

REVISTA

# RETROGAMES BRASIL

Parte I

ESPECIAL

MEGAMAN

FORUM: [WWW.RETROGAMESBRASIL.COM](http://WWW.RETROGAMESBRASIL.COM)

# APRESENTAÇÃO

Há 99% de chances de você, que está lendo esta revista, ter jogado vários jogos da franquia Mega Man ao longo dos anos. Todo retrogamer já jogou um bocado de Mega Man, não é mesmo?

Mas eu sou uma exceção -- acidental, eu juro! Por um acaso do destino, até bem pouco tempo eu nunca tinha jogado um título da franquia. Só no ano retrasado, quase 25 anos após o lançamento do primeiro jogo do robzinho azul da Capcom, eu decidi tomar vergonha e me aventurar a jogar.

Como sei que a franquia é famosa pela alta dificuldade, fiz questão de comprar o jogo no Virtual Console, que não permite trapacear com save states. Quando a gente pega o bonde andando e conhece um clássico com tantos anos de atraso, é importante tentar entrar o máximo possível no clima da época. Nunca vai ser a mesma coisa, é claro, mas eliminar totalmente a dificuldade do jogo usando save states tornaria a experiência toda completamente inútil.

Na época dessa jogatina eu estava no meio de um projeto de jogar todos os jogos de NES em ordem cronológica. Por isso, consegui jogar o primeiro Mega Man com algum contexto histórico, notando certas qualidades que o destacavam dos outros jogos lançados na época. Os gráficos eram acima da média, as músicas muito boas e as fases tinham ótimo design. Não vou me ater muito a esses detalhes, porque outras matérias desta edição especial certamente vão cumprir melhor do que eu o papel de dizer como o primeiro Mega Man é uma beleza de jogo.

Na verdade, o que eu quero destacar é um detalhe que me chamou a atenção, e que na minha opinião é o maior diferencial de Mega Man em relação aos jogos lançados naquele já longínquo ano de 1987: a dedicação da equipe em encher o jogo de personagens carismáticos e criativos. Na maioria dos jogos da época, o mocinho era bacana, o vilão principal era razoavelmente interessante, mas todos os inimigos que surgiam pelo caminho eram só bucha-de-canhão, uns carinhos cheios de armas e sem nenhuma personalidade. Mas em Mega Man não: logo de cara, o jogo já mostra pra gente uma tela de seleção de estágio com a cara do respectivo robô-guardião estampada.

Esses robôs transbordam personalidade. Cada um tem uma característica específica, reforçada não só pelo seu visual, como também pelo seu nome. Não há ordem predefinida para as fases, então você simplesmente escolhe o adversário que lhe parece mais simpático, o que já era uma coisa incrivelmente interessante e inusitada para a época; em vez de se focar no herói, Mega Man já começa voltando os holofotes para os vilões!

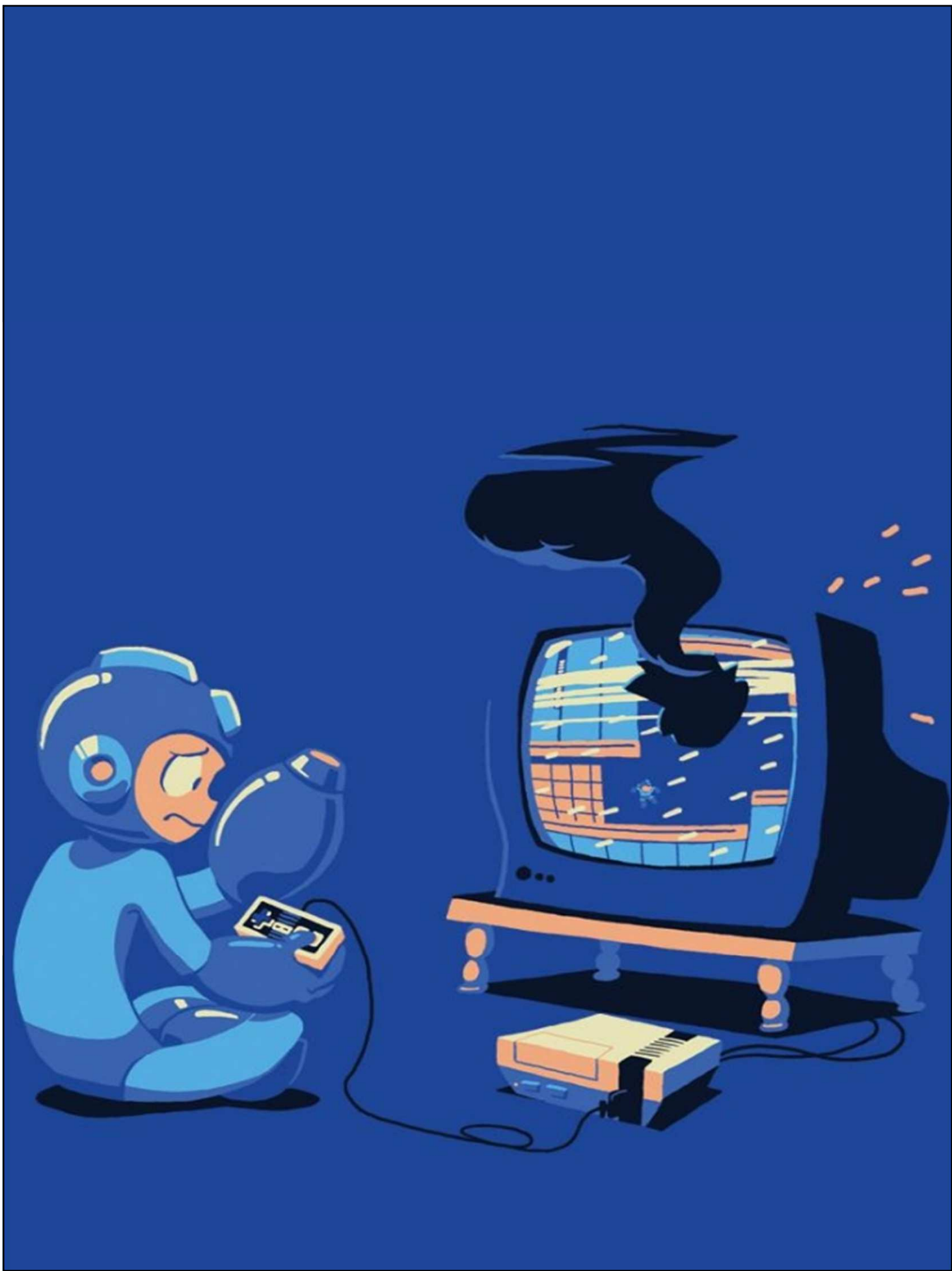
Não falo só dos chefes não: até os inimigos comuns das fases são interessantes! Máquinas doidas, plataformas voadoras com olhos e o famoso "anãozinho operário" (aquele mesmo, de capacete laranja) têm um design mais caprichado que muito herói por aí, enchendo o jogo de uma vida que não se via com muita frequência naqueles tempos. Aliás, até hoje em dia dá trabalho achar um jogo com personagens secundários desse naipe espalhados pelas fases -- no máximo a gente vê uns chefes de fase caprichados, e olhe lá.

Mesmo jogando atrasado, eu adorei Mega Man. É um jogo divertido, desafiador e vibrante, mesmo 25 anos depois do lançamento original.

