

ANÁLISES DE JOGOS CLÁSSICOS!



HARPZONE

ESPECIAL

**HISTÓRIA DOS
JOGOS DE
FUTEBOL**

**JOGOS SOBRE
A COPA DO
MUNDO**

nº **2**-A



EDITORIAL

A Copa do Mundo da Rússia 2018 finalmente chegou e a WarpZone não poderia ficar de fora dessa grande celebração. Entramos em campo para torcer juntos pelo maior espetáculo do mundo e seja qual for sua nacionalidade, onde o importante é apreciar a arte do futebol. Quando se trata de futebol, há quem ame e há quem odeie, mas uma coisa é certa: todos que estão lendo esta edição têm em comum a paixão pelos videogames, seja lá qual for o gênero do jogo.

Pensando nisso, a equipe da revista preparou uma edição especial inteira voltada para os jogos de futebol, desde o Atari até as novas gerações, fazendo um apanhado geral sobre os principais jogos do gênero já lançados até o momento. Então, entre em campo conosco e se delicie com essa goleada de nostalgia. Aqui na WarpZone o campeão é sempre o nosso leitor. Boa leitura.

Alexandre Woloski, Editor

Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas: www.warpzone.me

Revista WarpZone Especial nº 2-A - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques • **Edição:** Alexandre Woloski • **Revisão:** Pedro Fortunato • **Capa:** Leandro Cruz • **Diagramação:** Cleber Marques • **Redação:** Pedro Silva, Alexandre Woloski, Daniel Talude, Zemo, Flávio Antônio, Djair Magalhães e Rafael Marques.

04... FUTEBOL NO VIDEOGAME

UMA BREVE HISTÓRIA DO GÊNERO FUTEBOL

08... ANÁLISES

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
INTER. SUPERSTAR SOCCER
ELIFOOT
WINNINGELEVEN
ACTUA SOCCER
BACKSTREET SOCCER
CAPCOM SOCCER SHOOTOUT
TSUBASA 2: SUPER STRIKER
FEVER PITCH SOCCER
FUTEBOL (MILMAR)
GOAL!

KONAMI'S SOCCER
PELE'S SOCCER
SENSIBLE SOCCER
STRIKER
ULTIMATE SOCCER
SUPER SIDEKICKS
SUPER SOCCER CHAMP
TECMO CUP - SOCCER GAME
WORLD CHAMP. SOCCER
WORLD CUP 94

30... COPA DO MUNDO

LISTA DE JOGOS DE 1986 ATÉ 2018

FUTEBOL NO VIDEOGAME

UMA BREVE HISTÓRIA DO GÊNERO

Por Daniel Talude

A primeira vez que um jogo de futebol aparece nos videogames é em uma versão de Telejogo, na qual havia dois jogadores em cada time, um no gol e outro na linha que não podia sair de seu campo. De certa forma, lembrava o golzinho (ou golzão, considerando que tem goleiro), que nós gostávamos de jogar na rua ou nas aulas vagas, quando a quadra não estivesse sendo usada para turmas de Educação Física. Um outro jogo parecido, e também um dos pioneiros como esse, é o Atari Soccer, lançado somente para os arcades e em preto e branco.

como os computadores, principalmente na Europa, onde foi lançado o International Soccer para Commodore 64. Este foi um dos primeiros games a definir o gênero, com jogadores mais detalhados, parecendo bonecos-palitos, mas sem times nomeados, somente cores. Contudo, isso já era algo para a criança perceber: "Que legal, são jogadores de verdade!".

Com a crise dos videogames de 1983, que quase matou os mercados americano e europeu, os games acabaram migrando para plataformas,

Em 1989 surge Kick Off com novas melhorias, como a existência de um radar para localizarmos o nosso jogador e seus companheiros de equipe, como também a opção de uso de táticas (ainda que poucas), assim como a escolha de seleções e clubes reais. Não era o jogo com a melhor jogabilidade, o que seria aperfeiçoado por Sensible Soccer, em 1992, que traria mais opções de táticas.

Após o fim da crise e o sucesso da Nintendo, seja no Japão ou nos Estados Unidos, somos presenteados com Goal!, um



➤ International Soccer (Commodore 64)

jogo com visão isométrica, muito bonito e outros bons jogos como Soccer (sim, só isso) e o não tão conhecido Konami Hyper Soccer.

Diferentemente da maioria dos games de futebol, onde jogávamos em campo, dando passes, chutes, defendendo e atacando, havia jogos em que podíamos ser o Luxemburgo ou Felipão da rodada (OK, talvez não sejam os melhores exemplos), permitindo-nos atuar como técnicos (e até contratar jogadores na função de presidente do clube!), como a série Championship

Manager, lançada em 1992 pela Eidos Interactive, que de 2000 a 2004 firmara uma parceria com a Sega, até que em 2005 esta lança

sua própria série de mesmo estilo: Football Manager, que rende até hoje excelentes resultados à desenvolvedora do Sonic, tornando-se o principal título do gênero atualmente, enquanto que CM, da criadora de Lara Croft e dos bravos Commandos, perdurou nos computadores até o ano de 2010. No Brasil, o estouro dos managers se deu após o Elifoot, feito em Portugal e, posteriormente, já nos anos 2000, o brasileiro Brasfoot, que são bem mais simples que o FM, mesmo nas versões mais atuais.

Nos 16 bits, são ampliadas as opções de jogos, tanto no Mega quanto no SNES. Em 1989, o Mega Drive recebeu o World Championship Soccer, original dos



➤ Konami Hyper Soccer (NES)

arcades, que foi rebatizado para World Cup Italia'90 para ser o jogo oficial da Copa do Mundo naquele ano. No ano

seguinte, o game foi portado para computadores, porém em uma versão mais simplificada, sem a participação dos times da Copa e com nomes irreais (onde até Pelé ainda jogava pelo Brasil). Nos anos seguintes, começam a surgir também os primeiros jogos em 3D, como Tony Meola's Sidekicks Soccer, lançado em 1993 para o Super Nintendo, cuja versão para a América Latina teve o nome de Super Copa e no Japão, Ramos Rui no World Wide Soccer, em homenagem ao jogador brasileiro que fez muita fama no país asiático. Enquanto que jogos com o nome de craques não foram tão bem nessa geração, como os dois jogos do Pelé! para o Mega Drive e Zico Soccer, para o Super Nintendo, surgiram duas franquias que ainda hoje são relevantes:



➤ International Superstar Soccer Deluxe (Mega Drive)

FIFA International Soccer, desenvolvido pela Extended Play e lançado originalmente em 1993 pela EA Sports.

Enfim, chegamos à era dos 32 bits (e 64 bits), que finalmente trouxe gráficos

Emprestava visão diagonal do Goal! e alterava seu ângulo. A partir da versão 95, essa exclusiva para Mega Drive, passamos a contar com vários clubes e, na versão seguinte, passa a ter jogadores com nomes reais, porém, mesmo assim, a franquia perdeu espaço para o International Superstar Soccer (Jikkyou World Soccer), desenvolvido pela Konami, que adotou uma visão lateral e muito mais realista, além de uma jogabilidade melhor que os "FIFAs", cujo sucesso vinha definindo a cada versão. No final do mesmo ano, a sua continuação, International Superstar Soccer Deluxe, traria gráficos e jogabilidades ainda superiores e não ficaria somente no Super Nintendo, sendo distribuída também para Mega Drive e PlayStation.

realmente em 3D, ainda que os primeiros jogos, como FIFA '96, Worldwide Soccer e Actua Soccer não fossem de fato. A partir do FIFA: Road to World Cup 98 é que os games começaram a ter gráficos reais em 3D e a regra do impedimento de acordo com as regras da FIFA, além de contar com um volume bem maior de seleções. A Konami também investiu nessa área com a série Winning Eleven (Pro Evolution Soccer) no Playstation, que de início contava com times da J-League, o campeonato japonês por equipes e que em sua versão ocidental contava com seleções. O International Superstar Soccer ainda teve três versões excelentes para o Nintendo 64, mantendo praticamente a mesma estrutura do SNES, mas aos poucos essa série foi extinta, dando espaço à franquia PES, de mesma desenvolvedora.

