado. No PS3, eu já tinha comprado Final Fantasy XIII e Star Ocean IV, mas ambos não me agradaram tanto, cada um pelos seus motivos particulares (que não vem ao caso agora).

Recentemente, peguei o jogo Eternal Sonata, que é baseado nas últimas horas de vida do músico Fryderyk Franciszek Chopin.

Chopin nasceu em Varsóvia, Polônia, em 1810 e encerrou sua curta vida em Paris, aos 39 anos.

Considerado o poeta do piano, é um dos compositores clássicos mais conhecidos do mundo. Diz-se que três horas antes de sua morte, ele teve um sonho. Eternal Sonata parte exatamente desse mundo imaginário visto por Chopin. Naturalmente, as obras do compositor têm importante papel na trilha sonora e será tocado pelo pianista russo Stanislav Bunin, que, aos 19 anos, venceu uma competição de obras de Chopin. Graficamente, o jogo é bastante colorido e muito bonito. Os personagens são desenhados em estilo mangá e o jogo todo é feito em cel shading, que é uma técnica para criar gráficos de desenho animado (essa técnica já era usada no Playstation 2).





Os combates são por turnos e você pode movimentar o personagem livremente até seu turno acabar. Do lado esquerdo da tela, existe uma barra azul, que diminui conforme você anda, ataca ou usa itens. Quando essa barra chegar ao fim, seu turno acabou, e será a vez do outro personagem ou dos inimigos.

Cada botão tem uma função nas batalhas: Ataque, Defesa, Golpe Especial e Item. Além de R1 + L1 para fugir.

O mais interessante das batalhas que eu achei, é o fato de você poder se movimentar como quiser, mesmo sendo por turno. Acredito que dessa maneira, o jogo pode agradar a todos.

Nessa geração de jogos de tiro, Eternal Sonata é perfeito para os amantes do bom e velho JRPG.

Os personagens são bastante carismáticos e logo nas primeiras horas de jogo, irão envolvê-lo por completo.

O jogo se passa em dois mundos, que são o mundo real (mais precisamente Paris no século 19) e o mundo imaginário de Chopin, que é um mundo de fantasia aonde se passa boa parte da história.

Ou seja, tudo se trata de um sonho de Chopin, que já se encontra doente e perto da morte.

Logo no início o narrador vai descrevendo o ambiente, o vilarejo e a cidade do mundo imaginário. O modo como ele conta os fatos, enquanto observamos as imagens do lugar, o som dos pássaros cantando, passa uma sensação de calma e tranquilidade muito boa.

A ambientação e o estilo do jogo, eu achei bastante parecido com Final Fantasy 7, cenários curtos, casas para entrar, NPCs para conversar, baús com itens, shops para comprar armas, etc.

As batalhas não são aleatórias (felizmente), você pode ver os inimigos no cenário e escolher entre atacá-los, ou simplesmente passar direto. Eu recomendo atacar todos os inimigos que aparecem, pois é bom para já ir ganhando pontos de EXP e evoluir os personagens.

Os personagens tem os tradicionais levels, pontos de HP, de ataque, defesa e todo o tradicional. Não existem pontos de MP, pois o sistema de batalha é diferente e bastante interessante.



PHANTASY STAR

DATA DE LANÇAMENTO: Dezembro de 1988
DESENVOLVEDORA: SEGA
DISTRIBUIDORA: SEGA
PLATAFORMAS: MASTER SYSTEM
CAPACIDADE: cartucho de 4mb
MODO DE JOGO: um jogador

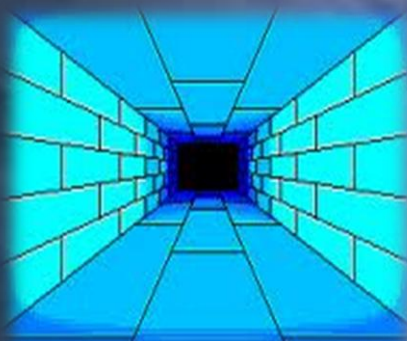
A SEGA em 1985 lança o Mark III no Japão, mas percebe que um gênero muito adorado pelo público japonês está em falta no seu console e pouco explorado por ela, que é o RPG.

Foi pensando nisso que a gigante do Arcade resolve apostar em uma equipe para criar um RPG inovador para sua época, surgindo assim Phantasy Star.

Phantasy Star conta a história de um Sistema Solar chamado Algol, onde três planetas pertenciam a ele: Palma, Motavia e Dezolis (ou Dezoris), sendo governado por Lassic, um homem que passou de bom governante a um ditador por conta de uma mudança de religião nos planetas. Várias revoltas ocorreram devido a isso e Nero, líder de uma delas, é morto pelas tropas de Lassic, fazendo com que sua irmã, Alis Landale, promettesse vingança por sua morte. A jovem parte para cumprir o seu objetivo e durante a sua jornada, descobre que algo muito pior está por trás da mudança de atitude de Lassic, que pode deixar Algol em perigo.

Passeio pelos Planetas de Algol

Phantasy Star é um jogo de RPG do tipo Dungeon Crawl, onde esse sistema tem o objetivo de percorrer por labirintos e



encontrar uma saída, passando por monstros durante o caminho. O jogo teve uma série de novidades para sua época, principalmente pelos labirintos em 3D,

algo que nenhum jogo na época proporcionou muito bem, devido às limitações dos consoles, e também pelo jogo se passar num ambiente futurista ao invés de um clima medieval já explorado por outros RPG da época. Por fim, pode-se citar a protagonista que é uma heroína, quebrando o tabu de que somente homens são os personagens principais dos jogos



(de um modo geral) e também por ser um dos primeiros RPGs traduzidos para o português brasileiro.



O novo Sistema de Algol

Phantasy Star teve vários ports para vários consoles posteriores, como Game Boy Advance, Mega Drive e Sega Saturn, mas foi no Playstation 2 que o jogo obteve um remake.

Denominado Phantasy Star Generation e lançado em 28 de Agosto de 2003, o jogo faz parte de uma linha de jogos de baixo custo criado pela Sega, que foi chamada de Sega Ages 2500, sendo Phantasy Star o primeiro volume. Os gráficos, as dungeons e trilha sonora foram refeitas, adicionando alguns extras não presentes no jogo original e um visual em estilo anime, sendo assim um presente para os fãs da versão antiga do game



PHANTASY STAR III

DATA DE LANÇAMENTO: 21/03/1989

(Japão), ??/02/1990 (América), 30/11/1990 (Europa)

DESENVOLVEDORA: SEGA

DISTRIBUIDORA: SEGA

PLATAFORMAS: Mega Drive, Sega Saturn, Game Boy Advance, Playstation 2 (remake e versão original), iOS, Virtual Console, XBOX Live Arcade

CAPACIDADE: cartucho de 4mb

MODO DE JOGO: um jogador

Com o sucesso de Phantasy Star, a Sega pretende continuar a franquia no seu recém-lançado console de 16-bit, o Mega Drive. Sendo um dos primeiros lançamentos do console, o jogo retrata Algol (dessa vez focado mais em Motavia) e é considerado por muitos um dos RPGs mais influentes de todos os tempos e um dos RPGs mais difíceis também.



Mother-Brain e a nova Motavia

Motavia há 1000 anos não passava de um enorme deserto, mas agora possui belos campos e um espaço perfeito para a procriação da vida graças a uma máquina instalada em Algol denominada Mother Brain.



uma missão, devido à Mother-Brain estar com algum problema, criando monstros perigosos por Motavia e ele pede que Rolf vá e verifique o que está acontecendo. O perigo retorna em Algol e alguma coisa deve ser feita, antes que seja tarde demais.

Em Busca de Respostas

Phantasy Star II continua sendo um RPG por turno como o anterior, porém sem as dungeons em 3D presentes no primeiro jogo da série. Ao invés disso, o jogador deve andar por um gigante mapa e atravessar dungeons em 2D, enfrentando monstros pelo caminho e obtendo experiência para poder prosseguir. Cada personagem recebe um comando durante o turno, podendo atacar com magias ou com uma das muitas armas existentes que estejam de acordo com a possibilidade do personagem de utilizá-la.



Certo dia, um jovem agente chamado Rolf acorda de um sonho estranho em que uma jovem estava prestes a ser morta por um terrível demônio, acordando antes de ver o fim do acontecimento. No mesmo dia, o protagonista é chamado pelo governador para



A Aventura Continua...

Assim, como Phantasy Star, o seu sucessor teve ports para outros consoles posteriores e também esteve presente no Playstation 2 com a linha Sega Ages 2500, sendo este o 17º volume. Também de baixo custo, o jogo teve as mesmas melhoras que o anterior, com visuais anime, trilha sonora refeita e eventos extras, lançado em 24 de Março de 2005.

Phantasy Star III

Generations of Doom

DATA DE LANÇAMENTO: Abril de 1990

DESENVOLVEDORA: SEGA

DISTRIBUIDORA: SEGA

PLATAFORMAS: Mega Drive, Sega Saturn, Game Boy Advance, Playstation 2, Playstation Portable, Playstation 3 e XBOX 360

CAPACIDADE: cartucho de 8mb

MODO DE JOGO: um jogador

Sendo o terceiro jogo da série e o segundo do console de 16-bit da Sega, Phantasy Star III toma um caminho diferente dos dois primeiros, misturando elementos medievais dos RPG

clássico e ao mesmo tempo mantendo a essência futurista presente na série. Também é conhecido por muitos como o “Patinho Feio” da saga, não sendo muito bem aceito pelo público



mas mesmo assim tendo sua legião de fãs que adoram o jogo.

A História

Diferente dos anteriores, Phantasy Star III não se passa em Algol, demonstrando a ligação entre o jogo e seus antecessores só com o passar do tempo durante o jogo. Além disso, em certos momentos você escolherá a pretendente com quem vai casar e desse casamento nascerá os descendentes, gerando ao total quatro finais diferentes no jogo dependendo de suas escolhas e, assim, com qual filho continuar o jogo.

Duas facções lutavam 1000 anos antes da trama, sendo de um lado o espadachim Orakio e do outro a feiticeira Laya.

Após o desaparecimento de ambos, os descendentes de cada facção não mantinham contato com seu rival, tornando assim duas civilizações independentes. Começando o jogo, a história se passa quando Rhys, um jovem orakiano está prestes a se casar com Maia, uma mulher que não sabe quem é ou de onde veio, mas recebeu cuidados de Rhys ao ser encontrada em uma costa marítima próxima ao reino. Durante o casamento, Maia é raptada e o jovem parte em busca de sua amada, jurando a si mesmo que a procurará nem que leve a vida inteira.



