

GAME

SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

ESPECIAL



Uma empresa de Sucesso

SÊNIOR **ICON**



Homenagem a Don Bluth

ENTREVISTA



Nosso Sênior Ney Lima

ASFALTO
PANCADARIA E
MUITA ADRENALINA...

ROAD RASH

Nossos Reviews:

- The Simpsons: The Arcade Game
- X-Men: Mutant Apocalypse
- Nightshade

e mais...

A MELHOR SÉRIE EM DUAS RODAS DE TODOS OS TEMPOS

ANO III
ED
13



EDITORIAL

Ano III - ED. 13

Abril / 2012

Olá pessoal!

Mais uma edição da revista Game Sênior é lançada em pouco mais de 2 anos. Já estamos na 13ª publicação. Mesmo com muito trabalho fora do expediente da revista (afinal, os sênior precisam estudar e trabalhar para pagar suas contas né? rs), esta edição foi feita com muito carinho e esforço pensando em nossos amigos leitores, afinal o Grupo Game Sênior existe e trabalha por vocês.

Nesta edição, temos a estréia do Alexandre Woloski assinando sua primeira de muitas matérias de capa. Nosso amigo fala da clássica série de corrida com motos Road Rash. Além desta super matéria, temos também o SêniorIcon assinado por Sérgio Ferraz Jr. sobre Don Bluth, o homem que introduziu sua experiência na produção de grandes animações para o mundo dos games. Esta edição ainda conta com uma matéria especial sobre a trajetória de uma das softhouses mais atuantes da era Atari – a Activison.

Ney Lima é o nosso entrevistado desta edição, contando tudo e mais um pouco da sua vida gamer. E muito mais esperam por vocês em nossa edição de número 13 da revista Game Sênior. Ah, não se esqueçam de comentar sobre a edição enviando um e-mail para revista@gamesenior.com.br. Afinal, nada como ouvir quem ajuda, e muito, a produzir esta maravilhosa revista, feita de gamer para gamer.

Boa leitura e até a próxima!

Mano Beto

manobeto@gamesenior.com.br

EDITOR CHEFE

EXPEDIENTE

Os Nostálgicos de Plantão

EDITORES CHEFES

Mano Beto
André Nesman

EDITOR WEB

Sergio Ferraz Jr.

DIRETOR DE ARTE

Ney Lima

CAPA e DIAGRAMAÇÃO

Ney Lima e Mano Beto

REDATORES

André Nesman
André Breder
Sergio Ferraz Jr.
Alexandre Woloski
Rafael Marques

REPORTAGEM

Mano Beto
André Nesman

DISTRIBUIÇÃO e MARKETING

Mano Beto

REVISÃO

José Augusto
Jorge Henriques

CORRESPONDENTE - RJ

Fabiano Porto

COLABORADOR

NESTA EDIÇÃO
Rafael Fernandes

GAME SÊNIOR
É UMA PUBLICAÇÃO
GRATUITA VIA DOWNLOAD

EMAILS PARA CONTATO:

contato@gamesenior.com.br
estradagamer@gamesenior.com.br
revista@gamesenior.com.br
seniorcast@gamesenior.com.br



ANDRÉ NESMAN
andrenesman@gamesenior.com.br



ANDRÉ BREDER
andrebred@gamesenior.com.br



ALEXANDRE WOLOSKI
alexandre@gamesenior.com.br



NEY LIMA
neylima@gamesenior.com.br



SERGIO FERRAZ JR.
sergiovferrazjr@gamesenior.com.br



RAFAEL MARQUES
rafaelmarques@gamesenior.com.br



JORGE HENRIQUES
jorge@gamesenior.com.br



JOSÉ AUGUSTO
jarochof@gamesenior.com.br



FABIANO PORTO
contato@gamesenior.com.br

ELOGIE, CRITIQUE, OPINE!

Espaço dedicado aos nossos leitores

Fala galera da Game Sênior!

Meu nome é Diego Campos e gosto muito do trabalho do grupo. Eu moro nos EUA e o podcast de vocês (SêniorCast), ajuda a passar as horas no trabalho e matar a saudade do lado gamer de nós brasileiros. Parabéns pelo trabalho e um grande abraço!

PS: Eu tenho um canal que ainda está começando, onde falo sobre games e mostro um pouco da minha coleção. Ficaria muito feliz e grato de receber uma opinião do grupo.

<http://www.youtube.com/user/brazucagamer>

Um grande abraço!
Diego Santos!

Resposta: Muito obrigado pelos os elogios! É uma honra ter um leitor da terra do tio Sam! Quanto ao canal, ele é ótimo e como prova disto, colocamos o link dele nesta edição para que outros leitores possam ver também. Um grande abraço para você também daqui do Brasil.

Fala equipe do Grupo Game Sênior!

Descobri nesta semana a revista para retrogamers e baixei todas as edições. Sensacional o trabalho de vocês, muito bom mesmo. Tive a mesma sensação que tinha ao ler as revistas sobre games de antigamente como Super Game Power e afins. Continuem com o excelente trabalho. Abraços em 8-bits para todos.

Milton Diogo
Paraibuna-SP

Resposta: Muito obrigado pelos os elogios Milton! As revistas do passado nos inspiram bastante na elaboração das edições. Contudo, ainda temos muito que melhorar. Além da revista temos o SêniorCast - o podcast do grupo Game Sênior e a Game Sênior TV. Se gostou da revista, tenho certeza que irá gostar desses outros serviços que o site www.gamesenior.com.br tem para oferecer. Um grande abraço.

Olá amigos do Grupo Game Sênior!

Gostaria de parabenizar a todos pelo excelente conteúdo do grupo. Aproveitei as raras horas de folga esta semana para baixar todas as revistas e podcasts (estava me programando fazia meses!). Babei como todo nostálgico e viciado gamer.

Abraço de toda Equipe
Sega Power - RS.
André Eckel



Resposta: Olá André! Ficamos felizes que tenha gostado do nosso trabalho! Por um momento ficamos preocupados se você ia se arrepender do tempo gasto lendo nossas publicações e ouvindo o SêniorCast rs. Além da revista e do SêniorCast, temos também o canal Game Sênior TV, com programas e entrevistas bem legais. Quanto tiver um tempinho, vale a pena dar uma conferida.

Um grande abraço do grupo Game Sênior para você também.

NOSSOS CONTATOS
click e acesse:

facebook

twitter

orkut

GSÊNIOR**MAIL**

GAME
SÊNIOR

13

GAME
SÊNIOR

SUMÁRIO

capa **ROAD RASH** a melhor série em duas rodas de todos os tempos 07

sênior icon **DON BLUTH** o criador de Dragon's Lair 25

especial **ACTIVISION** uma empresa de sucesso nos games 33

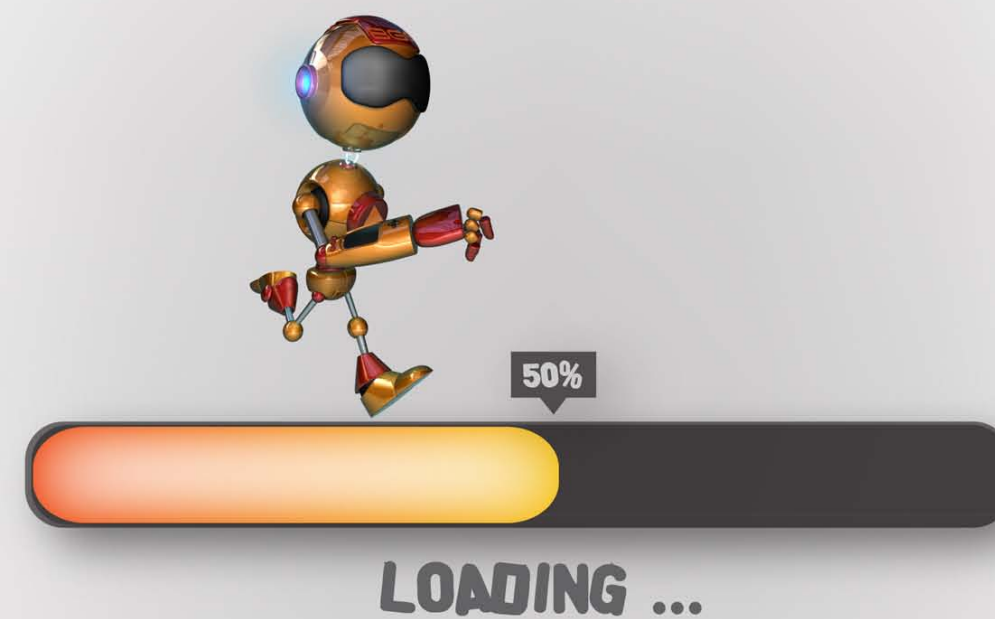
entrevista **NEY LIMA** nosso sênior fanático por RPG 45

sênior sound **NESKIMOS** mais uma banda de gamemusic 51

sênior review **CLÁSSICOS** que fizeram história 54

este jogo me lembra **RAFAEL FERNANDES** lembranças de KOF 97 66

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



11, 12, 13 e 14 outubro
www.brasilgameshow.com.br

Correr, trocar peças, socos, chutes e correr. Se você pensa que os jogos de corrida com motos sempre foram como nos dias atuais, você está redondamente enganado. Em tempos remotos, onde nós da terceira idade gamer reinávamos sobre o mundo dos jogos, existiu uma franquia que mudou todo o conceito de corrida na época e infelizmente está esquecida no limbo dimensional. Esta franquia chama-se Road Rash.



por Alexandre Woloski



Quando fiquei sabendo que a capa da edição número 13 da Game Sênior seria Road Rash, fiquei muito contente e quando recebi a incumbência de falar desta trilogia, fiquei ainda mais contente. Minha infância sempre foi rodeada de RPG's e jogos de aventura, porém este título me fez gostar de velocidade, mesmo que por pouco tempo, ele foi o único que conseguiu fazer com que eu comprasse um cartucho do gênero.

Lançado para o Mega Drive, somente pelo nome deste jogo, já podemos ter uma ideia do que iremos presenciar logo à frente. Ele faz uma alusão aos ferimentos que ocorrem quando o motociclista cai de seu veículo em alta velocidade, e neste jogo você irá cair inúmeras vezes pode ter certeza.

Com a mesmice que imperava na época, a Eletronic Arts saiu na frente e achou a fórmula perfeita para unir um jogo de moto e a

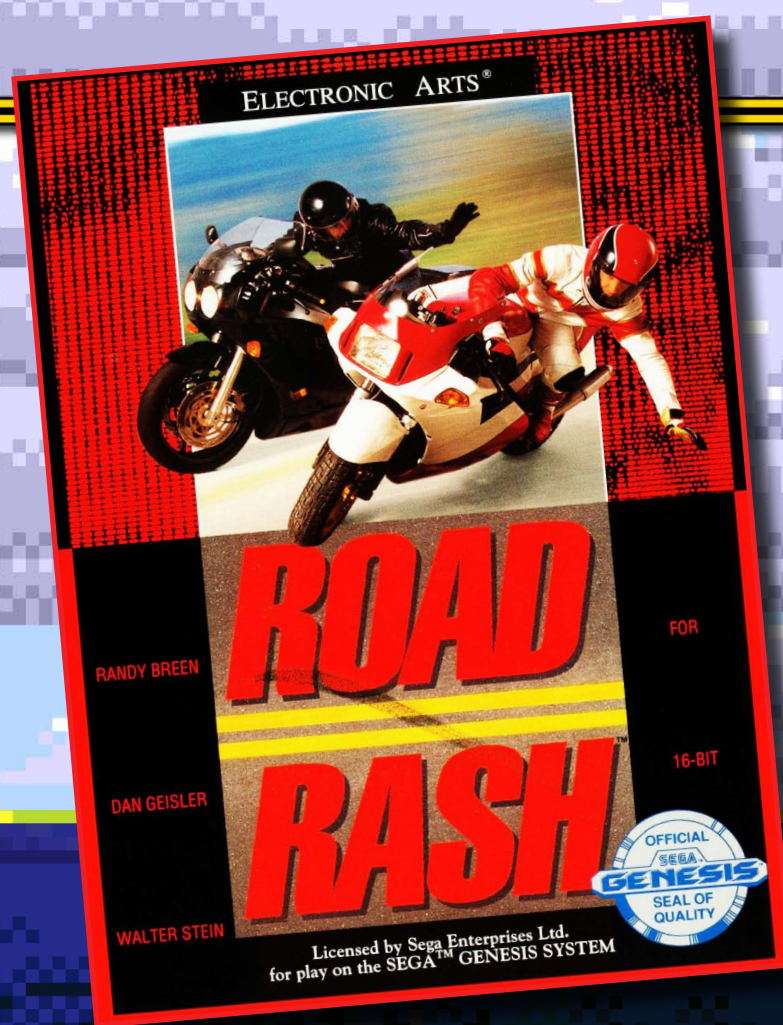
diversão de prejudicar o adversário, tornando de Road Rash o primeiro jogo de corrida que abriu a possibilidade do contato físico entre seus participantes. Desde o início dos tempos, fazer a coisa errada é uma grande tentação para a humanidade, e esta franquia explora muito bem este tema, pois a possibilidade de ser desleal com seu adversário é um detalhe que deixava tudo muito mais excitante e atrativo.

Por acaso quando estava jogando algum título atual você nunca teve vontade de “meter a mão” no adversário para poder ultrapassá-lo? Se nunca teve está vontade suma daqui! Este texto não é para você, pois aqui a corrida é desleal e destinada para quem gosta de uma aventura enquanto dirige sua motocicleta turbinada.

Liguem os motores e preparem-se para apanhar um pouco, pois vocês não sairão ilesos desta retrospectiva em alta velocidade.



ROAD RASH



O primeiro jogo da série foi lançado em 1991 exclusivamente para Mega Drive e mais adiante, ganhou adaptações para outros consoles como: Amiga (1992), Atari ST (1992), Game Gear (1994), Master System (1994), Game Boy (1996) e Game Boy Color (2000).

Seu objetivo é simples: você deve ganhar a corrida custe o que custar, nem que seja preciso cometer atos de vandalismo para prejudicar seus oponentes. Você pode selecionar entre 5 pistas para correr, e no final de cada corrida você é presenteado com um prêmio em dinheiro, podendo ser usado para adquirir motocicletas mais velozes.

Terminando as 5 pistas disponibilizadas ao jogador, era dada a opção de correr nelas novamente, porém agora a dificuldade era maior em relação as pistas antigas, e os inimigos atacam com mais frequência. Além disso, o tráfego de veículos também fica mais intenso, deixando sua vida mais difícil do que já era.



A Diablo (abaixo) sempre foi o sonho de consumo dos jogadores de Road Rash, mas para pilotá-la...



ROAD RASH

A possibilidade de descontar toda sua raiva no adversário foi o trunfo para Road Rash fazer sucesso afinal, onde mais você poderia dar socos em outra pessoa com a moto em movimento? Além de socos, também podemos roubar as armas dos adversários durante a corrida e usar contra eles mesmos. Nesta versão existe apenas um pedaço de madeira para usar. Para realizar o ataque temos um botão exclusivo, o que facilitava muito para quem gostava de “sentar a braço” nos adversários.

Todos os personagens possuem uma barra de vida que diminui a cada golpe que você ou seu adversário leva, e quando chega ao final acaba ocasionando a queda do condutor no chão. Assim como o personagem, a moto também sofre danos, que devem ser reparados futuramente quando obtiver dinheiro suficiente para tal fim. E aqui vai uma dica útil - não se meta com os policiais. No final você pode acabar no xilindró.

Quando falamos de gráficos, Road Rash também não deixa a desejar neste ponto. Aproveitando todo o potencial do Mega Drive, a Eletronic Arts trouxe um jogo lindo adicionando vários detalhes nas pistas como: placas, animais, postes e árvores. Quando um jogador cai da moto, ele é arremessado por vários metros, em uma animação bem feita e detalhada para a época.





NATASHA



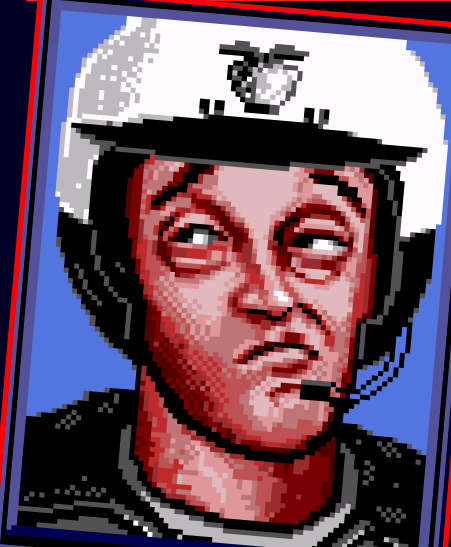
BIFF



SLATER



O'ROURKE



O'LEARY

Da musa Natasha, até o chato policial O'Leary, tornaram-se figurinhas carimbadas para os fãs.



Outro ponto interessante eram as animações entre uma corrida e outra. Dependendo de qual posição você ficou e qual pista escolheu, teremos diversos tipos de sprites para cada ocasião. No final de cada corrida é dado um password para assim, voltar naquele mesmo ponto, caso o console fosse desligado. Por último e não menos importante, temos

o quesito som, o que é um dos grandes atrativos. Composta por Rob Hubbard, a trilha sonora de Road Rash é bem diversificada e muito marcante, com uma pitada do bom e velho Rock N' Roll bem pesado que se adapta de acordo com a pista.

Por conta do sucesso do jogo na época, A Eletronic Arts viu na-

quele momento que, Road Road poderia torna-se uma ótima franquia. Entretanto, eles sabiam que a tarefa de superar o primeiro título não seria nada fácil.

Após o grande sucesso do primeiro título, era hora de explorar um pouco mais o nome da franquia, então em 1992, um ano após o lançamento do primeiro jogo, a Eletronic Arts lança Road Rash II que prometia ser ainda melhor que seu antecessor. Não só prometeu como também cumpriu, pois o segundo jogo da série é considerado o melhor da franquia até hoje.



TRACKS

Hoodoo's Revenge
The eerie rock formations stand silent alongside the road. Miss a turn and they'll get their revenge!



NEXT RACE: ALASKA 5.5 MILES

ALASKA	TENNESSEE	VERMONT
HAWAII	ARIZONA	EXIT

do Road Rash I onde os socos e as pauladas causavam o mesmo dano, aqui cada item tira uma quantidade diferente de vida. Alguns são mais fortes e outros são mais fracos, dependendo do item utilizado.

Infelizmente as pistas não variam muito, elas continuam sendo apenas 5, porém agora situam-se em diversos lugares dos Estados Unidos como: Alasca, Arizona, Hawaii, Tennessee e Vermont. Seguindo a mesma premissa do anterior, você deve completar todas as pistas para depois repeti-las novamente, só que agora com a dificuldade aumentada drasticamente.

Em relação ao primeiro jogo, a segunda versão de Road Rash traz inúmeras novidades que acabam deixando-o ainda mais atrativo. Novidades estas que seriam usadas em todos os jogos da franquia a partir deste título.

Além de socos, chutes e pauladas, temos agora uma corrente de ferro para espancar os adversários, porém, diferentemente



ROAD RASH

Graficamente, não houve muita mudança desta versão com a anterior, mas os menus ficaram melhor distribuídos, deixando o visual mais clean. Além disto, foram adicionados dois modos multiplayer, onde em um deles, os jogadores podem competir com os outros adversários controlados pela CPU. Já o outro modo, é o tradicional 1 x 1 onde dois jogadores competem entre si para ver quem leva a melhor.

Acompanhando tudo isto, ainda temos mais uma obra prima do compositor Rob Hubbard na trilha sonora, com músicas ótimas e perfeitas para entrar no clima da corrida. Infelizmente esta foi sua última participação na série Road Rash. E para finalizar as melhorias, ainda temos o fato de

que os passwords foram encurtados, desta forma você não precisa perder mais tempo digitando aquela tonelada de números e letras (Na Game Sênior número 5 publicamos a matéria "Anotando Password" assinada por Ney Lima falando deste tema).

No fim, Road Rash II superou as expectativas e é um título indispensável para quem gosta da franquia. Mas os produtores ainda não estavam satisfeitos com o sucesso do jogo, eles queriam muito mais e assim como antes, já preparavam novos horizontes para a série.





Diferente das versões anteriores, agora temos 7 pistas ao invés de 5. Rompendo as fronteiras americanas e ampliando o universo do jogo, neste título temos corridas nos mais diversos países do mundo como: Austrália, Alemanha, Brasil, Itália, Japão, Quênia e Reino Unido. E como de costume, após terminar todas as pistas o que acontece? Se você respondeu que terá de repeti-las, porém com a dificuldade aumentada, você está totalmente certo.

Road Rash III - Tour De Force marca o fim da franquia na era 16 bits e foi o último título a ser lançado para esta geração sendo exclusivo para o Mega Drive. Lançado em meados de 1995, o título teve algumas pequenas melhorias, porém não fez tanto sucesso quanto os anteriores. Contudo, isto não quer dizer que o jogo seja ruim, muito pelo contrário.



ROAD RASH

Além das pistas, o número de motos que podem ser escolhidas também aumentou: contamos agora com 15 motocicletas diferentes para todos os gostos, e com direito até a 4 upgrades para cada uma delas.

Nesta versão as armas também não deixaram a desejar, e somos presenteados com inúmeras opções: desde um taco de baseball até um nunchaku, cada uma delas desfere um dano diferente da outra, função que foi inserida em Road Rash II.