Nem é preciso aquele papo de "ter a mente aberta" diante de um game design com mais de duas décadas de idade: o primeiro Mega Man é um joguinho diabolicamente atemporal, e você não vai ter que fazer esforço nenhum para se apaixonar por ele. Portanto, se você nunca se aventurou pela franquia, vai fundo que não é tarde! Mas olhem, vou confessar... que inveja da turma que passou os últimos 25 anos jogando esse negócio.

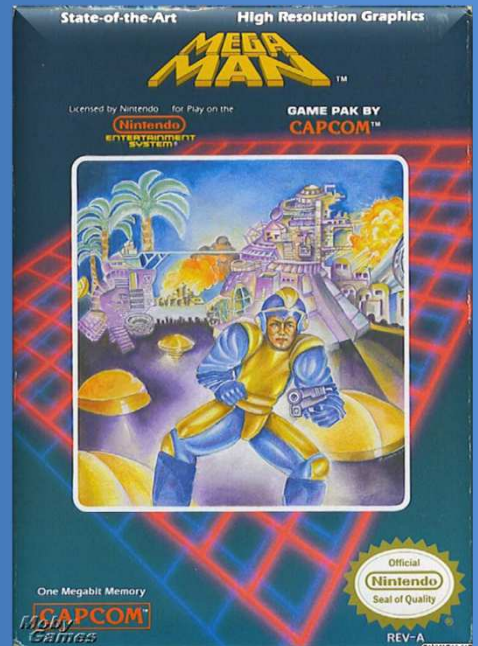
Orakio "Gagá games"





# MEGAMAN

Lançado em 1987 para o NES, Mega Man logo se tornou um dos jogos mais aclamados do sistema de 8 Bits da Nintendo. Mesmo sendo mais um jogo de plataforma estilo "Super Mario Bros" à primeira vista, Mega Man trouxe novidades interessantes.



## História

A história do jogo é a seguinte: No ano 20XX, dois cientistas, Dr. Thomas Light e Dr. Albert W. Wily, desenvolveram oito robôs para ajudar a humanidade, fazendo trabalho pesado e em condições extremas que os humanos não agüentariam.

Deram-lhes o nome de Robot Masters. Eles são: Mega (assistente), Roll (dona de casa), Cut Man (lenhador), Guts Man (operário), Ice Man (criado para trabalhar em lugares extremamente frios), Bomb Man (demolidor), Fire Man (incinerador) e Elec Man (trabalho em usinas de força).

Quando o trabalho deles foi reconhecido pelo mundo, apenas o Dr. Light recebeu crédito, e o Dr. Wily enlouqueceu e quis vingança, roubando seis dos Robot Masters e os reprogramando para o obedecer e o ajudarem a dominar o mundo. Dr. Light então modifica Mega, seu assistente que ele cria como se fosse seu filho, e o transforma em um robô de batalha chamado Mega Man para salvar o mundo das loucuras de seu assistente, Dr. Wily.

Um jogo de ação bem original para a época!

Uma novidade bem interessante que Mega Man trazia para o mundo dos jogos de plataforma, era que nele você podia escolher livremente qualquer uma das seis fases iniciais do jogo. Outro detalhe também bastante interessante é que o personagem Mega Man tem o poder de aprender as técnicas dos outros seis robôs inimigos. Para isso ele tem que vencê-los primeiro e absorver então seus dados. Isso foi algo bem original para a época e se tornou marca registrada da série.

O herói ainda tem como arma um canhão no seu braço direito, extremamente prático na destruição dos inimigos menores. Outros dois detalhes curiosos é que Mega Man foi o único jogo da série a possuir pontuação e também o único em que não havia passwords.

## Gráficos

Os gráficos de Mega Man são simples, mas muito bem feitos para o ano em que o jogo foi lançado. Basta fazer uma comparação com outros jogos estilo plataforma da mesma época, para comprovar que o time da Capcom caprichou o máximo que podia.



Os cenários são bem desenhados, assim como os personagens do jogo. Os fundos dos cenários algumas vezes pecam pela simplicidade (como quando não há detalhe algum, sendo apenas um fundo simples de uma cor apenas), mas tem o mérito de não serem repetitivos.

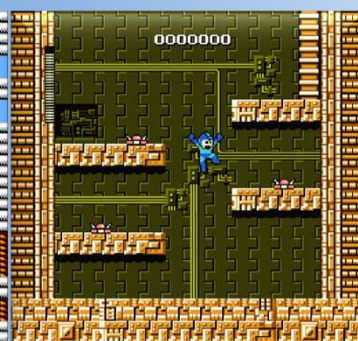
Cada fase tem cenários com suas características próprias, o que dá uma vantagem para Mega Man neste quesito, já que na época em que saiu, era muito comum jogos terem seus cenários quase que todos iguais ou que se repetiam demais, dando ao jogador a sensação de estar jogando sempre a mesma fase.



## Efeitos, Trilha Sonora e Jogabilidade

Os efeitos sonoros estão perfeitos para o estilo do jogo. Os barulhos dos tiros, explosões, tudo foi muito bem feito. Alguns efeitos sonoros deste jogo tiveram obrigatoriamente que aparecer nos jogos posteriores, pois são realmente ótimos. As músicas seguem o mesmo padrão de qualidade dos efeitos sonoros, ou seja, são perfeitas. A trilha sonora de Mega Man é composta de temas excelentes e que ditam de maneira perfeita todo o clima desta grande aventura.

A jogabilidade de Mega Man é muito boa. Todos os comandos funcionam de maneira precisa. O herói pode atirar com seu canhão, pular, subir escadas e correr com grande desenvoltura. Não há do que reclamar.



## Dificuldade

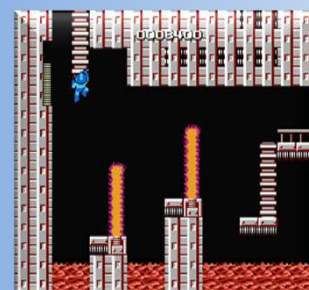
A dificuldade de Mega Man é bem acentuada, ainda mais nas fases finais e decisivas. As fases são cheias de inimigos diversos e perigosos, com chãos cheios de pontas de ferro que fazem você explodir ao tocar neles, abismos sem fundo que também levam o herói a morte caso ele caia em algum deles, e em algumas existem até lança-chamas que querem que você vire churrasco. Os chefes do jogo já podem ser vencidos de uma forma mais fácil se você utilizar a arma certa contra eles. Por exemplo, qual a melhor forma para destruir o robô Fire Man? Utilizar na batalha contra ele o "Ice Slasher", a técnica obtida ao se derrotar o Ice Man! Se o jogador usar a seqüência certa para se enfrentar os 6 robôs a serviço de Dr. Willy, ele não terá tanto problema em vencê-los.

Se mesmo assim estiver pensando para passar por um chefe (como algum dos três chefes finais), o jogador poderá apelar para o truque do "botão Select". Ele é simples: quando o seu tiro tocar o inimigo pressione Select. O inimigo continuará piscando indicando que ele está sendo danificado. Aperte Select várias vezes para simplesmente detonar a energia do inimigo. Caso o adversário não seja vencido de primeira, acerte ele novamente e repita a operação. Para muitos jogadores esse truque tira a graça do jogo, então a escolha vai de cada um se é legal utilizá-lo ou não.