Em Busca de Maia

Phantasy Star III manteve os mesmo elementos da jogabilidade presente no segundo jogo: RPG em turno com dungeons para explorar, enfrentando monstros com magias e ataques comuns, sendo a novidade o ataque “em camadas”, onde monstros aparecem na parte da frente e mais monstros atrás, dependendo da batalha, sendo necessário derrotar todos os da frente ou utilizar uma arma de longo alcance para atingir os inimigos traseiros.



Você é Nerd? Geek? Ou simplesmente adora Hq's, Games, Star Wars, cultura Pop e Tecnologia? seu lugar é na....

loja **NERD** *.com.br*

Não basta ser Nerd, tem que mostrar!

Tenha Atitude!

"A maior descoberta da minha geração é que qualquer ser humano pode mudar de vida, mudando de atitude".

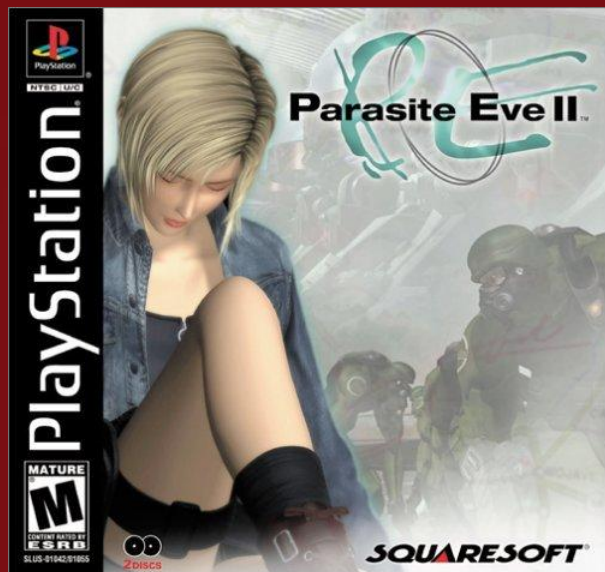
Os produtos da Loja Nerd são assim, cheios de irreverência e atitude.

Para você que não quer o óbvio e faz questão de se destacar com qualidade, beleza e conforto!

www.lojanerd.com.br

contato@lojanerd.com.br





HISTÓRIA

Em Parasite Eve II, Aya Brea está de volta. Agora faz parte de um grupo especial do FBI: M.I.S.T (Mitochondria Investigation State Test), cuja função é cuidar do controle das eventuais mutações ocorridas devido às influências das mitocôndrias nas células. O game se passa em 2000, 3 anos após o Parasite Eve I. Ocorre um incidente em um prédio e Aya é enviada para investigar, e assim o jogo vai se desenrolando.



PERSONAGENS

Aya Brea - Agente do FBI, integra a força-tarefa M.I.S.T. com o objetivo de controle das neo-mitocôndrias. Ela possui mutações nas suas mitocôndrias que lhe permite liberar grande quantidade de energia e controlar as mitocôndrias de outros seres vivos.

Kyle Madigan - Um policial de L.A Nº9 - um estranho e misterioso

caçador de criaturas neo-mitocôndrias, que se torna o principal antagonista de Aya durante o jogo.

Eve - foi a responsável pelo incidente em Manhattan no primeiro jogo. Ela agora retorna como uma simples garotinha, mas que pode causar a extinção da raça humana na Terra.

Pierce Carradine - agente da M.I.S.T. e especialista em biologia, Pierce é o cérebro da equipe.

Odeia o uso de armas e por isso fica na parte mais burocrática do grupo, como o controle de missões e informações.

Gary Douglas - único sobrevivente de Dryfield, é um especialista em armas. Ele também vende munições, remédios e outros itens a Aya.

Rupert Broderick - um dos melhores caçadores de criaturas neo-mitocôndrias, ingressou no grupo após a morte de sua filha. É um exímio atirador.

Flint - o cachorro de Gary Douglas, ele serve de guia a Aya a lugares suspeitos.

Eric Baldwin - supervisor do grupo M.I.S.T., é conhecido por sua rigidez. Ele é que controla as missões dos detetives.

O GAME

Parasite Eve II é uma experiência única no PsOne e em toda a era 32bits. Jogá-lo é uma questão de conseguir pôr seus conhecimentos na mesa e começar a trazê-los à tona. Astúcia, inteligência, raciocínio rápido e lógico são fundamentais para conseguir terminar esta obra.



Gráficos e Sons - seus gráficos excepcionais aliados à sons magníficos fazem com que jogar Parasite Eve II seja uma experiência a ser levada para sempre! Não tem nada mais bonito que os gráficos [i]in-game[/i] e os gráficos de apresentações e cutscenes. Itens inusitados e efeitos

especiais
Em PE II você irá notar alguns itens legais:
Spray de pimenta!
Lanternas para as armas(blind)
Penicilina(cura alguns status)
Imã da Coca-Cola
Batom(+1MP)
MD Player(espécie de iPod, previne Confusion)



Por ser um RPG, o gamer costuma pensar: e as batalhas?

A pergunta parece simples, mas em nossas cabeças se passam milhares de situações, até porque não queremos as batalhas random, então, ficamos muito preocupados.

Mas eu te tranquilizo: não existem batalhas random! Porém, nunca é demais andar sempre armado até os dentes. Falarei sobre isso passo a passo:

Quando for enfrentar um inimigo que não apareça de surpresa, a área no mapa estará na cor vermelha. Quando o vir, a tela piscará em efeito negativo.

Pressione quadrado para mirar e R1 para atirar.

DATA DE LANÇAMENTO: 1999/2000

DESENVOLVEDORA: SQUARE

DISTRIBUIDORA: SQUARE

PLATAFORMAS: Playstation

MODO DE JOGO: um jogador



- **C**omo pouca gente deve ter notado, o jogo possui um discreto patrocínio da marca Coca-Cola, patrocínio esse que "quase" não seria notado no jogo, se não fosse tão escandaloso. Além das máquinas de refrigerante da empresa no Akropolis Tower, ainda existem latas de "coke" espalhadas por todo o jogo, que são itens de cura, e um Key Item em forma de ímã de geladeira com o logotipo da empresa. De fato o jogo teve parte de seus custos totais pagos pela empresa de bebidas, mas com certeza sua presença no jogo poderia ter sido mais sutil.

- **C**om absoluta certeza, a cena que mais impressiona em toda a série Parasite Eve é a cena de Aya tomando banho em Dryfield (obviamente isso não se deve ao fato de Aya estar nua não é rapazes?). Fato curioso é que Parasite Eve sempre impressionou em relação à qualidade gráfica, que é ainda mais forte

em PE2. Mas a cena do banho é PERFEITA, possui detalhes impressionantes como a Água que sai do chuveiro, a forma com que a água cai, os cabelos de Aya que foram cuidadosamente desenhados quase que a mão e fio por fio. E o que não dizer das curvas do corpo de Aya (tenho certeza que ninguém reparou nisso!!). Nenhuma outra cena de Parasite Eve 2 é tão rica em detalhes como aquela, a cena do massacre dos golens, ou de Aya chegando a Akropolis são ótimas graficamente falando, mas não chegam perto da grandeza de detalhes da cena do chuveiro. Qual terá sido a intenção da Square com uma cena tão detalhada meninos? (lembrando que a cena não possui relação alguma com o jogo, e poderia facilmente ser omitida sem prejudicar a história). Quem nunca deixou-se morrer para o Burner só para poder ver a Aya se banhar de novo?!

FINAL FANTASY®

... **E** A CULPA É DO ROTEIRISTA DE HIROMOBU SAKAGUCHI, DO ILUSTRADOR DE YOSHITA AMANO, DO MÚSICO NOBUO UEMATSU E MAIS UMA DÚZIA DE JAPONESES GENIAIS QUE ACREDITARAM QUE A ÚLTIMA FANTASIA SERIA APENAS A PRIMEIRA DE MUITAS. ERA TUDO OU NADA. A SEGUIR VOCÊ CONHECERÁ UM POUQUINHO MAIS DA INCRÍVEL JORNADA DE UMA DAS SÉRIES DE RPG'S MAIS POPULARES DO MUNDO. ENJOY!

Em 1987, quando os videogames 8bits reinavam absolutos, nasce Final Fantasy. Desenvolvido pela Squaresoft – atualmente Square Enix – para NES, o game trazia recursos inovadores. Repleto de labirintos e monstros, o jogo

transcorria em turnos onde apenas escolhia-se qual ação o personagem efetuaria, o computador era responsável por “fazer a coisa acontecer”. Ou seja, estamos falando de um game no estilo RPG, o que é muito comum atualmente, mas há 25 anos este estilo de jogo não era conhecido, sendo, na época, um lançamento de alto risco.



Só para contar um pouquinho mais de história, em 1987 a Squaresoft não “andava bem das pernas”, passando sérias dificuldades financeiras e técnicas, a softhouse apostou suas últimas esperanças no novo game – Final Fantasy. Com vendas totais de 400 mil cópias, não é necessário dizer que Final Fantasy – com o perdão do trocadilho – foi o início de muitas fantasias de sucesso!

Nos anos seguintes o NES e outros consoles – MSX2, WonderSwan Color, entre outros – receberam continuações da série, mas foi na era 16bits que aconteceu a consagração. Ainda aliada a Nintendo, a Squaresoft lançou, com exclusividade, para Super Nintendo, Final Fantasy IV (lançado nos Estados Unidos como Final Fantasy II). O novo game trazia um roteiro



minuciosamente trabalhado e ótima qualidade gráfica. O detalhe fica por conta da troca do diretor, sai Hiromichi Takada, entra Yoshinori Kitase, este último um apaixonado pela 7ª arte, o que imprime características mais melodramáticas ao jogo. E as inovações não param por aí, é inaugurada nesta versão o Active Battle System, um sistema de jogo que modifica a forma de batalha; ao invés dos antigos turnos fixos, a mudança de turnos mistos em tempo real imprime as batalhas mais dinamismo e envolvimento.

Logo após o grande sucesso de FF IV, a Square – super empolgada – lança, com estardalhaço e para Super Famicom, Final Fantasy V, com gráficos superiores, mas o enredo ... hum ... sei não ... “meio inferior” ao antecessor. Essa “inferioridade” de FF V custou sua vida no ocidente, ou seja, o quinto jogo da série nem sequer chegou as prateleiras norte-americanas, assim como aconteceu com FF 2 e 3 para NES – mas sabe-se que não foi por falta de qualidade destes últimos, e sim por falta de popularidade na época).