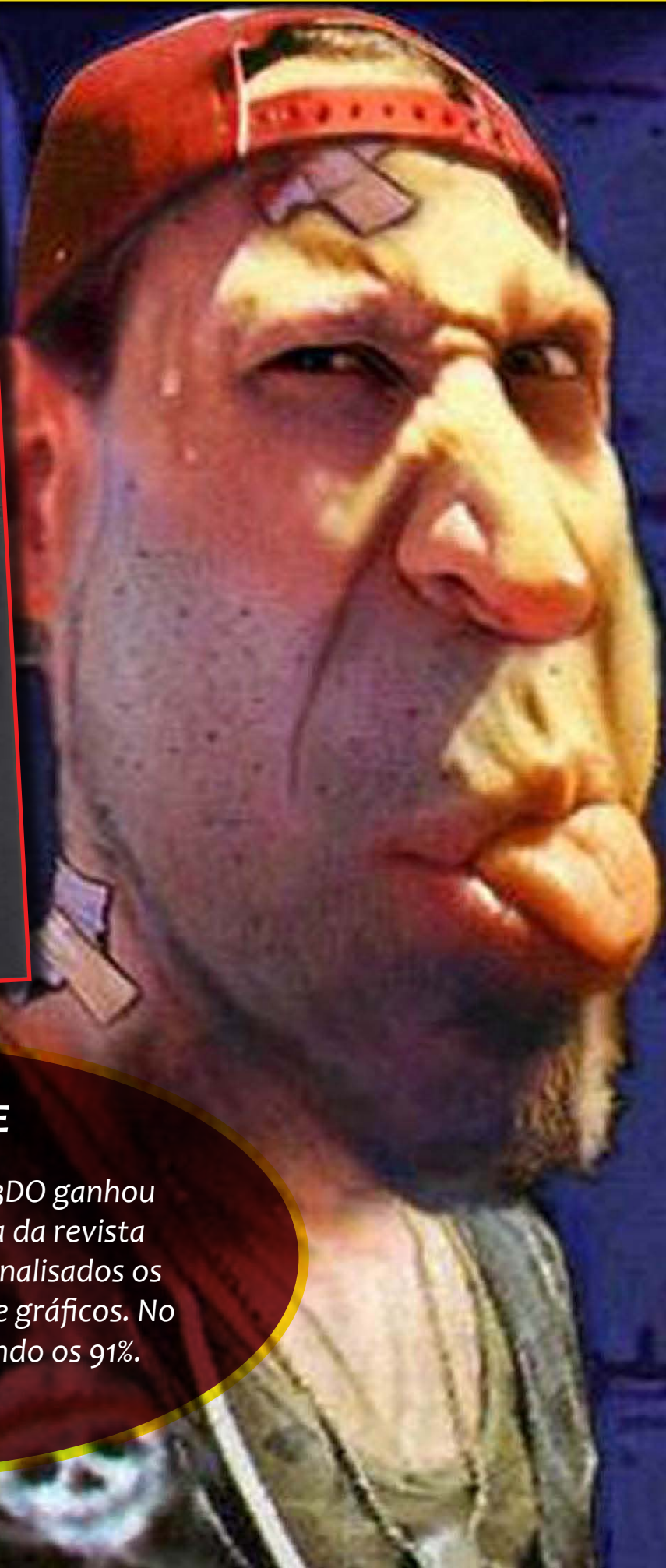
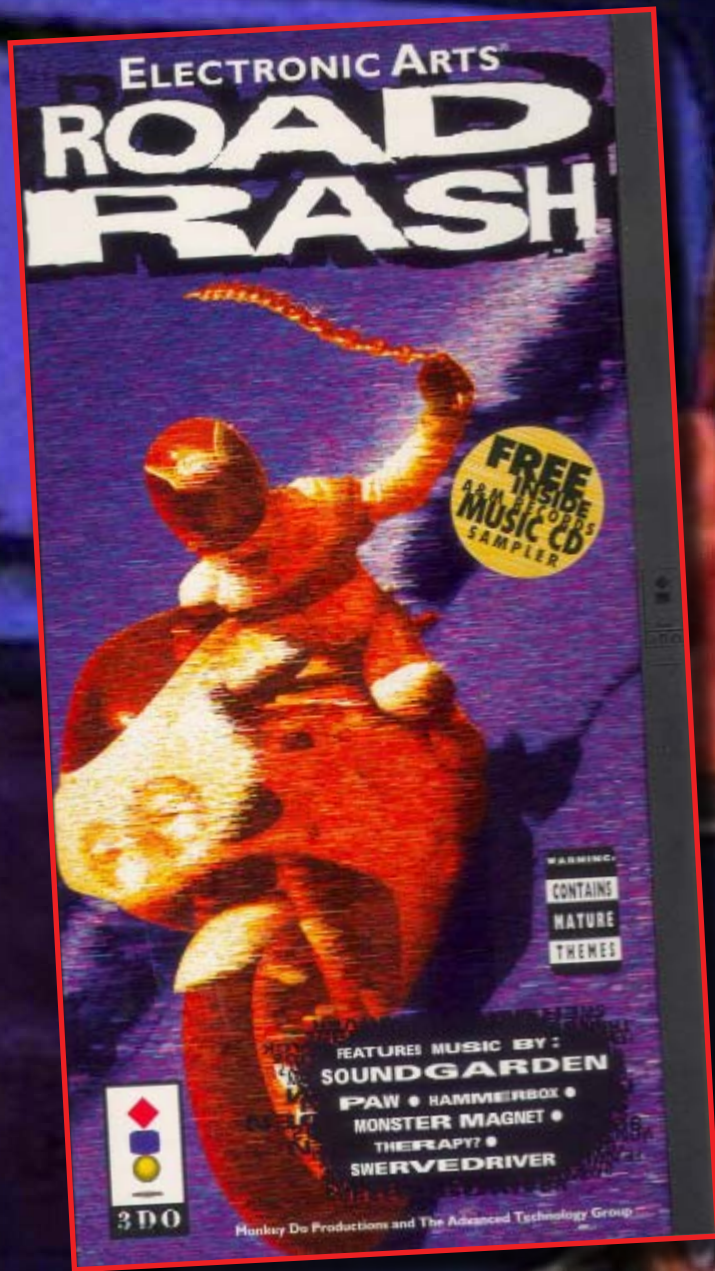
ROAD RASH



Também não temos Rob Hubbard comandando a trilha sonora, porém as músicas deste título não deixam a desejar. Cada país visitado tem uma música característica. Um exemplo disto é quando entramos no Brasil - somos contemplados com uma música típica brasileira, dando um ar mais realístico à corrida.

Como último jogo da série para a geração 16 bits, Road Rash III fechou com chave de ouro esta ótima franquia. Há quem diga que o jogo ficou "mais do mesmo" em relação aos anteriores, que a inovação já não era suficiente para um grande sucesso como foi seu antecessor, porém este título não fez feio e é um jogo adorado por muitos gamers mundo afora para o saudoso Mega Drive.





Com o lançamento da nova geração de consoles e a grande capacidade de armazenamento da mídia em CD, começou a circular a idéia de fazer um remake do primeiro Road Rash. Após muita especulação e rumores o jogo é confirmado e lançado no ano de 1994 para o console 3DO, ganhando muitas melhorias em todos os aspectos, além de ter aumentado consideravelmente a dificuldade das corridas.

Aproveitando-se da nova safra de consoles, a produtora pode melhorar o jogo graficamente deixando-o com ótimas animações, que antes eram feitas em Sprites, e agora eram utilizados vídeos com atores reais. Este fato chamou bastante atenção por ser uma grande inovação na série, já que isto não era possível no console de 16 bits da Sega.

CURIOSIDADE

A versão de Road Rash para 3DO ganhou uma nota muito significativa da revista Mean Machines onde foram analisados os quesitos música, jogabilidade e gráficos. No total a média acabou atingindo os 91%.





CURIOSIDADE

Em 1994 no evento Videogame Awards da revista Eletronic Gaming Monthly, o jogo para 3DO ganhou diversos prêmios como: Best Driving Game, Best Music in a CD-Based Game e Best 3DO Game daquele ano.



A trilha sonora também teve seu destaque nesta versão. Ela chegou a ganhar o prêmio de “Melhor Trilha Sonora” do ano de 1994 e era composta por 14 músicas, todas de bandas consagradas mundialmente como: Monster Magnet, Soundgarden, Hammerbox, Paw e Swervedriver

Novas armas e combinações de golpes foram inclusas, deixando a jogabilidade mais variada, porém o que mais chama atenção aqui é o modo de selecionar os personagens e veículos. Agora podemos escolher os personagens de acordo com sua destreza com a moto, dinheiro inicial e também temperamento. Isto serve também para as motos, que agora podemos escolher de acordo com a sua categoria: Race, Replicas (Japonesas), Sports/GT (Europeias) e Cruisers (Americanas), cada uma com sua característica especial.

Mesmo com todas estas inovações e melhorias, o jogo não fez tanto sucesso. Sega CD, PlayStation, Sega Saturn e PC também receberam este título.



Considerado por muitos o início do declínio de Road Rash, ele foi lançado em 1998 exclusivamente para o console da Sony. O quinto jogo da série não agradou o público que reclamou muito da falta de combates durante as corridas. Talvez com medo de ser classificado como jogo violento para algumas idades, a Eletronic Arts resolveu diminuir a pancadaria e priorizar a corrida em si, fazendo com que os jogadores tenham pouco contato físico.

A premissa do jogo era igual aos outros: correr em diversas pistas distintas, escolher o motorista preferido e também entrar na loja de motos e pegar aquela que mais lhe agradar. Aqui a trilha sonora também é com bandas de rock como no jogo anterior, o que

torna um ponto positivo para o jogo, que infelizmente é um dos poucos que pode ser citado aqui.

O melhor desta versão com certeza é a qualidade gráfica. Aproveitando toda a capacidade do PlayStation, a Eletronic Arts melhorou consideravelmente o visual do jogo, utilizando dos clássicos polígonos do console da Sony, mas que infelizmente resultou em deixar o jogo com a aparência de lento, diminuindo também os obstáculos do caminho como: pessoas, carros, árvores, etc.

Road Rash 3D não chega a ser o pior jogo do mundo, mas ele se distanciou das origens tornando-se praticamente um jogo de moto velocidade comum.

ROAD RASH



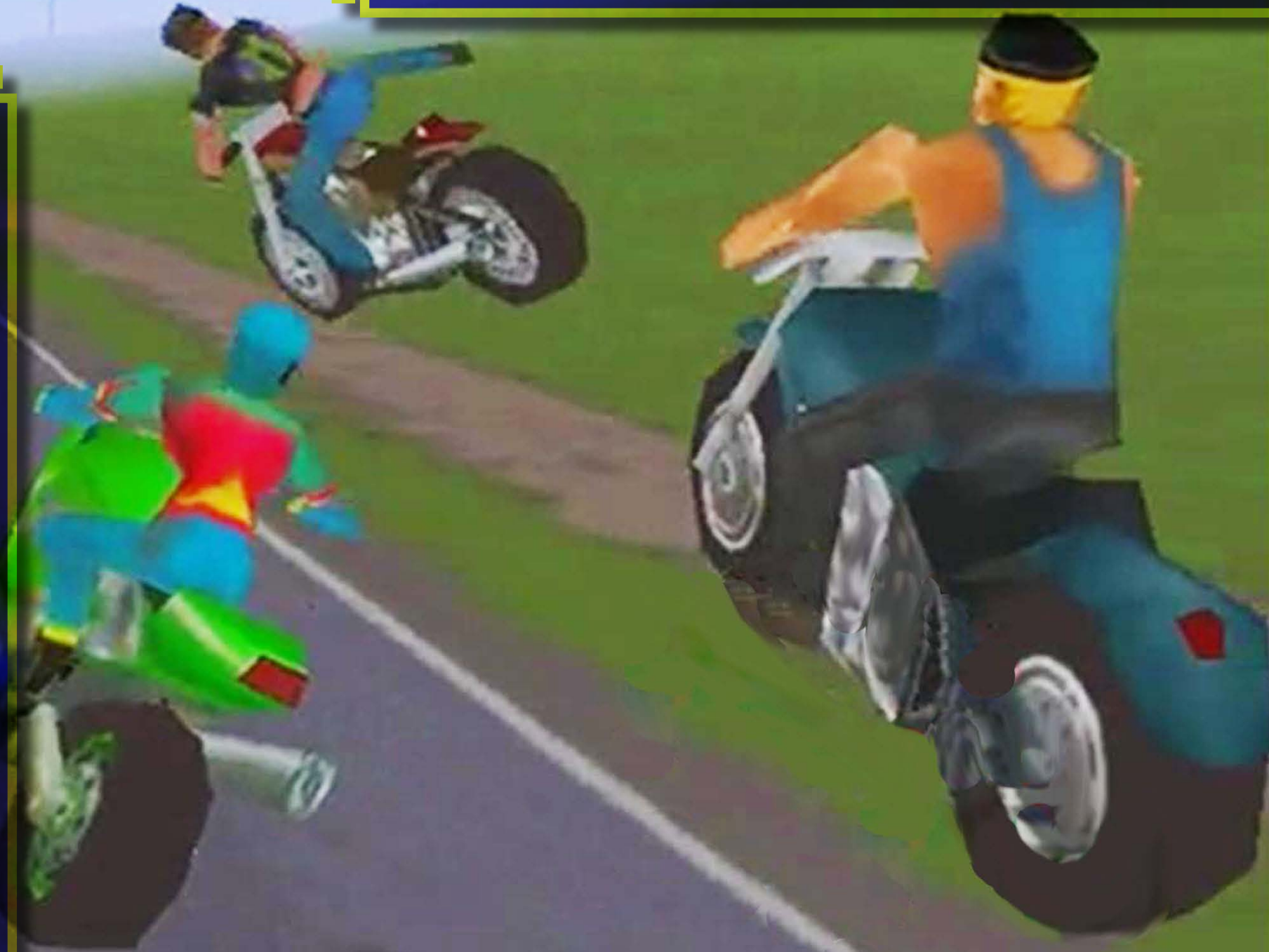
O sexto Road Rash veio ao mundo em 1999, um ano depois da versão PlayStation. Ele foi o primeiro jogo da série a sair exclusivamente para um console da Nintendo. Desta vez a empresa responsável pelo jogo foi a Pacific Coast Power & Light, que era formada por ex-membros da EA e encabeçada por Don Traeger, que foi mentor por de trás dos jogos mais antigos da franquia.

Inicialmente Road Rash 64 era para ser apenas uma adaptação do Road Rash 3D para o console da Nintendo, porém na última hora os planos foram alterados e veio a idéia de fazer algo totalmente novo, onde a idéia era também adicionar um modo para competir entre 4 jogadores.

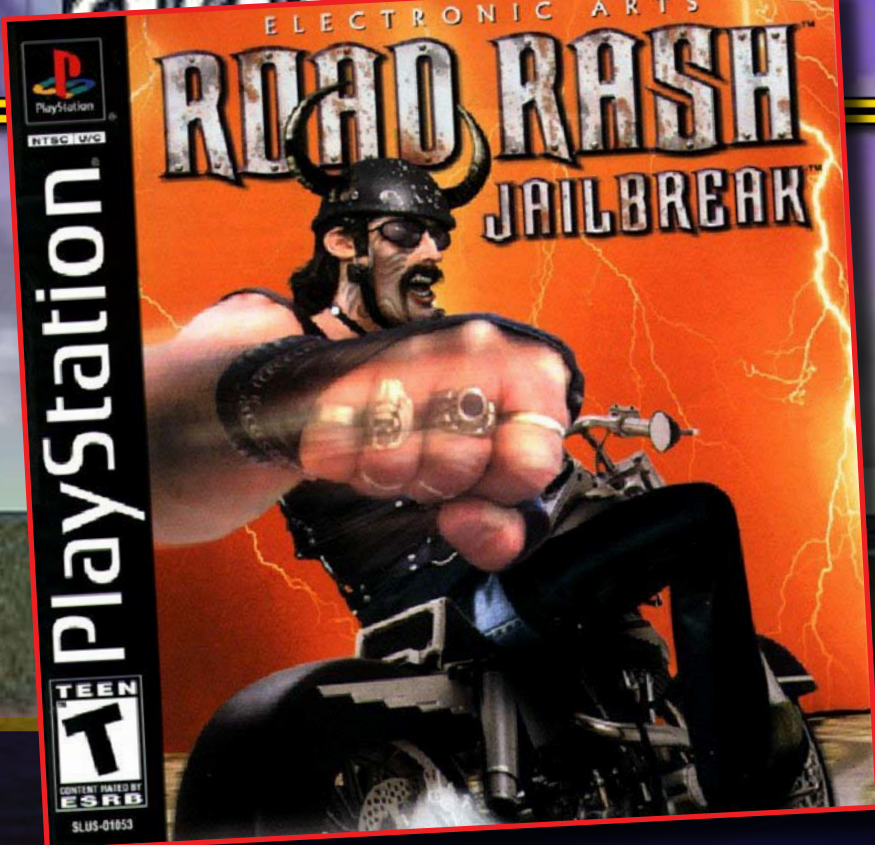
Desta vez os desenvolvedores tentaram resgatar alguns aspectos

das versões anteriores, os gráficos foram baseados em polígonos de baixa qualidade para que fosse possível adicionar mais elementos nas pistas como carros e inimigos. Outro aspecto que foi resgatado foram os combates corpo a corpo. Agora foram adicionadas mais armas e as brigas em cima das motos eram mais constantes.

Como de costume temos várias motos para escolher aqui, porém agora elas não são mais baseadas nos modelos originais, e sim em modelos totalmente fictícios. A grande diferença para todas as outras versões era que neste título as pistas eram todas interligadas, ou seja, a próxima pista começava onde terminava a anterior. Nas outras versões era uma pista em cada lugar, mudando a paisagem, o ambiente e até mesmo o país.



Road Rash 64 não foi uma obra prima, mas pelo menos tentou resgatar alguns aspectos que a franquia havia perdido no título lançado em 1998 para PlayStation. Infelizmente não obteve muito sucesso em sua jornada, mas ainda assim é muito respeitado pelos amantes da série.



ROAD RASH

O último jogo inédito da franquia veio em 1999 para o console da Sony, é o sétimo jogo da série. Foi o primeiro a ter uma história, mesmo que bem bagaceira, como um atrativo a mais. Mesmo que a trama seja bem fraca e com poucos elementos esclarecedores, ela adicionava algumas coisas interessantes ao jogo.

Road Rash Jailbreak conta a história de Spaz, que é o melhor corredor de motocicletas de todos os tempos. Spaz é preso e as gangues da cidade ficaram enlouquecidas para tentar resgatá-lo da cadeia e levar o mérito. Com este objetivo em mente você toma o controle de um membro de alguma gangue e sai a correr e descer a porrada nos adversários,

para poder resgatar o meliante primeiro que os outros.

Com a adição de uma história como pano de fundo, a Electronic Arts tentou dar uma recauchutada no sistema de batalha sob motos, porém parece que não deu muito certo. Os produtores tentaram fazer um jogo que remetesse aos velhos tempos de Road Rash, fazendo uma mistura dos gráficos otimizados de Road Rash 3D e o sistema de corridas em alta velocidade de Road Rash 64.

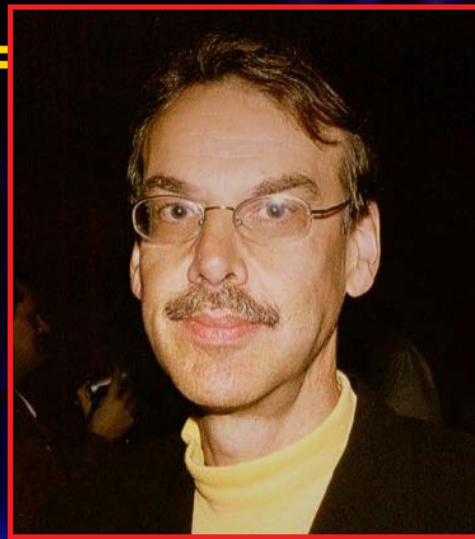
Infelizmente parece que o sistema de batalhas não ficou como o esperado devido às várias falhas de jogabilidade na hora de desfere algum golpe contra o inimigo. Porém, os gráficos ficaram óti-



mos. Temos também o retorno dos pedestres ao jogo e o tráfego dos carros aumentou o que tornou o jogo um pouco mais difícil.

Para finalizar as novidades, temos diversos modos multiplayer. Dois desses modos merecem destaque: Em um deles o jogador era o bandido e o outro era o policial. Em outro, dois jogadores andam em uma moto só - enquanto um deles comanda a direção, o outro desfere golpes e afasta os inimigos para longe.

Em meados de 2003 Road Rash Jailbreak ganhou uma adaptação para Game Boy Advanced, mas que não é nem um pouco parecido com a versão original do PlayStation. Infelizmente este lançamento para o portátil da Nintendo não foi suficiente para o título fazer um grande sucesso, passando quase despercebido pelo público em geral.



Rob Hubbard

Nascido na Inglaterra no ano de 1955, Rob Hubbard iniciou sua carreira programando softwares educacionais para o Commodore 64. Após esta curta passagem ele ingressou em uma pequena e desconhecida empresa onde desenvolveu um jogo, para desgosto de todos o jogo não foi bem aceito pelo público e logo mais a empresa viria a fechar as portas.

O jogo em si era ruim, mas a trilha sonora era boa demais, o que levou Hubbard a decidir-se pelo caminho da trilha sonora de games. Após alguns trabalhos no Commodore 64, no final dos anos 80 o músico acabaria entrando na Eletronic Arts e tornou-se o primeiro profissional a se dedicar integralmente a composição de sons para os jogos.

Com o tempo Hubbard tornou-se um grande homem dentro da EA, o que culminou em sua promoção para Diretor Técnico de Áudio. Como nem tudo são flores, em meados de 2002 após alguns desentendimentos dentro da empresa, Hubbard acaba saindo da EA e voltando para a Inglaterra para montar uma banda, que mais tarde viria a fazer shows em diversos lugares tocando trilhas sonoras de jogos.

Além de Road Rash, Hubbard também trabalhou em diversos jogos conhecidos como: Commando, Tarzan, Skate or Die, Desert Strike e NHL Hockey. Infelizmente hoje em dia ele não tem mais trabalhado ativamente com os games, o que é uma grande perda, pois o homem é genial em compor trilhas sonoras.

EA REPLAY

Em 2006 a Eletronic Arts lançou uma coletânea para PSP com diversos clássicos do passado, entre eles estavam os três primeiros títulos da franquia lançados para Mega Drive. Em Road Rash I houve alguns contratemplos com a trilha sonora envolvendo os direitos autorais das músicas de Rob Hubbard, e em Road Rash III havia a possibilidade de jogar o modo multiplayer com outro amigo via AD-Hoc.

CURIOSIDADE

Em 2006 a Eletronic Arts anunciou que estava desenvolvendo um novo jogo da franquia que iria se chamar Road Rash: High Speed. O tempo passou até hoje não temos mais notícias sobre o referido jogo. Ao que tudo indica, ele foi cancelado por que a Eletronic Arts West Coast foi fechada por falta de dinheiro. Ficamos aguardando ansiosamente alguma posição sobre o lançamento deste novo título.





Don Traeger

Conhecido mundialmente por ter dado início a já famosa EA Sports, Don Traeger começou sua carreira desenvolvendo jogos na Atari Games. Chamando a atenção pela qualidade de seu trabalho, em 1984 ele foi recrutado pela Eletronic Arts para trabalhar como desenvolvedor.

Ele se destacou dentro da empresa quando dirigiu e produziu o jogo Skate or Die, que fez um grande sucesso na época. Porém, sua maior contribuição para o mundo dos games foi ter iniciado o projeto Eletronic Arts Sports. Traeger foi quem negociou e fechou os maiores contratos com Michael Jordan e a NBA, e também com a PGA Tour.