## Conclusão:

Mega Man foi o pontapé inicial de uma das séries mais cultuados do universo dos videogames. E foi um excelente começo, trazendo um sistema de jogo original, desafiante e muito, muito divertido. Não foi por mero acaso que o robô azul se tornou o mascote da Capcom...

Texto por: André Breder



Premier World-Wide Arcade Game Designer CAPCOM



State-of-the-Art High Resolution Graphics

LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

ENTERTAINMENT SYSTEM™

This Game Pak cannot be used with the Mattel or NES versions of the Nintendo Entertainment System™. Cette cartouche de jeu ne peut être utilisée avec les versions Mattel ou NES du Nintendo Entertainment System.

GAME PAK BY CAPCOM™



# MEGAMAN 2

## MYSTERY OF Dr. WILY

Mesmo o primeiro jogo da série Mega Man ter apresentado um sistema de jogo bem original e criativo, o seu sucesso não seria suficiente para que uma sequência fosse lançada quase que de forma imediata como ocorreu. O “segredo” por trás dessa façanha foi que o criador da série Keiji Inafune, que acreditava muito em seu trabalho, fez um “acordo” com a Capcom, onde a produtora investiria em mais um jogo do robzinho azul pelo menos, e na troca Inafune então trabalharia em outros projetos da empresa de forma simultânea.

Para felicidade da Capcom, e para todos os fãs de Mega Man espalhados pelo mundo, a continuação foi um estrondoso sucesso, superando em muito o êxito do jogo original! O próprio Keiji Inafune assume que caso Mega Man 2 não tivesse feito tal sucesso a série poderia ter sido cancelada de forma prematura.

O jogo em si apresentava tudo que havia dado certo no primeiro jogo, e conseguia inovar, trazendo novos tipos de habilidades que não só serviriam para derrotar os inimigos, como também auxiliar o jogador em certos pontos mais complicados das fases do jogo.



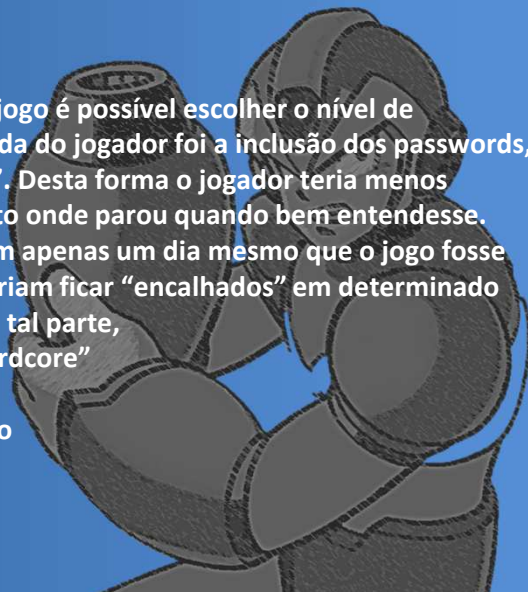
### História

A história de Mega Man 2 se passa um ano após os acontecimentos do jogo original. Todos viviam em paz mas o maléfico Dr. Wily não havia tido um arrependimento sincero de seus atos anteriores. Desejando vingança contra Mega Man, o cientista do mal então construiu ele mesmo oito novos “Robot Masters”, que logo estavam colocando a humanidade em grande pânico. Mega Man novamente é convocado para lutar contra as forças de Dr. Wily, e todos depositam nele a esperança de ver a paz novamente reinando no mundo.

### Gratas novidades!

Mega Man 2 logo de início já mostra uma novidade: na tela título do jogo é possível escolher o nível de dificuldade: normal ou difícil. Outra novidade que facilitou muito a vida do jogador foi a inclusão dos passwords, que podem ser conseguidos após cada derrota de um “Robot Master”. Desta forma o jogador teria menos pressão para terminar o jogo, pois poderia continuar jogando do ponto onde parou quando bem entendesse. Quem jogou o primeiro Mega Man sabe como era difícil terminá-lo em apenas um dia mesmo que o jogo fosse relativamente curto. Mas como a dificuldade era alta jogadores poderiam ficar “encalhados” em determinado ponto do jogo e após várias tentativas frustradas de conseguir vencer tal parte, poderiam acabar desistindo. Com os passwords jogadores menos “hardcore”

poderiam muito bem recuperar suas “energias” antes de continuar tentando passar aquela fase difícil.



Mais uma novidade trazida por Mega Man 2, e que seria utilizada nos jogos posteriores da série, foi a existência do item 'E', que é um tanque que recupera toda a energia perdida do herói. O bacana é que seu uso não se faz de forma imediata como as bolas de energia que podem ser conseguidas ao se derrotar os inimigos, e sim quando o jogador bem entender, tendo então que acessar o menu de habilidades para poder usar o item 'E', que pode ainda ser acumulado em até 4 unidades.

Como já dito anteriormente, em Mega Man 2 o robzinho azul pode também ganhar algumas habilidades que serão totalmente necessárias para se passar certas partes do jogo. Essas habilidades vem na forma de itens que são dados a Mega Man juntamente com alguma arma que o herói ganha de um "Robot Master". No total serão três tipos de itens: o número 1 gera até três plataformas que lentamente se levantam no ar; o número 2 cria uma plataforma que move na horizontal de forma constante; e o número 3 cria um prático elevador para poder passar por plataformas mais altas do jogo com facilidade. Assim como as armas que são conseguidas com os "Robot Masters", os itens 1, 2 e 3 não possuem um uso ilimitado, sendo que gastam energia cada vez que são utilizados, energia esta que pode ser recuperada a base de certos itens que são deixados por inimigos menores que sejam derrotados.



## Gráficos

Claramente estão melhores que os do jogo original, e olha que os gráficos do primeiro Mega Man, mesmo sendo bem simples, já eram muito bons! Em Mega Man 2 os cenários ganharam mais detalhes e estão melhores construídos, as cores continuam sendo usadas de forma inteligente e são todas suaves, preenchendo muito bem a tela e ajudando a dar mais vida a tudo que é visto pelo jogador.

O design dos inimigos e personagens estão bem semelhantes ao que foi visto no jogo original, ou seja, continuam excelentes! Destaque para os inimigos gigantes que começam a dar as caras na série pra valer mesmo a partir deste segundo episódio, e que preenchem quase que a tela inteira!

## Escolha sua rota... com sabedoria...

Assim como no jogo original, o jogador pode escolher qual estágio jogar, na ordem que bem preferir. No entanto o jogador deve ter em mente que cada "Robot Master" possui um ponto fraco, sendo que certas armas conseguidas com determinados robôs de Wily podem ser mais eficazes na destruição de outros. Todos os chefes de Mega Man 2 podem ser vencidos de uma forma mais fácil se o jogador utilizar a arma correta contra eles, assim como ocorria no jogo original.

Após a derrota de todos os "Robot Masters" a aventura continua no tenebroso castelo de Dr. Wily, e lá o jogador não pode mais escolher uma rota livremente como inicialmente, tendo então que passar por várias fases em uma ordem já pré-estabelecida.

## Efeitos, Trilha Sonora e Jogabilidade

Os efeitos sonoros continuam no mesmo patamar do que foi visto, ou melhor, ouvido no jogo anterior, ou seja, são todos bacanas e totalmente condizentes com o jogo. Muitos dos sons ouvidos no Mega Man original estão de volta, fazendo com que o jogador que já havia jogado o game anterior tenha uma agradável sensação de familiaridade.