Para apagar a péssima impressão que Final Fantasy V deixou, a Square coloca todas as cucas pensantes pra queimar e em 1994 lança o cativante Final Fantasy VI, tornando em sucesso absoluto o sexto jogo da série, aclamado até hoje. É comum algumas pessoas denominá-lo como “O último Final Fantasy para sistemas de mesa Nintendo”; isso porque após seis jogos nas plataformas Nintendo, a Square encontra alguns entraves nas relações comerciais com a Big N, devido a conflitos e a desenvolvedora prefere pegar sua mais famosa série de RPG e ancorar numa nova e promissora plataforma, era o começo do casamento Sony/Plastation e Square.

Foi o início da era CG – seqüências de animação em computação gráfica que completavam o enredo do game, os cenários em 3D e as impressionantes animações de batalha fazem milhares de gamers migrarem para a nova plataforma da Sony. Final Fantasy deu mais credibilidade ao então desconhecido Playstation. Em três dias de seu lançamento no Japão FF

VII tinha vendido 2,3 milhões de cópias!
Claro que em pouco tempo foi

lançado Final fantasy VII – exatos 1 ano e meio depois do sétimo – ainda para Playstation o oitavo jogo apareceu com os gráficos mais bonitos que o anterior e muito



mais investimento, o game também tinha muito mais melodrama, o que custou novamente, críticas negativas. Revistas especializadas da época acusavam o redator Kazushige Nojima de ter pesado na mão e transformado o game numa história de amor tão piegas que deixava Titanic (sucesso do mesmo ano) no chinelo.

O ano de 2000 chegou e não teve fim do mundo, nem o fim da série Final Fantasy, que desde 1987 mantinha-se firme e forte como hit de sucesso da Square, referência para o mundo gamer e sinônimo de RPG.

Com tudo isso a Square coloca no mercado o último game da série para PSX. Final Fantasy IX é um apanhado de idéias e junção do que deu certo na série. Sem grandes novidades e sem empolgação o game vende bem, mas não ganha aquele lugar especial no lado esquerdo do peito.

Após Final Fantasy IX a série migra para a inovadora plataforma Playstation 2, mas daqui em diante o assunto já é atual, e isso é história para daqui alguns anos.

Entre altos e baixos a série da Squaresoft – hoje Square Enix – nasceu na tentativa de ser diferente de Dragon Quest e para salvar os cofres de uma empresa.



HOJE, APÓS 25 ANOS FINAL FANTASY É CONHECIDO E RECONHECIDO MUNDIALMENTE E SEUS IDEALIZADORES SÃO PROFISSIONAIS QUE ENTREGARAM AOS GAMERS E AOS AMANTES DE RPGS OBRAS QUE SE NÃO SÃO EXPLENDIDAS, SÃO ÓTIMOS JOGOS, DIVERSÃO E PRINCIPALMENTE FANTASIA, GARANTIDA.

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

ACESSE JÁ
FORUM

RETROGAMES
BRASIL

[O FORUM](#)

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM



A Migração

Recentemente, uma versão de Valkyrie Profile foi lançada para o PSP, batizada de Valkyrie Profile Lenneth. O jogo contém cenas em FMV refeitas completamente, diferente das cenas em anime presente na versão original, mas manteve o mesmo gameplay, gráficos e dublagem, além de algumas músicas, como a de abertura, serem refeitas junto com os vídeos. O port foi lançado em 2 de Março de 2006 no Japão e em 18 de Julho de 2006 na América.

Valkyrie Profile é uma das grandes sacadas da tri-Ace e é publicado pela Enix, conhecida por seus RPGs diferenciados e pela sua briga incessante entre ela e outra gigante japonesa do mesmo ramo, a Squaresoft. Com foco na mitologia Nórdica, o jogo é considerado um dos títulos de peso do console da Sony, envolvendo o jogador em seu interessante enredo e gameplay.

Ragnarok está chegando

Uma Valquíria chamada Lenneth desperta em Asgard e é chamada por Odin e Freya para receber uma importante tarefa: procurar e recrutar Einherjar (almas de pessoas mortas no mundo humano) para criar um exército de uma batalha entre deuses que está prestes a acontecer, denominada Ragnarok., descobrindo também durante sua busca mais sobre sua origem antes de aparecer repentinamente e acordar em Asgard. Os finais do jogo mudam de acordo com a dificuldade escolhida pelo jogador no começo da aventura, sendo três finais diferentes.

Recrutando seus guerreiros

Pode-se resumir o jogo em dois momentos. O primeiro é quando Lenneth procura uma nova alma, onde ela concentra-se para localizar o Einherjar e o

DATA DE LANÇAMENTO: 22/12/1999

DESENVOLVEDORA: Tri-Ace

DISTRIBUIDORA: Enix

PLATAFORMAS: Playstation , PSP

MODO DE JOGO: um jogador

jogador viaja em mundo 3D até chegar ao destino, focando na história quando chegar ao local e por fim, recrutar o indivíduo. O segundo momento parte para dungeons em 2D, onde inimigos surgem durante o caminho, podendo lutar ao encostar neles ou simplesmente congelá-los e passar reto.

Caso o jogador encoste em um inimigo, surge uma batalha por turnos em que cada botão corresponde a um personagem, sendo possível utilizar um ataque final caso a barra próxima ao combo (chamada Hit Gauge) preencha completamente. Há também a possibilidade de encontrar itens para criar suas armas e antes das batalhas é possível trocar seu grupo (exceto Lenneth) ou então enviar algum Einherjar para Valhalla. Caso Lenneth morra, ela deve ser ressuscitada em três turnos por ser ela a responsável por materializar os Einherjar, senão todo o grupo será derrotado.





VALKYRIE PROFILE 2

SILMERIA

Squaresoft e Enix se fundem após uma longa disputa, tornando-se a Square Enix, que provavelmente é uma das maiores empresas de RPG do momento. Unindo o útil ao agradável, a empresa continua mantendo seus grandes sucessos como Dragon Quest e Final Fantasy, sendo assim Valkyrie Profile também parte desta lista e retornando em seu segundo título.



Revolta de uma Valquíria

Passado antes do primeiro jogo, conta-se a história da valquíria Silmeria, que foi ordenada por Odin que obtivesse Einherjar do mundo real e enviados a Valhalla. No entanto, ela não concorda com a maneira que ele trata os humanos e com isso, alia-se a Brahm, que luta com Odin e é gravemente ferido. Para salvar o aliado, Silmeria esconde-o em um de seus Einherjar, um cavaleiro leal chamado Dylan e é punida por Odin pelo fato de

cometer traição, selando a Valquíria no corpo de Alicia, a princesa de Dipan.

Apesar do selamento, algo acontece de errado e Silmeria continua livre dentro de Alicia durante os anos, em que ambas podem se interagir e, com isso, preparar Alicia para que não seja descoberta e atacada por Odin quando este descobrir que Silmeria está viva ainda. Entretanto, quando Silmeria entra no corpo de Alicia, sua voz muda e muitas pessoas do reino acreditam

que ela estava louca ou possuída, exigindo sua prisão e morte sendo que o rei, obviamente, não permite e pede sem consentimento da população que sua filha fuja para que não seja executada. Terminando sua viagem, Odin em Asgard pede que sua nova Valquíria (Hrist) vá e retorne a alma da traidora para Valhalla, mas Silmeria nota que Odin está prestes a atacar a cidade e pede que Alicia retorne a Dipan, pois uma guerra está para acontecer.

DATA DE LANÇAMENTO: 22/06/2006
(Japão), 26/09/2006 (América),
07/09/2007 (Europa)
DESENVOLVEDORA: Tri-Ace
DISTRIBUIDORA: Square Enix
PLATAFORMAS: Playstation 2
MODO DE JOGO: um jogador



Novo plano de ataque

Diferente de Valkyrie Profile, agora temos um plano de batalha em 3D onde o jogador pode se afastar do inimigo ou se aproximar dele e ao realizar um dash ou um ataque, parte da barra de AP é consumida, recuperando-a somente quando o inimigo te atacar ou se andar pelo campo. Todo momento de ataque a tela emite um zoom nos integrantes da batalha, mostrando o HP do inimigo embaixo e a barra de hit gauge, tendo a mesma função do jogo anterior, em que

o Hit Gauge 100% resulta na possibilidade de utilizar um Soul Crush (antes chamado Purify Weird Soul). O jogo está mais difícil que o seu antecessor e agora utiliza o sistema de atingir partes do inimigo, realizando ataques mais fortes dependendo da parte que estiver atacando. Ao quebrar uma parte, o jogador tem a chance de entrar no Break Mode, que deixa seu AP infinito por um curto período de tempo. Por fim temos também o Direct Assault, que basicamente é quando você

derrota o líder dos monstros na batalha, obrigando todos os outros subordinados a recuarem covardemente e adquirir experiência extra pelo evento.



DE ADEUS A SUA VIDA SOCIAL!

Sim, Skyrim foi finalmente lançado, e o novo jogo da serie Elder Scrolls esta beirando a perfeição. Na pele de Dragonborn, você terá que enfrentar magos, trolls, bandidos, e a melhor parte...

DRAGÕES...

Isso mesmo... Eles voltaram a vida, e posso dizer que o humor não esta dos melhores...