Em 1995 ele deixou a EA para desenvolver uma nova tecnologia para a empresa considerada uma gigante do entretenimento, a BMG. Após sua saída da empresa, Traeger fundou sua própria desenvolvedora de games chamada DT Productions, que foi responsável por grandes títulos como Jet Moto 3 e MX 2003.

Após alguns erros e acertos, a empresa de Traeger mudou seu nome para Pacific Coast Power and Light, que mais tarde seria comprada pela THQ tornando-se apenas uma subsidiária dela. Em setembro de 2003 ele se tornou membro da empresa Linden Lab.

Atualmente Traeger está parado no desenvolvimento de jogos, seu último trabalho foi no jogo Cars para Sony PSP.

ROAD RASH

CONCLUSÃO

Desde a série Road Rash para o Mega Drive, não tivemos outros títulos deste estilo e as corridas de motos acabaram se tornando monótonas. Esta franquia foi um marco na era 16 bits e o nome dela ninguém poderá apagar da história. Atualmente ainda somos órfãos de um jogo de qualidade em que podemos detonar o adversário usando socos e armas durante uma corrida.

Após esta trilogia, a Eletronic Arts ainda tentou levar adiante o nome Road Rash, mas infelizmente não obteve tanto sucesso em sua jornada, lançando alguns jogos fracos e de pouca qualidade, não chegando nem perto do que já fora um dia. Após muitas tentativas fracassadas, a empresa abandonou a franquia e está há anos sem lançar nada e nem há previsão de lançamentos futuros, apenas promessas não cumpridas.

Mesmo que esteja esquecida, a trilogia Road Rash nunca será apagada da história gamer e também de nossas memórias, onde sempre terá um lugar reservado para ser lembrada com muito carinho como uma das melhores franquias de moto velocidade de todos os tempos.





por Sergio Ferraz Jr

SÊNIOR ICON



O GRANDE DON BLUTH

Os games vêm ao longo dos anos cada vez mais se aproximando da indústria cinematográfica em certos aspectos. Com a evolução da tecnologia, já é possível a criação de títulos realistas, com tramas envolventes e complexas, além de personagens mais carismáticos do que antes. Don Bluth não era nenhum novato em relação à filmes animados. Carregando em seu currículo sucessos como A Ratinha Valente (The Secret of NIHM), Bernardo e Bianca (The Rescuers) e 101 Dálmatas (101 Dalmatians), seu nome já era bastante conhecido no meio. Apesar da carreira cinematográfica e do “pouco” trabalho que teve com os jogos, o esforço de Bluth com a famosa trilogia Dragon’s Lair deixou seu marco que pode ser presenciado em games atuais como God of War, Shenmue e Fahrenheit, por exemplo. O início, o auge e a decadência desse artista é o tema deste SêniorIcon.



O ANIMADOR QUE INOVOU OS GAMES

Donald Virgil Bluth nasceu em 13 de Setembro de 1937 na cidade de El Paso, Estados Unidos. Inspirado pelos desenhos animados criados pelo lendário Walt Disney, desde pequeno ostentava para si próprio a carreira de animador. Seu primeiro trabalho seguindo essa profissão foi fazendo parte de ambas as equipes por trás dos filmes 101 Dálmatas (101 Dalmatians) e A Bela Adormecida (The Sleeping Beauty) para a própria Walt Disney Company no final dos anos 50, ambos recebidos favoravelmente pela crítica

e público norte-americano. Trabalhando incessantemente por meses e, no caso do último, não sendo nem ao menos creditado pelo trabalho realizado.

Com a dificuldade de animar longas-metragens com cronogramas apertados e condições difíceis na época, Bluth partiu para trabalhar na televisão, onde ajudou na criação de desenhos para a então bem sucedida Filmation. Apesar de limitado criativo e visualmente, Bluth ocupou seu tempo na empresa trabalhando e aprendendo novas técnicas e detalhes que poderiam (e seriam) utilizadas por ele no futuro. Além de aproveitar o ritmo e a dinâmica diferente e menos pesada que a empresa proporcionava.

Durante o final da década de 60, Don Bluth se focou mais nas séries animadas do que em projetos para a tela grande. Neste período, os mais conhe-

cidos trabalhos que executou estão no curta Viagem Fantástica (Fantastic Voyage) de 1968, adaptada do clássico filme de mesmo nome, a conhecida Vila Sésamo (Sesame Street), que continua até hoje, e a The Electric Company, focada no público infantil, mas que nunca foi exibida por aqui.

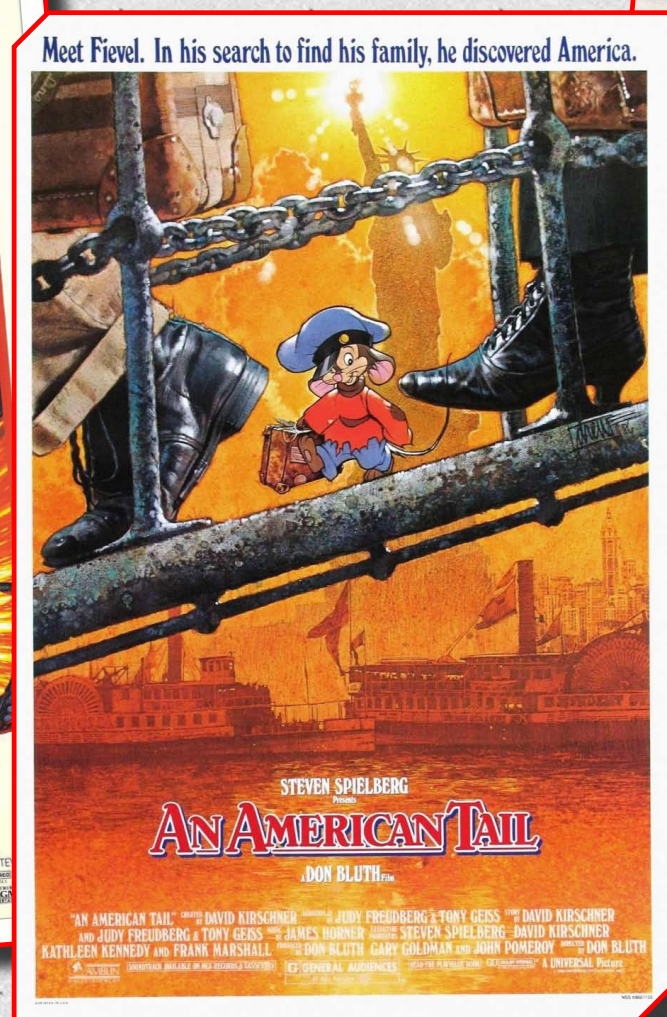
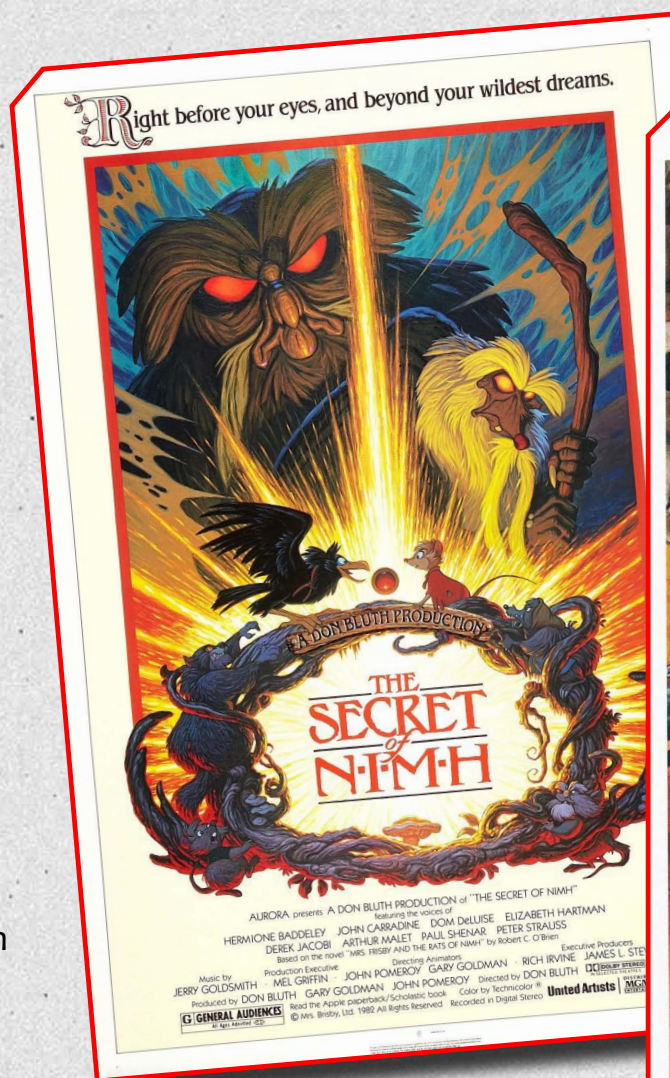
Mesmo feliz com a profissão que exercia na televisão animando desenhos de sábado pela manhã, levaram dez anos para que Bluth voltasse aos cinemas, novamente pela Disney. Participou do filme Robin Hood de 1973, baseado na lenda britânica, graças ao amigo diretor Wolfgang Reitherman.

Desanimado com o fato das animações da empresa terem perdido o seu charme de outrora, Bluth (que seguiu o exemplo de outros colegas de profissão) fundou sua própria companhia, a Don Bluth Productions, procurando



O homem que deu vida aos desenhos

resgatar a qualidade que a Walt Disney Company não possuía mais há anos. Trabalhando com um curta-animado (Banjo the Woodpile Cat) e os efeitos especiais do fracassado musical Xanadu, finalmente mostrou seu potencial e iniciou o auge de sua carreira com A Ratinha Valente (The Secret of NIMH). Adaptado do livro Sra. Frisby e os Ratos de NIHM (Mrs. Frisby and the Rats of NIHM) e dirigido pelo próprio Don, empregou vários efeitos inovadores em relação à animação, ideias vindas a Bluth e a equipe graças há anos trabalhando na indústria. Acabou virando um clássico (como outros filmes dele neste período), embora não tenha conseguido muito retorno na bilheteria.



Este é um momento na vida do animador que entrou para a história dos games, tamanho o impacto que teve naquele ano de 1983. Enquanto o mercado de games doméstico estava em baixa (graças a uma soma de eventos que resultaram no “Crash dos Videogames de 1983”), os arcades ainda estavam atuando com força total graças a jogos como Ms. Pac-Man e Mario Bros. Aproveitando da então recente novidade do Laserdisc (simplificando, era uma bizarrice de um disco de DVD do tamanho de vinil, com os dois lados sendo utilizáveis), a empresa Advanced Microcomputer Systems pensou em aproveitar a interatividade que a nova mídia proporcionava (diferente das populares fitas Betamax e VHS) para melhorar a aparência do jogo de um modo nunca antes visto.

Três exemplos da qualidade dos filmes criados por Bluth



Imagem da Animação de Dragon's Lair



Lançado em 19 de Junho daquele ano, Dragon's Lair foi um imenso sucesso, gerando grandes rendimentos de moedas e problemas aos donos dos fliperamas (devido ao facilmente quebrável Laserdisc player). Fazendo as belíssimas animações valerem pela pouca jogabilidade proporcionada, levou milhares de crianças e adultos à filas extensas para tentar a sorte

numa partida, e acabou com o tempo se tornando um clássico e de certa forma histórico. Já tendo a tecnologia praticamente pronta para mais uma empreitada, um novo game estrelando Dirk seria esperado depois de toda a recepção do anterior, porém não acabou sendo do jeito que o público queria. Space Ace saiu nem um ano após Lair, e nem estrelava ninguém



do original, contando com um novo protagonista, um novo vilão, novo lugar e diferentes aventuras. Mesmo tendo todos os recursos que fizeram DL um sucesso (e até mesmo melhoras, como diferentes caminhos, níveis de dificuldade), não foi tão bem recebido e acabou rendendo bem menos que o esperado, não chegando ao prejuízo, porém o resultado parou a produção de um segundo Dragon's Lair, que só chegaria a ser terminado uma década depois.

Imagens da Animação de Space Ace



Quase trinta anos depois, praticamente qualquer aparelho atual consegue executar com perfeição um port de qualquer jogo da Trilogia Dragon's Lair, desde celulares até DVD players convencionais. É bastante simples de ser encontrados para venda, mesmo em consoles com baixo poder de processamento, o Game Boy Color mesmo ganhou uma versão altamente fiel a original.

Mas com o sucesso de Dragon's Lair (e de certa forma Space Ace também), Don Bluth estava pronto para dirigir mais um filme, mas desta vez ele tinha um parceiro. Com a produção de Steven Spielberg, chegava aos cinemas Um Conto Americano (An American Tail) em 1986, sobre uma família de ratos judeus que imigram aos Estados Unidos em busca de um recomeço em suas vidas. Embora tenha recuperado seu investimento e conseguido lucro na bilheteria, foi bastante criticado na época pelo quadrinista americano Art Spiegelman pelas similaridades entre

UCA e sua obra prima Maus, como o uso de animais representando diferentes culturas e raças do mundo.

A parceria Bluth/Spielberg deu tão certo que um novo longa da Don Bluth Productions não iria demorar e perder tempo, mas agora contando com mais um produtor de peso, George Lucas. Com esse trio encabeçando o projeto, sai em 1988 Em Busca do Vale Encantado (The Land Before Time). Apesar de ter contado com os três apenas no primeiro filme e ter sido razoavelmente popular, atualmente já existem DOZE sequências desde então, mas nenhuma mantendo a qualidade e charme da original.

A era de ouro para Don Bluth infelizmente durou apenas na década de 80. A partir de 1991, o primeiro fracasso caiu aos cinemas com Chantecler: O Rei do Rock (Rock-a-Doodle), e abrindo caminho para outros piores como A Polegarzinha (Thumbelina), Um Duende no Parque (A Troll in Central Park), O Cristal e o Pinguim (The Pebble and the Penguin), Anastasia e Titan A.E. Todos os filmes feitos pela Don Bluth Productions foram grandes fracassos de público e ainda mais pela crítica, com a única exceção sendo Anastasia que ironicamente foi aprovado justamente pela semelhança entre os filmes Disney que Bluth repudiava.

Se nessa década não veio a recepção que esperava, Bluth ainda assim não deixou se abater. Dragon's Lair II: Time Warp saiu em 1994, onze anos após o primeiro game e superior ao mesmo em vários detalhes (como a qualidade das animações, a história



Versão bem feita de DL para Game Boy Color

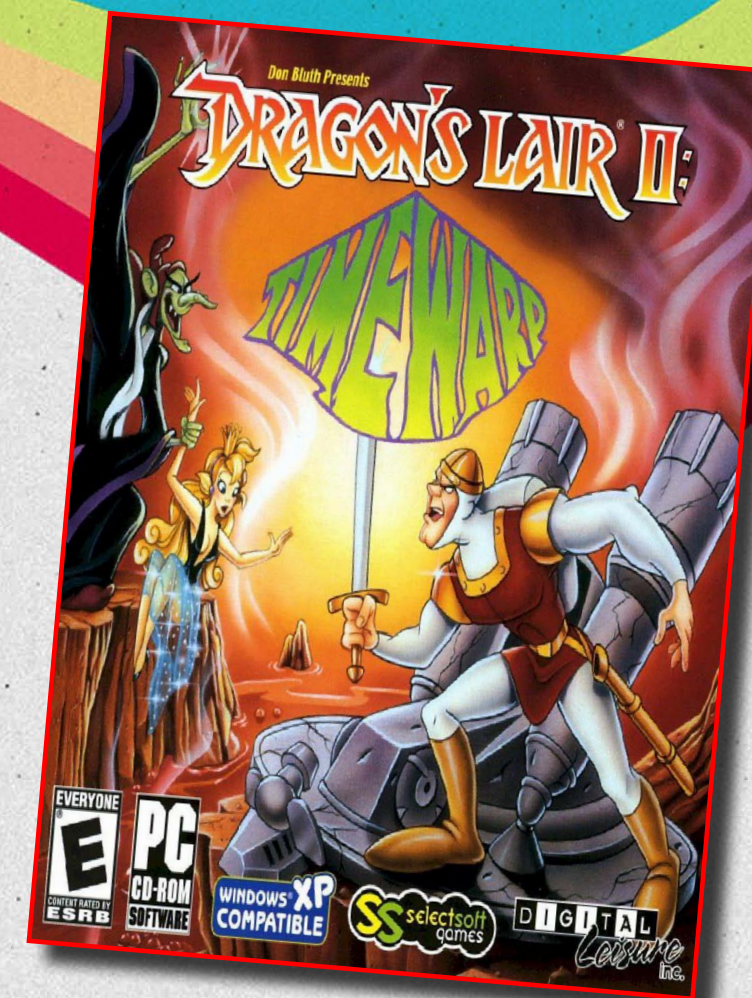
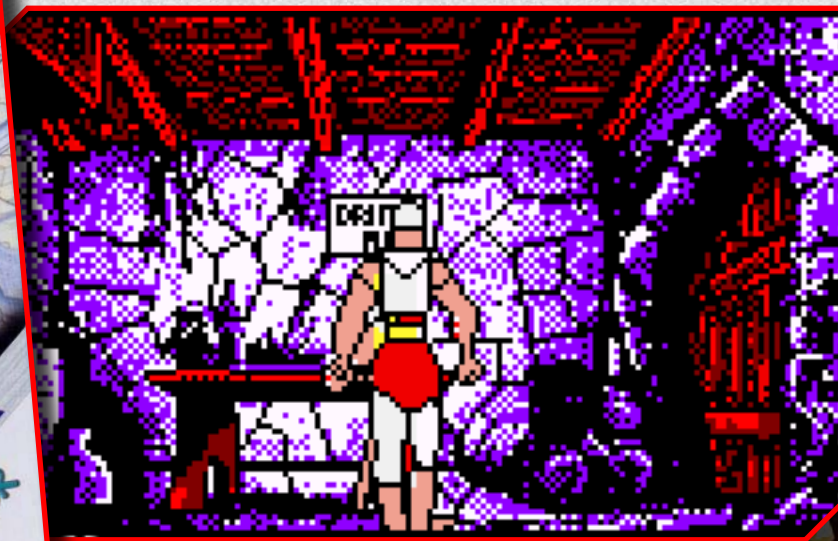


Imagem da Animação de Dragon's Lair II



e personagens). Continuando muito tempo depois do original, Dirk the Daring precisa resgatar (mais uma vez) sua agora esposa Daphne enquanto através de várias eras diferentes escapando de dinossauros, animais, feiticeiros, e sogras. Lançado numa época que os consoles caseiros já eram capazes de executar jogos neste estilo Full Motion Vídeo (Sega CD e 3DO são os mais lembrados), Dragon's Lair II não vendeu muito bem, sendo muito raro encontrar mais do que um nos arcades no lançamento. Ao contrário de seu predecessor, este acabou não ficando nem um pouco conhecido, embora ainda seja relançado até hoje em versões para diversas plataformas. Levaram quase dez anos para uma sequência aparecer e, mesmo tendo

outras versões produzidas pela publisher Digital Leisure Inc. (que lançou os outros títulos da série), estas eram apenas colagens de cenas deletadas dos outros jogos da série (Dragon's Lair III: The Curse of Mordread), sem nenhum envolvimento por parte de Bluth.

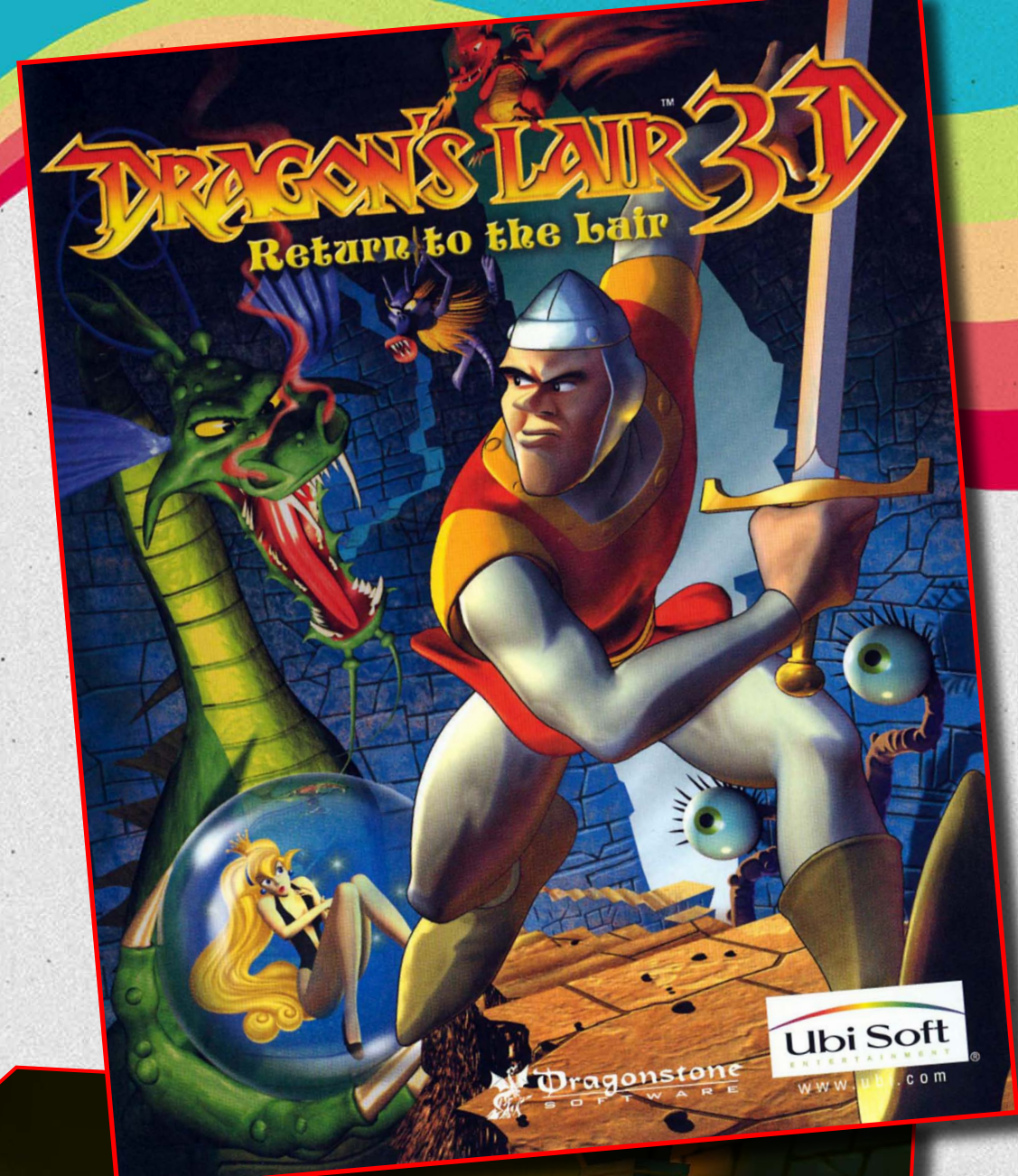
O fracasso dos anos 90 foi o bastante para fazer Don Bluth sair do ramo de animações. Não tendo feito nenhum filme desde 2000, mas ainda assim participou ativamente de quatro produções gamísticas nesse meio tempo.