A trilha sonora de Mega Man 2 é fantástica, sendo que muitos fãs a consideram como a melhor de toda a série clássica! Os temas são todos memoráveis, bem empolgantes e ditam o clima da aventura de maneira perfeita.



Três gênios estão por trás das músicas eletrizantes de Mega Man 2: Manami Ietel (Manami Matsumae), Ogeretsu Kun, e Yuukichan's Papa (Yoshihiro Sakaguchi). Vale citar que Yuukichan's Papa foi o responsável pela também agradável trilha sonora do jogo original. Mega Man 2 é realmente um jogo para se jogar com o volume no "talo"!

A jogabilidade de Mega Man 2 está praticamente idêntica a do jogo original, sendo bem simples e eficaz. O acesso das habilidades pelo menu é algo fácil de ser feito, e todos os comandos durante os momentos de ação do jogo respondem muito bem, sem atrasos. Quem jogou o primeiro Mega Man não terá nenhuma dificuldade em sair jogando o segundo.



## Dificuldade

Mesmo com a possibilidade de se escolher o nível de dificuldade do jogo, Mega Man 2 é tão "casca grossa" quanto o primeiro jogo, seja qual for o nível escolhido! Muitos podem até achar que ele é ainda mais complicado do que o primeiro jogo! Muitas fases oferecem um desafio bem alto para os jogadores, sendo que em algumas partes o jogador irá aprendendo as manhas da pior maneira possível: perdendo vidas. As fases dentro do Castelo do Dr. Wily prometem deixar muitos jogadores morrendo de raiva, devido o alto grau de dificuldade dessa parte do jogo.

Os chefes, como já foi dito, possuem seus pontos fracos, e a melhor maneira de derrotá-los é fazer o uso das armas que mais danos causam em cada um deles. Dr. Wily é bem complicado de ser vencido, principalmente na sua "segunda forma". Mega Man 2 não é um game para jogadores casuais! Realmente alguém que queira terminar este clássico tem que se dedicar muito para cumprir seus objetivos e poder curtir as telas finais do jogo.



## Conclusão

Mega Man 2 foi um dos jogos mais aclamados da série clássica, e sem dúvida nenhuma um dos melhores jogos de ação lançados para o NES. Um jogo que, por incrível que pareça, só fui conhecer recentemente, e que valeu muito cada minuto gasto para jogá-lo.



A série Mega Man até pouco tempo era uma que eu, por obra do destino, havia deixado passar em branco na época em que eu possuía um clone de NES. Graças a facilidade da emulação pude reparar este "erro", e aos poucos estou jogando os episódios da série clássica. Muitos "puristas" podem dizer que não tem a mesma graça jogar via emulador do que no console, mas pelo menos eles tem que concordar comigo que pior é ficar sem jogar Mega Man. O sucesso de Mega Man 2 foi acima do esperado, e graças a ele a série pôde continuar! No famoso site GameSpot, Mega Man 2 entrou na seleta lista dos "Maiores Jogos de Todos os Tempos", e na revista Nintendo Power o jogo ficou na 33ª posição na lista "Top 200 Nintendo Games Ever". Foi um reconhecimento mais que justo para esta grande obra prima de Keiji Inafune. E tenha certeza que se nos tempos atuais podemos ter um jogo como Mega Man 9, que foi lançado de forma mundial, tudo isso foi graças ao sucesso de Mega Man 2.

RETROGAMESBRASIL.COM





# MEGA MAN 3

Conhecido no Japão como "Rockman 3: The End of Dr. Wily!?" (O Fim do Dr. Wily!?), ele chegou com a difícil tarefa de continuar o roteiro da série depois do eventos de Mega Man 2 (difícil porque esse foi o jogo preferido entre todos os 6 de NES). Pequenas inovações eram feitas a cada lançamento e aqui não foi diferente.

Como costumeiro da série, você pode escolher a ordem que irá enfrentar os 8 chefes centrais mas aqui que está a primeira grande marca do jogo: uma trama cheia de reviravoltas, personagens enigmáticos, trilha sonora marcante e um final que na época deixou todos curiosos.

## História

O cientista maluco Dr. Wily, tendo sido derrotado duas vezes clama que vai mudar e começa a trabalhar com Dr. Light na construção de um robô mantenedor da paz chamado "Gamma". Alguns "Robot Masters" entretanto, devido a uma série de eventos ficam "berserk" e roubam os 8 cristais que mantinham o poder de Gamma.

Mega Man então é chamado para o resgate, dessa vez com um amigo canino chamado Rush, para recuperar os cristais nas 8 localizações marcadas no mapa. A medida que avança em sua missão, Mega Man se encontra várias vezes com o misterioso "Break Man", um inimigo mascarado misterioso que tem habilidades iguais à dele.

Ele então destrói os 8 Robot Masters mas deve revisitar os lugares que foram bombardeados para enfrentar 8 "Doc Robots", que possuem as habilidades dos Robot Masters da última missão de Mega Man. Depois que os cristais são recuperados, Wily volta a suas maneiras maléficas, rouba Gamma e foge para a sua nova fortaleza.

Para acabar com o novo plano de Wily de dominação mundial, Mega Man destrói Gamma e derrota-o em sua nova fortaleza. A fortaleza então começa a sucumbir, então Break Man aparece a tempo de salvar Mega Man mas é muito tarde para salvar Wily, que é visto culminado debaixo dos escombros.

Quando Mega Man recobra sua consciencia no laboratório do Dr. Wily, seu criador o informa de que ele fora salvo por Proto man, o irmão dele.



## Jogabilidade

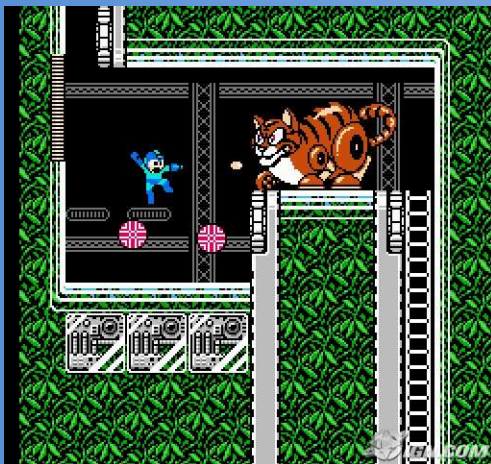
Aqui foi a primeira vez que vimos o amigo canino "Rush" e suas transformações para "Coil" (mola), "Jet" (jato) e "Marine" (marinho) que eram bastante úteis dependendo da situação. E outra novidade foi a adição do "slide" de Mega Man, que podia utiliza-lo para passar por partes mais difíceis ou estreitas do cenário com mais facilidade.

Este é o jogo mais longo de toda série Mega Man. Além de derrotar os 8 chefes iniciais, depois você deve passar por 4 fases aonde você deve derrotar os 8 chefes de Mega Man 2 novamente, que foram copiados pela tal arma do Dr. Wily. Depois disso, ainda há as 4 fases da Fortaleza Wily, aonde no terceiro você deve enfrentar os 8 chefes mais uma vez até que enfim você chega em Wily, que dessa vez são 2 partes separadas.

Também vimos pela primeira vez em Mega Man 3 o personagem "Proto Man", que aparecia em certas partes nas fases para te enfrentar e depois de alguns hits ele ia embora, explodindo o local.