Na entressafra e aproveitando o sucesso da série NBA Street, surge, em 2005, o FIFA Street, no qual as peladas são realizadas em quadras fechadas e o gol é apenas um detalhe. Infelizmente, a série chegou ao fim em 2012 e, como alternativa e também de vida curta, ainda que de menor qualidade, tivemos a franquia Backyard Soccer, sendo inclusive anterior ao FIFA Street, lançada originalmente para computadores em 1998 e sua última versão em 2008. Ainda mais antiga é a presença de uma pelada no 4 Soccer Simulators (ou Pro Soccer Simulator), lançado em 1988 para computadores e Nintendo 8-Bit.

A partir da sexta geração de videogames (Dreamcast, GameCube, Xbox, PlayStation 2), passamos a ter jogos cada vez mais realistas, com licenciamento de clubes e de jogadores, além de contar com mais modos de



jogo, como por exemplo, o de carreira, assumindo a posição de apenas um jogador para conseguir destaque no clube e ser vendido para um time maior.

Essa é a longa jornada do futebol nos games, com sua infinidade de movimentos e opções. Quem sabe numa próxima edição especial sobre Futebol possamos detalhar mais esses pontos?



➤ FIFA Street 3 (PlayStation 3)

A pixelated illustration of a soccer player in a yellow jersey with blue trim, celebrating with arms raised and mouth open. The background is a pixelated crowd in a stadium.

ANÁLISES

**RELEMBRE 21 JOGOS
QUE MARCARAM OS
VIDEOGAMES**



Em 1993, chegava a hora dos videogames saírem da várzea e o pontapé inicial foi na maior de todas as séries. Conseguir a licença e se chamar FIFA International Soccer foi um bom jeito de mostrar que falavam sério.

Lançado primeiro no Mega Drive, a surpresa já foi grande com tanta coisa na tela ao mesmo tempo. Jogadores muito bem animados, torcida mais ainda (sonoramente), controles precisos e ação que não parava nunca. Antes de começar, também havia muitas opções, que para muitos, era a primeira vez que ocorria em um jogo de futebol: o time que o game mostrava ter baixa velocidade realmente era lento; e, ao escolher uma formação (4-3-3, por exemplo), os jogadores eram organizados, de fato, nos lugares indicados. Se tudo isso estiver técnico demais para o seu gosto, não tem problema: desligue a marcação de faltas e os futebolistas estão livres para “descer a lenha”.

A versão para Mega Drive foi única, pois todas aquelas que vieram depois passaram por mudanças, que podem chamar de pontuais e que refinaram a coisa toda, mas, a meu

ver pioraram a experiência quando mexeram no time que estava ganhando. Ao menos, os erros e acertos foram anotados e muito bem usados na hora de fazer as continuções, como o FIFA 95, exclusivo no Mega Drive e, que espantou o mundo quando trouxe pela primeira vez clubes oficiais.

De todo jeito, os primeiros títulos de FIFA nos 16 bits foram jogos bem rápidos de aprender a se divertir e também de aprender a jogar, que acontece de forma natural, conforme a partida rola. Seu multiplayer de 2 jogadores (até 5 dependendo da versão) era a verdadeira atração, com a livre escolha onde cada um vai jogar, seja contra um amigo ou cooperativo, com todos contra a máquina para bagunçar geral a brincadeira.

O leitor, talvez, possa não entender toda essa empolgação colocada no texto e a razão disto é que essas coisas hoje tão corriqueiras, um dia não existiam e, se hoje existem, são graças a este pioneiro do ano de 1993.

FIFA International Soccer, um clássico que pode ser uma agradável surpresa para quem não o conhece e que levou o futebol de botão para o lugar em que hoje se encontra.



POR PEDRO SILVA

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™

©1995 KONAMI
ALL RIGHT RESERVED.
LICENSED BY NINTENDO

chegar –inevitavelmente– aos bugs e achar os lugares do campo de onde os chutes não tem defesa.

Coisa que à primeira vista parecia ser legal, mas não precisou de muito para que todas as partidas se tornassem um bate-rebate de gol de um lado e do outro, e que faziam placares de 2 dígitos. Se antes as disputas entre a galera da locadora já eram legendárias, foi nesse momento em que a coisa saiu de controle e a cada 30 segundos o grito de gol ecoava pela rua. Se muitos donos de locadora ficaram ricos com Superstar Soccer, essa repetição barulhenta até que foi um preço justo.

Seu carimbo de clássico foi merecido e muita gente pode falar que não tem como ficar ainda melhor. É nessa hora que surge um detalhe muito importante: a maioria de nós conheceu somente a versão americana. A japonesa, conhecida como Perfect Eleven, teve abertura, bateria pra salvar progresso, edição dos nomes dos jogadores e a narração não ficava só nas saídas de bola. Por que os americanos cortaram tudo isso nunca saberemos, mas para isso agora existe a internet.

Se podíamos ter certeza de uma coisa nessa época, foi que a Konami não errava nem se quisesse e, mesmo assim, um futebol com o seu nome ainda era uma novidade. Se era uma novidade boa ou ruim, só precisava de 2 minutos para descobrir e ser capturado pelo mais novo clássico do Super Nintendo.

É difícil até decidir por onde começar. Os gráficos que tinham jogadores bem grandes e diferentes entre si e um campo maior ainda? Ou som que fez uma trilha sonora matadora? As vozes e o ambiente do estádio? A jogabilidade que usava todos os botões do controle? Os modos de jogo? A velocidade em que as coisas aconteciam? O justo seria falar que foi um pouco de tudo e todos estes elementos foram utilizados na medida certa para criar um futebol inesquecível.

E que jogo. As primeiras partidas eram desengonçadas, aprender novos controles tem disso, mas já divertiam demais. Com o tempo, aprende-se a jogar direito e como fazer as coisas do jeito certo, e depois de alguns dias, vamos



Elifoot 98

por André Elias e Ricardo Correia
(c) 1998 Todos os direitos reservados

Autorizada apenas a distribuição livre e gratuita. A comercialização ou distribuição comercial, sob qualquer forma, é proibida sem autorização escrita dos autores

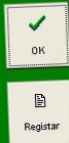
Registo para autor

Internet e-mail:
elias@ip.pt

World Wide Web:
http://www.ip.pt/~ip213368

Contacto telefónico (rede móvel):
De Portugal: 0936 - 278 16 33
Outros países: +351 - 936 - 279 16 33

Morada Postal:
Aparado 9011
1991 Lisboa
PORTUGAL



Quem teve um PC entre o final dos anos 90 e início dos anos 2000, com certeza, já jogou ou ouviu falar de Elifoot. Criado pelo programador português (e piloto de avião) André Elias em 1987, a primeira versão de Elifoot, cujas iniciais do sobrenome de seu criador batizaram o game (Eli + foot), começou como uma brincadeira para o ZX Spectrum, distribuindo disquetes do jogo entre os colegas. A premissa era bem simples, o jogador controlava um time de futebol, onde se podia escolher a escalação, esquema tático, comprar e vender jogadores, aumentar e diminuir salários, ampliar estádio e várias outras funções que um gestor de um clube de futebol deve fazer.