Dragon's Lair 3D: Return to the Lair

de 2003, é um "remake" poligonal do primeiro game da franquia, então completando seu vigésimo aniversário. Ao invés de um jogo inteiro ao redor de vídeos e Quick Time Events, DL3D seguia mais uma linha de ação estilo Zelda, com a aventura se passando dentro do castelo com chefes e labirintos.

Dragon's Lair III é, basicamente, uma adaptação do remake 3D do jogo original. Passando a jogabilidade de uma ação medieval para o conhecido QTE da trilogia, foi bastante criticado pela falta de interatividade ao considerar que era basicamente a versão "menu

Imagens do Remake de Dragon's Lair em 3D





Imagens do jogo
Tapper World Tour



de DVD” do remake. Não tendo tido nenhuma participação em relação a criação do título em si, i-Ninja de 2003 contava com animações criadas pela equipe de Bluth usando os designs dos personagens previamente criados pelo Namco. Não fez muito sucesso e acabou caindo no ostracismo, apesar da qualidade que possui.

Tapper World Tour é um remake para iOS do game Tapper, saído originalmente nos arcades. Contando com desenhos e animações supervisionadas por Bluth, é o primeiro título desenvolvido pela recente developer Square One Studios fundada pelo próprio animador.

Não há planos para o décimo segundo filme dirigido por Don Bluth, embora segundo ele existem planos de um longa-metragem baseado na franquia Dragon’s Lair há pelo menos uma década, mas que infelizmente não conseguiu financiamento para que pudesse ser produzida.

Embora seja mais conhecido pelos filmes que participou do que os games que criou, Don Bluth tem seu lugar na história com o impacto que causou em seu primeiro jogo. Junto de Pac-Man e Pong, Dragon’s Lair está em exibição permanente no instituto de pesquisas Smithsonian, exemplificando o que Dirk e seu criador conseguiram alcançar. Sua marca foi cravada na história e seu legado pode ser sentido até hoje, com o estilo de jogabilidade QTE em alta graças a títulos como God of War e Shenmue.

Um gênio dos filmes animados e obscuro nos jogos eletrônicos, Donald Bluth merece todo o sucesso que conseguiu e com os trinta anos de Lair se aproximando, seu nome jamais será esquecido entre aqueles que cresceram entretidos pelo seu trabalho e sua criatividade.



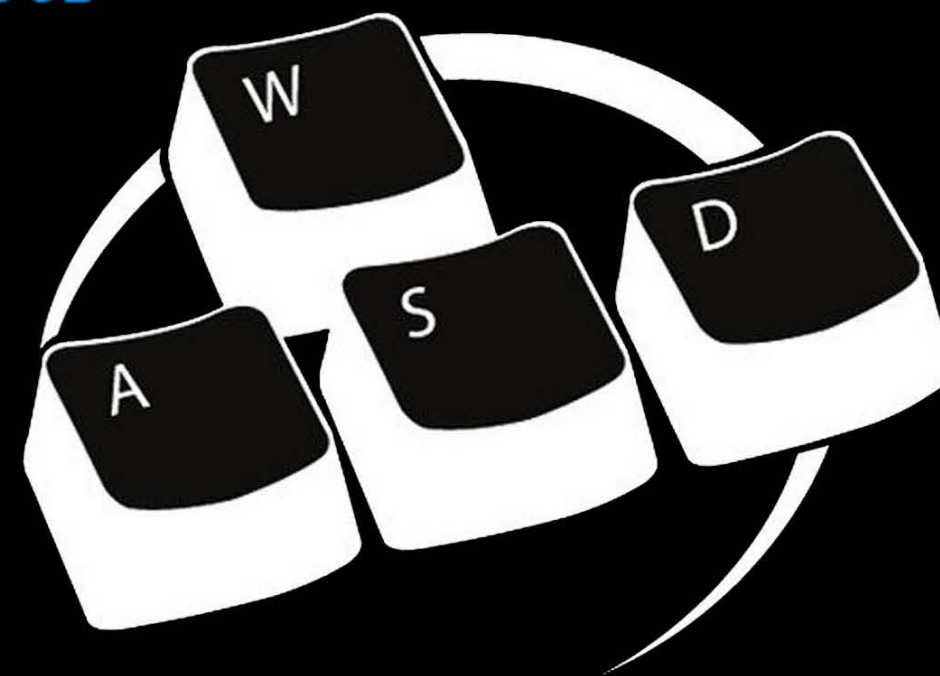
RETRO PLAYERS

RETROADVENTUREIROS DESBRAVANDO RETROMUNDOS



**NINTENDO
BLAST**

GAME SÊNIOR
RECOMENDA



WASD
www.portalwasd.com



COMUNIDADE
MEGA DRIVE

ESPECIAL

ACTIVISION

por Alexandre Woloski



Em meio ao século 21, somos bombardeados constantemente por lançamentos de “blockbusters” que arrasam com a concorrência e enchem o bolso de seus produtores de dinheiro. Uma das maiores franquias da atualidade é Call of Duty, onde a cada lançamento é batido um recorde estabelecido por ele mesmo anteriormente, e que pertence a nossa empresa homenageada nesta matéria, a Activision.

ACTIVISION



É extremamente gratificante ver uma empresa que vimos crescer no mercado de games atingir tamanho sucesso.

Quem é da época do nosso querido Atari 2600, com certeza irá lembrar que já naquele tempo, podíamos ver que ela não estava entrando no ramo para ser apenas mais uma, ela queria ser a maior de todas, e está conseguindo.

Fico muito feliz em escrever sobre esta empresa a qual eu sou admirador desde os tempos mais primórdios. Infelizmente eu não a vi nascer, mas acompanhei toda sua caminhada até chegar ao patamar em que ela se encontra.

Então não deixe de ler até o final esta singela homenagem que a Game Sênior preparou para esta gigante do entretenimento gamer, vamos voltar no tempo e lembrar como surgiu e o seu

sucesso nos anos dourados do Atari até os dias atuais.

O INÍCIO

Nos tempos mais remotos da era do video game, os jogos eram publicados e produzidos apenas pela própria empresa detentora da marca do console. Podemos usar como exemplo a Atari, a qual produzia e publicava os jogos apenas para o seu console Atari 2600. Tudo isto acarretava em um desconforto nos produtores, que não recebiam nenhuma recompensa financeira por terem vendido milhões de cópias, e muito menos o crédito pela obra apresentada ao público.

Com o passar do tempo, os produtores viram que era mais vantagem criar uma produtora independente, que fosse produzir e publicar os jogos com sua própria marca e lançar em parceria com a dona de determinado console.

Neste círculo todo é que se encaixa a nossa querida Activision, pois para quem não sabe ela foi a primeira produtora independente de jogos digitais a surgir no mercado, acarretando futuramente em um efeito dominó de empresas interessadas em seguir o mesmo caminho e criando seu próprio raio de ação.

A Activision foi fundada em 1979 por Jim Levy, um executivo da indústria da música, e pelos ex-programadores da Atari: David Crane, Bob Whitehead, Larry Kaplan e Alan Miller. Insatisfeitos com a política da Atari, a qual não dava os devidos créditos individuais aos criadores de seus jogos, David, Bob, Larry e Alan se uniram a Jim para criar sua própria empresa de desenvolvimento de jogos, a qual tinha a idéia de creditar a cada programador sua parcela de contribuição no título lançado.

Jim Levy

Iniciou sua carreira como executivo da indústria musical, mas devido a sua paixão por jogos digitais resolveu se aventurar na indústria dos video games. É conhecido mundialmente por ser o responsável pela fundação da Activision.

Seu método de conduzir a empresa foi revolucionário e um grande atrativo para outras empresas também fazerem o mesmo. Levy tinha como ideal sempre promover os desenvolvedores do jogo, dando o devido crédito e tratando-os como verdadeiras estrelas do rock. O reconhecimento dado pela empresa deixava os envolvidos nos jogos mais contentes e famosos, o que acarretava em um trabalho mais bem feito.

Nos livros de instrução dos jogos vinha uma breve descrição dos envolvidos nele, junto com uma foto e também um autógrafo do mesmo. Levy também foi o grande responsável pela aquisição da Infocom pela Blizzard.

No ano de 1986 Jim Levy renunciou seu cargo na Activision.

ACTIVISION®

Com a saída dos 4 produtores da Atari, que foram responsáveis por diversos jogos e venderam mais da metade de cartuchos para o console na época, a empresa se sentiu traída e acabou colocando uma ação legal contra a Activision, esta que somente foi estabelecida de fato no ano de 1982.

A ASCENSÃO

Quando os jogos digitais estavam começando a perder espaço no mercado, a Activision inovou e partiu para diversos ramos do mercado, adquirindo os direitos de produtoras menores e principalmente desenvolvendo jogos para computadores.

No final de 1982, a Activision lança seu primeiro jogo de sucesso no mercado chamado de Pitfall, para o console Atari 2600. Até hoje é considerado por muitos

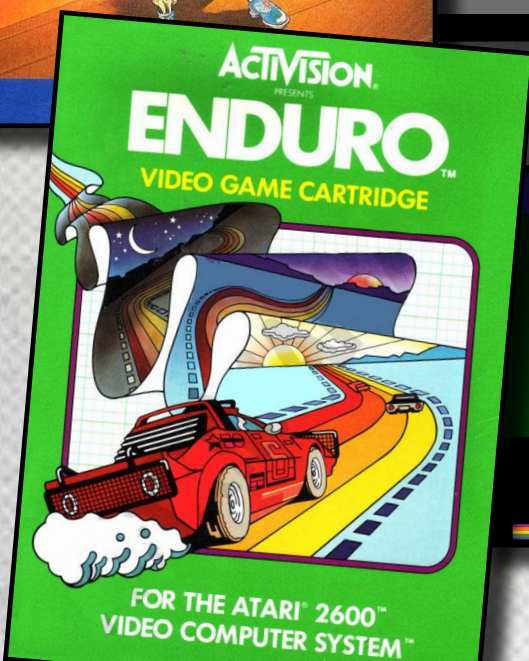
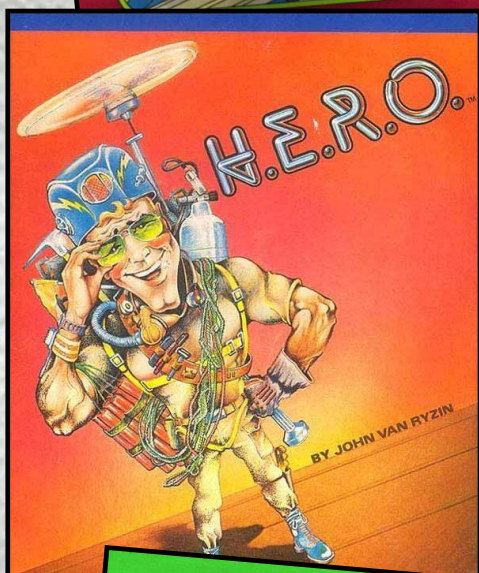
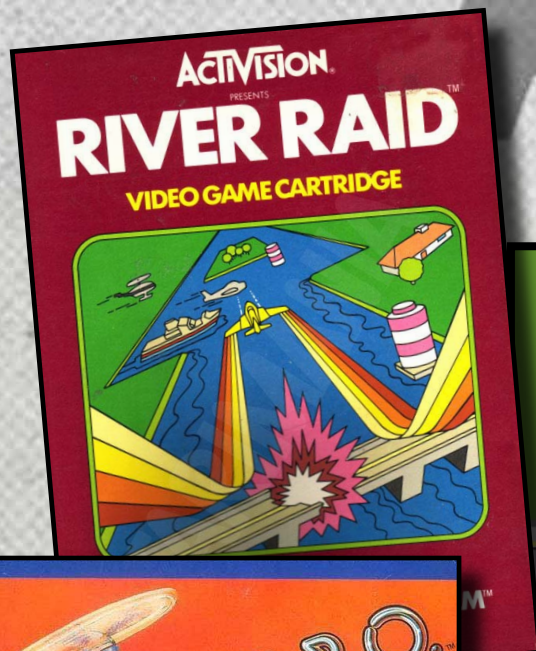
como o primeiro jogo de plataforma a ser lançado, porém sempre há discussões a cerca do assunto.

Pitfall não foi apenas o primeiro jogo de sucesso da empresa, ele foi o título mais vendido para Atari 2600. Seu lançamento foi um estrondo, ele levou os desenvolvedores e a companhia ao sucesso absoluto, elevando o nome da empresa ao pedestal mais alto da indústria dos vídeo games.

Por causa do tamanho sucesso acabaram surgindo diversos clones do título, que por fim acabaram perdidos no espaço e no tempo, mas sem dúvida sua maior contribuição foi ter lançado para o mundo o gênero de plataforma, que foi totalmente predominante nos games na década de 80.



ACTIVISION®



A empresa também foi responsável pelos jogos mais clássicos da era Atari, além de Pitfall foram lançados também River Raid, Enduro e H.E.R.O (Helicopter Emergency Rescue Operations). O apelo publicitário para estes jogos foi tão grande quanto o de Pitfall, era impossível chegar em uma casa que continha um Atari e não se deparar com algum destes jogos.

O estouro dos mesmos foi tão grande na época que é considerado por muitos o renascer dos jogos digitais, que estavam em um pequeno declínio antes do lançamento destes títulos. Quem possui mais de 30 anos, com certeza deve lembrar do sucesso destes títulos na época, e do quanto a Activision contribuiu para a indústria dos video games.

Lembranças e registros com certeza não faltam para ilustrar o

que foi toda a revolução que a Activision fez no mercado e no modo em que as produtoras viam o desenvolvimento de jogos. Muitas empresas dos dias atuais ainda se inspiram na Activision para criar seus jogos e administrar internamente toda a produção.

MUDANÇAS NEM SEMPRE SÃO BEM VINDAS

Após a onda de sucesso de seus jogos e ainda colhendo os frutos deste feito, no dia 13 de junho de 1986 a Activision compra os direitos da empresa Infocom. Como Jim Levy era muito fã da empresa que era responsável pela produção dos jogos baseados em textos, onde você digita pequenas palavras para comandar os acontecimentos a seguir, ele achou que seria um ótimo negócio esta fusão, que por um tempo até deu certo.

Após 6 meses da união entre Activision e Infocom, Bruce Davis tornou-se CEO da empresa e começou a administrar a Activision com mão de ferro, não deixando margem para erro. Cansado de perder tempo e dinheiro através dos anos, em 1989 Davis resolveu fechar o estúdio da Infocom em Cambridge. Dos 26 funcionários da Infocom, apenas 11 receberam proposta de migrar para o estúdio da Activision no Vale do Silício. Apenas 5 deles aceitaram a proposta, era o fim da Infocom.

Não satisfeita com o ramo dos games, a Activision resolveu investir em outros mercados e começou a envolver-se com diversos tipos de softwares para aplicações de negócios. O resultado desta idéia foi a mudança de seu nome corporativo para Mediagenic, que era um nome que podia representar todas suas atividades.

ACTIVISION®



David Crane

Nascido em 1955 na cidade de Napanee em Indiana, Estados Unidos, Crane começou sua carreira na Atari, desenvolvendo jogos para o

Apesar da mudança, a Mediagenic centrava suas ações apenas em softwares de negócios, enquanto a Activision continuava a lançar jogos para diversas plataformas como o NES, Master System, Atari 7800, Atari ST, Commodore 64 e Amiga.

Infelizmente nem tudo eram flores para a corporação. Envolvida em um processo judicial de violação de patente ainda na época em que Levy era o presidente,

Atari 2600. Quando trabalhava em um jogo de Tennis para o console, Crane conheceu Alan Miller, o qual estava trabalhando no mesmo projeto, e contou sobre uma idéia de deixar a empresa e procurar outra que desse mais reconhecimento

a Mediagenic foi condenada a pagar uma quantia milionária no processo, deixando-a assim totalmente debilitada financeiramente e levando a mesma a falência. Esta turbulência resultou na chegada de um novo grupo de investidores que assumiu a corporação e contava com a liderança de Bobby Kotick.

Após assumir o comando da empresa, o grupo de investidores queria botar ordem na casa e não

para os desenvolvedores. Depois desta reunião, Crane deixou a Atari em 1979 para ser co-fundador da Activision. Já na nova empresa ele foi o designer de Pitfall, ficando reconhecido internacionalmente já que o título foi eleito o “Game of The

Year” de 1982 e ficou 64 semanas no topo da Billboard. Em 1986 David Crane deixou a Activision para fundar sua própria empresa junto com Garry Kitchen, recebendo o nome de Absolute Entertainment, que futuramente seria responsável por diversos jogos dos Simpsons como: The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants e The Simpsons: Bart vs. the World. Em 1995 ele foi co-fundador da empresa Skyworks Technologies, que desenvolvia jogos para celulares e video games.

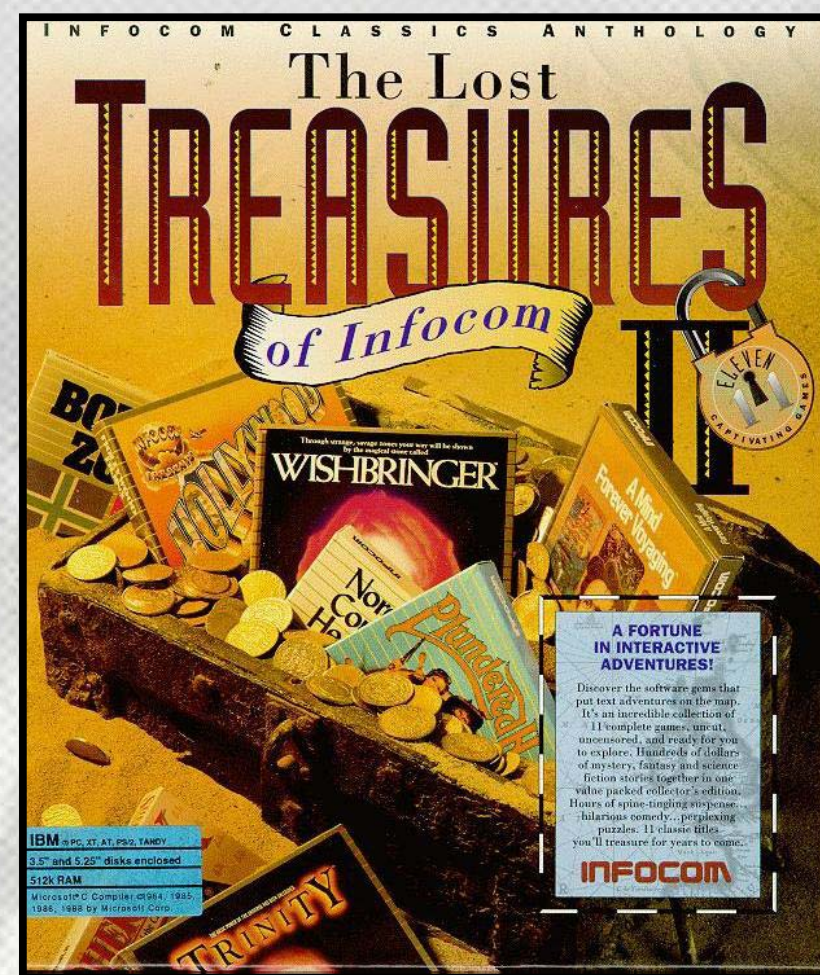
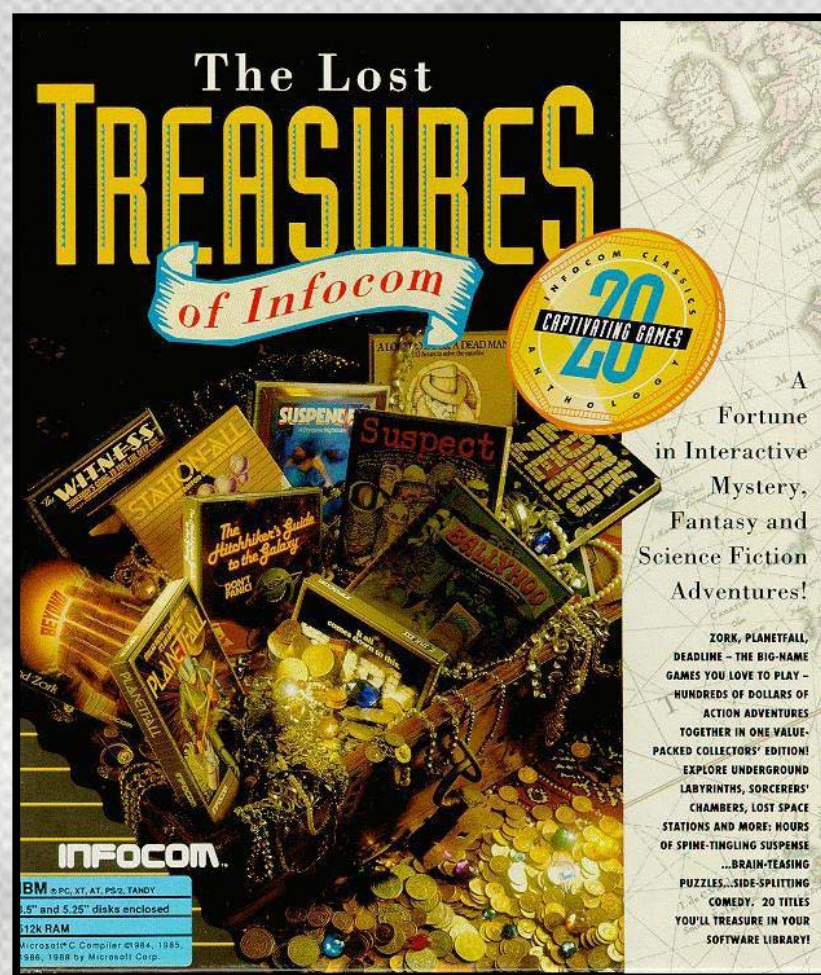


ACTIVISION



O RENASCER DE UM GIGANTE

Depois de muitos problemas a casa finalmente estava em ordem e pronta para voltar a ser o que era no início dos anos 80. Em 1991, em meio a sua transição interna, a Activision lançou uma coletânea chamada The Lost Treasures of Infocom, onde contém 20 jogos da extinta Infocom, tudo compilado em um CD-Rom. O sucesso desta coletânea foi tão grande que em 1992 foi lançada uma nova com o nome de The Lost Treasures of Infocom II que contava com mais 11 títulos da antiga empresa.