## Trilha Sonora

Já comentei todos os aspectos do jogo, menos o principal: a trilha sonora. Na minha singela opinião, essa é a melhor de todos os Mega Man. O compositor estava tão inspirado quanto no jogo anterior, que é a mais elogiada da série.



## Legado

Mega Man 3 vendeu mais de 1 milhão de unidades, sendo o 48o jogo mais vendido da história da Capcom. Ele também é listado como "A Melhor Sequencia de um Jogo que já Existiu" em 1991 pela EGM e foi o terceiro jogo preferido dos leitores da Nintendo Power americana. Como todo jogo de sucesso da Capcom, ele foi posteriormente incluído na coletânea "Mega Man: The Wily Wars" para Mega Drive, teve uma versão melhorada no PlayStation chamada "Rockman 3: The Complete Works" com cenas de anime, database e artwork de todos os robos do jogo e trilha sonora refeita - versão esta que foi lançada na PSN compatível com PSP e PS3 apenas no Japão.

A versão de NES apareceu no Virtual Console do Nintendo Wii e foi portada para celulares compatíveis com Java em todo o mundo. Também foi incluída na coletânea "Mega Man Anniversary collection" em 2004 para PlayStation 2, Gamecube e Xbox. E pra fechar: ganhou uma versão Plug It In & Play TV, uma especie de "mini-game" que você conecta a TV e joga apenas 1 jogo em 2005.

Texto por: Usopp

## Abertura - DC 200X

Os robôs domésticos Rock e Roll foram criados pelo mestre em robótica Dr. Light, e eles aproveitavam dias de paz.

Mas um dia, os robôs industriais por todo mundo ficaram fora de controle e o mundo caiu num caos completo.

Dr. Light logo imaginou que o cientista louco, Dr. Wily, estava por trás desse ato perverso, mas ele não sabia o que fazer.

Rock, tendo um enorme senso de justiça, se candidatou em ser convertido num robô de combate, surgiu então o super robô Megaman.

Megaman derrotou Dr. Wily três vezes e a paz mundial foi mantida... mas a história se repete.

Dr. Cossack, um misterioso cientista, criou oito poderosos robôs e os mandou perseguir Megaman.

Megaman começa sua batalha de novo, agora equipado com o poderoso e novo Mega Buster!!

Mesmo que o game se repita na estrutura, com 8 chefes iniciais, e a possibilidade de ficar com suas armas depois das batalhas, a Capcom aqui fez um game mais polido na jogabilidade com a inclusão do Mega Buster. Um tiro carregado que tem um poder bem maior e de maior alcance que o tiro convencional. Foi uma grande inclusão na série que somado a rasteira incluída no Megaman III, fazia o herói ficar completo, sendo que nos games que vieram depois acabou não tendo nova inclusão de poderes.

Além da polida na jogabilidade, temos uma história aqui. Pelo menos, uma história contada no próprio jogo e não no manual, como era costume nos 8 bits. Detalhes do início da saga Megaman são contados na abertura, assim ficamos sabendo que o nome do herói azul antes de ser tornar um super robô é Rock - fazendo referência ao seu nome oriental: Rockman. E que agora temos um novo vilão a enfrentar: Dr. Cossacks, já que aparentemente Dr. Willy teria morrido no fim do game anterior.

Graficamente o game também está mais polido que os games anteriores, inclusive com legal um efeito "meio 3D" quando o herói adquire alguma arma dos chefões. Sem falar que na tela de seleção de armas preenche toda tela, assim não é preciso acessar mais de uma tela pra checar as armas, como rolava nos 3 jogos anteriores. Na parte sonora, apesar de não ter músicas tão marcantes como as de Megaman II e III, ainda sim, temos uma ótima trilha com músicas que também ficam na cabeça depois da jogatina.



► PRESS START  
PASS WORD



Não tem como não comentar a principal característica desse game que é sua reviravolta no meio do jogo.

Depois de enfrentar os 8 chefes principais, você é transportado para o Castelo do Dr. Cossacks, que até ali é o vilão da história. Mas depois de enfrentá-lo, você descobre que ele só enfrentou Megaman porque teve a filha seqüestrada por Dr. Wily. Mas Protoman a salva, desmascarando o velho vilão da saga e a partir dali Megaman tem que enfrentar seu nemesis novamente. Dr. Wily está vivo e querendo destruir Megaman.

A Capcom até tentou criar uma reviravolta igual nos games seguintes (Megaman V e VI), mas sem sucesso. De qualquer forma, com essa reviravolta temos 2 castelos, aumentando assim a duração do game. No Megaman III, já tínhamos um game mais longo que o usual quando na segunda parte você enfrentava os chefões de Megaman II, mas aqui nesse Megaman IV a segunda parte acaba sendo mais agradável já que temos fases novas, com chefes novos e não recicladas das fases iniciais com chefes antigos.

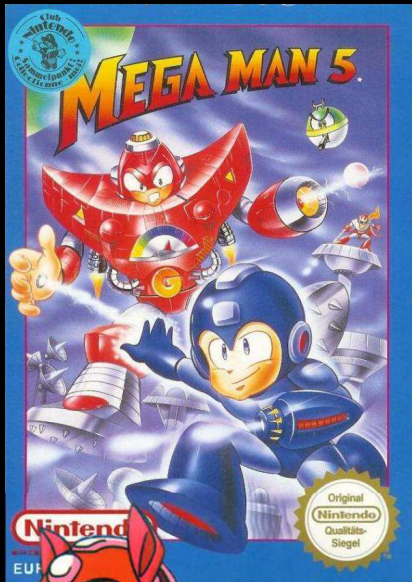
Tenho igual apreciação tanto por Megaman II, como Megaman III e esse Megaman IV. São três grandes jogos bombardeados quase que simultaneamente pela Capcom. São bem marcantes pra mim, e que se equilibram entre si. Enquanto o II e III tem melhor trilha sonora, Megaman III e IV tem melhores gráficos, e Megaman II e IV tem maior dificuldade. Esse quarto episódio acaba pegando a dianteira da minha preferência por ser um game mais polido e equilibrado que os outros dois.



### Chefe Bofera da Série: Toad Man

Tem chefe mais bofera que Toad Man? Os chefes iniciais dos games anteriores (Bombman no I, Bubbleman no II e Topman no III), apesar de serem mais fáceis que os demais, já que pode derrotá-los com a arma normal, mas mesmo assim eram chatos e difíceis de lidar. Aqui esse Toad Man, não consegue nem fazer um arranhão no robô azul. Ele tem um ataque forte (a chuva ácida), mas é muito fácil evitar que ele ataque, já que é só atirar quando ele balança a barriga. Sim, ele balança a barriga e você atira, vai assim até o final. Muitas vezes, ele pula, mas é só desviar com a rasteira. Mas no geral, é só atirar e fim. Se tiver a Drill bomb, melhor já que assim ele vai embora mais rápido. Enfim, esse chefe, pra mim, ganha fácil o troféu "Chefe Bofera" da série.