SKYRIM



200 ANOS DEPOIS DE OBLIVION...

A inóspita terra de Skyrim esta passando por uma guerra civil após o assassinato de seu rei, e Alduin, o filho primogênito de Akatosh pretende cumprir uma profecia de destruição mundial. Voce é Dragonborn, o enviado

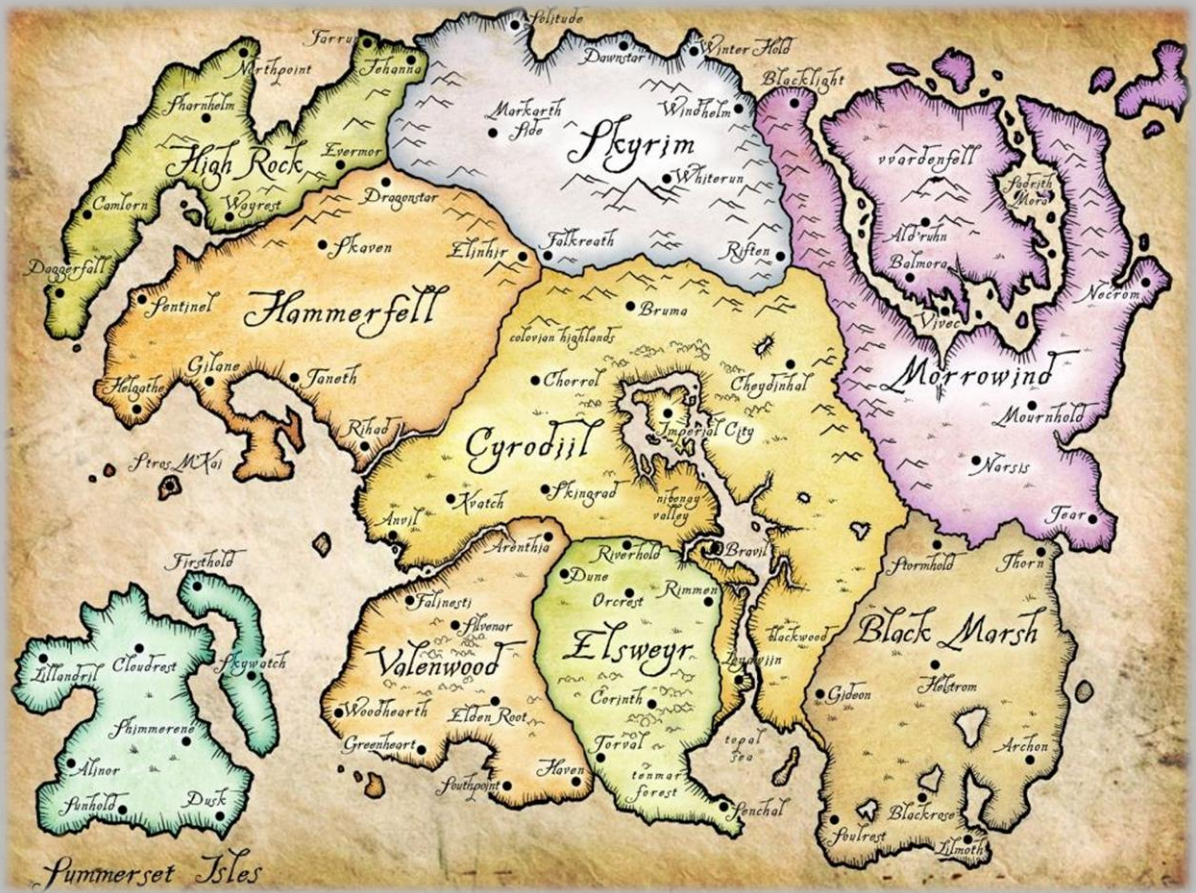
dos deuses para evitar toda essa desgraça, e salvar o mundo das ameaças atuais.

Você começa o jogo como um prisioneiro desconhecido, rumo a execução, no caminho para Helgen, após ser confundido com membros da Stormcloaks, um grupo rebelde fundado pelo assassino do Rei.

Quando seu personagem está prestes a ser decapitado, um dragão aparece, destruindo a cidade e interrompendo a execução. Em meio a essa bagunça, voce descobre que a guerra civil de Skyrim é passada em uma seqüência de eventos profética anunciada pelo Elder Scrolls, que também predizem o retorno de Alduin, o Deus Dragão nórdico da destruição. Voce é o último "Dovahkiin" (Dragonborn), um caçador de dragões ungido pelos deuses para ajudar a afastar as ameaças as terras de Skyrim.



I M M



O ICE TROLL TEM O PODER DE REGENERAR, MAS TEM POUCAS DEFESAS CONTRA O FOGO



DRAGONBORN PREPARADO PARA MAIS UMA BATALHA

O jogo segue o mesmo esquema de todos os games da serie (oblivion, morromind...).

Logo no começo, você escolhe seu nome, sua classe, a área que quer especializar, e conforme vai jogando você vai melhorando alguns aspectos.

As classes são: **Imperial** , **Nórdico**, **Bretão** **Redguard**, **High Elf**, **Dark Elf**, **Wood Elf**, **Khajiit**, **Orc** e **Argoniano**.

Algumas coisas no jogo estão melhores que em Oblivion:

O uso do arco não será mais tão fácil, Depois de matar um dragão, você absorve sua alma, todos os itens do inventário estão em 3d, O jogo tem cinco escolas de magia, os NPC e inimigos, ao conversarem com você, reparam na sua classe e na sua vestimenta.

Como fã da serie, recomendo a todos a experiência de jogar Skyrim. Um mundo gigante, e um jogo totalmente viciante, vai fazer você passar o dia inteiro pensando nas quests.

E uma coisa... Os Bugs de Oblivion continuam existindo... Existe a chance de você encontrar cavalos voadores, pessoas presas em pedras, e travadas gigantes de seu console. Mas o jogo vale cada BUG...

**SIGA E
RECOMENDE
AOS AMIGOS**

twitter



@RetroGamesBR

Cultura Gamer

XCOM

Todos os jogos da franquia giram em torno de uma invasão extraterrestre hostil, o jogador é cobrado por uma coalizão de nações para a remoção das atividades Aliens.

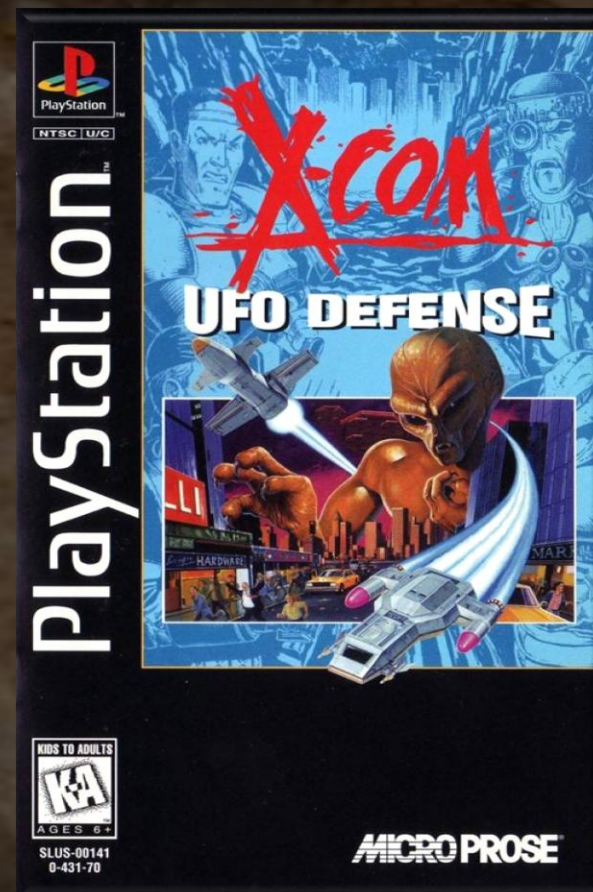
A serie X-COM inclui os seguintes jogos:

UFO: Enemy Unknown (1994, desenvolvido pela Mythos Games)

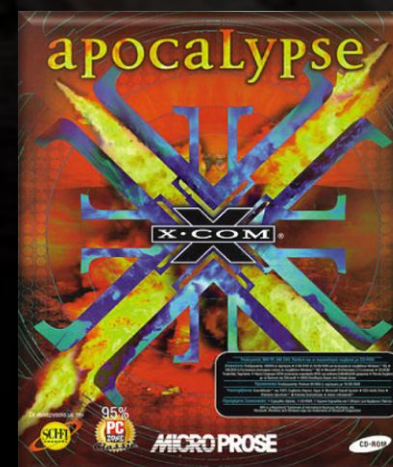
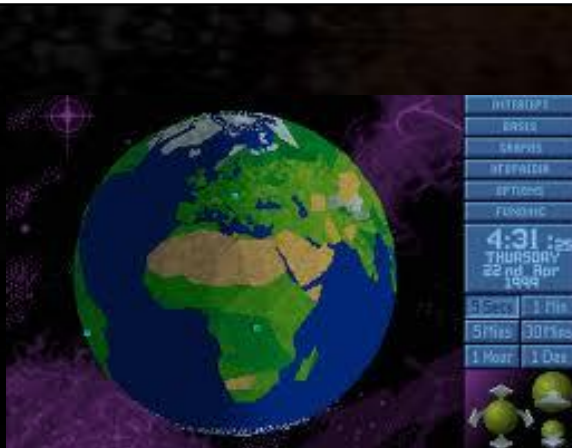
X-COM: Terror from the Deep (1995, desenvolvido pela Microprose)

X-COM: Apocalypse (1997, desenvolvido por Mythos Games)

X-COM: Interceptor (1998, desenvolvido pela Microprose)



O primeiro jogo é o mais popular e o mais bem sucedido. Muitas vezes votado como o melhor game de todos os tempos. Apocalypse levou novos rumos com a série: é um sistema de combate em tempo real, além de uma versão modificada do sistema baseado em turnos, e a estética foi transferidas para um estilo menos sombrio e mais futurista. Apesar de ser desenvolvido pelos criadores originais do primeiro X-COM, ele não conseguiu repetir o seu sucesso.

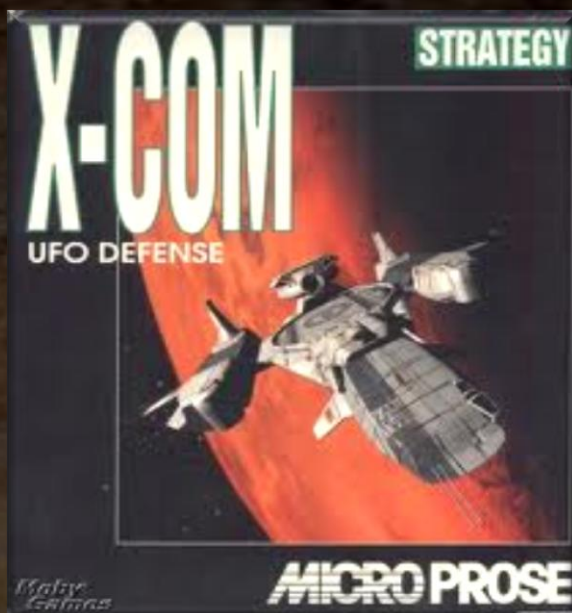


Depois de Interceptor, a Hasbro Interactive comprou a MicroProse e adquiriu a marca X-COM. Em 2001, a Hasbro Interactive lançou um jogo de ação mal-recebido chamado X-COM: Enforcer, vagamente baseado em eventos de Enemy Unknown.

Mais dois títulos foram planejados para a série: X-COM: Genesis, um jogo de estratégia, e X-COM: Alliance, um jogo de tiro tático em primeira pessoa. Ambos os projetos foram abortados quando a Hasbro se desligou da Hasbro Interactive Studios em 2001.