Outro grande sucesso da Activision foi a saga MechWarrior, que era composta pelos jogos MechWarrior, MechWarrior 2, NetMech, MechWarrior 2: Ghost Bears Legacy, e MechWarrior 2: Mercenaries. Toda a Saga

MechWarrior é responsável por uma arrecadação nos EUA de mais de U\$ 70 milhões em vendas.

Devido ao sucesso da saga MechWarrior, a empresa adquiriu a licença para outro jogo de guerra

chamado de Heavy Gear. O jogo teve uma aceitação muito boa do público e dos críticos, que teve uma nota média de 82% no ranking de análises e foi classificado pelo melhor jogo do gênero na época pelo GameSpot.

Larry Kaplan

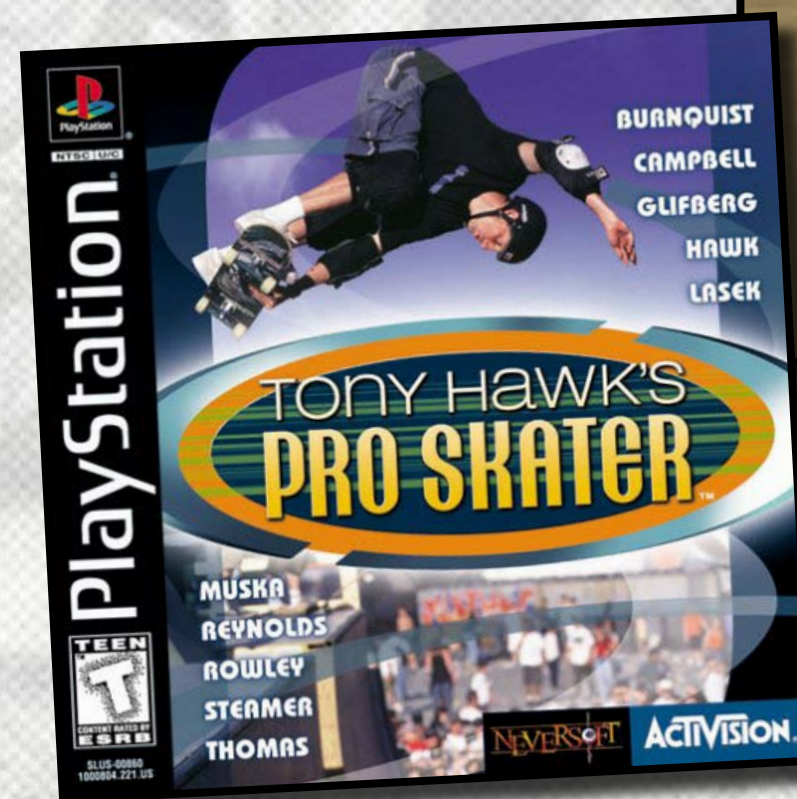
Também iniciando sua carreira na Atari, Kaplan é um dos cinco fundadores da Activision. Deixou a Atari junto com os outros co-fundadores também pelos mesmos motivos: não receber o crédito devido por seus jogos.

Ficou conhecido pelo jogo Kaboom! para Atari 2600, publicado pela Activision em 1981. Ele acabou saindo da empresa em 1982, tendo uma passagem curtíssima e quase despercebida pela Activision. Após sua saída também passou pela Amiga, Silicon Graphics e Worlds of Wonder.

Atualmente Kaplan trabalhou na Microunity e vive em Los Altos na Califórnia, Estados Unidos.

ACTIVISION®

Nos anos 90 ainda seriam lançados outros títulos que iriam deixar a empresa famosa e com muito dinheiro no bolso como: Interstate 76, Civilization e Tony Hawk. De todos estes com certeza o que fez mais sucesso foi a saga Tony Hawk, que foi um marco no final dos anos 90 e predomina até hoje em jogos de seu gênero.



Se a década de 90 foi muito boa para a Activision, eles nem sonhavam com o que estava por vir nos anos seguintes. Sem sombra de dúvidas, a nova década seria a mais lucrativa e com maior crescimento da empresa até então.

ACTIVISION®



Alan Miller

Ingressou na Atari em 1977 para desenvolver jogos para o Atari 2600, após alguns anos de trabalho ele estava insatisfeito e desapontado com o sistema adotado pela empresa, que se recusava a dar os créditos pelo seu trabalho. Após a reunião com seu colega de trabalho David Crane, os dois decidiram deixar a empresa em 1979 para co-fundarem a Activision.

Dentre os jogos em que ele trabalhou, podemos citar Tennis, Ice Hockey e Robot Tank, além de muitos outros que não se tornaram tão conhecidos. Miller e Whitehead tinham muitas idéias para a empresa, uma delas era produzir jogos para outras plataformas como o Commodore 64. Para

descontentamento de ambos a Activision era resistente a esta idéia, o que culminou na saída de Miller e Whitehead para fundarem uma nova desenvolvedora de games chamada Accolade.

Na nova companhia eles produziram apenas um jogo para Commodore 64 chamado de Law of The West. Em 1994 Miller deixou a Accolade, que ironicamente seria adquirida pela Infogrames que mais tarde iria ter o nome de sua subsidiária trocado para Atari.Inc.

Em setembro de 2001 Miller juntou-se novamente com David Crane, mas agora na sua empresa Skyworks Technologies para desenvolver apenas jogos online.



GUITAR HERO

UM NOVO MILÊNIO, UMA NOVA ERA

Se os anos anteriores foram bons para a empresa, os anos 2000 seriam ainda melhores. Com o lançamento de novos consoles e novas tecnologias, a Activision se atualizou e não ficou para trás no mercado. Provando ser a gigante que sempre foi, ela lançou inúmeros títulos que geraram um grande impacto na indústria e que predominam até os dias atuais.

Em 2000 foi lançado o primeiro jogo da saga dos X-Men, que já são velhos conhecidos nossos e até hoje a empresa ainda é responsável pela franquia. Além dos nossos mutantes preferidos, a Activision também foi responsável por outras séries de sucesso como: Guitar Hero, Spider Man e Marvel Ultimate Alliance.

ACTIVISION

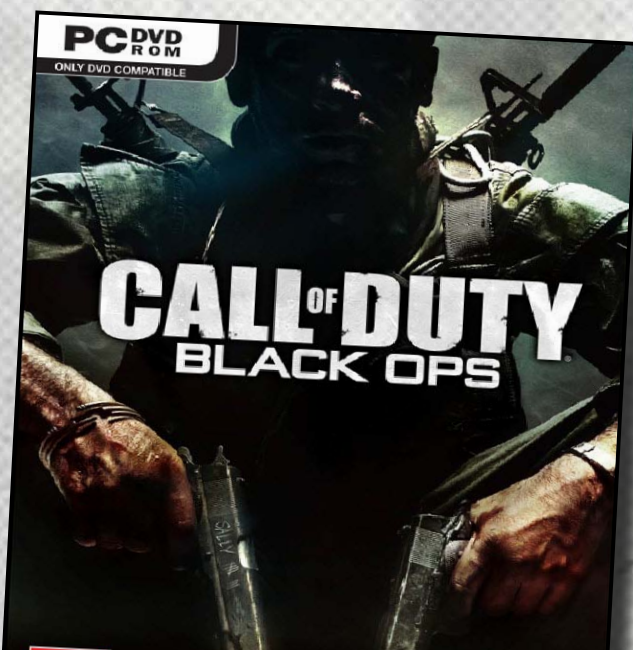
Mesmo com todas essas franquias fazendo muito sucesso e vendendo inúmeras cópias, nenhuma chegou aos pés da maior franquia da empresa e por que não da maior franquia dos dias atuais, conhecida como Call of Duty.

Lançado em 29 de outubro de 2003, Call of Duty foi o primeiro jogo da série e não fez tanto sucesso quanto os seus sucessores, mas até hoje é a aposta da empresa para faturar e levar ainda mais fama. A saga Call of Duty é composta por: Call of Duty, Call of Duty 2, Call of Duty 3, Call of Duty 4 – Modern Warfare, Call of Duty 5 – World at War, Call of Duty 6 – Modern Warfare 2, Call of Duty 7 – Black Ops e Call of Duty 8 – Modern Warfare 3.

No fim do ano de 2007 foi dada uma notícia inesperada, a Activision estava se fundindo

com a Vivendi Games, que é detentora dos direitos da Blizzard, e estava programado para 2008 a união das duas. A nova empresa agora chamava-se Activision Blizzard e seria liderada por nada mais e nada menos que o ex-CEO da Activision Bobby Kotick, tendo como sua maior acionista a Vivendi Games.

Hoje em dia o valor estimado da Activision Blizzard gira em torno de U\$ 18,9 bilhões, valor bem acima de uma de suas concorrentes a Electronic Arts que é de U\$ 14,1 bilhões.



Bob Whitehead

Assim como os outros quatro dissidentes da Atari, Whitehead não estava satisfeito com o tratamento da empresa e não pensou duas vezes em pular fora do barco. Mesmo possuindo 9 anos de empresa (ingressou em 1970) ele resolveu seguir seus companheiros e sair da Atari em

1979 para ser co-fundador da Activision. Junto com Alan Miller abandonou a empresa por estar insatisfeito com as idéias do grupo que a presidia, foi co-fundador da Accolade. Após alguns anos de serviço na empresa, Whitehead abandonou-a e desistiu de vez do ramo dos video games.

ACTIVISION



Robert Kotick

Nascido em 1963 começou sua carreira em 1983, quando ainda estava na Universidade de Michigan. Ele desenvolvia programas para o Apple II com apoio financeiro de Steve Wynn. Bobby credita a Steve Jobs sua decisão de abandonar a universidade para desenvolver programas e tratar de negócios.

Sua história na Activision começou em 1990 quando ele adquiriu 25% da empresa, tornando-se CEO rapidamente no ano de 1991. Nos dias atuais ele ainda é CEO e também Diretor e Produtor da Activision Blizzard, além de ter sido eleito diretor da The Coca-Cola Company, trabalho que exerce juntamente com o cargo ocupado na Activision.

MEDALHA PARA OS MELHORES

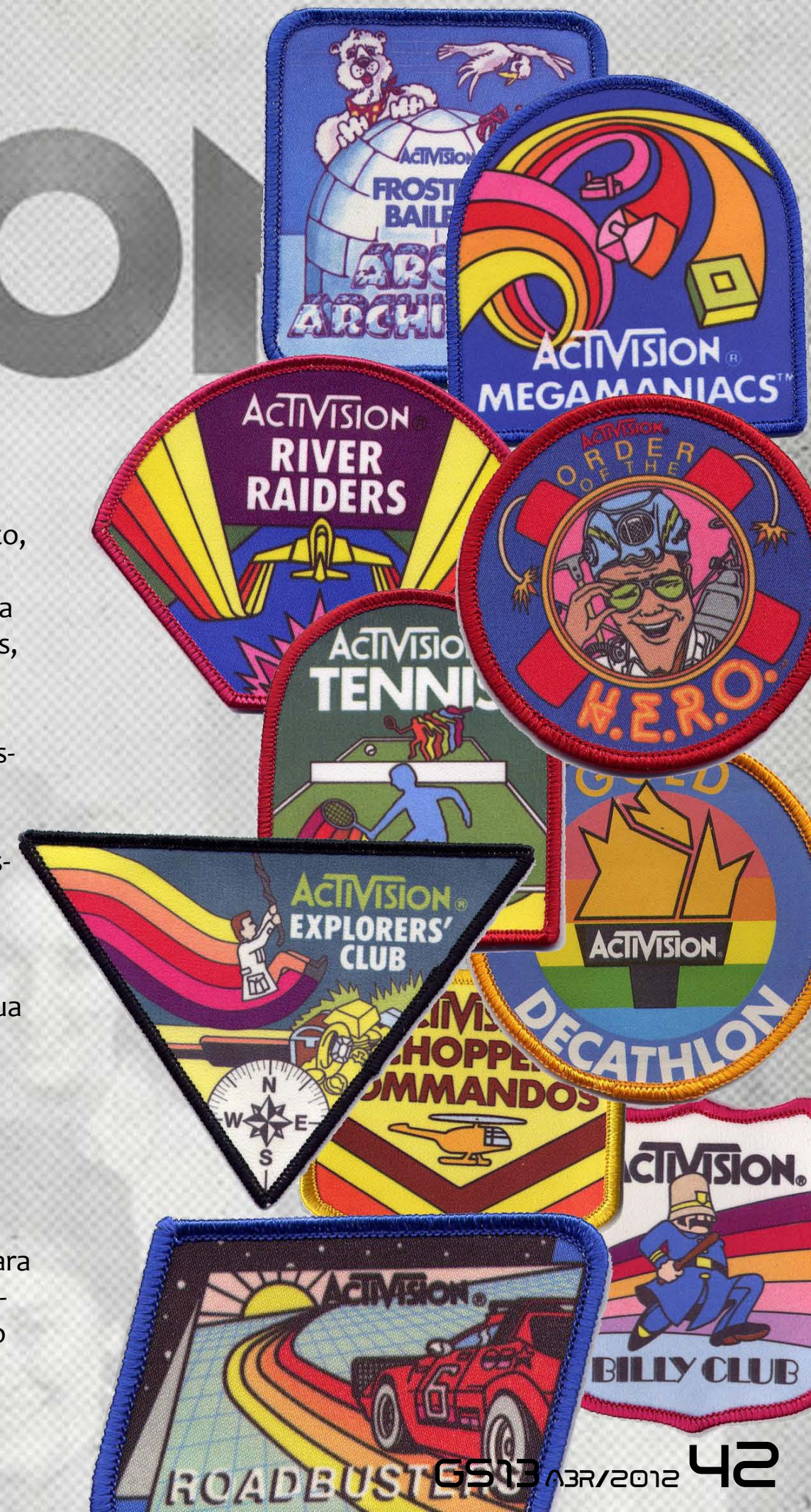
Se você tem entre 30 e 35 anos, com certeza vai se lembrar do tempo em que a Activision não era apenas uma produtora de jogos caça níqueis e realmente se preocupavam com seu público fiel, fazendo muito mais do que lançar jogos com ênfase no multiplayer.

Uma das coisas mais legais que eles faziam, era presentear seus fãs pela dedicação e competência jogando seus títulos. A proposta era simples, você jogava até ter inúmeros calos nas mãos tentando bater todos os recordes possíveis de determinado jogo. Após isto, era só tirar uma foto de sua Televisão com a pontuação ou com o feito realizado e mandar para a Activision. Após algum tempo a empresa iria lhe mandar uma medalha para você poder ficar se achando o bom perante os outros.

A Activision visava reconhecer quem superava os desafios propostos por um jogo específico, por exemplo: no game Robot Tank você ganhava uma medalha se destruísse 48 ou mais tanques, porém se você destruísse 60 ou mais, iria receber uma medalha ainda melhor que a anterior, e assim sucessivamente.

Isto funcionava estilo as conquistas do Xbox 360 e os troféus do PS3, só que ao invés de serem pontos virtuais, eram medalhas que você poderia costurar em sua roupa ou chapéu para mostrar a todos que você era “o cara” em determinado jogo.

Infelizmente hoje em dia é difícil esperarmos qualquer ação da Activision ou outra produtora para presentear os fãs com algo. Infelizmente aquele tempo bom não volta mais.



ACTIVISION®



ACTIVISION MAIS FORTE DO QUE NUNCA

É inegável a contribuição que a Activision teve e ainda tem no mundo dos games. É uma das maiores empresas dos dias atuais e foi a responsável pela revolução na maneira de conduzir o desenvolvimento dos games

na década de 80. O impacto que esta empresa proporcionou desde o Atari, nenhuma outra chegou perto, lançando títulos revolucionários e apresentando um modo novo de produzir games. Passando por momentos difíceis até chegar onde está, a Activision ainda tem muito para

contribuir para a indústria dos jogos digitais.

A cada ano que passa a empresa se torna mais forte e bate inúmeros recordes com seus blockbusters da série Call of Duty, arrecadando milhões de dólares e ultrapassando até mesmo filmes

de Hollywood. Se em algum dia for escrito um livro sobre a história dos consoles, a Activision com certeza terá inúmeras páginas contando sua história e a sua contribuição para tudo que temos na indústria até hoje. Para nós, retrogamers, ela ficará sempre na memória por nos

presentear com Pitfall, Enduro, Tony Hawk, Interstate 76, Civilization, entre outros e esta lembrança nunca será apagada de nossos corações.





- » Game Sênior
- » Sêniors
- » GS TV
- » Colunas
- SêniorStore
- Forum
- Parceiros
- Contato



Game Sênior Nº 011: Super Mario 64
Lançamento: Julho 2011 Tamanho: 37,2 MB Número de Páginas: 103 ...

Top Posts

- Colecionismo Sênior Vol. 01**
Posted Under: Uncategorized 21 Comments
- Lançamento para Neo Geo e Dreamcast – GunLord!**
Posted Under: Notícias 6 Comments
- Psicologia Sênior 03: O paradoxo dos jogos, do tempo e do dinheiro**
Posted Under: Psicologia Sênior 6 Comments
- Psicologia Sênior 02: Passado vs presente**
Posted Under: Psicologia Sênior 5 Comments
- Retrocidade Volume 08: RPG, Playstation e algumas contas**
Posted Under: Retrocidade 1 Comments

Twitter Game Sênior

Destaques



AGORA ESTAMOS DE CASA NOVA! VENHA PARA O MUNDO RETROGAMER!

UM PAPO DESCONTRAÍDO COM UM DE NOSSOS SÊNIORS SOBRE VÁRIOS ASSUNTOS E SEM PAPAS NA LÍNGUA!

-por Mano Beto-

GAME SÊNIOR: COMO FOI SEU PRIMEIRO CONTATO COM OS VIDEOGAMES?

NEY LIMA: Naquela época eu tinha 10 anos e meu amigo Melquisedeque, (isso mesmo, é esse o nome dele), tinha um Odyssey que vivia guardado. Um dia fui, até a casa dele e quando eu vi o Odyssey na estante, logo perguntei: Melqui, o que é isso? Ele respondeu que era um video game. Poxa! Pedi pra ele ligar aquilo e jogamos a tarde inteira, e deste então, não parei de jogar.

GS: VOCÊ ACHA QUE O EXCESSO DE NOSTALGIA PODE ATRAPALHAR O CONTATO DO RETROGAMER COM OS JOGOS MAIS ATUAIS?

NL: Vejo muita gente que idolatra o “universo retrogamer” e o coloca num pedestal, criticando muito a nova geração. Algumas pessoas se fecham nesse mundo e não sabem o que estão per-

dendo, porque tanto o novo, quanto o velho, fará parte da história do video game do mesmo jeito. O novo se tornará velho, se tornará retrô, e isso é um ciclo. Tudo em excesso é prejudicial e um jogador nunca pára no tempo, ele segue adiante e vivencia novas experiências, para que um dia, possa lembrá-las com carinho uma época especial. Logicamente que, quando falo da época do Mega Drive e do SNES, lembro de uma época muito feliz como gamer, mas nessa época eu era um moleque que somente queria me divertir, tudo era novidade, não era tão crítico como hoje, que por sinal, jogo pouco, mas jogo apenas o que é bom, porque sei separar o que vale a pena ser jogado ou não. Hoje é bem diferente.

GS: VOCÊ TAMBÉM É PRATICANTE DO COLECIONISMO? QUAIS CONSOLES OU JOGOS VOCÊ POSSUI?



Na opinião de Ney Lima, a GunBlade de Squall (FFVIII) é uma das armas mais criativas e de uma beleza exótica incrível.



“Existem franquias desde os tempos dos 8 Bits que tentam sobreviver nos dias de hoje com a mesma fórmula já desgastada pelo tempo e muitas vezes a culpa é dos próprios fãs, que não aceitam inovações, torcem o nariz e só querem mais do mesmo...”