O único Mega Man que comprei para o meu Dynavision 3 e tenho até hoje com caixa e cartucho. Lembro até hoje de ter ido na loja e escolhido este Mega Man por nunca ter jogado na locadora, porque do 1 ao 4 eu já conhecia e alugava direto, então eu levei o Mega Man 5, na época, como lançamento mesmo. Foi com esta versão que aprendi que, para jogar Mega Man é preciso ter paciência, dedicação, e também saber a ordem certa dos robôs para facilitar a sua vida no jogo. Mega Man 5 chega a ser tão especial que consegue aproximar-se do desenho que passava no SBT. Digo isso pela primeira aparição de Protoman, o irmão do robô azul. Tudo começa com o misterioso sequestro do Dr. Light. Mega Man chega muito tarde e como forma de aviso, um pedaço de um cachecol cai sob sua mão. Até então Mega Man desconfia: "Protoman?!". A partir daí começa em 1992 pelos estúdios da Capcom para o NES, mais uma história com o robô azul em Mega Man 5. Pela primeira vez dentro da franquia Mega Man, o NES recebeu uma versão onde existiam cenas em vídeo mais movimentadas e cores muito mais vivas. Era o início de novos tempos para o NES e a demonstração que mesmo para um videogame de 1983, o NES tinha muito poder guardado. Mega Man 5 é tão polido que em nenhum momento existe a queda de frames, algo que sempre existiu nos primeiros jogos da série e o jogo flui de forma muito suave. Assim como aconteceu com outras versões de Mega Man, os robôs do Dr. Willy são criações de fãs da série Mega Man. Foram mais de 130.000 idéias para a criação dos 8 robôs que o jogador encontra na primeira etapa do jogo.

### Mega Man 5 possui três momentos:



1º) Detonar todos os 8 robôs criados pelo Dr. Willy:



2º) Vem a parte principal da história que é, ir ao encontro de Protoman;



3º) Por fim, o grande final contra Dr. Willy.

Essa cronologia de etapas acontece desde Mega Man 4 onde, após eliminar os robôs aparece o símbolo do Dr. Cossack. Em todos os Mega Man existe uma tática que faz o jogo ficar muito mais fácil que é, encontrar a ordem correta dos robôs, claro que Mega Man 5 não poderia ser diferente, por isso segue a lista de robôs com sua devida ordem:



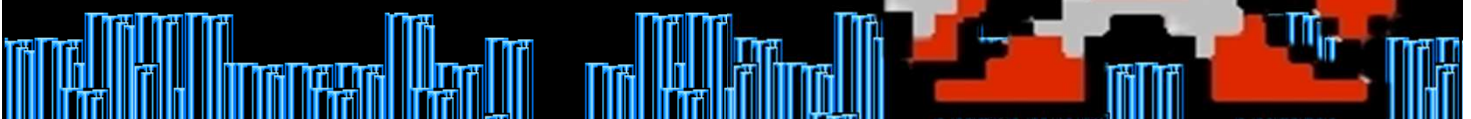
- 1- Charge Man - ganha Charge Kick
- 2- Napalm Man - ganha Napalm Bomb
- 3- Gyro Man - ganha Gyro Attack (para detonar o último tanque do Dr. Willy)
- 4- Stone Man - ganha Power Stone (para detonar o robô gigante que dá altos pulos e tenta esmagar Mega Man com os pés)
- 5- Crystal Man - ganha Crystal Eye
- 6- Wave Man - ganha Water Wave
- 7- Star Man - ganha Star Crash e Super Arrow (para detonar o último tanque do Dr. Willy)
- 8- Gravity Man - ganha Gravity Hold (para eliminar inimigos que tendem a cair do teto das fases justo nos momentos em que você vai pular um abismo ou buraco)



É por isso que existe a famosa dica onde a arma de um robô morto servirá para detonar o próximo robô em questão de segundos, se encontrado a ordem correta. Utilizar dessa estratégia em Mega Man fará com que você evite morrer tão cedo. Existe ainda um plus dentro de cada fase que é a coleta de letras para formar a palavra M-E-G-A-M-A-N-V e ganhar um mascote chamado Beat. O mascote funciona muito bem como uma arma especial de ataque para ser usada na batalha final contra Dr. Willy. O pássaro Beat deveria ter aparecido já em Mega Man 3, mas o criador Inafune, achou melhor dar mais ênfase ao cachorro Rush e deixar Beat para mais tarde, uma vez que o design do mascote ainda não estava tão decidido assim.

Uma das partes mais emocionantes acontece no fim da Fortaleza de Protoman. A fase é totalmente mortal sustentada por blocos que podem ser explodidos com tiros dado pelo Mega Man. O problema é que, conforme o jogador atira, o chão da fase sobe e se o jogador não prestar atenção e atirar demais, o chão encontra-se com o teto e esmaga o herói. Se nada disso acontecer, então lá no alto veremos o encontro entre Mega Man e Protoman.

Nos momentos finais contra Dr. Willy, o jogador depara-se com o tanque do Dr. Willy, uma máquina composta de um crânio na dianteira que atira mísseis e arremessa duas bolas que quicam no chão, além de conter na parte da boca, um cano que tenta sugar Mega Man com o objetivo de reduzir as possibilidades do jogador. Para detonar o tanque de forma fácil utilize os powerups capturados: Gyro Attack de Gyro Man até gastar tudo ou até a metade, e para finalizar, atire contra a boca a Super Arrow, recebida ao derrotar Star Man. Pronto, o tanque estará destruído e assim Mega Man irá para uma tela escura onde serão vistos apenas o herói e a última tentativa de vingança do Dr. Willy. É a hora de selecionar o pássaro Beat. Dr. Willy irá aparecer e desaparecer o tempo todo, mas com a ajuda da agilidade de Beat, o mascote consegue adivinhar onde o cientista malévolo irá aparecer. Agora, é só deixar com que Beat resolva tudo até derrotar o vilão por completo e assistir ao aguardado final. O pássaro Beat reapareceu novamente em Mega Man 6.



O cachorro Rush também está presente como Rush Coil e Rush Jet. Além disso, muitas passagens secretas estão escondidas pelo cenário assim como aconteceu em Mega Man 4. O fator mais notável nesta 5ª versão de Mega Man para o NES está na dificuldade. Este é um dos mais fáceis Mega Man que existe, mesmo para quem nunca jogou, com um pouco de treino, chegará longe em poucas horas. Ao comparar com as versões anteriores é possível detonar todos os chefes sem utilizar as armas ganhas com a morte dos robôs na primeira etapa do jogo. O jogo conta com menos inimigos que o normal e dá mais ênfase aos obstáculos durante as fases como plataformas que se movimentam, abismos e os famosos e irritantes blocos que aparecem e desaparecem em cima de espinhos mortais. É possível contar com kits de ajuda que parecem ter caído do céu como o tanque com a letra E (Energy Balancer) para carregar por completo a energia de Mega Man e outro com a letra M (Master Weapon Power) para carregar por completo todas as armas dos robôs mortos que estão em poder do robô azul. É possível colecionar até 4 tanques E e apenas 1 tanque M. A Capcom foi generosa mas não foi boba.



Quando vejo Mega Man 5, sinto uma despedida feroz da série no NES, digo isso porque em 1992 a Nintendo já estava com outro videogame no mercado, o Super Nintendo que possuía 16-bits. Apesar do NES receber as versões de Mega Man do 1 ao 6, percebe-se que a Capcom abusou dos recursos mas deixou de lado um pouco da criatividade e desafio, adjetivos que tornam Mega Man marca registrada de nervosismo, vício e diversão garantida. Se você, que nunca experimentou Mega Man seja pela dificuldade ou qualquer outro fator negativo, tente começar por Mega Man 5 porque é uma das versões mais fáceis e polidas que existem entre a série 1 a 6. Tanto é que a Capcom sentiu muita dificuldade em criar esta versão devido a enorme número de cores existentes no jogo e por conta de toda essa qualidade tiveram que optar entre deixar os cenários mais ricos e fáceis ou continuar com o design dos anteriores e manter a dificuldade elevada. Jogabilidade impecável e desafio moderado, atributos que fizeram de Mega Man 5 valer deixar o videogame ligado o dia inteiro até terminar.





