

UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
DCSO - Departamento de Comunicação Social  
FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação  
Curso de Jornalismo

**LIVRO-REPORTAGEM:  
101 GAMES INESQUECÍVEIS DE SUPER  
NINTENDO**

**Bauru, 2013**

**Gabriela Garcia Brandão**

**LIVRO-REPORTAGEM:  
101 GAMES INESQUECÍVEIS DE SUPER  
NINTENDO**

Memorial de Projeto Experimental apresentado em cumprimento parcial às exigências do Curso de Jornalismo da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, do Departamento de Comunicação Social, da UNESP – Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo.

Orientadora do Projeto Experimental:  
Profa.Dra. Maria Cristina Gobbi

**Bauru, 2013**

Aos pais,  
pela dedicação e incentivo.

## **Agradecimentos**

Agradeço a UNESP pelo período que  
compartilhamos conhecimento.  
À orientadora professora Dra. Maria Cristina Gobbi,  
pelo acompanhamento pontual.  
Aos professores do curso de Jornalismo da Unesp.  
A todos que direta ou indiretamente  
Contribuíram para a realização deste trabalho.

*It's dangerous to go alone; take this!*  
The Legend of Zelda

# Sumário

## Introdução

1.1 Apresentação .....	7
1.2 Objeto .....	8
1.3 Objetivos .....	8
1.3.1 Objetivo Geral .....	8
1.3.2 Objetivos Específicos .....	9
1.4 Justificativa .....	9

## 2 – Produto Jornalístico

2.1 Público alvo .....	10
2.2 Projeto Gráfico-editorial .....	10
2.3 Descrição do Produto .....	11
2.4 Circulação e Lançamento .....	11
2.5 Fontes e Entrevistados .....	12
2.6 Custos do Projeto .....	12
2.6.1 Materiais Permanentes .....	12
2.6.2 Materiais de Consumo .....	12
2.6.3 Orçamento Final .....	13
2.7 Atividades Desenvolvidas .....	13

3 – Comentários .....	16
-----------------------	----

4 – Referências Bibliográficas .....	18
--------------------------------------	----

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Apresentação

Há alguns anos era muito comum ver pessoas tratando videogames como assunto de criança, mas o sucesso dessa indústria está começando a mudar esse conceito. Só no Brasil o mercado de jogos eletrônicos movimentou R\$ 840 milhões em 2011. Segundo Costa (2012), o Ministério das Comunicações estima que esse mercado cresça em média 7,1% por ano até o ano de 2016, quando atingirá R\$ 4 bilhões. No mundo, a indústria de games movimenta 74 bilhões de dólares por ano, já tendo ultrapassado a lucratividade de setores culturais consolidados e muito rentáveis, como o cinema.

A Nintendo é uma empresa japonesa que contribuiu fortemente para a consolidação desse mercado. O primeiro console lançado por essa gigante dos games foi o Nintendo Entertainment System (NES, originalmente lançado no Japão com o nome de Famicon), com 8 bits de capacidade, que foi um sucesso instantâneo. Durante pouco mais de meia década, a Nintendo não teve concorrentes à altura, praticamente monopolizando o mercado com suas franquias, que até hoje são grandes sucessos.

No começo da década de 1990, a empresa japonesa conheceu seu primeiro rival à altura, o Mega Drive (conhecido como Genesis nos EUA), da SEGA. Para competir com essa nova potência de volumosos 16 bits e sua mascote radical que conquistou os garotos da época, Sonic the Hedgehog, em 1991, a Nintendo lançou o Super Nintendo Entertainment System (SNES, conhecido como Super Famicon no Japão). O Super Nintendo, como ficou conhecido no Brasil, vendeu quase 50 milhões de consoles no mundo todo e teve mais de 1200 games desenvolvidos para sua plataforma, recuperando a dianteira do mercado para a Nintendo depois de sair muito atrás nas vendas (NINTENDO, 2013).

Os grandes trunfos da Nintendo, desde as remotas épocas de NES, sempre foram seus jogos. Títulos inesquecíveis como “Super Mario World”, “Donkey Kong Country” e “The Legend of Zelda: A Link to the Past” levaram o Super Nintendo ao topo do mundo na década de 1990 e até hoje são listados em seleções de melhores games de todos os tempos, elencados pela mídia e por fãs. A seleção presente neste projeto é o

retrato de uma época, a tentativa de uma antiga jogadora de preservar a história de um dos consoles mais memoráveis de todos os tempos: o Super Nintendo.