Mesmo não sendo o primeiro jogo do gênero, Elifoot é considerado o Pai dos Managers, por sua grande popularidade. Mas, há uma história um tanto quanto curiosa por trás desse jogo: anos depois, em certo dia, André Elias quis saber se alguém ainda falava de seu jogo lançado no final dos anos 80 e, para sua surpresa, descobriu que sua criação ainda estava viva! Na busca, ele encontrou uma foto, onde em um jogo pelo Campeonato Brasileiro de 1996, uma das torcidas provocava os rivais com uma faixa escrita: "Palmeiras, campeão só no Elifoot". A partir daí, o programador acabou descobrindo que no Brasil havia uma legião de fãs do seu jogo. Este fato, portanto, foi a motivação para que André Elias voltasse a desenvolver uma

nova versão. Então, em 1998, onze anos depois, é lançada a versão mais popular do manager: Elifoot 98. O jogo era pago e, mesmo que o valor não fosse alto, a pirataria rolou solta no Brasil. Era muito difícil encontrar alguém que pagou pelo jogo, a maioria conseguia alguma chave pirata e jogava, como se não houvesse amanhã. Por isso, Elifoot acabou não sendo um sucesso comercial, mesmo tendo uma legião de fãs por aqui, pois a maioria preferia ser adepto à pirataria, bastante característica da cultura de nosso país, no que tange a jogos e softwares, independentemente do custo ao usuário.

Em Elifoot 98, o jogador assume o papel de um dirigente e controla todas as ações do clube. Porém, o cartola não fica a vida toda naquele time, à medida em que o desempenho dele no comando da equipe melhora, surgem propostas de outros clubes melhores (ou não) e cabe ao jogador decidir se abandona o projeto atual para começar outro, ou não. Além do mais, aqui se pode escolher o país em que vai jogar, embora o jogador sempre comece controlando time ruim e tem que se "virar nos 30" para conseguir subir de liga. Elifoot 98 marcou uma geração inteira de games de simulação no Brasil e existe, até hoje, em versões para Android e iOS. Vale muito a pena conferir quaisquer versões só para ter aquele gostinho de nostalgia.

1ª Divisão			
58161	CORINTHIANS	0 1	SÃO PAULO Fábio
85000	SANTOS	0 0	BOTAFOGO
53938	FLA	2 1	PALMEIRAS Cesinha
37929	FLAMENGO	1 0	VASCO DA GAMA Lucio 67'
2ª Divisão			
50000	ATLETICO MG	0 2	INTERNACIONAL Arilson 47'
28255	PORTUGUESA	1 1	CORITIBA Paulo Roberto 65'
40000	GREMIO	1 1	BOCA JUNIORS Gauchinho 59' (pen.)
27733	JUVENTUDE	1 1	PONTE PRETA Adilson 44'
3ª Divisão			
25839	CRUZEIRO	2 1	AVAI Chulapa 70'
25000	CEARA	1 1	CRUZEIRO Stênio 56'
17959	FIGUEIRENSE	0 0	ATLETICO GOIÁS Gilberto 31'
21326	SPORT	3 0	GOIAS Cassio 73'
4ª Divisão			
11920	LIBERDADE	3 1	GUARANI Sandro Gomes 80'
6184	BAHIA	2 1	BRAGANTINO Everton Luis 67'
6233	CRICULMA	0 2	VITORIA Marconi 67'
5525	ATLETICO PR	0 1	JUVENTUS-BR Luizão 71'

POR ALEXANDRE WOLOSKI



É difícil falar de Winning Eleven e não escorrer uma lágrima no canto do olho por conta da grande nostalgia que esse título traz. Quando se falava em jogo eletrônico de futebol no final dos anos 90 e início dos anos 2000, não havia outra resposta na ponta da língua, de 9 a cada 10 jogadores, que não fosse Winning Eleven (ou “Wing Eleven” para os mais chegados).

A série surgiu ainda em 1996, com o jogo Goal Storm para PlayStation, também conhecido como World Soccer Evolution Eleven. O jogo foi desenvolvido pela Konami e lançado em janeiro daquele ano. Ali começava o legado do que viria a ser Winning Eleven e Pro Evolution Soccer. Com uma jogabilidade dinâmica, podíamos passar, correr, dar carrinho, desarmar sem falta e fazer muitas modificações na tática da equipe. Tudo isso com ótimos gráficos e movimentos inovadores das câmeras. Pouco mais de um ano depois, tivemos o lançamento de Winning Eleven 97 (ISS Pro na Europa), que aprimorava tudo do jogo anterior e começava, aos poucos, a se tornar a preferência de todo mundo. Mas, foi em 1998, com o lançamento de Winning Eleven 3 (ISS Pro 98 na Europa), em celebração à Copa do Mundo, que a franquia caiu no gosto do público.

Com o lançamento de Winning Eleven 4 (ISS Pro Evolution), um ano depois, foi que a franquia se firmou no mercado e consolidou sua preferência entre quase todos os apreciadores de games de futebol. Nessa versão, temos a famosa Master Liga, onde o jogador escolhia um time que vinha com jogadores ruins e desconhecidos e começava a disputar as partidas para conseguir contratar jogadores melhores e, assim, montar uma equipe competitiva para desafiar seu amigo mais tarde. Este modo acabou sendo muito popular e existe até hoje, porém muito mais complexo e aprimorado, nos títulos atuais da franquia.

Um ano e meio após o sucesso de WE 4, a Konami muda sua estratégia para angariar mais adeptos e, a partir de agora, no mundo todo, menos no Japão, o jogo viria a se chamar Pro Evolution Soccer. A partir daí, PES se torna um fenômeno comercial, dominando todo o mercado de jogos eletrônicos de futebol durante uma década, até o seu maior concorrente FIFA, entrar forte na jogada e passar a competir de igual pra igual com ele.





Em Actua há duas opções de jogo: Ação e Simulação, o primeiro “mais arcade” e o segundo mais realista, com jogadores se cansando. Neste modo, existe também a possibilidade de alterar a tática e realizar substituições. No entanto, um ponto bastante negativo na Simulação é a percepção de que estamos jogando hóquei em um campo ensaboado, você patina “pra caramba”, sem contar que os controles de passe são desbalanceados: por vezes você vai dar um passe e o jogador lança a bola pra longe, ao menos os chutes são mais calibrados.

Actua Soccer foi lançado em 1995 para plataformas Sega Saturn, Playstation e PC pela desenvolvedora britânica Gremlin. A versão americana para Saturn foi chamada de VR Soccer '96.

A franquia de futebol durou apenas 3 jogos, lançados nos anos de 1995, 1997 e 1998 (além de uma versão em Java para celulares em 2006), embora tenha dado início a uma série de jogos de outros esportes, tais como: Actua Tennis, Actua Ice Hockey, Actua Pool (sinuca) e Actua Golf, sendo este o último a ser produzido.

Trata-se de um jogo relativo a sua época, contando com 44 seleções nacionais e quatro modos de jogo: Amistoso, Liga com todos os 44 times se enfrentando, Prática com somente um time em campo, Copa com eliminatória simples e sem a participação de todas as equipes.

Actua Soccer está disponível na Steam e no GoG (Good Old Games), mas a minha recomendação é o Actua Soccer 3, último jogo da franquia (1998), disponível para PS1 e PC, sendo uma versão muito mais completa, contando com um volume grande de clubes (fictícios) e seleções, inclusive com equipe femininas.



POR PEDRO SILVA



©1996 COPYRIGHT SUNA CO.
DISTRIBUTER UNICO



Imagino que esse tenha a mesma história em qualquer lugar: apareceu do nada num belo dia e conquistou a galera na época de Marvel Super Heroes e Street Fighter Zero. Isso fala muito a seu favor. As partidas aconteciam em qualquer lugar que houvesse a possibilidade de colocar 5 jogadores para cada lado e rolar a bola.

Muita loucura acontece nesse curioso campeonato mundial de pelada, que não sabíamos que precisávamos até o jogarmos. Podemos dizer que NBA Jam alimentou essa vontade e Back Street Soccer, lançado em 1996 para os fliperamas, veio para suprir essa fome!