UFO: Enemy Unknown

UFO: Enemy Unknown, foi lançado em 1994 e posteriormente foi publicado sob o título X-COM: UFO DEFENSE nos Estados Unidos e Japão, é um jogo game de estratégia criado por Julian Gollop. É o primeiro game da serie X-COM e já foi muitas vezes considerado por críticos e em pesquisas como um dos melhores jogos já feitos. A história de X-COM começa em 1998. Todo o enredo gira em torno de um aumento de relatos de humanos sobre possíveis OVNIs, que envolvem desde raptos ate ataques alienígenas. Quando a situação fica realmente precária, as nações do mundo percebem a ameaça e tentam formar suas próprias forças para lidar com isso, como a Força Japonesa Kiryu-Kai; essas forças falham miseravelmente, a Kiryu-Kai não consegue interceptar um unico OVNI no seu cinco meses de operação. Em 11 de dezembro de 1998, representantes de algumas das nações mais poderosas do mundo reúnem-se em Genebra,



para discutir a questão. Desse encontro nasceu a secreta organização paramilitar - Unidade de Combate Extraterrestre (X-COM), sobre a qual o jogador assume o controle no início do jogo.

O jogador gerencia a X-COM durante todo o jogo, lutando contra os aliens. Conforme o jogo avança, o jogador aprende mais e mais sobre o inimigo, suas espécies, sub-espécies, as criações mutantes e tecnologia. É revelado que os extraterrestres são liderados por criaturas de imenso poder mental chamado etéreos, e que sua base principal está localizada em Marte, em uma região conhecida como Cydonia.

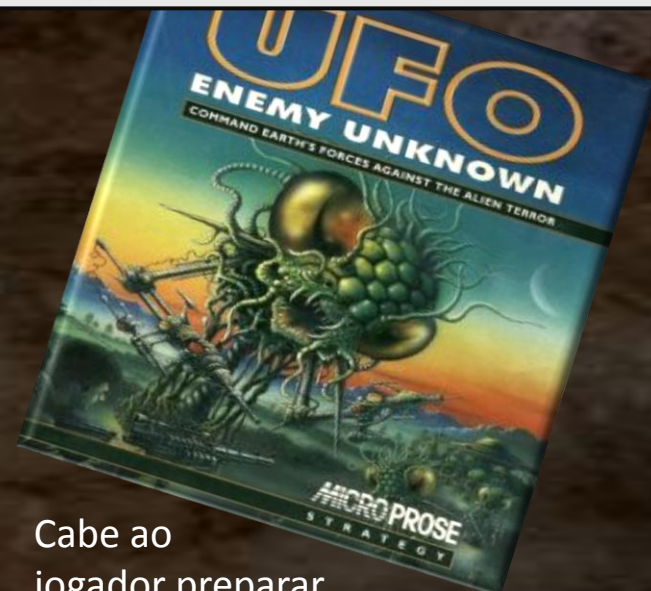
Desenvolvido - Mythos Games

Software - MicroProse

Designer - Julian Gollop e Nick Gollop

Plataformas - Amiga, Amiga CD32, PSX e PC

Gênero - Estratégia



Cabe ao jogador preparar plenamente a equipe para o assalto final a Cydonia e destruir o cérebro por trás da invasão alienígena, o Cérebro Alien. O jogo ocorre dentro de duas visões principais: Geoscape e Battlescape. O seu comando começa em 01 de janeiro de 1999, te dando a possibilidade de escolher um local para a sua primeira base na tela Geoscape: uma representação visão global da Terra como pode ser visto do espaço (exibindo bases e aeronaves X-COM, OVNIs detectados, bases alienígenas, e os locais de atividade alienígena).



Sectoid autopsy

The autopsy reveals vestigial digestive organs and a simple structure. The brain and eyes are very well developed. The structure suggests genetic alteration or mutation. The small mouth and nose appear to have little function. The webbing between the fingers, and the flat feet suggest aquatic origins. There are no reproductive organs, and no clues as to how this species can reproduce. They are most probably a genetically engineered species.





O jogador pode ver as bases X-COM, alterá-las, equipar aviões de combate, suprimentos e pessoal (soldados, cientistas e engenheiros), os esforços de pesquisa direta, a fabricação de equipamentos avançados, vender artefatos alienígenas para arrecadar dinheiro, e implantar aeronaves X-COM para locais ou patrulha designada, com o intuito de interceptar naves inimigas, ou enviar tropas em missões em terra para uma batalha (utilizando aeronaves de transporte).

O financiamento é assegurado pelas nações fundadoras do X-COM. No final de cada mês, um relatório financeiro é fornecido, onde as nações podem aumentar ou diminuir o seu nível de financiamento com base em sua percepção e progresso. Qualquer uma dessas nações podem parar de te financiar, se o governo do país for infiltrados pelos invasores. Através da engenharia reversa dos artefatos alienígenas, seus cientistas são capazes de desenvolver melhores armas, armaduras e veículos para combater a ameaça alienígena, e, eventualmente, descobrir como derrotá-los. Na tela Battlescape o jogador comanda seus soldados contra os alienígenas em uma batalha por turnos isométricos.

Um dos três resultados é possível: as forças X-COM



são eliminadas, as forças alienígenas são neutralizados ou o jogador escolhe se retirar. As tropas pode também aumentar em posição ou habilidades, se eles fizeram uso bem sucedido de seus atributos primários (matando os inimigos, por exemplo). Em vez de pontos de experiência, os combatentes ganhar pontos em habilidades como Psi ou precisão, uma quantidade semi-aleatória, dependendo das atitudes durante a ação.



REVIEW

"Acho que o lançamento do Arquivo X no ano antes do lançamento de X-COM: Enemy Unknown ajudou um pouco. Embora não tinha visto Arquivo X na época, estávamos aproveitando o folclore OVNI para o jogo, e este atingiu em cheio os EUA." -Julian Gollop.



Além do pessoal, o jogador pode usar veículos terrestres não tripulados, equipados com armas pesadas e armaduras, mas essas não ganham experiência. Recuperando artefatos alienígenas, esses podem ser pesquisados e, possivelmente, reproduzidos. Aliens capturados vivos pode fornecer informações importantíssimas, levando a novas tecnologias como a dos psiônicos. O jogo tem onze raças de Aliens. Cada raça tem pontos fortes e fracos, e algumas raças são dependentes de outras. Os Aliens vêm para a Terra a partir de uma grande base em Marte, mas suas origens são desconhecidas. Uma das razões para o sucesso do jogo é a forte interação com o jogo. Soldados são vulneráveis a ataques alienígenas,

mesmo quando blindados, pois os Aliens possuem o ataque mental, sua principal arma. O inimigo vem em diversas formas, e você precisa se adaptar aos inimigos, estudando e se preparando para o próximo embate. O jogo pode terminar de várias maneiras. Se o desempenho do jogador é ruim por dois meses consecutivos, se todos os soldados da bases são capturados, ou se o jogador monta um ataque a base dos Alienígenas principal e perde, o jogo termina em derrota. Se, no entanto, o jogador é vitorioso no ataque final, o jogo termina em vitória dos humanos. O jogo quase foi cancelado duas vezes, primeiro devido às dificuldades financeiras. E acabou se tornando sucesso de crítica, vendendo mais de 600.000 unidades somente no PC.



STAT	VALUE	BAR
TIME UNITS	80	[Bar]
STAMINA	98	[Bar]
HEALTH	60	[Bar]
BRAVERY	40	[Bar]
REACTIONS	33	[Bar]
FIRING ACCURACY	113	[Bar]
THROWING ACCURACY	74	[Bar]
STRENGTH	71	[Bar]
PSIONIC STRENGTH	13	[Bar]
PSIONIC SKILL	32	[Bar]

STATUS DE UM DOS SOLDADOS



BASE ALIEN SENDO INVADIDA

X-com entrou na lista "Maiores Jogos de Todos os Tempos" da GameSpot

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

ACESSE JÁ
FORUM

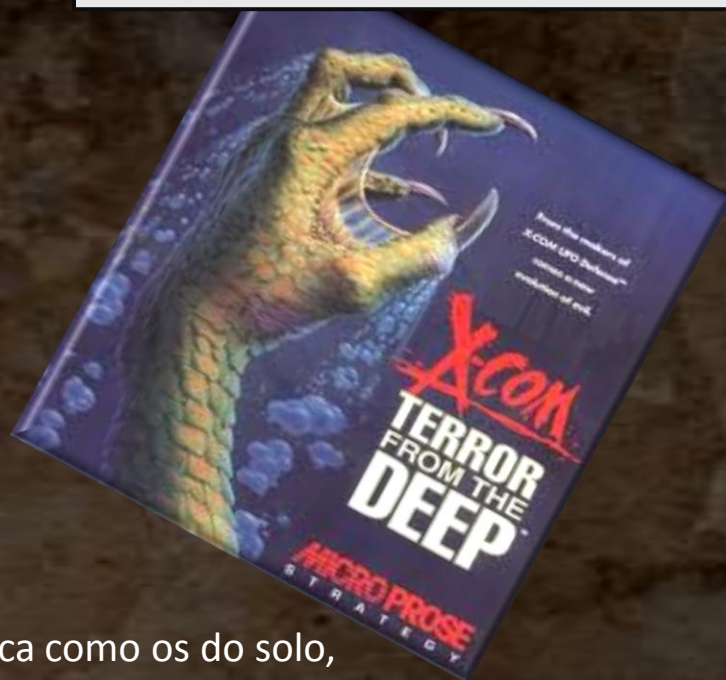
RETROGAMES
BRASIL

[O FORUM](#)

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

Desenvolvido - MicroProse
Software - MicroProse
Designer - Stephen Goss
Plataformas: PSX e PC
Gênero: estratégia