O último jogo da série lançado no nosso querido NES (no ano seguinte fora lançado o Megaman 7 para o Snes). Megaman

A história do megaman 6 se passa em 20XX (como sempre) e gira em torno de um torneio feito pelo Mr. X que une vários designers de robôs do mundo inteiro para ver de quem é o melhor robô... sendo que quando sobrou 8 robôs ele anuncia que os robôs serão usados para governar o mundo... mas no final você vê que na verdade o Mr. X é nada mais do que o Dr. Willy disfarçado... haha safadinho...

O jogo pegou o melhor dos jogos anteriores e juntou tudo em um só, tem até o famoso "shine" (segundo Gabriel do glstoque kkk) de quando ele carrega o boneco fica brilhando.... isso deixa o megaman bem legal.. principalmente quando você vai trocar de tela e fica congelado a cor que você está brilhando...



E tem um lance que eu achava que não havia nos jogos antigos mas tem!! que é as armaduras alternativas... muito legal, eu não sabia que possuía essas coisas nos antigos. Existe 2 armaduras alternativas e 1 tiro "secreto", uma armadura POW (deve ser de Power) a qual o megaman usa luvas de boxe e sai batendo no inimigos (ela tem um ataque enorme), é para ataques de perto e também para destruir as paredes rachadas que possui itens secretos escondidos atrás dessas paredes. Tem a JET (de JETPACK) o qual o megaman pode dar super pulos e dar uma leve planada para poder pegar as mochilas que ficam escondidas nas fases e etc... Tem também o tiro "secreto" que você tem que pegar as letrinhas para completar a palavra BEAT e você ganha um passarinho que mata os inimigos para você, para cada inimigo que ele mata ele gasta um pouquinho da energia (energia de tiro), bem interessante!

Músicas sensacionais como sempre... gostei muito o jeito que eles conseguem usar a baixa qualidade do Nes em músicas orquestráveis ... realmente músicas MITICAASSS... totalmente grudentas...



Texto por: Leonardo Soler

# MEGA MAN 7™



**M**egaman 7 é o primeiro e único jogo da série clássica para Super Nintendo e trouxe várias novidades sem deixar de lado a essência dos episódios anteriores.

Este jogo traz alguns novos personagens como o robô Auto que possui uma loja de itens no jogo onde o jogador poderá usar os parafusos coletados no decorrer do jogo para comprar itens e upgrades, e Bass e Treble que são os antagonistas da história.

## História

No final de Megaman 6, Dr. Willy foi preso, entretanto, as coisas não estavam tão bem quanto Megaman achava. O cientista havia colocado em seu laboratório alguns robôs escondidos que estavam programados para, após seis meses sem a ativação dele, despertar e ir em busca do seu criador.

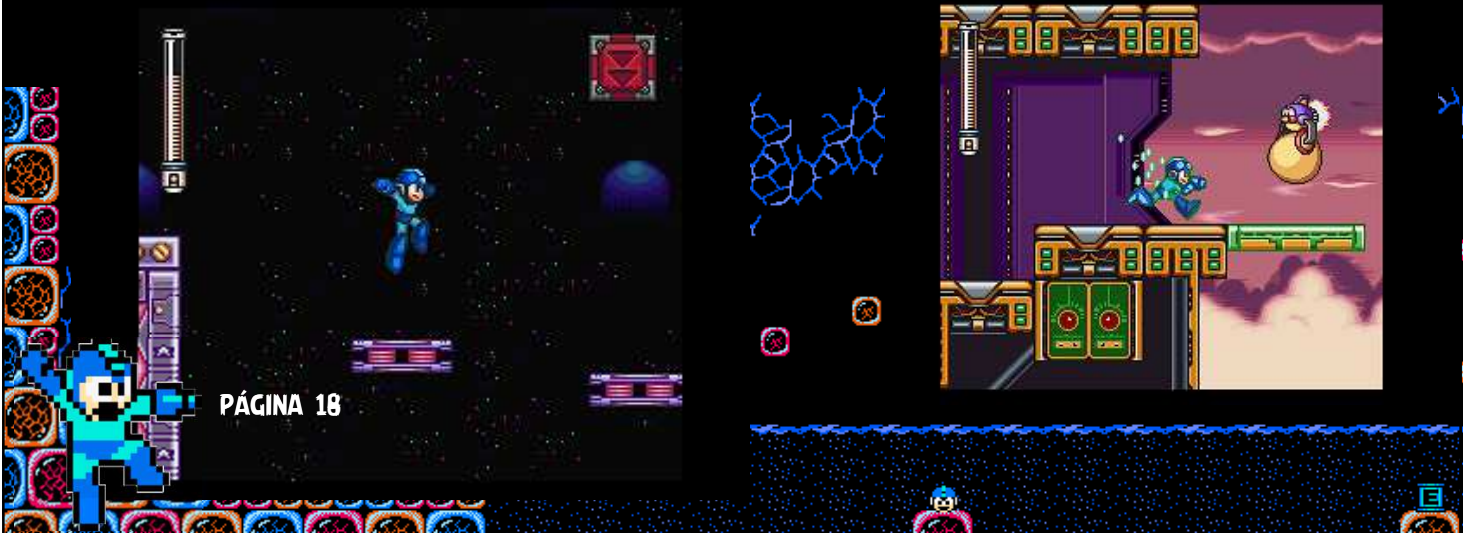
Os robôs realizam um ataque surpresa na cidade e libertam Dr. Willy. Vendo isso, Megaman parte novamente em busca de seu inimigo, no entanto, ele é impedido por Bass e Treble que por razões desconhecidas também estão atrás de Dr. Willy.

## Jogabilidade

Os movimentos básicos do personagem neste jogo são andar, pular, rasteira e atirar. Após um tempo pressionando o botão de tiro, a arma pode concentrar poder, fazendo com que o tiro saia mais forte. Os movimentos são todos muito bem aproveitados tanto nas fases quanto na hora de enfrentar os chefes. Dominar o uso da rasteira facilita muito em alguns chefes, pois ela permite que Megaman passe por debaixo das coisas, além de ser um movimento rápido.

Megaman também contará com a ajuda do fiel cão Rush que inicialmente possui a habilidade ajudar Megaman a pular mais alto através do uso de uma mola em suas costas. Durante o jogo podem ser encontradas novas habilidades para Rush, como por exemplo a importantíssima Search em que ele cava o chão em busca de itens escondidos. Alguns locais só podem ser acessados com a ajuda de Rush

Ao derrotar os inimigos Megaman também ganha novas armas que facilitam muito na hora de enfrentar outros chefes, pois cada chefe tem fraqueza contra um tipo de arma.



## Gráficos

A primeira fase já nos mostra uma prévia do que encontraremos pela frente. As fases são repletas de cores vivas e muitos detalhes. Os cenários possuem bastante variedade, passando por cidades destruídas, um castelo assombrado e até uma área com dinossauros robôs.