Afinal, os gráficos foram "emprestados" do game para Neo-Geo, Street Hoop, a música de Fresh Prince (Will Smith só para os amigos próximos) e a jogabilidade muito básica: sem saídas de bola ou faltas, e um critério aleatório nos dava uma barra

pra encher e dar um super chute sem defesa, o que era inútil na maioria das vezes, já que os bugs permitiam outras formas de marcar gols sem erro.

Tremendamente divertido, suas partidas duram o tempo certo e são muito animadas com a mistura de música e os gritos "OLÊ OLÊ OLÊ OLÊ". Tudo isso vai te deixar com aquele sorriso no rosto logo ao "inserirmos a ficha".





Desenvolvido pela A-Max e lançado pela Capcom em 15 de setembro de 1994, exclusivamente para Super Nintendo, Capcom Soccer Shootout é uma ótima pedida entre os inúmeros jogos de futebol da década de 90. Lançado, originalmente, no Japão como J.League Excite Stage '94, o jogo contava apenas com as equipes que participavam da liga japonesa de futebol, mas quando foi enviado para o ocidente, a Nintendo licenciou o jogo para conseguir utilizar as seleções e se adaptar aos padrões da época.

A premissa do jogo é bem simples, você pode escolher entre 12 seleções, onde cada uma delas possui seus pontos fortes e fracos. No quesito jogabilidade, ele se parece muito com os outros jogos da época, como Super Sidekicks e Soccer Champ, onde você pode passar a bola, roubá-la do adversário, cabecear e finalizar. Talvez o ponto mais forte desse game seja a possibilidade de controlar vários jogadores ao mesmo tempo na partida, na qual você pode mover



sua zaga para se proteger durante um ataque, recurso que é utilizado até hoje nos jogos atuais.

O game ainda contava com o modo de jogo em quadra (indoor), pouco comum na época, onde não existia saída de bola e você poderia treinar várias táticas e jogadas. Com certeza, Capcom Soccer Shootout foi um dos grandes destaques em seu tempo.



キャプテン

VOL. II スーパーストライカー

● KICK OFF
CONTINUE

© YŌICHI TAKAHASHI · SHUEISHA
TV TOKYO CH. 12 · TSUCHIDA PRO
© TECMO 1990



Antes de Super Campeões sair na TV contando a trajetória de Oliver Tsubasa, o Famicom já recebia o segundo jogo da série. Misturando RPG com simulação, controlamos o jogador em posse de bola com o direcional, e seus passes, chutes e carrinhos a partir de menus. O game contava ainda com as belas cutscenes do Tecmo Theater, a exemplo de Ninja Gaiden.

Quem pôde jogar este jogo na época e conseguia superar a barreira dos comandos e passwords em japonês simplesmente não largava o cartucho. A exemplo do mangá, Tsubasa defende times como o São Paulo Futebol Clube e a Seleção Japonesa de juniores em uma trajetória na qual equipes e jogadores cada vez melhores entram em seu caminho.

Jogadas como o chapéu especial de Tsubasa ou o Tiger Shot de Hyūga eram um espetáculo à parte. Além disso, cada time tinha sua trilha sonora, que tocava durante sua

posse de bola, assim, sabíamos que havíamos roubado a bola antes pela música e depois pelo vídeo, o que acrescentava uma emoção e uma tensão épicas ao jogo.

Captain Tsubasa 2: Super Striker foi desenvolvido e lançado pela Tecmo, no ano de 1990, para o Famicom.



POR DANIEL TALUDE

Head-On Soccer

©1995 U.S. GOLD INC.
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.

GAME SELECT

TOURNAMENT

OPTIONS

RESUME



Fever Pitch Soccer (ou Head-On Soccer, nos EUA) foi lançado em 1995 para Mega Drive, Super Nintendo e Atari Jaguar, pela U.S. Gold, famosa pelos games de jogos olímpicos. Trata-se de um jogo com visão isométrica e que “bebe” do primeiro FIFA International Soccer, mas com ângulo invertido em relação a este. O jogo possui 51 times e dois modos apenas: Exibição e Torneio. Enquanto na exibição os times têm vários jogadores estrelados, no modo torneio eles são adquiridos, em um total de 9 opções, podendo reforçar o time.

O torneio é disputado, inicialmente, por continentes: Ásia, África, Europa e América, para, por fim, enfrentar a final de Copa e o time All-Star. Os jogadores têm algumas habilidades especiais, como chutes superpotentes. As versões entre si têm poucas diferenças, como as setas que indicam o

seu local de ataque. Trata-se de um jogo em estilo arcade, bem simples, com quatro tipos de campo diferentes com a bola funcionando de forma única em cada um deles.

Fever Pitch Soccer não é um jogo que fez sucesso, mas, ainda assim, divertido!



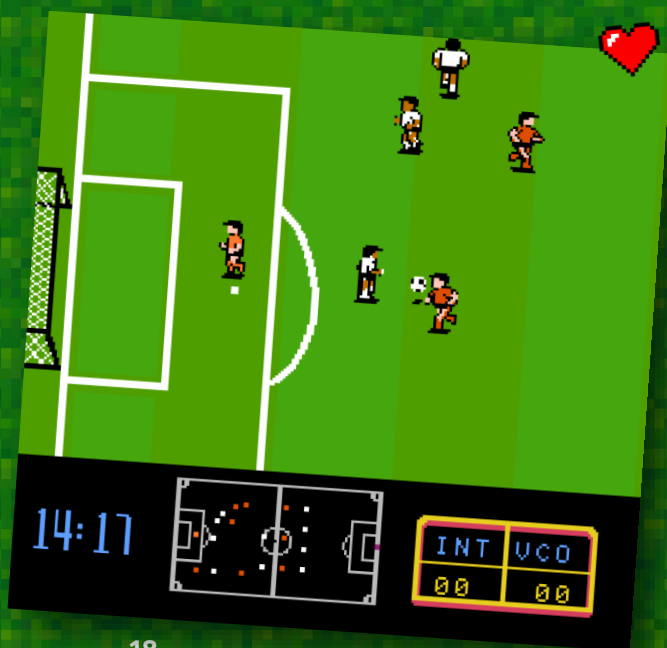


O primeiro jogo de futebol com clubes brasileiros. Com esse mote, surgia nos anos 90 o jogo Futebol da Milmar. Um jogo que de original não tinha nada, além da incrível possibilidade de jogar com os times nacionais. Ele era uma adaptação do jogo Ultimate League Soccer que, por sua vez, era um clone de um jogo japonês, chamado AV World Soccer. Um jogo com muitas garotas bonitas em trajés pouco familiares, comemorando o resultado das partidas.

Podia-se escolher entre oito times brasileiros, sendo eles: Internacional, Flamengo, São Paulo, Vasco, Corinthians, Palmeiras, Fluminense e Santos. O uniforme era escolhido pelo próprio jogador, enquanto que o do adversário era aleatório no modo 1 jogador. Com isso, algumas "confusões" poderiam acontecer, com times rivais aqui no Brasil jogando com cores adversárias. A jogabilidade em Futebol Milmar era bem simples, com comandos no botão A (chute e carrinho) e B (passe e troca de jogador).

A música é repetitiva e já na terceira partida dá para cansar. Não tem faltas e o goleiro é comandado pelo próprio jogador.

O jogo em si não era tão legal, mas imagine uma criança nos anos 90 jogando com seu time de coração pela primeira vez. Era simplesmente fantástico! Vale conhecer ou jogar novamente pela nostalgia.