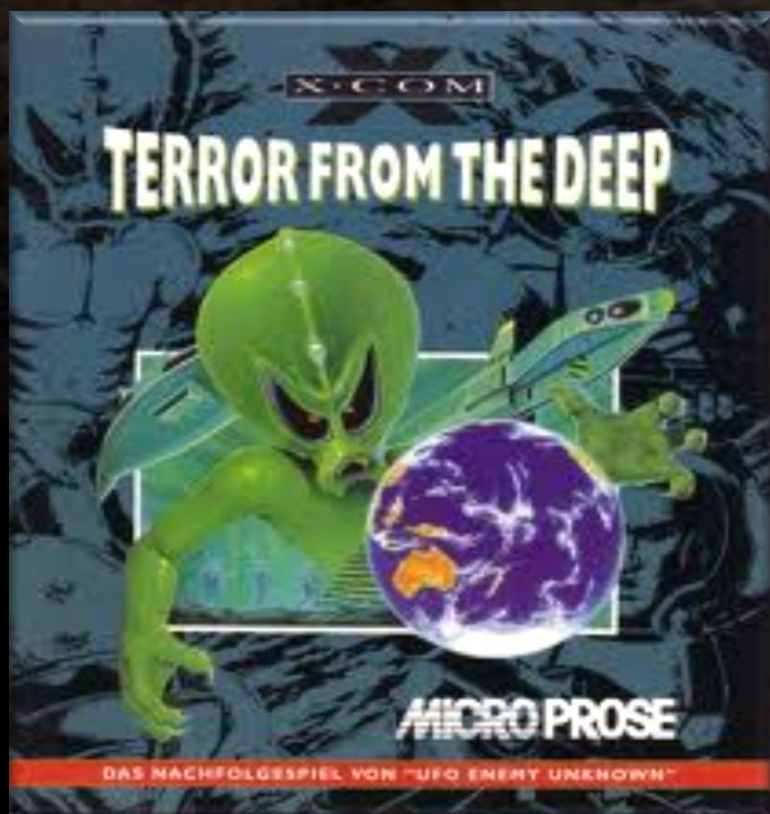
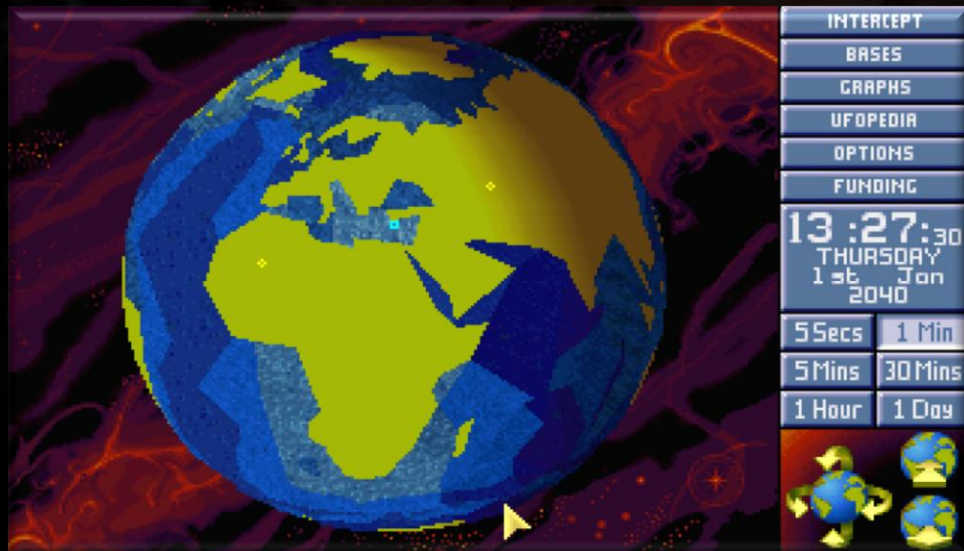
Continuação do aclamado Ufo Defense, **Terror from the Deep** vem com um grande peso em suas costas; Ser melhor ou igual a um clássico cheio de fãs apaixonados pelo mundo inteiro.

Nessa continuação, o terror muda de local, vai para debaixo d'água, com direito a construção de bases e combater todos Aliens submerso sob as ondas. A única vez que o jogo se move sobre a superfície é para algumas missões, quando os alienígenas atacam um porto, navio ou ilha.

Terror from the Deep consiste em várias partes, seguindo a mesma premissa do primeiro game. O primeiro é o Geoscape, uma visão global da Terra, onde o jogador pode tomar conta de suas bases. O BattleScape é usado para o combate entre os esquadrões de Aliens e os seres humanos, e toma a forma de uma batalha por turnos a partir de uma vista isométrica. Batalhas subaquáticas usar a

mesma física como os do solo, mas cuidado... Algumas armas são exclusivas para uso marítimo, enquanto outras são de uso terrestre. Terror from the Deep se inicia em 2040, décadas após a Guerra Alienígena do primeiro game, quando uma nova ameaça alienígena começa a surgir a vinda dos oceanos.

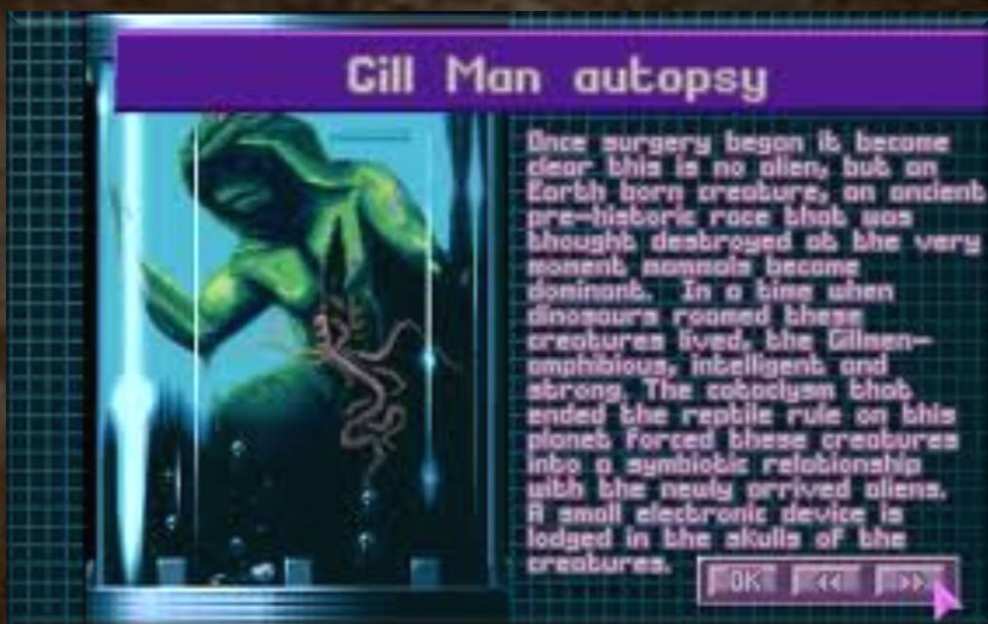
Eventualmente, é revelado que os alienígenas vieram à Terra em uma nave espacial gigante, conhecida como T'Leth, que caiu no oceano 65 milhões de anos e supostamente causou a extinção dos dinossauros.



A gestão de recursos também está presente, com o jogador contratando e demitindo funcionários, comprando e vendendo veículos, munição, armamentos e itens, construindo e expandindo bases.

A destruição da T'Leth pelo jogador resulta em um cataclismo mundial, preparando o palco para o terceiro jogo da série, X-COM: Apocalypse.

O jogo é basicamente igual o primeiro game, mas com gráficos melhorados e a mudança nos cenários. Isso aconteceu pois a Microprose quis fazer uma continuação em tempo recorde, então Julian Gollop sentiu que a única maneira de fazê-lo era mudando os gráficos e fazendo pequenas alterações na jogabilidade.



Terror From the Deep foi recebido muito bem e a versão de PC tem uma classificação média de 86% de acordo com a GameRankings. A GameSpot resumiu Terror

from the Deep como "Além da nova arte e um punhado de novas opções de combate, este é exatamente o mesmo jogo que o UFO Defesa, só que muito mais difícil."



X-COM: APOCALYPSE

Desenvolvido - Mythos games
Software – MicroProse
Designer – Julian Gollop, Tim White
Plataformas: PC
Gênero: estratégia

X-COM: Apocalypse é o terceiro jogo da serie.

Meio século após o fim de Terror from the Deep, a nave T'leth danificou severamente a biosfera da Terra. Como resultado, várias Megalopolis foram construídas para a humanidade. Enquanto isso, a colônia de Marte é explorada pela mineração. A ameaça alienígena do jogo é apresentado por uma nova raça, aliens extradimensionais que inicialmente não parecem ter nenhuma relação com os aliens dos últimos dois jogos, apesar de que, em missões posteriores revelam que eles tem escravizados sobreviventes Sectoids.

Estes novos aliens atacam a cidade através de portões dimensionais. O jogador deve descobrir como enviar as suas próprias aeronaves, juntamente com os seus soldados, através desses portais e poder eliminar os alienígenas. Apocalypse tem catorze tipos diferentes de alienígenas. Cada raça tem vários pontos fortes e fracos, e algumas

raças são dependentes de outras. O "ciclo de vida alienígena" desempenha um papel crucial no jogo. O jogo é muito semelhante aos dois primeiros da serie, com a visão global e a visão de batalhas. Mas agora você tem o poder somente de uma cidade, Mega Primus. Além disso, Apocalypse foi o primeiro jogo da série X-COM para incluir uma opção de combate em tempo real, bem como o modo baseado em turnos tradicional.

Apocalypse apresenta uma interface com novos gráficos. É mais complexo, e a tarefa de manter e aumentar o financiamento da organização X-COM agora se estende não só a interceptar OVNI's, mas também em minimizar os danos colaterais, impedindo aos alienígenas invadir os edifícios de outras organizações.



Um novo recurso é a escolha de jogar as missões táticas tanto no modo baseado em turnos ou em tempo real. Devido a sua AI o jogo deve proporcionar uma experiência de diferente.

A cidade de Mega-Primus é governada por treze senadores eleitos. Grandes corporações mantem a estrutura ambiental, social e econômica da cidade, enquanto a população vive em relativo conforto. Mega-Primus tem suas próprias minorias marginalizadas, consistindo de Sectoid híbridos, subprodutos das guerras anteriores. Estas minorias criaram seus próprios grupos de pressão política. Quando os alienígenas invadirem, o governo municipal restabelece a X-COM. Desta vez não há apoio absoluto pelo mundo, Mega-Primus tem o seu órgão que fornecem quase toda a renda para o funcionamento X-COM.

Se o Governo torna-se hostil a X-COM, por qualquer motivo, tais como interferência alienígena ou danos excessivos a propriedade do Governo e de pessoal, então o projeto X-COM não receberá nenhum financiamento

adicional. Este é um desastre em potencial

Para o jogador, e pode levar a X-COM a falencia, roubando de outras organizações, a fim desobreviver. No entanto, com uma gestão perfeita, a X-COM pode se tornar a potencia militar da cidade inteira, sendo mais rica do que até mesmo a industria de alimentos.

Durante a criação de X-COM Apocalypse, a Mythos criou o jogo, mas Microprose queria criar os gráficos. Julian Gollop chamou isso de relacionamento "desastroso", e disse que o jogo "Tinha tudo para ser um desastre. Apocalypse foi ficou sofisticado e ambicioso, mas foi um grande erro do nosso ponto de vista. Em retrospecto, deveríamos ter inicialmente concordado em fazer uma sequencia em seis meses, e não 1 ano! Teria sido muito melhor."