O jogo conta com algumas animações que vão apresentando a história ao jogador. Logo na primeira fase já é mostrada uma pequena animação de Megaman, Roll e Auto antes da ação começar. Entre as fases também há animações de Megaman e Dr. Light apresentando as armas e dando dicas sobre o seu funcionamento. É importante que o jogador leia essas animações, pois elas dão boas dicas sobre como usar as armas para encontrar itens escondidos nas fases.

## Trilha Sonora

A trilha sonora está maravilhosa como sempre. Ao mesmo tempo em que reforçam a ação do jogo, as músicas são "bonitinhas" e combinam muito bem com a proposta do jogo. Há um equilíbrio entre os gráficos e a música, o que completa a imersão do jogador dentro de Megaman 7.

## Segredos

Há uma música escondida no jogo. Para ter acesso á essa música, você não pode ter derrotado o inimigo Shade Man. Quando for entrar no estágio dele, segure o botão B e, segurando o botão, pressione Y para entrar na fase. Feito isso, o estágio começará com uma outra música de fundo.

Outro segredo deste jogo é o modo de luta.

Para acessar este modo, use o password:

1 4 1 5

5 5 8 5

7 8 2 3

6 2 5 1

e pressione Start. Em seguida, o jogo o levará a uma tela onde dois jogadores poderão selecionar Megaman ou Bass para lutar. Cada um dos personagens possui dois golpes especiais.



GAME START  
PASS WORD  
SOUND  
-STEREO-  
CAPCOM



# MEGAMAN 9



Quantos anos se passaram desde aquela tarde de sábado no SNES onde terminei junto com um amigo, o diabólico Mega Man 7? Pois é, isso já faz uns 14 anos, e era a lembrança mais recente que eu tinha de ter jogado um game da série clássica do robzinho maroto. Tive que esperar muito para que essas lembranças se tornassem mais recentes... Recentes assim, com alguns dias só de idade!  
> " />

É claro que eu terminei Mega Man 8 para PSx, mas fora aquela abertura com trilha sonora sensacional, não me lembro de mais nada deste jogo! Não sei explicar o motivo de ele não ter sido tão marcante pra mim como foi Mega Man 7, mas sei que esse mesmo motivo se aplica também ao jogo Mega Man & Bass. Só sei que tinha o Bass e o Treble (eu adoro esses trocadilhos japas com palavras americanas), e que eu joguei e terminei em algum dia perdido de minha vida gamer.

É, fazia muito tempo mesmo que eu não jogava um Mega Man de verdade, do tipo nostálgico, crú e difícil, sem um X ou outra coisa na frente do título.

## Ô Capcom, tá maluca?

Não me entendam mal, caros amigos retroaventureiros, eu gosto muito da série Mega Man X, aquela mesma que nasceu no SNES e se consolidou no PSx com seu melhor capítulo, o excepcional Mega Man X4, mas daí pra frente a franquia se perdeu em jogos medianos e sem carisma, e seguiu desta maneira até o seu 8º capítulo para PS2. O robzinho estava carente de um jogo decente para consoles principais, e uma legião de fãs aguardava já não tão ansiosamente por uma aventura que pudesse levantar a moral do carinha.



Eis então que a Capcom resolve chacoalhar os ânimos dos fãs, anunciando a um tempinho atrás, a produção do jogo Mega Man 9, uma continuação direta do último game da franquia clássica, e o Sabat começava a ter um colapso nervoso. E eis que a Capcom chuta o balde de vez e resolve quebrar todas as regras e paradigmas existentes para continuações diretas de grandes franquias, e anuncia que o jogo não seguiria as tendências atuais de gráficos 3D HD e sim, que seria feito nos moldes dos primeiros jogos da série, para NES... O Sabat aqui quase enfartava de emoção enquanto grande parte do mundo se perguntava desesperado se os executivos da Capcom haviam enlouquecido.



E não é que mesmo com os milhões de narizes torcidos, chororô e chiliques vindos de todas as facções do mercado gamer, da imprensa e dos jogadores, o game foi lançado mesmo como prometido? Mega Man 9 chegava ao mercado em 2008 via download nas plataformas Online dos consoles atuais, com cara de 8bits, jogabilidade nos moldes dos primeiros jogos da série, e aquela dificuldade característica da velha guarda que a garotada de hoje em dia nunca precisou enfrentar.

Já faz mais de um ano que este game foi lançado, mas só agora pude colocar as mãos nessa maravilha retrô de gosto duvidoso entre a juventude gamer. Mas não teve problema: se a série esperou mais de 10 anos para receber uma continuação, por que eu não poderia esperar mais uns 2 pra poder jogar?

### Mega Man 9, daquele jeito!

Só que, contrariando todas as expectativas e previsões dos profissionais do mercado, parece que não foi apenas eu e mais meia dúzia de idosos pelo mundo que adorou a idéia da Capcom: Mega Man 9 liderou as listas de downloads dos consoles desta geração por vários dias, e continuou perto do topo por meses. Foi um sucesso, e o número de downloads do jogo foi maior do que o de vendagem da maioria dos títulos em DVD/BlueRay da época.

Também pudera, o jogo é bom e barato! Nostálgico para a velharada, revelador para a molecada que não sabia como eram os jogos do passado, e não pesava no bolso nem de um, nem de outro: 10 dolares apenas! É um Mega Man para Nintendo 8bits, com todo o charme da série clássica praticamente intacto.

Na abertura já temos a idéia da simplicidade proposital do título: robôs até então pacíficos começam a se rebelar e causar destruição na cidade, e Dr Wily com sua careca invocada, vem a público dizer que a culpa é toda do Dr Light, que acaba sendo perseguido e preso! Claro, Mega Man vai a luta para provar a inocência de seu criador, e assim começa a nova aventura do Blue Bomber.



Obviamente que, logo após uma breve passada pelos menus do game, que por sinal, não tem nada de muito especial a não ser uma lista de conquistas (coisa comum nos jogos atuais) e uma opção de ativar ou desativar o flicker no jogo (aquelas situações em que os personagens, projéteis, inimigos e afins começavam a piscar em meio ao slowdown provocado pelo excesso de coisas na tela), nos deparamos com aquelas 8 caretas de inimigos que deverão ser derrotados em uma sequência a ser descoberta antes que seus cabelos se acabem por completo! Sim senhor, o negócio é difícil pra caramba, e de início, as tentativas frustradas nos fazem repetir as etapas muitas vezes em busca daquele inimigo mais vulnerável ao X-Buster (a arma padrão do Mega). Isso sem contar o desafio que as etapas do jogo propõe: eu desconfio que Mega Man 9 tenha as fases mais difíceis de todos os games da série, pois apenas chegar na sala do líder já é, por muitas vezes, uma tarefa bem cabeluda. Vocês se lembram daquelas plataformas quadradas que aparecem e somem, daquele monte de plataformas móveis que te derrubam das mais diferentes maneiras, daqueles inimigos que aparecem no momento exato em que você tenta pular um buraco só pra fazer você cair nele, daqueles lasers assassinos que atravessam a tela e te matam de primeira... Começou a se contorcer de dor ai meu amigo? Então saiba que Mega Man 9 tem tudo isso, e tudo devidamente colocado nos locais mais %\$#@&# que é pra te \$#\$&\*# mesmo, e como se não bastasse, a gente ainda sempre tromba um mini boss bem desgraçado que nos aplica uma surra e nos faz voltar a fase inteirinha.

# FIM DA PARTE 1 DO ESPECIAL MEGAMAN



**ACESSE**  
**RETROGAMESBRASIL.COM**