POR DANIEL TALUDE



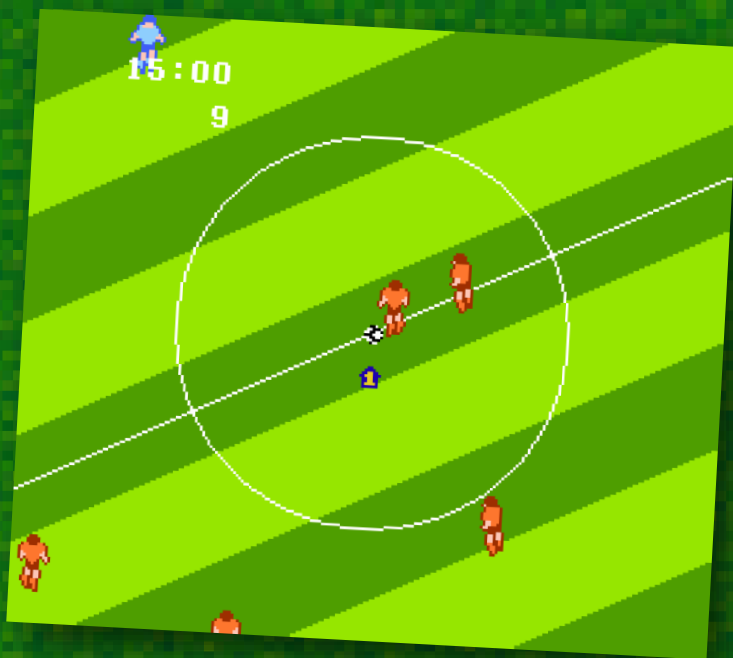
Goal! (no Japão, Moero!! Pro Soccer) é o primeiro jogo de futebol da Jaleco para o NES e que também obteve versão para Game Boy, além de uma versão bem diferente para o Super Nintendo.

O game, lançado no final 1988, foi pioneiro no gênero ao implementar a visão isométrica e apresenta uma jogabilidade dinâmica no Nintendinho, contando com 16 times no modo Copa do Mundo. De uma forma pouco usual, não há um modo amistoso para 1 jogador, somente para dois! E, bizarramente, em cada modo há times diferentes.

No modo Copa do Mundo, pode-se escolher entre 16 times divididos em 4 grupos, seguindo o regulamento da Copa de 86, com fases eliminatórias, ao contrário da Copa de 82 que foi em grupos.



O modo Shoot Competition é baseado no arcade Dynamic Shoot Kyousou, no qual se escolhe entre Pelé, Beckenbauer e Maradona para uma competição de chutes e, por fim, o modo Copa tem eliminatórias simples, com cidades americanas. Na versão japonesa, são times da Japan Soccer League, "pai" da J-League. Goal!, ou Moero!! Pro Soccer, é um jogo bem divertido, um dos maiores clássicos do gênero do NES!



POR ALEXANDRE WOLOSKI

KONAMI'S SOCCER

©KONAMI 1985



PLAY SELECT

1PLAYER
2PLAYERS

havia a possibilidade de passar, chutar e dar carrinho, o que tornava-o bem difícil. Uma curiosidade interessante e muito engraçada é que em Konami's Soccer todos os jogadores possuíam bigode.

Mesmo sendo um game bem primitivo, temos aqui o precursor de International Superstar Soccer e Pro Evolution Soccer, dois títulos que viriam a ser fenômenos de vendas e popularidade em suas épocas.

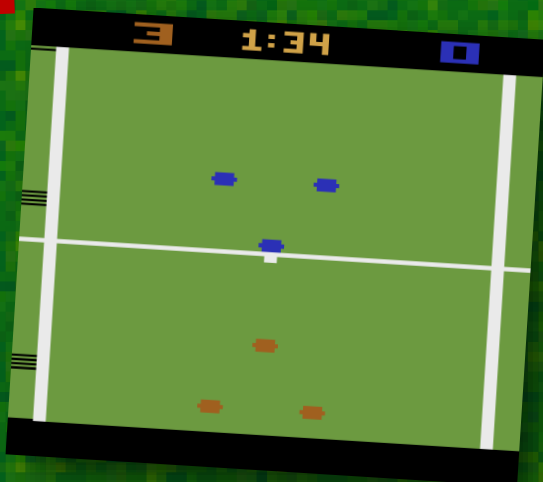
Temos aqui, talvez, o principal responsável por uma grande leva de ótimos títulos que viriam a ser lançados pela Konami nos anos 90. Konami's Soccer foi lançado pela desenvolvedora japonesa em 1985, exclusivamente, para o console MSX, da Microsoft. Ele foi o primeiro jogo de futebol produzido pela empresa e é considerado o embrião do que viria a ser o International Superstar Soccer, o jogo de futebol mais emblemático da década de 90.

Ao iniciarmos o jogo, já nos deparamos com o menu de escolha, onde podemos escolher primeiramente o nível de dificuldade do CPU, o tempo de jogo, o nome do jogador e as cores do seu time, pois aqui não haviam seleções ou clubes, apenas jogadores iguais que eram diferenciados apenas pelas cores.

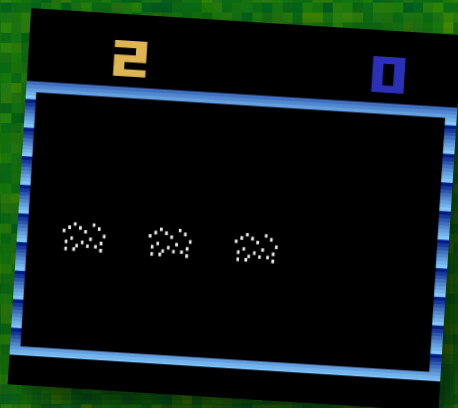
Como o MSX era um console que possuía apenas dois comandos de ações, além dos direcionais, no jogo só



POR DANIEL TALUDE



Em Pelé's Soccer, há 54 modos de jogo, sendo 27 para dois jogadores (do número 1 ao 27) e para um jogador os 28 restantes, onde o jogador pode se escolher o tamanho do gol, se vai ter saída de bola pela lateral ou pela linha de fundo ou não e também a dificuldade do time adversário. Não é um jogo ruim, mas é bem mais simples que o RealSports Soccer, que também contava com três jogadores e não possuía goleiro. Ah! E não busque os dois jogos do Pelé que saíram para o Mega Drive, esse jogo para Atari é bem melhor!





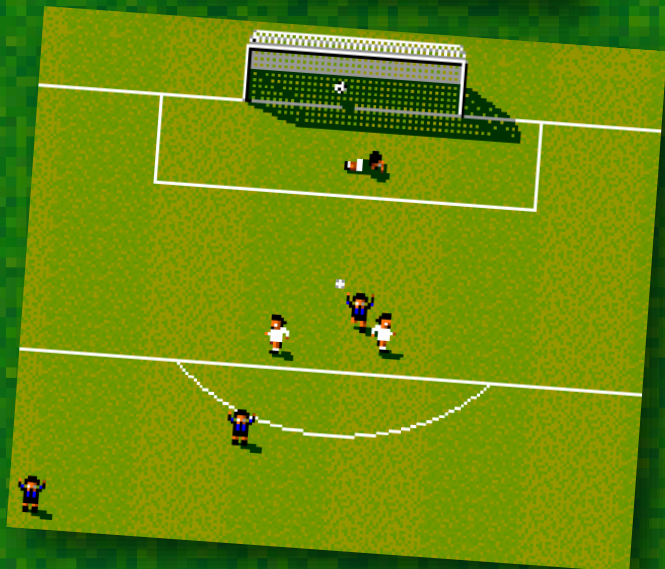
Não podemos esquecer de mencionar a brilhante música de Jon Hare, "Goal Scoring Superstar Hero", que também foi usada no Sociable Soccer, um sucessor espiritual. Se encontrá-lo por aí, pegue-o.

Curiosidade: atualmente, há uma versão de Sensible Soccer disponível com a temporada 2016-17, de graça, na internet.