Ainda existe o X-COM INTERCEPTOR... Mas o jogo é tão ruim que preferi nem comentar sobre ele, pois usa somente o nome da franquia, e é um jogo de combate aéreo espacial

A Gamerankings.com deu uma pontuação de 87% para Apocalypse



"ONE OF THE GREAT



NO

CHRONO TRIGGER[®]

"BEST RPG'S OF ALL TIME"

Chrono Trigger é considerado até hoje pela maioria dos retrogamers como um dos melhores RPG's do Snes ou melhores RPGs da história! Chrono Trigger primeiramente foi lançado no Japão em março de 1995, para o Super Nintendo. E sua criação teve uma das melhores equipes de todos os tempos (apelidada por Dream Team), que juntou, Hironobu Sakaguchi (produtor da série Final Fantasy), Yuji Horii (diretor da série Dragon Quest), Akira Toriyama (criador do anime Dragon Ball), o produtor Kazuhiko Aoki (Developer da Square Enix) e Nobuo Uematsu (Compositor da série Final Fantasy).

O jogo foi planejado para ser o melhor RPG da época, com finais múltiplos, belos gráficos, ótimos sons e um sistema inovador. E isso tudo foi garantido, o jogo possui um dos gráficos mais lindos do Super Nintendo, com design de personagens que lembram personagens de Dragon Ball, sua aparência deixou os jogadores brasileiros mais familiarizados com a aparência dos personagens.

Sua trilha sonora rendeu 3 Cds e é umas das trilhas de mais sucesso dentre os jogos da biblioteca 16-bits. O Nobuo trabalhou tão arduamente como se estivesse trabalhando para a série a qual se consagrou, a maravilhosa franquia Final Fantasy. Suas trilhas conseguiam passar de meros midis para lindas músicas orquestráveis (as quais foram lançadas em cd). O nível de profissionalismo das músicas pode ser ouvido em cada acorde dado em todas as músicas do jogo.

Jogo

Em Chrono Trigger você controla o personagem Crono (ironia, não?). Inicialmente você é acordado por sua mãe que vos lembra de um evento que está ocorrendo na praça Lena, lá sua amiga Luca irá mostrar seu mais novo experimento.

Após ter sido lembrado pela sua mãe do evento que está ocorrendo na praça Lenna Crono vai correndo para dar tempo de aproveitar a feira antes da Luca começar a apresentar sua nova invenção. Distraidamente Crono que estava dando uma passeada pelo local esbarra numa moça que estava andando por lá... ela se chama Marle, apesar de você ter esbarrado nela, ela deseja ter você como companhia na feira do milênio.

Juntos eles vão para a apresentação da invenção da Luca, a maquina de tele transporte. Para poder mostrar que sua maquina funciona Luca chama uma pessoa da platéia para poder demonstrar que a maquina funciona, o escolhido foi o Crono, tudo ocorre perfeitamente, Marle acaba gostando da idéia e deseja participar também, mas quando ela vai ser tele transportada algo acontece, se medalhão reage a maquina e ela acaba entrando em um tipo de portal, Crono sem pensar muito vai atrás da mocinha e descobre que o portal leva para o passado. A partir deste momento no jogo você descobre muitas coisas sobre as viagens no tempo.

A trama principal do jogo gira entorno da destruição do planeta que será causada por um parasita espacial chamado Lavos que emergirá das profundezas do planeta e deixará tudo em ruínas. Crono e seu grupo decidem impedir que este destrua a Terra.

Apesar de o seu foco ser uma coisa bem clichê Chrono Trigger virá uma coisa excepcional quando o assunto é a histórias de cada personagem e de cada "tempo". Com histórias explicadas e um enredo muito bem elaborado deixaram você curioso de como as coisas poderão ser influenciadas nos momentos mais cruciais.



versões do jogo

A versão para playstation e Nintendo DS possuem os mesmos gráficos da versão de Super Nintendo, porém a versão lançada para o DS faz uso de outro sistema de som, com leves características modificadas, mas nada significativa. Ambas possuem a adição de CG, que são vídeos animados que mostram cenas da história do jogo. A versão de PS1 foi vendida num pacote chamado Final Fantasy Chronicles, que contém o Chrono Trigger e Final Fantasy IV; esta versão recebeu críticas por causa do longo tempo de loading que tinha que esperar toda vez que chamar o menu do jogo. A Versão DS foi adaptada para se jogar com as duas telas do aparelho, além de melhorias na tradução do texto. O jogo ainda saiu pra iOS e Android ainda no ano passado (2011)

PERSONAGENS



CRONO

Ano: 1000 A.D
Elemento: Eletricidade

Crono é o Protagonista do jogo. Mora com sua mãe no vilarejo de Truce, governado pelo Rei de Guardia XXXIII. Ele (como muitos personagens principais de RPG) não falam durante o jogo, podendo assim haver uma interpretação pessoal do que ele deveria falar, isso pode ser frustrante para algumas pessoas hoje em dia, mas certamente ele cumpre seu papel sem nenhum problema.



FROGG

Ano: 600 A.D
Elemento: Água

Cavaleiro do Reino de Guardiã, este é um dos personagens que a galera mais se identifica. Frogg é um cavaleiro muito honrado e sempre procura cumprir com a sua palavra. Você consegue sentir sua lealdade logo nos primeiros momentos do jogo quando a princesa é capturada e ele se sente culpado por essa tragédia, se isolando do mundo numa floresta bem longe do reino.



LUCCA

Ano: 1000 A.D
Elemento: Fogo

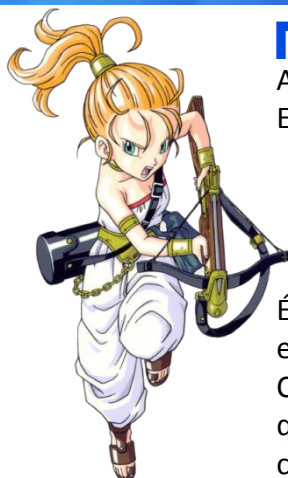
Lucca é a Nerd do grupo, com suas invenções ela sempre procura ajudar o grupo ao máximo quando o assunto é tecnologia. Apesar de no início do jogo ela já utilizar um lança chamas seu elemento é o fogo.



MAGUS

Ano: 600 AD
Elemento: Shadow

Tambem conhecido como Janus, Magus é um mago de do Reino de Zeal e irmão de **Schala**, que foi separado de sua família por sua própria mãe, a Rainha Zeal que é corrompida pelo vilão do jogo Lavos. Por isso, Magus busca encontra-lo e destruí-lo como vingança.



MARLE

Ano: 1000 A.D
Elemento: Água

É a princesa de Guardia. Entediada da vida no castelo, ela foge para a *Millenal Fair* em Truce, onde encontra Crono e experimenta o teletransportador de Lucca, que a envia ao ano de 600 A.D, onde ela é confundida com a desaparecida Rainha Leene



ROBO

Ano: 2300 A.D
Elemento: Nenhum

Robô foi criado primordialmente para poder ajudar os humanos em Proto Dome. Seu verdadeiro nome é Prometheus (número de série R-66Y). Robô não pode usar nenhum tipo de magia, mas seus ataques especiais são derivados de sua natureza robótica, como ataque com lasers (Similar a magia negra) e mísseis (similares a magia de fogo), além de possuir também magias de cura que poderão ajudar o grupo... essa união de utilidades mais a sua força física o tornam um dos personagens mais versáteis do jogo.



AYLA

Ano: 65.000.000 B.C.
Elemento: Nenhum

Seu povo está em guerra constante com os Reptites, uma raça evoluída e inteligente de répteis misturados com humanos. Não possui um elemento de magia pois nasceu antes que a magia fosse criada

Reconhecido ate hoje como o melhor RPG de todos os tempos, Chrono trigger possui fans e todos os lugares do mundo, e figura sempre no topo da lista de "Games Mitos"

Garriott fala sobre a Evolução dos Games

A palestra foi uma mistura de aula de história e um olhar para o futuro (dos Games), e como Garriott explorou os ensinamentos do que ele chamou de “Três Grande Eras do Desenvolvimento Game” – que consiste em: jogador de solo, multiplayer, e social / mobile.

A Era Single Player

Ele (Richard Garriott) começa abordando a primeira era, datada de 1980 a 2000.

Nem todas as lições foram positivas. “Algo que as pessoas ainda focam demais atualmente é a liderança tecnológica que, especialmente para o público hardcore, dá algo que eles vão gostar”, disse ele. “A tecnologia é realmente passageira.”

“Em vez disso, se você pode se concentrar na mecânica de jogo, ou considerar aspectos mais profundos de design do jogo, acho que você pode criar algo que é muito mais duradouro e muito



Richard Garriott
Founder, Origin and Portalarium

mais defensável para competir”, disse Garriott.

Uma das principais formas de fazer isso é pela “elaboração cuidadosa do IP que se torna a base para um jogo que você está criando.”

“Uma coisa que eu realmente tive sorte quando estava criando enredos foi destacar a relevância social”, disse ele, apontando para as escolhas morais inerentes no game Ultima.

O “salve o reino”, história original de uma série de jogos já não é suficiente, embora ela ainda tenha força na indústria, disse ele. “O primeiro Ultima tinha histórias muito simples ... “E se você olhar para a maioria dos jogos hoje eles ainda são. Pessoalmente, eu não sei sobre você, eu depois que vi

Matéria do site Gamasutra com o criador do MMO “Ultima”, um dos pioneiros no estilo, e também fundador da Origins Systems, Richard Garriott

algumas histórias tive a impressão de que já tinha visto isso antes”

“Essa história não tem nenhum valor no futuro. É a antítese do que eu tento fazer e que nós, como uma comunidade de desenvolvimento precisamos fazer”, disse Garriott.

“Descobri que é muito mais desafiador e muito mais bem sucedido por um longo período de tempo, se você pode encontrar um enredo para incorporar em um jogo que fale sobre questões sociais contemporâneas, mas moldado para o estilo ou para a ficção do mundo que você criou.” Richard Garriott também alertou o público para não perder o que ele considera “um elemento essencial” dos jogos – “Um estilo visual é facilmente identificável e memorável, e, portanto, facilmente capazes de você recordar”; como um exemplo disso ele apontou para os projetos das naves icônicas de Star Wars.



“Se você vai criar uma realidade dentro de um jogo eu acredito que é extremamente importante se certificar de que o jogo não é apenas internamente auto-consistente, mas também tem um senso de enredo e verdade que vai muito além da história que você está contando na trama principal”, disse ele. Garriott fez isso através da criação de linguagens conjuntas em seus jogos.