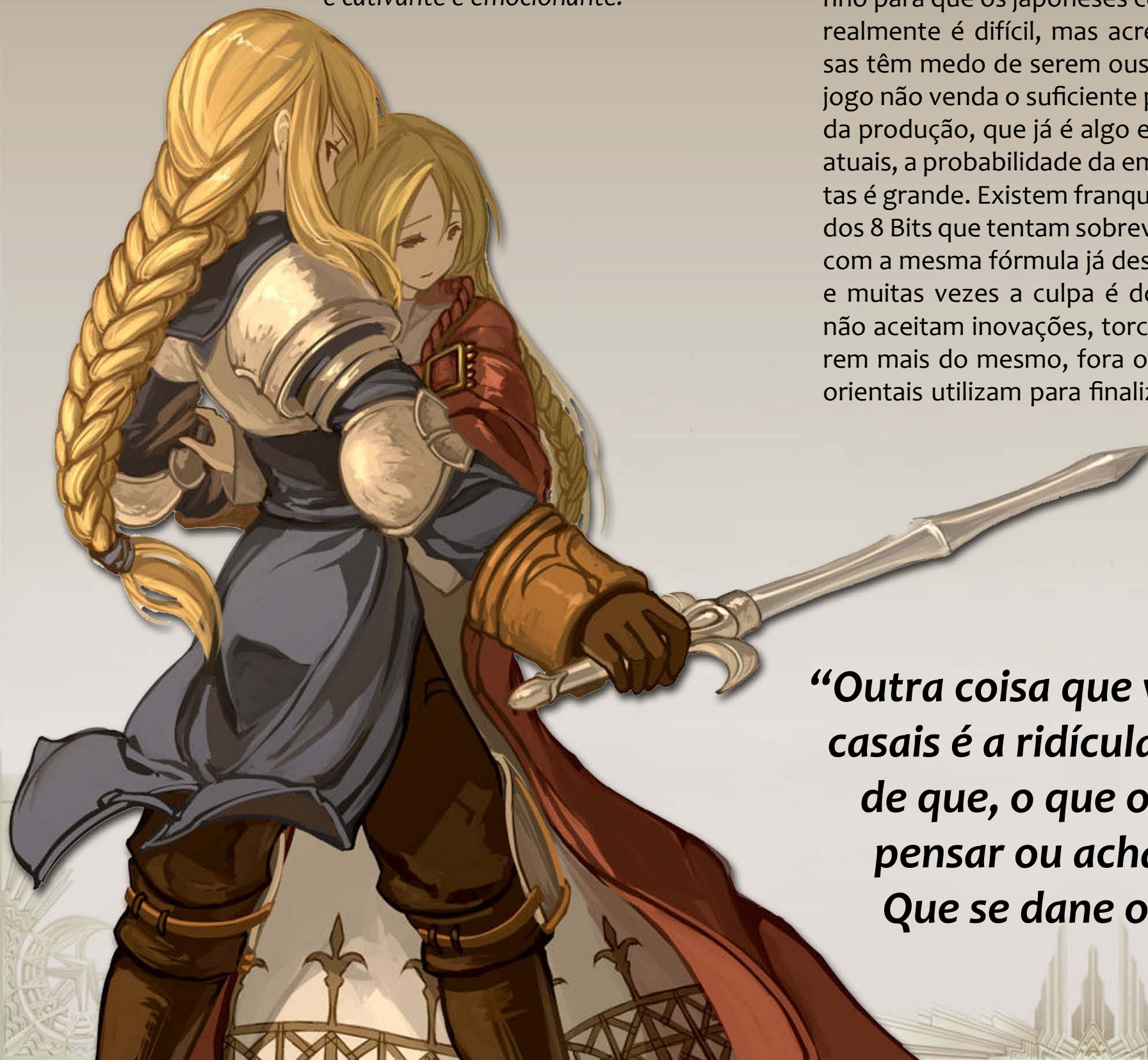
NL: Não me considero um colecionador, pelo contrário, estou longe disso. O colecionismo na minha opinião é uma faca de dois gumes e quem é colecionador sabe muito bem disso. Necessita muito empenho para se colecionar algo, além de sorte e dinheiro, claro. Tive vários videogames, mas a cada novo console no mercado, eu vendia o velho pra comprar o novo. Quem não já fez isso assim como eu? Sempre fui pobre. Hoje tenho um PlayStation 2, um Playstation 3 e agora tenho um PSVita. Comprei um Phantom System, recentemente, apenas para ser peça de decoração na minha sala por ter um amor muito grande pelos 8 Bits, apenas isso. Posso dizer que coleciono apenas a franquia Final Fantasy que por sinal, só as versões para os consoles da SONY (Playstation), tenho quase todas (até o bendito Final Fantasy VII). Eu acredito que a franquia tem a cara do console da SONY e por amar JRPGs, essa coleção é meu xodó. Não vejo uma ligação tão forte entre a marca Playstation e FF em outros consoles. Mais fico triste as vezes, quando abro

meu guarda-roupa e vejo aqueles RPGs parados, pegando poeira e tenho que ficar limpando-os, sabendo que dificilmente irei jogá-los novamente por não terem mais nenhum atrativo em matéria de gameplay. As vezes penso em vendê-los para que outras pessoas possam jogá-los e assim como eu, conhecerem a importância e o que foram todos os FFs já lançados. Hoje, prefiro colecionar momentos e não jogos, o importante é o que eles me proporcionaram naquele momento em que os joguei. Hoje são apenas objetos parados no fundo do guarda-roupa. Algumas pessoas podem me criticar, mas tem um pouco de verdade nisso que falei.

GS: O JAPÃO ESTÁ PASSANDO POR UMA CRISE CRIATIVA NA PRODUÇÃO DE SEUS JOGOS. NA SUA OPINIÃO, QUAIS OS CAMINHOS QUE DEVEM SER TOMADOS PARA A TERRA DO SOL NASCENTE CONTORNAR ESTA SITUAÇÃO?

NL: Difícil achar o ponto de partida para um retorno forte da indústria japonesa nos games. São poucas as empresas japonesas que se mantêm fortes nesse mercado tão competitivo, porque os ocidentais aprenderam muito e estão cada vez melhorando e trazendo franquias grandiosas. Os americanos querem unir o videogame com o cinema, e estão conseguindo! Temos franquias que roubaram totalmente a cena dos japoneses, como God of War, Uncharted, Mass Effect entre muitos outros, enquanto a indústria japonesa faz o que? Relança seus clássicos de consoles passados em HD para sobreviver e passa suas franquias nas mãos de outras empresas ocidentais para dar vida nova a essas mesmas! O Japão está em cri-

Ney Lima diz que *Final Fantasy Tactics* (PSX) é o melhor game de estratégica que já jogou. Porque é cativante e emocionante.



se de criatividade sim, acho que eles pararam no tempo com poucas idéias realmente aproveitáveis. Os americanos fazem jogos com uma maior liberdade de exploração, jogos com teor cinematográfico, o sistema online deles é bem melhor, eles evoluíram muito. Dizer qual o melhor caminho para que os japoneses contornem a situação realmente é difícil, mas acredito que as empresas têm medo de serem ousadas, porque caso o jogo não venda o suficiente para cobrir os gastos da produção, que já é algo enorme nos consoles atuais, a probabilidade da empresa fechar as portas é grande. Existem franquias desde os tempos dos 8 Bits que tentam sobreviver nos dias de hoje com a mesma fórmula já desgastada pelo tempo e muitas vezes a culpa é dos próprios fãs, que não aceitam inovações, torcem o nariz e só querem mais do mesmo, fora o longo prazo que os orientais utilizam para finalizar um projeto, uma

“Outra coisa que vejo em muitos casais é a ridícula preocupação de que, o que os outros vão pensar ou achar da gente. Que se dane os outros...”

média de 3 a 4 anos, até mais. Isso atrapalha muito. Os americanos fazem games um atrás do outro dependendo da franquia, isso conta muito. As palavras mágicas são: rapidez e ousadia, além de criatividade.

GS: VOCÊ ACHA QUE O RPG NOS MOLDES OCIDENTAIS ESTÁ NO CAMINHO CERTO COM JOGOS ACLAMADOS COMO DARK SOULS E ELDER SCROLLS V SKYRIM?

NL: Acho que sou a pior pessoa para dar uma opinião sobre isso (risos). Adoro RPGs com temática medieval e sou fã de Dark Souls, gostei tanto do game que comprei 2 jogos, uma versão normal e outra edição especial de colecionador lá de Portugal com direito a Book de ilustração, CD de trilha sonora, DVD de Making Off, enfim, o jogo é muito f...! Já Skyrim vou esperar sair a versão GOTY para poder comprar com tudo incluso no pacote, mas eu sei da grandiosidade do game. Sobre a pergunta, logicamente que estão no caminho certo. Está escasso os títulos bons aos moldes orientais, uma pena mesmo, mas estou de olho em Ni no Kuni da Level 5 e Studio Ghibli que pelos vídeos que vi, está fantástico. Também espero FF versus XIII, lógico. Gosto muito da liberdade que Dark Souls e Skyrim proporcionam ao jogador de escolher por onde seguir no game, a possibilidade de criar suas próprias armas, as inúmeras táticas para derrotar um boss e isso conta muito na minha opinião. Medieval é o que há!

GS: VOCÊ ACHA QUE DIABLO III SERÁ A CONTINUAÇÃO QUE NÓS, GAMERS, ESTAMOS ESPERANDO HÁ ANOS?

NL: Gosto muito da série, joguei o primeiro game e joguei muito o segundo, tenho ele até hoje guardado, mas demorou demais pra lançar o terceiro game da série Diablo, tenho medo que esteja meio datado por causa dessa demora. Espero que seja satisfatório e torço por Diablo III, mas acho melhor que a versão saia para Android (risos).

GS: COMO UM DOS SÊNIORS QUE CASOU RECENTEMENTE, É VERDADE O MITO QUE CASAR É DIZER ADEUS PARA A JOGATINA?

NL: Primeiramente quero dizer: Déia eu te amo! Segundo, depende muito da questão, com quem você está casando, porque um casamento é uma união que deve envolver muito respeito no espaço de cada um para dar certo. Todo mundo tem suas manias, seus passatempos, seus amigos, enfim, seu espaço. Se não há respeito por isso, eu aconselho a não seguir em frente, desista dessa pessoa porque não vai dar certo. Logicamente que tudo tem que ser dosado e ao seu tempo, temos obrigações dentro de um casamento e o tempo é curto no dia-a-dia. No começo do relacionamento, ambos começam a conhecer a vida pessoal de cada um. Exemplo: Minha mulher adora ler, e muito. Eu não posso chegar e dizer a ela; “amor, não quero ver você lendo”, ou então; “amor, não quero ver você acessando o Facebook”. A mesma coisa comigo, eu gosto de jogar, gosto de assistir filmes e tudo isso tem que ser respeitado. Ninguém tira o direito de cada um fazer o que gosta. Todo mundo tem seu espaço e casamento não é prisão domiciliar. Outra coisa que vejo em muitos casais é a ridícula preocupação do que os outros

“Sou Sonysta, mas respeito muito a galera que possui um XBOX e tenho pena de quem comprou um Wii, porque vive de Mario e Zelda...”

vão pensar ou achar da gente. Que se dane os outros, quero que minha família viva feliz e fazendo o que gosta e ponto final. Mas nós sabemos que tudo tem sua hora e temos obrigações a fazer, é questão de bom senso. É por essas coisas que amo minha mulher e estou realmente bem casado. A jogatina continua e next level...

GS: ULTIMAMENTE VOCÊ TEM JOGADO APENAS RPG. PORQUE? NO PASSADO VOCÊ JÁ TEVE INTERESSE POR OUTROS GÊNEROS?

NL: Eu jogo vários outros tipos de game, mas eu amo RPGs, são jogos que me mantêm na frente da TV por mais tempo (risos), as histórias são mais envolventes e melhor trabalhadas. Gosto de evoluir personagens, vasculhar mundos, procurar criaturas poderosas e essa emoção somente quem joga RPG sabe como é. Não curto muito games que são restritos somente aquilo, como futebol ou games de luta. E pelo menos, jogos de RPG fazem meu dinheiro valer mais a pena.

GS: O QUE ESPERAR DA NOVA GERAÇÃO DE CONSOLES?

NL: Se for da Nintendo, não espero muita coisa (risos). Agora, da Sony e da Microsoft, com certeza teremos uma boa briga. Sou Sonysta, mas res-

Final Fantasy XII é considerado o melhor da série por Ney Lima e o Judge Gabranth é mais bacana que Sephiroth.



peito muito a galera que possui um XBOX e tenho pena de quem comprou um Wii, porque vive de Mario e Zelda. Espero menos sensores de movimento (risos), e mais franquias novas para a nação hardcore. Espero menos DLCs descenossários e idiotas. De resto é apenas aguardar pra ver.

GS: QUAL SUA OPINIÃO A RESPEITO DO CENÁRIO INDIE GAMES?

NL: Gosto muito e dou o maior incentivo. Gosto de ver as produções independentes e são elas que trazem, em algumas situações, um conceito novo. Minecraft, Bastion, Limbo entre outros são fantásticos. Em uma geração quase abarrotada de FPS, games diferentes são bem vindos.

GS: VOCÊ É A FAVOR DE DLC?

NL: DLC é a nova mania das produtoras para faturar dinheiro extra. Sou contra e a favor ao mesmo tempo. Sou contra por tentarem vender personagens, roupas, itens e mestres por achar irrelevante e não acrescentarem, muitas vezes, nada em matéria de gameplay. Gastar dinheiro a toa só pra aquele que tem sobrando, eu não. E sou a favor quando o DLC é para corrigir bugs no game ou que seja uma fase ou uma missão extra, algo merecedor e que acrescente alguma importância no jogo em si.

GS: QUAL SUA OPINIÃO A RESPEITO DESSA TENDÊNCIA DOS JOGOS SEREM DISTRIBUÍDOS DIGITALMENTE (VIDE O SUCESSO DA LOJA STEAM DA VALVE), RESTANTO APENAS A MÍDIA FÍSICA PARA OS ENTUSIASTAS?

NL: Prefiro a mídia física, porque é a única certeza que terei aquilo comigo. Se eu enjoar do game posso trocá-lo com outra pessoa ou vendê-lo. Poderei ter um retorno com isso ainda.

GS: COM AS BAIXAS VENDAS DO PSVITA E A REDUÇÃO DE PREÇO DO NINTENDO 3DS, OS PORTÁTEIS ESTÃO COM OS SEUS DIAS CONTADOS?

NL: Acredito que nesta geração de portáteis não, mas no futuro isso pode piorar. Ainda tem espaço para o PSVita e 3DS nos dias de hoje, mas os atuais smartphones e tablets estão com tudo e as empresas estão apostando neles. É esperar pra ver.

GS: VOCÊ MENCIONOU QUE É COLECIONADOR DA SÉRIE FINAL FANTASY E MUITOS SABEM SOBRE SEU "APREÇO" DA VERSÃO VII. JÁ PENSOU EM VENDER ESTE TÍTULO?

NL: Faz parte pelo segmento da série, mas não gosto dele e já pensei até em quebrá-lo (risos). Peguei um certo nojo desse game por haver uma idolatração excessiva em torno dele. Só tem fã maluco em volta do FFXVII.

GS: ALÉM DO VIDEOGAME, VOCÊ CURTE OUTRAS ATIVIDADES DO MUNDO GEEK?

NL: Curto rock, cinema, RPG de mesa (risos), já colecionei HQs, gosto de séries de TV e é isso. Acabou né?!



Final Fantasy VI do SNES possui o melhor enredo e melhor conjunto de personagens de Final Fantasy em que não há apenas um personagem principal. Todos são!

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!



AGORA É A VEZ DA BANDA NESKIMOS MOSTRAR TODA SUA SONORIDADE GAMER



por André Breder

SÊNIOR

SONORIDADE



Os americanos são sortudos quando o assunto é banda de Game Music. Tudo bem que nós temos o MegaDriver e ainda outros grupos de talento, mas é inegável que os gringos tem um número maior de bandas, e também dão mais espaço e atenção para este segmento. Dentre as primeiras bandas de Game Music que tive contato, está o grupo NESkimos. Eu conheci esta banda praticamente na mesma época em que descobri os também americanos Minibosses, que é sem dúvida, minha banda preferida de Game Music de todos os tempos.

De forma engraçada, muita gente confundia os NESkimos com os Mi-

nibosses, e vice versa, pois ambos tocavam rock e se dedicavam principalmente a gravar temas do velho e eterno NES. Talvez por conta disso, o pessoal do NESkimos em seu início gostava de posar como inimigos dos seus compatriotas que formam os Minibosses. Tudo não passou de uma brincadeira, mas ajudou o público a distinguir as bandas.

Os NESkimos vem da Flórida, mais precisamente da cidade de St. Augustine. Apesar das evidentes semelhanças com os Minibosses, o ouvinte mais atento, e que se dedicava a conhecer o trabalho de ambas as bandas, era capaz de notar sutis diferenças entre as duas: Os NESkimos eram mais

pesados, mais puxados para o heavy metal, e além de cover de músicas de games do NES, também gravavam sons de outros consoles.

Outra diferença, era que o pessoal dos NESkimos eram mais “medrosos”, e temendo uma punição por gravar sem autorização temas de games, escondiam seus nomes verdadeiros, usando apenas apelidos, a maioria nomes de personagens de games da Nintendo. A primeira formação do grupo era: Dr. Willy (Guitarra), Simon Belmont (Baixo), Mario (Bateria) e Johntendo (Guitarra). Com este grupo de músicos foi gravado em 2002 o primeiro álbum digital da banda, que foi

intitulado como “Battle - Perfect Selection”. Dentre as músicas deste álbum, se destacam covers dos games Mega Man 2, Castlevania, Ninja Gaiden II, Super Mario Bros e Contra. A qualidade da gravação era impressionante para a época, e mostrava que a banda realmente investiu em um bom estúdio para lançar seu primeiro trabalho. Cada instrumento possui sua sonoridade muito nítida na

gravação, o que só serviu para realçar a qualidade técnica de cada músico da banda. O próximo trabalho dos NESkimos não tardou a sair, e já em 2003 a banda lançou “Bloodshed”, um álbum que reafirmava o peso dos covers do grupo. Dentre canções que são puro heavy metal, como os covers dos games Bad Dudes, F-Zero, Metal Gear e Bionic Commando, a banda inova um pouco em seu som, trazendo uma versão bossa nova para a canção Bloody Tears presente no game Castlevania II do NES. Esta “roupagem”



inusitada para os NESkimos, com certeza pegou muito fã da banda de surpresa.

Contando com dois ótimos álbuns na bagagem e contabilizando mais de 30 músicas gravadas, os NESkimos fizeram várias apresentações nos Estados Unidos, tocando desde em pequenos clubes até em festivais tradicionais de Game Music, como o MAGfest e o PAX (Penny Arcade Expo). Em 2004 veio à consagração da ban-

da na TV, ao fazerem uma participação na MTV, onde puderam tocar várias de suas canções. Ainda neste ano foi lançado também o terceiro álbum, que recebeu o nome de “Berserker”, que mais uma vez trazia temas bem pesados, como os covers dos games Double Dragon II, Mega Man 3 e Ninja Gaiden. Mas trazia também outros covers abordados em outros gêneros do rock, como “Snake Man” que possui pitadas de Surf Music, e “Norfair Tene-

ment Blues” (do game Metroid), que é totalmente Industrial Metal e ainda traz Dr. Willy mostrando seus dotes como vocalista.

A banda seguia bem, e em 2006 anunciou em seu site oficial que estaria gravando naquele ano o seu quarto álbum digital, que receberia o nome de “Brutality”, e também o lançamento de seu primeiro CD, que seria chamado de “The Strongening”, trazendo regravações dos primeiros trabalhos digitais do grupo. Em relação ao quarto trabalho digital da banda, lembro na época como os fãs ficaram esperando ansiosos por este trabalho, pois a banda prometia a gravação de um longo cover do clássico Super Mario Bros 3, que totalizaria mais de 13 minutos. Infelizmente os fãs estão esperando por “Brutality” até hoje.

O que inicialmente se mostrava como o ano mais produtivo do grupo, acabou por ficar marcado como praticamente o último dos NESkimos, mesmo que a banda ainda fizesse algumas apresentações até o ano de 2007. Membros do grupo começaram a debandar, e mesmo que outros músicos passassem a ocupar os seus lugares com o tempo, a banda já não tinha o mesmo ânimo, mingando até morrer. O site oficial da banda não é atualizado desde o final



de 2006, e pouco se sabe se um dia a banda voltará ou não. É realmente uma pena, pois se tratava de uma das bandas mais legais da Game Music mundial, na minha humilde opinião.

Mas nem tudo são lágrimas. Todas as músicas gravadas pelos NESkimos podem ainda ser escutadas e apreciadas no perfil da banda no SoundClick:

(<http://www.soundclick.com/bands/pageartist.cfm?bandID=91259>)

Se você gosta de um bom rock, não deixe de conferir cada som gravado pelos NESkimos!



SÊNIOR

REVIEW

ARCADE **THE SIMPSONS:ARCADE GAME** **55**
SNES **X MEN:MUTANT APOCALYPSE** **59**
NES **NIGHTSHADE** **63**

FABRICANTES
HISTORICAS

ANOS
NOSTALGICOS

GÊNEROS
VARIADOS

GAMES CLÁSSICOS
NOSSOS REDATORES

NOSSO MÉTODO DE AVALIAÇÃO:

CATEGORIA da AVALIAÇÃO
(visual, sonoridade, controle e diversão)

1★ = PÉSSIMO 2★ = RUIM
3★ = REGULAR 4★ = BOM
5★ = ÓTIMO

NOSSO MÉTODO DE AVALIAÇÃO:

CATEGORIA da NOTA

1 - 3.5 = Ruim (Passe Longe)
4 - 6.5 = Bom (Dá pra jogar)
7 - 9.5 = Ótimo (Nós Recomendamos)
10 = Obra Prima (Jogue Antes de Morrer)

nossoredator@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL ★★★★★★
SONORIDADE ★★★★★★
CONTROLE ★★★★★★
DIVERSÃO ★★★★★★

NOTA
9.5

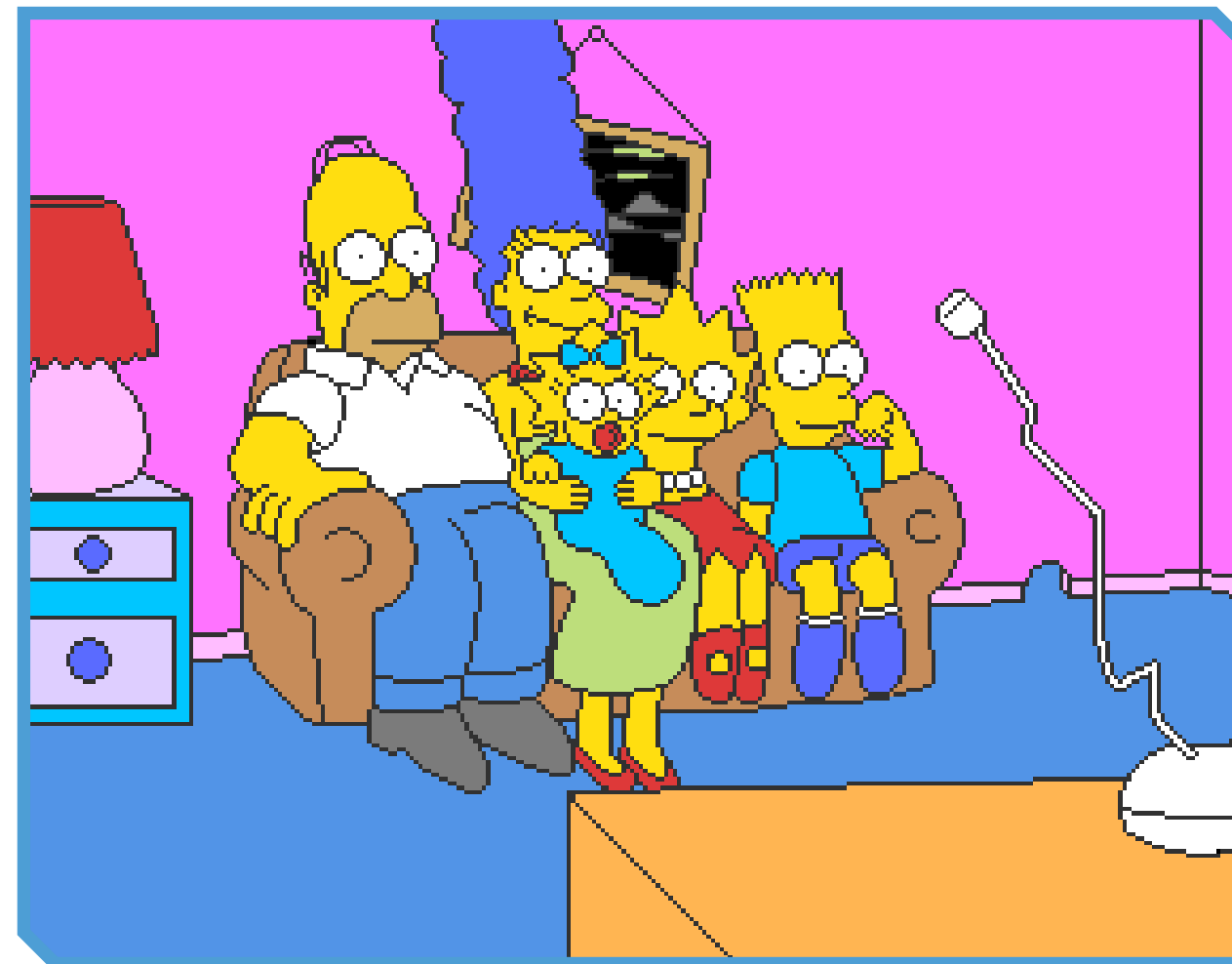


THE SIMPSONS

ARCADE GAME

Os Simpsons há anos se tornaram parte da cultura mundial, sendo sucesso nos 4 cantos do planeta! É a série animada mais longa da história da TV, com mais de 400 episódios. Iniciada em 1989 pelo cartunista Matt Groening, mostrou ao mundo os carismáticos membros da família Simpsons, residente na cidade de Springfield, e sua vida cheia de reviravoltas, confusões e muita diversão.