Sensible Soccer é um jogo lançado originalmente para Amiga, no ano de 1992, e que teve versões para PC e Atari ST. É um jogo com visão vertical, mas que, ao contrário de outros jogos nesse formato, funciona muito bem. Os personagens são bem pequenos, porém são bem movimentados e usam somente um botão para o chute, passe e cabeçada.

O jogo teve algumas continuações, mas Sensible World of Soccer seria a versão definitiva do jogo original, com modos adicionais, cuja última versão cobriu as temporadas de 97-98, quando o Amiga estava em baixa e os videogames 32 bits já estavam disponíveis no mercado.

Há seleções nacionais, equipes de todo o mundo e com nomes e escalações engraadinhas para serem jogadas, além de vários modos de jogo disponíveis: amistoso, temporada e carreira, tendo último como o principal, onde podemos escolher ser o técnico ou jogador (ou até ambos), sem falar da possibilidade de se criar campeonatos.





Os jogos de futebol de SNES anteriores a Striker podem ser bonitos, ter gritos de torcida e até mesmo escalações oficiais em alguns casos, mas a grande novidade que chegou em 1993, com este jogo da Rage Software, foi a liberdade no controle da pelota oferecida ao jogador.

Striker foi febre entre a molecada por permitir, também, campeonatos com até 64 seleções diferentes, tanto em mata-mata quanto por pontos corridos. Poder definir as cores do uniforme, o nome do time e dos jogadores (e salvar!) permitia campeonatos inesquecíveis!

Neste cartucho era possível dar toques curtos, fazer lançamentos, enfiadas de bola e cruzamentos com ou sem curva. Gols, então, nem se fala! Striker permite gols de fora da área, de falta, de cabeça, de bicicleta, sem ângulo, sempre dependendo da habilidade e criatividade do jogador. Os bonecos são pequenos e a velocidade de jogo é alta, mas a possibilidade de comandar os lances e o efeito na bola coloca o "incredible control" do ISS Deluxe, por exemplo, no chinelo!



ULTIMATE SOCCER



PROGRAMMED BY
RAGE SOFTWARE LTD.

COPYRIGHT '93 SEGA
ENTERPRISES LTD.

Pois, mesmo com a limitação do Master System, a diversão é garantida. Ultimate Soccer possui uma grande quantidade de times, 2 tipos de competição (Ultimate Cup ou Ultimate League), disputas de pênaltis, movimentação fluida, boa visão aérea, diversos ajustes na formação tática e controles simplificados. O game foi distribuído pela Sega e desenvolvido pela Rage Software, a mesma do jogo Striker, para SNES, lançado dois anos antes.

Era o início do longínquo ano de 1994, numa época em que a molecada só queria saber de Copa do Mundo e jogos, como Sensible Soccer, Super Futebol ou Super Futebol 2, já não supriam as necessidades das ávidas mãos dos proprietários de Master System. Fomos surpreendidos, então, por Ultimate Soccer, que já esbanjava beleza e um ótimo acabamento em sua caixa e manuais.

Foi uma grata surpresa desde o instante em que abrimos a tela principal, contemplamos a logotipo e o menu, até a trilha sonora. Há muitos elementos e as animações em determinados momentos da partida são um show à parte, seja ao fazer um gol com a bola rolando, errando ou acertando um pênalti, seja recebendo um cartão do juiz.

Se você é um apaixonado pelo console de 8 bits da Sega e não conhece essa pérola futebolística, fica a dica.





Quem é fã da SNK, das máquinas de arcades e do Neo-Geo, com certeza se lembra dessa série de games. Super Sidekicks foi o primeiro jogo de videogame do gênero de futebol lançado pela SNK, bem como o primeiro do gênero para o Neo-Geo. A série se destacou nos fliperamas nos anos 90 e até hoje é lembrado como referência do gênero.

Seu grande ponto forte é a utilização de elementos diferenciados para a época, como mudanças de tela no meio da partida, aviso para facilitar a jogabilidade e até mesmo diferenças nas habilidades dos jogadores, fator que estava sendo implementado aos poucos nos jogos da época.

Outro diferencial desse jogo é que cada jogador possuía uma habilidade diferente que era atribuída a sua aparência, por exemplo:

o jogador de cabelo curto utilizava mais jogadas corpo a corpo do que o jogador de cabelo longo.

Super Sidekicks contava com 12 seleções divididas em dois grupos, onde eles disputavam pelo título da SNK Cup, onde a grande diferença entre as equipes era o esquema tático durante as partidas.



POR DANIEL TALUDE

SUPER SOCCER CHAMP

TAITO
©TAITO 1992
LICENSED BY NINTENDO

Super Soccer Champ (ou Hat Trick Hero, no Japão, e Euro Football Champ, na Europa) é um jogo de futebol, lançado originalmente no arcade, em 1992, desenvolvido pela Taito, cuja versão mais famosa foi a de Super Nintendo, além de ter versões para os computadores Amiga e Commodore 64. O jogo conta apenas com 8 equipes nacionais, no qual se pode escolher a sua figura como técnico. Nos arcades, o tamanho dos jogadores na tela é bem maior que na versão do SNES.

O maior destaque do jogo é o árbitro, que também exerce a função de bandeirinha quando a bola sai, ele é bem gordinho e vive tomando tombos, principalmente na versão de Super Nintendo, onde ele cai com maior frequência.



Só há um modo arcade, no qual o time do jogador enfrenta 6 dos 8 equipes. É difícilíssimo fazer gols nesse jogo, sem contar que não vale a pena carregar a bola, ela tem de ser tocada rapidamente para chegar perto no gol e marcar, se você conseguir. Há também super chutes, mas quase impossíveis de serem acionados.

Super Soccer Champ é um jogo não tão bom quanto poderia ser, mas com prática pode se tornar divertido.



TECMO CUP — SOCCER GAME —

KICKOFF
CONTINUE

TECMO, LTD. 1992

LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.



Lançado para o NES no ano de 1992, Tecmo Cup Soccer Game foi o penúltimo jogo desenvolvido para o sistema pelas mãos da Tecmo. Usando o mesmo sistema revolucionário que deu vida a série Ninja Gaiden, o jogo se esbaldou em cenas cinematográficas de qualidade que primavam em expressar o sentimento de um time disputando a liga estudantil americana. Baseado no jogo Captain Tsubasa, lançado quatro anos antes no Japão, Tecmo Cup chegou ao mercado americano muito atrasado, sendo, inclusive, um fator determinante para a recepção fria que o título recebera.

O jogador inicia sua batalha com o time de Robin Field, o Razors, na liga estudantil americana. O prodígio filho de Terry Field precisa conduzir sua equipe ao título do campeonato. Com um esquema de jogo bem peculiar, o jogador precisa tomar ações dentro da partida.

Tecmo Cup Soccer Game não é simplesmente um jogo de futebol, ele vai mais além, ele vai atrás de um objetivo e você ajudará Robin a conquistar esse sonho de disputar o Campeonato Mundial juvenil da Tecmo.



POR ALEXANDRE WOLOSKI

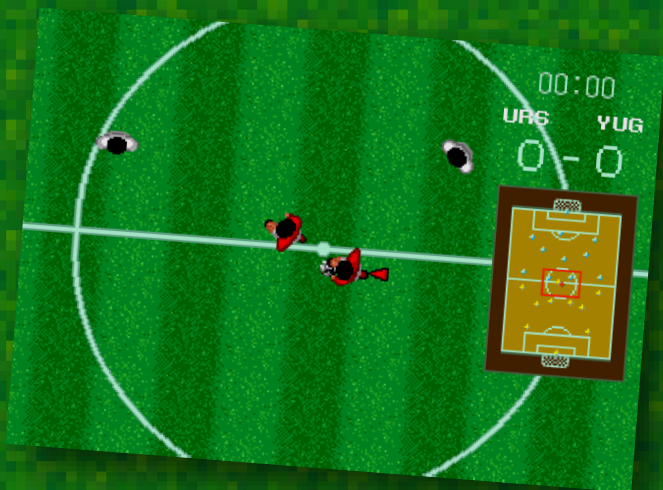


Temos aqui um dos primeiros jogos do gênero lançado para Mega Drive. World Championship Soccer foi lançado em setembro de 1989 e desenvolvido e publicado pela SEGA, o que o tornou disponível somente para seu console, ZX Spectrum e DOS. O título acabou sendo comercializado a um preço bem abaixo dos padrões da época por conta de um pequeno detalhe: ele foi criado antes da queda do comunismo na União Soviética e do fim da Alemanha Ocidental, com a queda do muro de Berlim, ou seja, esses dois países eram jogáveis, mas não existiam aqui fora.