No entanto, muitos outros games fazem isso simplesmente empregando símbolos sem sentido. “em resumo, se um jogador pode dizer que é falso, então você destruiu a ligação de credibilidade”.

“Em suas histórias, você pode simplificar as questões do mundo real, porque questões como a política são muito difíceis de integra-las com a realidade; se você criar uma verdade em um jogo sendo uma simplificação do mundo real, ela (esta realidade) realmente será mais verossímil e de fácil aceitação”

“Parte da condição humana é querer tentar explicar a verdade da vida”, disse Garriott. É “algo que as pessoas querem abraçar e podem abraçar” e deve ser parte de seus games.

Outro ponto-chave é criar mundos que são reativos e proativos combatendo a passividade que o jogador aguarda, disse ele. Resumindo: “Um game que realmente observa seu comportamento, entende sua jornada através do jogo, e de alguma maneira reage aplicando uma forma de opor-se a você”

A Era MMO

O número de jogadores “solitários” cresceu “zilhões” de vezes quando jogos MMOs foram lançados, disse Garriott, “apesar de algumas dificuldades adicionais”, tais como despesas (assinaturas) e complexidades (um longo tempo de jogo para determinar se um game era mesmo interessante.)



“Isso é um testemunho real do poder de jogar com outras pessoas”, disse ele.

Quando ele lançou o projeto de Ultima Online, na EA “a fé na equipe e fé no projeto foi tão baixa”, disse ele, que “as vendas foram projetadas em 30.000 totais.”

“Vendas e marketing não eram a favor de nós que trabalhamos com o jogo”, disse. “Não foram até que colocamos um protótipo e uma página web...50 mil pessoas se inscreveram para os beta testers nas primeiras duas semanas.



Quando finalmente estava pronto (Ultima Online) foi – na época – a venda mais rápida de um game de PC em sua origem pela EA. Em de cerca de dois anos, superou todos os outros Ultimas anteriores combinados “.

Mesmo assim, ele disse, “Apesar do sucesso, muitas pessoas não estavam convencidos de que este era um bom futuro para os jogos em geral.”

Isso é porque o jogo tinha gráficos datados e uma história falha – colocando-o atrás do atual parâmetro de arte dos jogos single player. “Quando uma nova era começa com gráficos que são cinco ou 10 anos atrás da arte vigente, muito rapidamente necessitará de mudanças”.



MMOs proliferou-se rapidamente. De fato, uma Nova Era de Games – e ao mesmo tempo o pensamento consistia em: “recuperar o atraso e superar a Era ... O que é uma mensagem muito importante quando você fala sobre o início da terceira” dos jogos sociais e móveis.



Novos princípios de design foram aprendidos durante esta época, no entanto, é fato que “quando você lança, o serviço começa.” Mas ele sente que a complexidade dos jogos irá manter o apelo por um limitado futuro. “O fato de você ter de passar horas jogando antes mesmo de saber se você vai gostar é a principal razão que eu acho que MMOs nunca serão jogos verdadeiramente globais, democratizados e que toda a humanidade vá jogar junta no futuro.”



Richard Garriott aponta que a Era Single Player durou 20 anos, mas a Era MMO durou apenas 10 anos antes da indústria passar pela mudança radical que a sucedera.

A Era Social / Mobile

Esta Era é “relativamente nova, mas está se transformando rapidamente.”

“Agora sou muito mais um jogador do que alguma vez tenha sido em toda minha vida, mas a grande maioria dos jogos que tenho jogado é nesta máquina”, disse Garriott, enquanto segurando um iPhone.

“Eu acredito que este é

atualmente o futuro a curto prazo dos games.”

Os pontos-chave desta era, de acordo com Garriott, são:

- Os jogos são gratuitos ou muito baratos para adquirir;
- Simples de usar, sem instruções;
- As pessoas que você encontra no início são as pessoas que você conhece muito bem no mundo real;
- A capacidade de envolver seus amigos de forma assíncrona (Forma de transmissão de dados, a informação é enviada em intervalos irregulares)

“A combinação desses pontos tem multiplicado o mercado em dez vezes ... Cruzando o limiar da centena de milhões de jogadores em cada jogo”, disse ele.



“Assim como com MMOs, não estão reconhecendo o poder da nova era, eles (social games) podem não só ser grandes contribuintes para esta era, mas também norteando como o jogador irá desfrutar dessa nova era”

As pessoas, tanto os desenvolvedores e jogadores, costumavam dizer sobre MMOs, “os gráficos não são muito bons, não há história”. Hoje, os mesmos grupos dizem que os jogos sociais e móveis têm gráficos ruins e jogabilidade

desagradável. Mas cuidado, disse Garriott: “as coisas estão evoluindo rapidamente”.

Aqui está a evolução dos jogos da Zynga por Garriott:

- FarmVille “Definitivamente não é para mim, e eu realmente não entendo.”

- FrontierVille mais familiar para um jogador de PC – “Eu posso entender como ele evoluiu.”

- CityVille “Francamente, para mim tem efetivamente muita coisa acontecendo na tela, simultaneamente, para eu acompanhar”

O que há para “tirar” de tudo isso?

“Os jogadores estão evoluindo para lidar com atividades muito mais complexa do que eles tinham há 18 meses atrás”, disse Garriott. “Ambos, os produtos e os jogadores estão evoluindo.”

Durante os períodos de turbulência da indústria, novas empresas nasceram, como a Zynga, disse ele.



“Agora, existe uma janela transitória, que ainda está pouco aberta em minha mente, no espaço casual e social ... Que na verdade será de curtíssima duração.”

“Minha principal mensagem para a comunidade de desenvolvimento é não ficar para trás”, disse Richard Garriott



O Passado e o Futuro

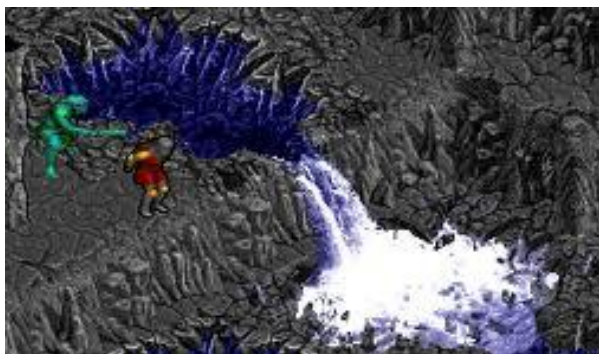
“Há apenas dois jogos meus que olho para trás com algum sentimento de arrependimento ... Eles aconteceram em condições semelhantes e eu fiz o mesmo erro duas vezes”, disse Garriott. Ambos foram os dois primeiros jogos ele desenvolveu após de vender sua empresa para um novo editor. Ultima 8 foi levado às pressas para atender a janela de lançamento de férias, e é seu maior arrependimento.

Garriott tenta explicar o erro: “Tabula Rasa – a versão original que tínhamos para o jogo, eu gostaria que estivéssemos presos por ... A visão (de jogo) foi considerada muito estranha e baixas vendas, marketing, e as preocupações internacionais ... É nos colocou cada vez mais atrás antes mesmo do fato começarmos”

Suas palavra de cautela aqui: “Se você tem uma visão realmente clara do que você quer fazer, e o que você precisa fazer, e a diferença que você quer fazer no mundo do design de jogos, então você realmente não pode se contentar com nada menos do que a percepção, se você realmente acreditar nela.” Ele espera se aproximar dessa visão/percepção com sua nova



empresa, Portalarium, através de um novo paradigma no jogo. “Atualmente a parte mais importante da informação é que o gráfico social conecta você aos seus amigos, e eles a seus amigos, e conectando toda a humanidade em conjunto por toda a internet ... Compreender e alavancar isto é a coisa mais importante e interessante que podemos fazer nos jogos atuais.”



Contudo, o público ainda não está preparado para a próxima fantasia baseada no mundo virtual, Lord British's New Britannia (Lord British's é o alter ego de Garriott e New Britannia o novo jogo), que é o seu objetivo final. “É claro que nosso plano é fazer grandes jogos, mas estamos fazendo isso em uma série de etapas”, afirmou Richard.

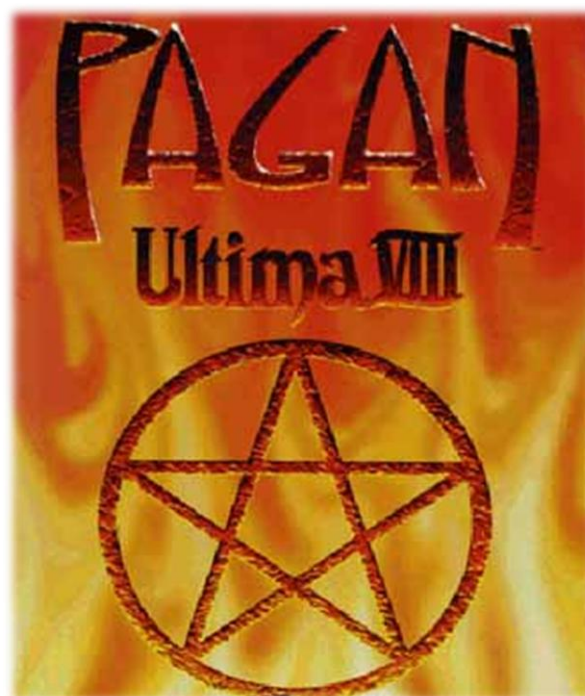
“Eu quero criar uma reencarnação e reinventar o RPG mais uma vez”, disse ele, mas “para chegar lá, estamos criando uma série de produtos.”

Garriott disse: “Centenas de milhões de jogadores que nunca jogaram um game sério de RPG não sabem que eles querem reproduzir um RPG real; portanto, não precisamos apenas preparar suas próprias habilidades para entender o novo jogador, mas temos que mover o novo jogador ao longo de sua evolução “A projeto inaugural (first stepping stone) da nova



empresa de Garriot é o game Ultimate Collector do Facebook, que tem um ciclo de jogo semelhante ao populares casual gamers de redes sociais, mas apresenta alguns novos elementos para preparar o jogador para evoluções do jogo. Um problema importante com MMOs de hoje é que “cada jogador é um combatente”, disse ele. “Em Ultima Online, esta não era a verdade.”

“Nós vamos ver uma variedade muito maior de tipos de jogos criados como há nos filmes”, ele prometeu.



REVISTA
RETROGAMESBRASIL



WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

[TWITTER - @RetroGamesBR](https://twitter.com/RetroGamesBR)

Cultura Gamer