A idéia de séries animadas focando uma família específica, já havia sido usada antes, como no caso dos Flinstones e dos Jetsons, por exemplo. Mas nenhuma delas conseguiu ter o humor tão áspero, atual e inteligente como a série de Matt Groening, além de uma vida tão longa como Os Simpsons tiveram.



E ainda tem, pois a série não dá sinais que esteja próxima de um fim. Com a popularidade da série, era claro que ao longo dos anos iriam surgir os mais variados tipos de produtos trazendo os personagens de Os Simpsons.

De simples camisetas até brinquedos que custam os olhos da cara e algo mais, Matt Groening com certeza se tornou um milionário com sua criação.

Jogos para os mais variados consoles trazendo os personagens da série, claro, não poderiam faltar, mas ao contrário da série, que era e ainda é

ótima, a grande maioria dos jogos dos Simpsons se mostraram muito irregulares. Muitas vezes parece que os jogos foram feitos de qualquer jeito, sendo apenas uma forma fácil de ganhar dinheiro em cima do sucesso que os Simpsons possuem em todo o mundo.

Mesmo assim alguns jogos, mesmo não sendo ótimos, tiveram um relativo sucesso, como é o caso de Bart VS The Space Mutants, lançado originalmente para o NES, mas que também teve versões para o Master System e Mega Drive.



Os Simpsons invadem o mundo dos Arcades!

Fugindo da regra de que a grande maioria dos jogos dos Simpsons era, literalmente, uma porcaria, surgiu no ano de 1991 um excelente jogo estrelado por 4 membros da família mais famosa da TV, e que foi lançado em forma de máquina de fliperamas: The Simpsons – The Arcade Game. Tendo a produção da renomada Konami, este jogo seguia o estilo “Beat-’Em-Up”, sendo bem semelhante a outro sucesso da empresa japonesa, o jogo Teenage Mutant Ninjas Turtles, game que algum tempo depois teria uma ótima conversão para o NES.

É uma pena que o jogo dos Simpsons não teve uma versão doméstica também, pois ela com certeza iria “salvar



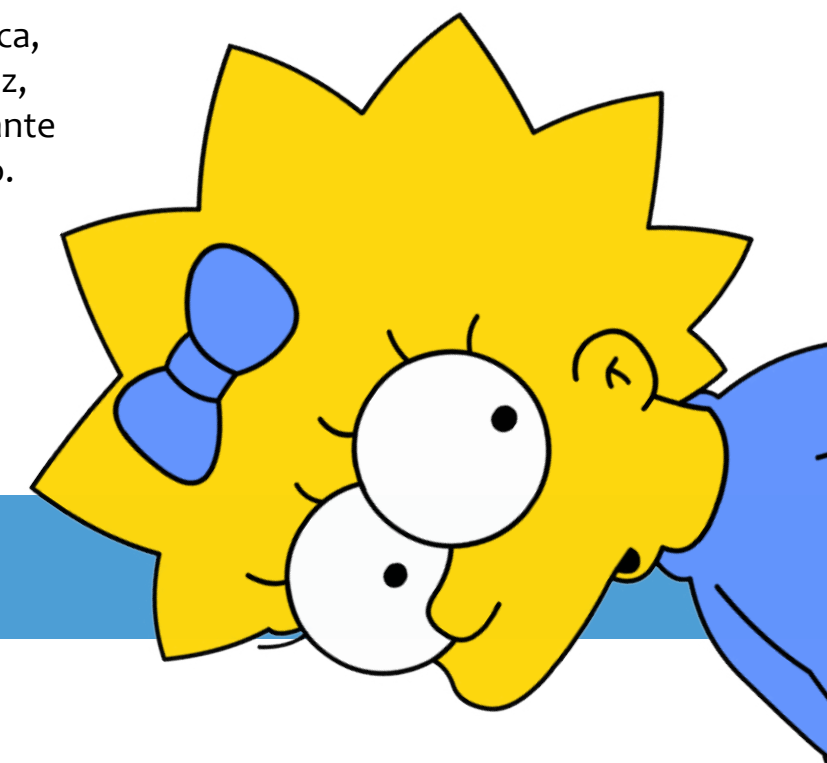
a pátria”, graças a quantidade de jogos ruins que a franquia teve nos consoles.

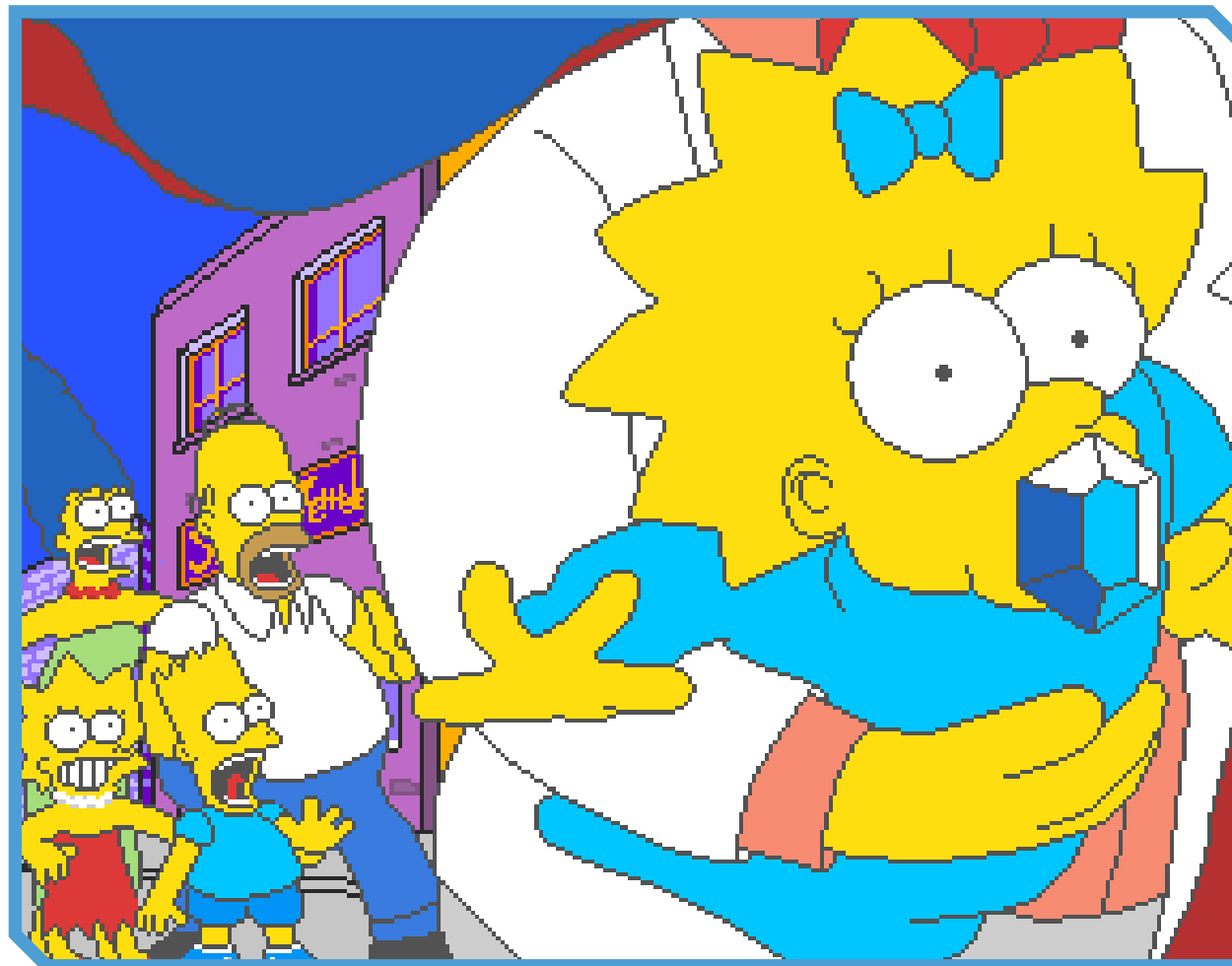
A história do jogo é a seguinte: todos os cinco membros da família Simpsons estavam tranquilamente passeando na área comercial de Springfield quando, sem querer, acabam se metendo no meio de um assalto. Smithers, o eterno puxa-saco do ricoço Sr. Burns, juntamente com alguns capangas de seu patrão, assaltam uma joalheria e conseguem roubar um valioso diamante. Acontece que o “tapado” do Homer acaba trombando em Smithers, bem no momento de sua fuga, fazendo com que o diamante que estava em suas mãos acabe sendo atirado ao ar.

A esperta e ágil Maggie, que sempre adora colocar tudo em sua boca, como toda criança de sua idade faz, acaba conseguindo pegar o diamante antes que ele viesse a cair no chão.

Sem ter tempo para tentar tirar o diamante da boca da pequena Simpson, Smithers pega a pobre Maggie e foge. Resta agora aos Simpsons a missão de recuperarem o seu amado bebê, custe o que custar.

O jogador tem a opção de jogar com um dos 4 membros principais da família Simpsons: Marge, Homer, Bart e Lisa. A máquina de fliperama do jogo vinha em quatro controles, e cada um já tinha pré-determinado com qual personagem jogaria, não sendo possível então que um jogador que estivesse no controle dois, por exemplo, escolhesse entre os personagens, sendo possível jogar apenas com o personagem Homer.





Cada um dos personagens tem suas características e suas “armas”: Marge, como toda boa dona de casa, utiliza um aspirador de pó para atacar; já Homer parte para os socos; enquanto que Bart usa seu Skate e Lisa uma “inocente” corda. Todos podem pular e atacar ao mesmo tempo, executando golpes que variam de acordo com o personagem.

Para os jogadores que gostam de “trabalhar coletivamente”, é possível até mesmo dar ataques conjuntos com os Simpsons, bastando que dois personagens fiquem parados próximo um

do outro para que eles possam se unir e então estarem prontos para agir. Esses ataques em conjunto variam de acordo com a dupla de personagens que os está executando.

Algo bem legal no jogo é a quantidade de objetos que podem ser usados como armas durante a missão da família Simpson. Pedras, latas de refrigerante, bolas de boliche, atiradeiras, gatos, cachorros, entre outras coisas, podem ser usadas pelo jogador para atingir um adversário de forma bem contundente. Outro ponto bacana de ser observado é a presença de vários

personagens do seriado no decorrer do jogo: Milhouse, Seymour Skinner, Moe Szyslak, Murphy “Gengivas Sangrentas”, entre outros serão vistos na tela. A maioria faz o mero papel de figurante, mas há alguns que podem trazer coisas úteis para os personagens, tais como itens que restauram a energia perdida, ou até mesmo objetos que podem ser usados como armas.

Os gráficos do jogo são excelentes. É tudo tão perfeito que você terá até a impressão de estar controlando o desenho animado. Todos os personagens estão com um design fiel a da série da TV, mesmo que o Bart esteja usando uma camisa azul e não vermelha, mas isto é um mero detalhe sem importância. Os cenários do jogo estão bem diversificados e cheios de detalhes interessantes para serem observados.

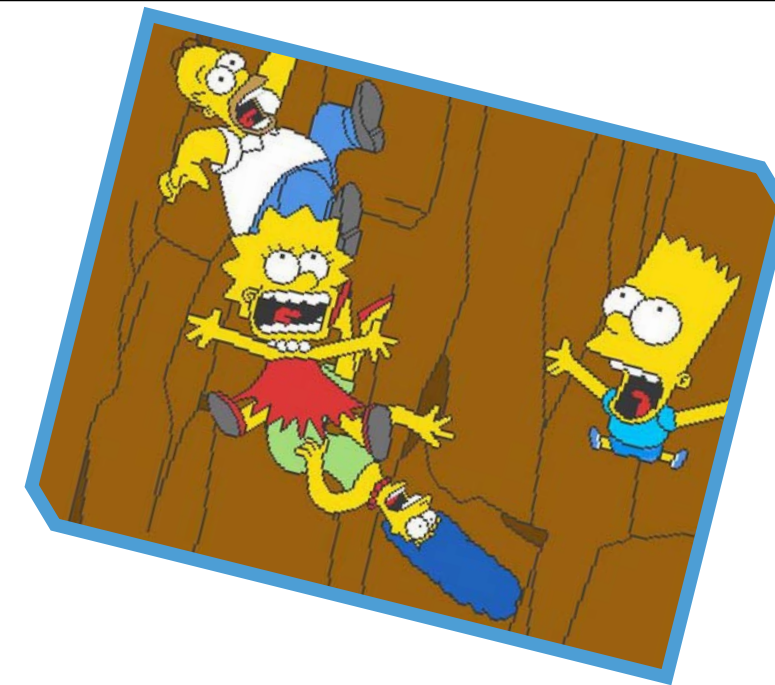
Personagens que aparecem na tela mais como “figuração” se mexem e até mesmo interagem com os personagens principais, dando mais vida ao jogo. E falando em cenários, vários locais que foram vistos na série poderão ser explorados, com destaque para o Bar do Moe, que aqui está bem maior que o visto no desenho animado.

Os efeitos sonoros estão totalmente condizentes com o clima divertido que a série Os Simpsons possui. Os

sons são todos bem no estilo desenho animado mesmo, sendo que alguns chegam a soar até um pouco infantis. Existe uma grande diversidade de sons e efeitos durante todo o jogo, e nenhum deles soa irritante, o que é mais um ponto positivo para a Konami.

As músicas são ótimas e vão ditando o clima do jogo! Há temas mais agitados, como é o caso da música da primeira fase que é um remix do tema principal da série, e também temas mais “tenebrosos” e “misteriosos”





como é o caso da música que rola na fase do cemitério, por exemplo. Os temas dos chefes são aquelas típicas músicas de dar mesmo tensão aos jogadores. A Konami não dá bola fora quando o assunto é trilha sonora, e não iria fazer feio justamente num jogo tão bacana e bem feito como este.

A jogabilidade é simples e precisa. Todos os comandos podem ser acionados de maneira rápida, como deve ser em todo Beat-'Em-Up que se preze. A movimentação dos personagens na tela é ótima também, o que ajuda a tornar os controles do jogo ainda melhores do que já são. Não há do que reclamar da jogabilidade do jogo, pelo contrário, ela é digna de todos os elogios possíveis! Simplesmente excelente.

Como todo jogo feito para o Arcade, este é um jogo bem difícil, e mesmo o mais habilidoso dos jogadores gastará várias “fichas” para chegar até o seu fim. A tela sempre estará cheia de inimigos, e até mesmo alguns obstáculos (como pessoas inocentes que vão abrir a porta de uma loja, por exemplo) se fazem presentes para dificultar as coisas.

De início o jogo pode parecer até fácil, mas os estágios finais reservam grandes “problemas” para o jogador, com inimigos terríveis e difíceis de serem vencidos de maneira rápida. Os chefes

de cada estágio são todos gigantes-cos, e assim como os estágios do jogo, seguem uma linha de dificuldade crescente. O último chefe, por exemplo, o nada simpático Sr. Burns, é difícilimo de ser vencido, sendo realmente o pior de todo o jogo.

Conclusão

The Simpsons – The Arcade Game é em minha opinião (e também na de muitos) o melhor jogo já lançado com os personagens do maior seriado que a TV mundial já teve! Chega a ser até

engraçado constatar que após The Simpsons – The Arcade Game, foram lançados tantos outros jogos com a família Simpson, mas nenhum deles conseguiu chegar aos pés deste. Talvez a solução fosse colocar novamente a Konami para produzir um novo jogo dos Simpsons. Quem sabe assim jogos com os personagens criados por Matt Groening, não deixam de ser sinônimo de meros “caça-níquel”, pela falta de qualidade dos mesmos.

andrebreder@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL ★★★★★★
SONORIDADE ★★★★★★
CONTROLE ★★★★★★
DIVERSÃO ★★★★★★

NOTA
10



O grupo de heróis denominado X-Men possuem uma popularidade tão grande ao redor do planeta, que dispensam maiores apresentações! Há anos rendendo rios de dinheiro para a Marvel Comics, as histórias que contam as aventuras e dramas da equipe de mutantes liderados pelo pacifista professor Charles Xavier, já foram parar em todas as mídias imagináveis. Sejam nos quadrinhos (que foi a origem de tudo), nos desenhos animados, filmes ou até mesmo nos jogos de video game, os X-Men sempre alcançam um estrondoso sucesso. Eu particularmente considero os X-Men como meu grupo de heróis preferido de todos os tempos, graças aos seus personagens carismáticos, e até mesmo inesquecíveis, e também pela sua história muito bem bolada, que mostra como nós seres humanos normalmente tratamos aqueles que são diferentes da maioria.

Os X-Men são pessoas que sofreram mutações genéticas naturais, tendo então dons e habilidades que os fazem de certa maneira superiores ao resto da humanidade. Há também mutantes maus, que usam seus poderes para satisfazer seus próprios interesses e até outros que querem o domínio do mundo pela nova “raça”. É uma história complexa, mas ao mesmo tempo, todas as pessoas do mundo podem se identificar com algo que é mostrado nela seja por uma



situação bem semelhante (e acredite, não meramente por acaso) com outra que ocorre no mundo real ou mesmo por um dos vários personagens que compõem o universo dos X-Men, que mesmo tendo “super-poderes”, possuem dramas e dificuldades parecidos com os que as pessoas reais também enfrentam em seu dia a dia. Talvez seja essa fácil identificação com a série por partes das pessoas, o grande “segredo” de seu sucesso e longevidade.

No ano de 1992 foi lançado pela Fox um desenho animado dos X-Men, que foi simplesmente um sucesso estrondoso em todo o globo. Nele vários personagens da série ganharam vida na tela da TV, tais como Ciclope, Fera, Gambit, Jean Grey, Vampira, Tempestade, Wolverine, entre outros. O desenho durou cinco temporadas e foi encerrado no ano de 1997. Aqui no

Brasil ele chegou a ser exibido pela TV Globo contando com um belo trabalho de dublagem. Lembro com saudade da época em que eu saía correndo do final da aula, só para chegar em casa a tempo de assistir a mais um episódio do desenho. Cheguei até a gravar vários episódios em fitas VHS na época, para poder ver e rever o desenho quando bem entendesse... Bons tempos!

Graças ao enorme sucesso do desenho, vários games baseados na série animada surgiram para os mais variados consoles e plataformas. Nesta análise o foco será o jogo X-Men: Mutant Apocalypse, lançado para o Super NES no ano de 1994 e que para mim é até hoje, um dos melhores games protagonizados pelos mutantes da Marvel.



Sobre o game

O jogo X-Men: Mutant Apocalypse foi produzido pelo competente time da Capcom, sendo protagonizado por cinco mutantes: Ciclope, Wolverine, Fera, Gambit e Psylocke. Eles são enviados pelo professor Xavier em uma missão especial na ilha de Genosha, onde outros mutantes são mantidos como prisioneiros. Mas mal sabem eles que isso é apenas a “ponta do iceberg”. Durante o jogo, vários vilões famosos da série irão dar as caras, tais como os mega-poderosos Apocalypse e Magneto, este último podendo ser considerado como o grande arquiinimigo dos X-Men.

Inicialmente o jogador terá que jogar uma fase com cada um dos cinco personagens principais, para depois poder escolher livremente com qual quer jogar o restante do game, sendo possível trocar de personagem entre uma fase e outra. Cada um dos personagens principais possui suas próprias características e habilidades, e para complicar um pouco, há fases no decorrer do jogo que são praticamente impossíveis de se passar sem o uso de um mutante específico, o que acaba tirando um pouco a liberdade de poder escolher com qual jogar. E o pior é que o jogador descobre isso da pior maneira possível: escolhendo o mutante errado e perdendo vidas até “descobrir” aquele que possui as habilida-



des necessárias para passar tal fase. Os gráficos do jogo são excelentes, totalmente baseados no desenho dos X-Men, dando até a impressão que você está diante de mais um episódio da série. Só que desta vez você pode controlar os personagens principais. Os detalhes encontrados nos personagens e inimigos, principalmente nos gigantes robôs sentinelas que aparecem durante o jogo como chefes, são de impressionar, e a animação dos mesmos também está perfeita.

Os cenários são bem variados e ricos em detalhes, e vários locais que foram vistos no desenho animado podem ser explorados durante o jogo, fazendo a alegria dos fãs. Nada melhor do que invadir a estilosa base secreta de Magneto e ainda conseguir sair de

lá vitorioso. Os efeitos sonoros são muito bons. Tudo está totalmente condizente com os sons que são vistos no desenho animado, seja o som das garras do Wolverine cortando e dilacerando os inimigos ou o som das rajadas óticas de Ciclope, tudo foi feito na medida certa. Não há onde colocar defeitos ou reclamar, pois todos os efeitos do jogo realmente conseguem cumprir de forma totalmente satisfatória o papel que eles têm que desempenhar no jogo, fazendo com que o jogador realmente se sinta no comando dos poderosos X-Men. Só faltaram algumas vozes digitalizadas para que tudo ficasse ainda mais perfeito.