A melhor equipe do World Championship Soccer, obviamente, é o Brasil. Na época, a seleção canarinho era reverenciada e motivo de medo nos adversários. O jogo também foi conhecido na época como Sega Soccer e World Cup Italia '90, sendo mais um jogo baseado na Copa do Mundo de 1990.



O jogo apresenta uma visão aérea do campo e não havia faltas, substituições ou quaisquer táticas ou formação, era algo bem primitivo mesmo. Para iniciar o jogo, bastava escolher um país da sua preferência, sendo que as equipes eram definidas por uma escala de qualidade de 1 a 5, sendo 1 a pior e 5 a melhor, tudo isso baseado em quatro atributos: velocidade, habilidade, defesa e goleiro.



US GOLD presents WorldCupUSA94™

Na época em que o jogo de futebol estava na transição de "joguinho" para uma coisa mais séria (graças à chegada do primeiro FIFA, em 1993), o lançamento oficial do jogo da Copa do Mundo de 94 fez feio. Se suas duas chuteiras ainda estavam na "categoria amadora", o merchandising mostrava seriedade (e olhe lá), pois somente o evento foi licenciado, os jogadores não.

De positivo, dá pra apontar que podemos editar muitos elementos, como nomes de jogadores e uniformes. E dentro de campo, não é nada muito diferente do que se via na época: visão aérea e vertical. Mas, primeiro temos que conseguir chegar ao gramado, o que é um grande problema aqui, pois temos que atravessar por diversos menus que utilizam ícones ao invés de textos e são tantos, que até hoje, ainda não é possível dizer num review completo tudo o que tem nesse jogo.

O que se viu em World Cup USA '94 foi uma tentativa de repetir a fórmula de um "Sensible Soccer" que queria ser Striker" e o chute foi para bem longe do gol, como o de Roberto Baggio na final contra o Brasil. É o que dá pra esperar de algo feito pela dupla Tiertex e U.S. Gold que em 1990 nos presentearam com Strider 2...



COPA DO MUNDO

JOGOS QUE HOMENAGEARAM AS COPAS DO MUNDO DE 1986 ATÉ 2018

Por Daniel Talude

A necessidade de fazer um jogo sobre a Copa do Mundo surgiu a partir da ideia de alinhar o produto a uma marca que já era forte nos anos 80. Então, aproveitando o sucesso dos computadores na Europa, a U.S. Gold e a Artic Computing foram as primeiras a negociar o licenciamento com a FIFA. Atualmente, os direitos da Copa estão com a EA Sports e, além dos oficiais, também vamos falar também de jogos não oficiais, mas que são relacionados ao principal torneio. Aqui abrangerem os anos de 1986 a 2018. Será uma longa jornada:

Copa do Mundo de 1986 – México



Na Copa de 86 que teve como campeã a Argentina foi lançado **World Cup Carnival** exclusivamente para computadores: Amstrad CPC, Commodore 64 e ZX Spectrum, os dois primeiros vinham apenas 10 times e no último o set da copa estava completo, enquanto nos outros eram selecionados oito dos times. A jogabilidade também muda para o ZX Spectrum, mas só com um botão demonstra a simplicidade do jogo. Uma curiosidade: apesar de o jogo ter saído somente na Inglaterra, tem a torcida do Fluminense na capa!

Copa do Mundo de 1990 – Itália

Numa das copas mais sonolentas da história e que a Alemanha levou o título, tivemos dois jogos: o primeiro para computadores, **World Cup Soccer: Italia '90** feito pela Virgin Mastertronic para Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, MSX e ZX Spectrum, ele foi um jogo advindo de outro jogo, World Trophy Soccer da Mastertronic, Quem liberou a licença da Copa não foi a FIFA em si, mas sim a Olivetti (lembra-se, máquina de escrever?) que era uma das patrocinadoras da copa. A visão era do alto e 3D nos pênaltis.

Para consoles foi lançado pela Sega o World Cup Italia'90, no qual a versão de Mega foi bem popular no Brasil (World Championship Soccer ou Sega Soccer e no Brasil, Super Futebol) com visão aérea e jogabilidade boa pra época (sem faltas e impedimento, aliás). Além do Mega, também foi portado para computadores como MS-DOS e Amiga, com 24 seleções. A versão para Master System saiu somente em 1991 (sim, depois da Copa) e possui 32 seleções para escolher, campo minúsculo e a disputa de pênaltis mas rápida da história. Foi lançada no Brasil como Super Futebol II. Além deles, foram lançados três jogos sem a licença: Italy 1990 (ou World Class Soccer) da US Gold e



da Tiertex para computadores, licenciadoras oficiais das Copas 1986 e 1994, Italy'90 Soccer para Commodore 64, exclusivo para a Itália e "Italia 1990" da Codemasters para Amiga e Atari ST que tem até treinamentos!

Copa do Mundo de 1994 – Estados Unidos

Nem precisa falar quem ganhou essa Copa, né? A cargo do jogo ficou o mesmo pessoal da Copa de 86 e do jogo não oficial da Copa de 1990: Os estúdios US Gold e Tietrex. Pense em algum console ou computador da época. Pensou? Pois é, o jogo foi lançado pra ele: Mega Drive, Sega CD, Super NES, Master System, MS-DOS, Amiga, Game Gear e Game Boy. A US Gold já era conhecida aliada da Sega, como quando saiu o Olympic Gold'92, por isso ganhou versões para cada um de seus consoles.

A jogabilidade não era boa e meio que absorveu o estilo da série Kick Off, com a visão de cima, mas o jogo em si é bem fraquinho. Não há praticamente texto e as opções são selecionadas com imagens do Striker, o cachorro mascote da Copa. Além das 24 seleções da Copa tínhamos 8 times a mais que podiam ser selecionados para formar a sua versão da Copa e ainda não haviam jogadores com nomes reais.

De jogos não oficiais (e sinceramente, melhores que o oficial) lançados somente para **Super Famicom: Super Formation Soccer 94** que foram dois jogos: World Cup Edition, lançado bem antes da Copa, após a Copa foi atualizado para World Cup Final Data, com os dados atualizados, uma sacanagem desse jogo foi a alteração da Coreia do Sul pelo Japão na Copa do Mundo, muito devido a Tragédia de Doha e a eliminação da seleção. Além disso, outros jogos como Pele! World Tournament Soccer também tinham os mesmos times e grupos da Copa e o World Tournament Soccer II da Sensible Software e da Sega também somente para o Mega que permitia jogar as Copas de 1986, 1990 e 1994.

Copa do Mundo de 1998 – França

Nessa Copa, o Brasil perdeu para a França na final e que também teve o caso Ronaldo. É o início do domínio da Electronic Arts nos jogos de futebol oficiais da Copa. O primeiro jogo lançado foi FIFA Soccer'98: Road to World Cup com cerca de 172 seleções nacionais que disputaram as eliminatórias, foi lançado para Microsoft Windows, Game Boy, Mega Drive, Super Nintendo, Sega Saturn,



TEAM MENU

TIME03



GERMANY

FORMATION
3-5-2



PUSH
START

CREDITS 02

PlayStation e Nintendo 64. As versões de 8 e 16 bits seguiam as versões anteriores, com a mesma jogabilidade das anteriores (a de Game Boy inclusive não possui os tradicionais clubes e nem jogadores reais) e a de 32 bits e 64 bits possui inclusive um modo de futebol indoor advindo da versão de 97 e é o primeiro jogo a ter as regras do impedimento apuradas.

Alguns meses depois é lançado o jogo oficial, World Cup 98, com todas as seleções e jogadores que disputaram o campeonato, usa uma engine melhorada do FIFA 98 e o futebol indoor não está mais incluso no pacote, além disso o jogo possui um modo clássico, na qual se podem jogar as finais de campeonatos anteriores em tom sêpia ou preto e branco. Houve outros jogos licenciados, ambos pela Konami: International Superstar Soccer 98 (abreviado ISS98 e no Japão lançado como

Jikkyou World Soccer: World Cup France '98) exclusivo para o Nintendo 64 e contendo os kits oficiais da copa, mas com os times corretos somente na versão europeia e para Playstation; International Superstar Soccer Pro 98 (abreviado ISS Pro e lançado no Japão em três versões: League Jikkyou Winning Eleven 3, World Soccer Jikkyou Winning Eleven 3: World Cup France '98 e World Soccer Jikkyou Winning Eleven 3 Final Ver.) ambos em sua versão ocidental possuindo o colombiano Valderrama na capa e traziam a Copa na versão japonesa a partir da segunda versão do jogo e com os times com escalações reais, assim como o Stade de France.

O Winning Eleven 3 é o início da saga do Winning Eleven/PES em relação a jogabilidade. Mais dois jogos com relação a Copa 98: **Neo Geo Cup 98: The Road to the Victory** da SNK para arcade/Neo Geo que

era uma versão da Copa que não passava de uma versão melhorada de Super Sidekicks 3, há outros campeonatos regionais de seleções disputados entre os anos de 96 a 98. O jogo foi lançado para Neo Geo Pocket tanto em colorido quanto em preto e branco, em versão bem diferente, vertical. Encerrando, também teve o VIVA Football (ou VIVA Soccer ou ainda 20 Reiki Striker Retsuden ou Absolute Football) para Playstation que permitia jogar qualquer Copa entre 1958 e 1998, o jogo não possui narração e são os jogadores que falam pedindo a bola. Não é o melhor jogo, mas vale apenas conhecer.

Copa do Mundo de 2002 – Coreia do Sul e Japão

E mais uma vez deu Brasil! 2002 **FIFA World Cup**, lançado para Windows, PlayStation, PlayStation 2, Nintendo GameCube e Xbox possui um misto das engines do FIFA Football 2002 e FIFA Football 2003 e contava com a barra de energia para medir os chutes e lançamentos (detalhe que o FIFA International Soccer para Super Nintendo já tinha essa funcionalidade). O game continha as 32 seleções classificadas para a Copa do Mundo, 6 seleções continentais e ainda as 68 que não se qualificaram (incluindo a seleção de Samóia Americana, que um ano antes levava a maior golada da história pela Austrália: 31 a zero!). Além de trazer estatísticas dos times na tela de escolha (ranking da FIFA, melhor resultado nas Copas anteriores, data de qualificação para a Copa), estádios da Copa, reações dos jogadores às jogadas, 2002 FIFA World Cup trazia uma melhor definição nos gramados e dos jogadores, tornando a experiência de repetir aquela triunfante final ainda mais real (naquela época, pelo menos!)

Curiosidade: o jogo foi proibido de ser comercializado na Alemanha, após o goleiro da seleção alemã Oliver Kahn ganhar o processo contra a EA Sports, alegando que esta não tinha autorização para incluí-lo no game, embora a EA tenha fechado contrato na época com o órgão que representa os jogadores – FIFA.

Copa do Mundo de 2006 – Alemanha

Nesta Copa tivemos a Itália como campeã e o jogo oficial, novamente lançado pela EA Sports, **2006 FIFA World Cup**, vendido para diversas plataformas, como GameCube, PC, PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 e posteriormente para Game Boy Advance, Nintendo DS, celulares (Java) e PSP. Contava com 127 seleções nacionais, todos os estádios da Copa e, além dos modos de Copa do Mundo e Eliminatórias, havia também o Desafio Global, no qual é possível disputar 40 partidas históricas da Copa, podendo desbloquear jogadores e seleções clássicas (as versões mais simples, como GBA, NDS, PSP e Java, não continham este modo). Ainda por cima, em 2006 FIFA World Cup era possível habilitar seleções continentais ao vencer o torneio com uma seleção do continente, exceto para seleções da Oceania. Ganhando com todas, era liberada a seleção mundial.



Outro destaque para o jogo é sua trilha sonora, com medalhões como "Hips Don't Lie" (Shakira & Wyclef Jean) e "Mas que nada" (Sergio Mendes), ainda contando com a participação do grupo brasileiro DuSouto com a faixa "Iê Mãe Jah".

Copa do Mundo de 2010 – África do Sul

Pela primeira vez na história das Copas, tivemos a Espanha como campeã e o jogo oficial do torneio, **2010 FIFA World Cup South Africa**, foi lançado para Playstation 3, Xbox 360, iOS, Wii, PSP e também para celulares Java. Foram incluídas 199 dos 204 seleções que disputaram as eliminatórias, além de trazer todos os dez estádios que estiveram na Copa (e alguns

genéricos). É o primeiro FIFA a considerar a altitude e seus respectivos efeitos na fadiga do atleta. Em 2010 FIFA World Cup South Africa surge o novo modo de jogo: "Captain your country", onde se controla um único jogador, que tem de levar o time à Copa do Mundo, bem como mais 55 desafios no modo de cenário. Os pênaltis foram alterados também, sendo simplificados com alvos.

Copa do Mundo de 2014 – Brasil

A Alemanha acabou levando a Copa disputada por aqui e o jogo **2014 FIFA World Cup Brazil**, que continha 203 seleções, foi lançado somente para os consoles Xbox 360 e Playstation 3.





Seu principal modo era “Road to Rio de Janeiro”, que permitia disputar das eliminatórias até o título com seu time da nação. Um avanço em relação à edição anterior, é que aqui todos os grupos de seleções estão presentes (na edição de 2010, tínhamos somente os grupos da UEFA e a CONMEBOL). Na versão de 2014, o modo Captain Your Country, assim como outros, que já estavam disponíveis na de 2010, também estão disponíveis aqui, sem contar que todos os estádios da Copa estão disponíveis. A faixa musical oficial do torneio, “We Are One (Ole Ola)”, de Pitbull, Jennifer Lopez e Claudia Leitte, como também da patrocinadora, “The World is Ours”, de David Correy, foram incluídas no jogo, ao lado de mais 30 outras trilhas.

2014 FIFA World Cup Brazil homenageia com fidelidade aquela que é considerada como uma das Copas mais vibrantes de todos os tempos, apesar daquele fatídico jogo contra a Alemanha, que ainda bem que ganhou da Argentina na final!

Copa do Mundo de 2018 – Rússia

E chegamos na Copa do Mundo, camaradas! Será que você, leitor, já saberá quem é o campeão enquanto lê isto? Atendendo a pedidos dos gamers, o modo World Cup ficou disponível como um DLC para o FIFA 18 para as plataformas de PC, Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One. Por tempo limitado, também disponível para o FIFA Mobile. O modo Ultimate Team também foi introduzido nessa atualização, que conta com os 32 times e 12 estádios da Copa apenas, contudo não estão presentes os modos de Eliminatórias ou “Captain Your Country” de outras edições.





THE NEXT GLORY

SUPER SIDKICKS 3