A trilha sonora é muito boa, e mais puxada para o rock. Os temas são em sua maioria extremamente empol-

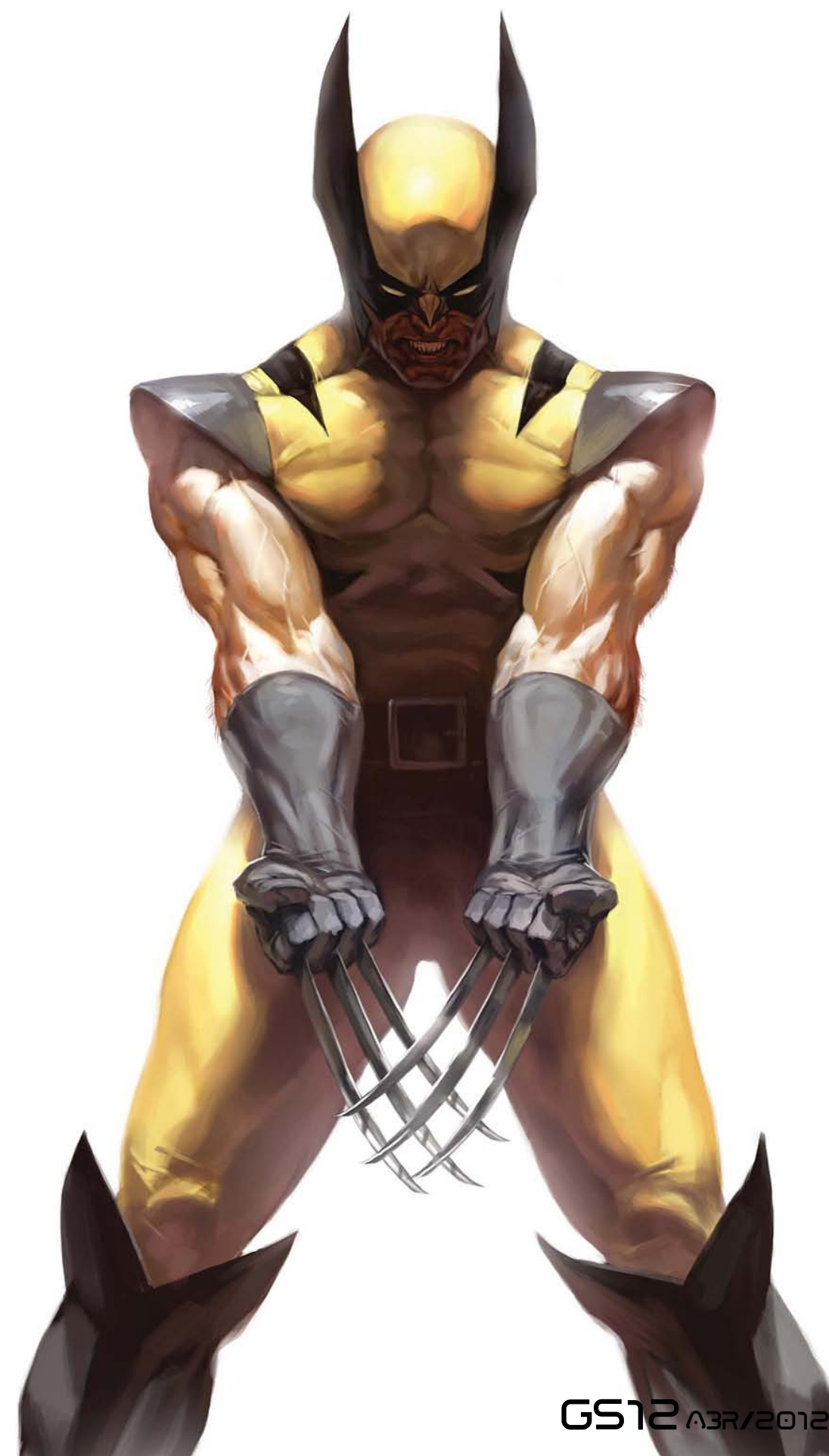
gantes, lembrando até um pouco do trabalho que a Capcom fez com a série Mega Man X. Em temas como os que rolam nos momentos em que se enfrentam os chefes, dá até para perceber o som de um baixo fazendo slap, que mesmo não sendo o som de instrumento real, ficou bem bacana. São pequenos detalhes que só mostram todo o cuidado e talento do time da Capcom em criar melodias e sons que ficam na sua mente por dias! Aumente bem o volume quando estiver jogando *Mutant Apocalypse*, pois a trilha sonora é realmente ótima.

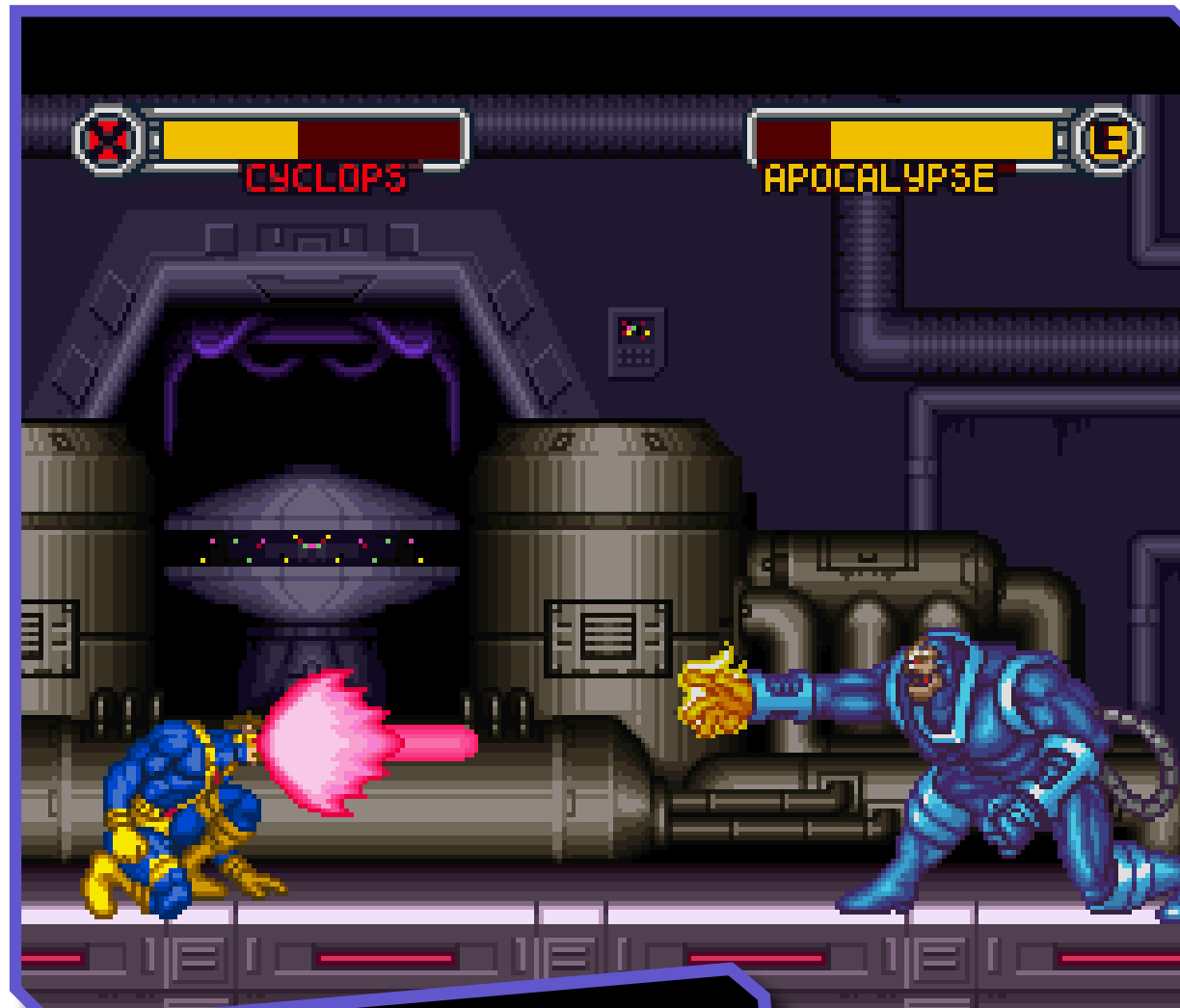
A jogabilidade é ótima, algo que só um time competente como a Capcom poderia fazer. Muitos dos golpes dos personagens são executados como no maior clássico de luta da história, que não poderia ser outro jogo senão o lendário *Street Fighter II*. Faça o “mandado” comando “meia lua pra frente

mais botão de ataque” para que os personagens do jogo executem golpes especiais. Com este básico comando, Ciclope pode lançar suas rajadas óticas e Gambit suas cartas explosivas, só pra citar alguns exemplos.

Cada personagem possui suas próprias características, vantagens e desvantagens, além é claro de suas habilidades únicas. Wolverine por exemplo, pode escalar estruturas laterais usando suas garras e Fera pode até mesmo ficar pendurado em estruturas horizontais. A dificuldade é crescente, com vários inimigos espalhados pe-

las diversas fases do jogo e trazendo sempre chefes que irão testar as habilidades dos heróis mutantes. Como já citado anteriormente, algo que realmente torna o jogo mais difícil é quando se está na etapa em que se pode escolher livremente os personagens, pois mesmo o jogo dando esta liberdade de escolha, ainda sim há fases que só poderão ser passadas por determinados personagens, e o jogador é que terá que descobrir isso, seja apostando na sorte ou perdendo algumas vidas até encontrar o personagem correto para passar tal fase. *X-Men: Mutant Apocalypse* não é um jogo





impossível de ser terminado, mas que ele dá um bom trabalho aos jogadores isso é inquestionável. Algumas estratégias devem ser usadas para derrotar certos chefes, sendo que se limitar a partir para cima atacando como um “descontrolado”, nem sempre será a melhor coisa a ser feita. Destaque para o inimigo final, o poderoso Magneto, que é bem complicado de ser derrotado, fazendo o jogador ter que esperar o momento certo para atacá-lo, pois possui um campo de força que só perde seu efeito em determinados momentos durante a batalha.

Conclusão

X-Men: Mutant Apocalypse é um dos melhores jogos com os heróis mutantes mais famosos do planeta. A escolha da Capcom para fazer o jogo foi algo determinante para criar algo realmente divertido para o SNES. Se você que está lendo esta análise ainda não conhece este jogo, não perca mais tempo. X-Men: Mutant Apocalypse é um game que merece ser jogado.

andrebreder@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL ★★★★★
 SONORIDADE ★★★★★
 CONTROLE ★★★★★
 DIVERSÃO ★★★★★

NOTA

10



Preciso confessar a vocês o receio que senti ao descobrir a jóia que eu iria encarar. Meu primeiro contato com Nightshade foi há alguns anos atrás, e eu não consegui avançar muito no jogo. Não entendi a mecânica da jogabilidade e por conta da pouca experiência em jogos no estilo “adventure”, logo perdi o interesse sem a dedicação necessária para entendê-lo. Tendo um contato maior com a idéia do jogo e a forma como o personagem interage com o cenário, fiquei fascinado com a Bean Software, pois ela conseguiu criar um produto tão original para uma época onde os jogos de plataformas reinavam absoluto nos consoles caseiros. Talvez por isso, Nightshade permaneça como uma jóia escondida dentro da vasta gama de jogos do NES.

O jogo foi desenvolvido pela Bean Software e lançado no mercado americano pela Ultra Games no início de janeiro de 1992. A idéia inicial era que o jogo tivesse 13 capítulos no total, mas como podemos notar apenas o primeiro capítulo foi lançado “Nightshade: Part 1-The Claws of Sutekh”. Como o jogo não alcançou o sucesso necessário, os outros capítulos não saíram do papel.

História

A história do jogo remonta a uma cidade invadida pelo mal. O antigo herói Vortex foi morto e agora a cidade de Metro City (sempre ela, rs), que costumava ser um lugar calmo e seguro, se vê dominada pelas gangues de rua. Com o intuito de reunir todas as gangues ao seu comando, Sutekh começa

a espalhar o mal em Metro City e cabe a você (Nightshade) a missão de resgatar a esperança dos habitantes em um herói, trazendo a paz e harmonia para essa cidade dominada pelas trevas.

Jogabilidade

O jogo se inicia com o herói Nightshade preso a uma cadeira com uma bomba em seu encalço. Sutekh queria extinguir qualquer ameaça que pudesse acabar com a sua tirania no poder da cidade. Sua missão no início é se proteger da bomba e conseqüentemente se soltar das cordas. Logo de cara podemos observar que a mecânica de Nightshade se desenrolaria de forma original aos títulos que pipocavam no NES até então.





Nightshade, com seu trajar que mais se confundia com o vilão, podia caminhar nas quatro direções possíveis dentro do cenário, e através de um menu acionado com o botão “Select”, poderia explorar o local a procura de pistas e itens que pudessem lhe auxiliar dentro do enredo. As opções de exploração são:

- Investigar;
- Pegar objetos;
- Realizar uma ação (puxar alavancas, entrar no bueiro);
- Usar objetos coletados;
- Ver inventário de itens;
- Pular (de frente ao buraco, escolha essa opção e o personagem o salta);
- Lutar (pouco usado já que os inimigos entram na luta automaticamente);
- Falar (com moradores da cidade a procura de dicas);
- Sistema (desligar a trilha sonora).

O cenário oferece ao jogador a possibilidade de exploração à procura de itens que pudessem auxiliar no andamento do jogo. O clima de suspense toma conta da partida e a cada avanço o jogador se sente mais atraído pela trama. Ao apertar o botão “A” dentro do cenário, um cursor podia ser controlado pelo jogador para a busca de itens, e quando um objeto era encontrado, automaticamente seria descrito na barra de navegação no canto esquerdo da tela. Isso poderia ou não significar algo importante, ou seja, seria preciso investigar todos os objetos a procura de itens. Já o botão “B” daria a possibilidade de escolher itens para a ação, nesse caso era melhor apertar o botão “Select” para dentro do menu de opções escolher a ação desejada. A movimentação do personagem é um pouco lenta, mais isso não compromete em nada o desenrolar do personagem no jogo.

A caminho para se tornar um herói

Com a morte de Vortex, a cidade de Metro City está órfã de um herói que pudesse proteger a paz e a harmonia de todos. Com isso em mente, Nightshade segue seu caminho para se tornar um herói conhecido e prestigiado dentro da cidade. Muitos vilões estão à solta aterrorizando os habitantes e aí entra mais uma característica deste grande jogo. Ao se deparar com esses vilões o modo de jogo muda totalmente, o “botão B” se torna o ataque com socos e o “botão A” um pulo para se esquivar de projetéis arremessados. A movimentação se torna linear, ou seja, não é possível andar para cima ou para baixo, apenas frente e trás atacando e se esquivando dos ataques de ratos, mulheres ninjas, policiais canastrões e pasmem, até

múmias. Nightshade conta com dois medidores principais; um mostrando a quantidade de energia disponível e o outro a popularidade que o herói conseguiu na cidade. Esse último se enche a cada boa ação do personagem, como salvar os habitantes dos vilões. Conforme essa barra vai chegando ao seu limite máximo, os habitantes começam a reconhecer Nightshade como o novo herói que a cidade estava precisando. É importante também a interação com os habitantes, pois eles podem dar dicas substanciais para o jogador avançar no jogo.

Essa idéia de popularizar o herói mostra uma originalidade interessante para sua época, pois forçava o jogador a praticar boas ações para completar o jogo 100%. Sim, existe um percentual que mostra a sua eficiência em explorar o jogo. Certas áreas só seriam possíveis de exploração caso o jogador

obtivesse o máximo em popularidade.

Gráficos

A Bean Software fez um bom trabalho na parte gráfica do jogo, fazendo com que o jogador tenha sucesso na exploração de itens, pois tudo é muito detalhado dentro das possibilidades do NES. Quando algum morador da cidade conversa com Nightshade, seu rosto fica embaixo para um melhor detalhe. Os prédios são bem detalhados e o interior deles também, sendo possível entender de qual estabelecimento se trata ao entrar em cada um. É possível notar tijolos especiais nas construções e um bom humor em algumas cenas. O trabalho gráfico ficou satisfatório e não compromete em nada o avanço do game. As ruas e os animais são destaques e apresentam uma Metro City viva e atuante para os jogadores, com pintores, jornalistas,

Você sabia?

- A Ultra Games foi uma tentativa da Konami de driblar o licenciamento de jogos que a Nintendo impunha as softhouses na geração NES. A Nintendo só permitia a criação de 5 jogos por ano de cada softhouse para o seu sistema. Por isso a Konami abriu sua filial nos Estados Unidos como Ultra Games, para conseguir assim lançar 10 jogos por ano. Dentre os principais estão: Metal Gear e os primeiros Teenage Mutant Ninja Turtles.
- Como na geração seguinte a Nintendo mudou as regras, a Konami decidiu extinguir a Ultra Games no ano de 1992.
- Nightshade precedeu a criação do clássico Shadowrun, que viria a ser lançado mais tarde pela Bean Software para o Snes em 1993, publicado pela Data East.
- Será que essa Metro City é a mesma cidade que Haggar e sua turma enfrentaram a Mad Gear?
- Nightshade presta uma homenagem curiosa ao jogo TMNT, com o entregador de pizzas e uma relação com pintores famosos.

vendedores, cozinheiros, criança vendendo jornal, valentões em busca de briga e muito mais.

Efeitos Sonoros e Dificuldade

Nightshade possui uma trilha sonora adequada para a proposta do jogo, com ritmos que entoam uma cidade dominada pela escuridão e pelo crime. Os efeitos sonoros são escassos e se resumem a aparecer quando o jogador entra no modo de luta, onde os golpes são retratados com efeitos sonoros simples, mas funcionais. A dificuldade é um ponto interessante e podemos destacar duas formas de avaliar:

- A primeira é a exploração dos itens, já que o jogador conseguirá avançar se prestar atenção em todos os detalhes dos prédios e construções, e também dedicar um bom tempo a conversar com os moradores da cidade. Existem missões a serem completadas que darão como prêmio popularidade a Nightshade, assim como um passa-

porte direto ao covil do vilão.

- A segunda é a parte das lutas com os vilões. Mesmo eles sendo bem parecidos, não será surpresa se algum deles conseguir arrancar preciosos pontos de energia. O jogo possui uma dificuldade alta nessa questão, fazendo com que o jogador morra algumas vezes dentro da partida.

Não existe um número limite de continúes no jogo. Quando Nightshade perde seus pontos de energia, Sutekh o prende em uma armadilha (são quatro no total) que o levará a morte caso o jogador não atue na hora certa. Se errar é Game Over e se conseguir se safar através do menu de opções, Nightshade volta a sala onde esteve preso às cordas para uma nova tentativa de vitória. Se perder a chance e morrer, o jogo recomeça do início sem o menor pudor com o jogador. Antes que comecemos a jogar pedras na dificuldade existente, temos um ato de boa vontade do pessoal da Bean. Vortex deixou seu esconderijo à disposição de Nightshade, e lá ele pode recuperar seus pontos de vida quantas

vezes forem necessárias e no momento que ele quiser (menos na hora das lutas). Isso pode facilitar a exploração e fazer com que o jogador só se preocupe com a energia nas lutas derradeiras mesmo.

Considerações Finais

Falando especificamente sobre a minha atuação no mundo de Nightshade, tenho que agradecer a Game Sênior por me dar a oportunidade de conhecer a fundo esse clássico do NES. Com uma jogabilidade que prende o jogador até o fim, fiquei muito satisfeito com a forma que o jogo se desenrolou, mostrando o nascimento

de um herói dentro de uma cidade dominada pelo mal. Recomendo a todos os jogadores que experimentem Nightshade, pois a jogabilidade e a forma como o personagem interage com o cenário, faz toda a diferença dentro da trama. Com dificuldade balanceada, efeitos sonoros adequados e esquemas de jogo definidos dentro de um contexto de exploração, Nightshade merece entrar na lista dos grandes jogos do NES. É uma grande pena que na época em que foi concebido, não tenha conseguido sucesso suficiente para a produção dos novos capítulos. Uma grande jóia que merece ser explorada.

rafaelmarques@gamesenior.com.br

AVALIAÇÃO

VISUAL ★★★★★
SONORIDADE ★★★★★
CONTROLE ★★★★★
DIVERSÃO ★★★★★

NOTA

9



ESTE JOGO ME LEMBRA...

por Rafael Fernandes



Algumas pessoas sabem muito bem que não gosto muito do som dos violinos que costumam acompanhar textos do tipo. Mas a honra de um convite para esta seção que finda a Game Sênior, fez sentir-me inspirado para lembrar uma das experiências que, de certa forma, foram definitivas para caracterizar a forma como me divirto com os video games, especialmente os jogos mais antigos e, sendo ainda mais preciso, os arcades.

Com uns 10 anos de idade, entre 1999 e 2000, eu tinha um Mega Drive, o que o leva a crer que minha vocação para retro-gamer se dê mais por necessidade do que por predileção, panorama que não mudou muito hoje em dia. Apesar de ainda estar me divertindo consideravelmente com o console, aos poucos a mágica sumia, principalmente pelo fato do 16-bit da Sega não ser mais naquela época um console “quente”. Locadoras estavam se desfazendo de seu acervo para dar espaço a novos filmes e cartuchos de Nintendo 64. Assim, meio que inconscientemente, precisava de outra forma de diversão, mais atual e que fosse popular. Perto de casa havia uma porção de casas de arcades, infestadas de games de luta. Apesar de na época ser uma negação em jogos do tipo, decidi arriscar R\$ 0,40 em uma máquina de The King of Fighters, que a princípio me apavorava quando via a lista de golpes nas revistas, pensando “como diabos faço esses ataques especiais?”

Felizmente, o King of Fighters em questão era o '97, conhecido por facilitar até demais na execução dos golpes no dire-

cional. Bastava pressionar diagonal e soco que o Lori lançava a magia, por exemplo. Meu primeiro trio consistia em Terry, Kim e, escolhido aleatoriamente, Benimaru Nikaido. Ironicamente, este último fez toda a diferença; quem conhece bem o jogo sabe o quanto ele era considerado apelão. Pela primeira vez havia passado por três estágios em um jogo de luta, e pasmem: no modo EXTRA. Queria mais.

A partir daquele momento, minha vida não foi mais a mesma. Aperfeiçoei minhas habilidades jogando com todos os trios, ganhando os contras, descobrindo os combos de 100% e os glitches do jogo, que eram muitos. Cheguei inclusive ao ponto de colocar minhas iniciais no ranking da máquina, em 1º lugar! Outra pessoa me superou meses depois, mas isso não é algo que deveria estar falando aqui.

Com a quase perfeição de KOF '98 e as novidades nas versões '99 e '2000, era natural que transitasse ocasionalmente para essas máquinas, até os arcades serem deglutidos aos poucos pelas Lan-Houses e deixar de frequentá-los. Hoje em dia, acredito ser um jogador bem medíocre, como confirmo em algumas partidas online no GGPO. Mas, de qualquer forma, King of Fighters '97 tem um lugar especial na minha memória, não somente por me pegar pela mão e ensinar como de fato se divertir com um jogo de luta, como também em me apresentar os arcades, seu ambiente e sua filosofia, a qual carrego até hoje.