## **1.2 Objeto**

A influência dos jogos eletrônicos (games) está presente em nosso cotidiano, em produtos e processos midiáticos, de forma tão prosaica que nem nos damos conta. Eles estão em espaços tradicionais de comunicação, como: filmes, televisão, produtos eletrônicos, celulares, propagandas em geral etc.

Mas o que é um game? Pode ser definido como uma atividade lúdica, que tem regras, que possibilita diversas ações e cenários, oferecendo ao jogador o poder de decisão. Mas essa primeira definição se aproxima muito do universo dos jogos que conhecemos, incluindo nesse universo os jogos de tabuleiro. Mas no game, de acordo com Schuytema (2008, p. 15), "(...) as regras são apresentadas por meio eletrônico" e toda a sequência é "controlada por um programa digital". Também, "(...) as regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador" (SCHUYTEMA, 2008, p.16). Para o autor, todas as ações do jogador oferecidas pelo jogo (decisões, escolhas, oportunidades, jornada, diversão, a riqueza do texto, a história, emoção do jogador etc.), compõem "alma do game".

Assim, este estudo pretende compreender a história da indústria dos games e como e por que ela exerce essa influência tão forte na cultura, se valendo de múltiplos processos de comunicação. Embora para alguns seja considerado como uma atividade lúdica de valor duvidoso, especialmente quando são avaliadas as relações entre a prática do game e o desenvolvimento intelectual, principalmente ligado às fases da infância e adolescência.

## **1.3 Objetivos:**

### **1.3.1 Objetivo geral**

Criação de um livro-reportagem que apresente conhecimento e sistematize a evolução dos games, a interação entre jogador e máquina e sua influência na cultura comunicacional.



### **1.3.2 Objetivos específicos**

Desenvolver um produto jornalístico na aceção do uso dos conceitos apreendidos sobre diagramação e formatação, de forma a atender uma fatia significativa do mercado editorial, sistematizando os jogos eletrônicos, classificando por período, tipo, ano e empresa e demonstrando as principais características de cada game, especialmente por que motivos ele pode ser considerado um jogo inesquecível.

### **1.4 Justificativa**

A interação entre homem e máquina cada vez mais intensa não é diferente quando se trata do universo do entretenimento eletrônico. “(...) o acesso à arte contida nos games se dá por meio da interatividade, que nos permite sonhar, ser e fazer algo virtual, que, no campo das ideias, torna-se real. A esse recurso damos o nome de interatividade e hoje se faz presente nos mais variados espaços, em uma escala sem precedente, possibilitando aproximações significativas, imediatas, dependente e reativa, associada às ações e reações do jogador. “É importante o fato de os games estarem na casa das pessoas, onde a ação fica livre de qualquer constrangimento” (BOBANY, 2008, p. 12). Também é importante mencionar que o jogador, fruto de sua interação com o jogo, está livre de preceitos e críticas sociais pré-estabelecidas. Como afirma Bobany (2008), o jogador pode ser um tirano, um bandido ou uma pessoa do sexo oposto.

Além dos fatores lúdicos e interativos dos games que atraem cada vez mais novos jogadores para essa prática, é inevitável mencionar o crescente sucesso mercadológico tanto no sentido quantitativo no que toca às unidades vendidas, quanto em relação aos valores monetários envolvidos nas transações relacionadas aos games eletrônicos. Como demonstra a avaliação da ACI Games (Associação Comercial, Industrial e Cultural dos Games), no mundo todo, os videogames representam o maior mercado de entretenimento, superando a indústria da música e do cinema somados.

## **2. PRODUTO JORNALÍSTICO**

### **2.1 Público alvo**

O público alvo do livro é composto por pessoas que se interessam por games e sua história, com faixa etária bem ampla, uma vez que ele visa atingir todos aqueles que tiveram ou jogaram um Super Nintendo – para que possam lembrar – e, também, aqueles – mais novos ou mais velhos – que não tiveram contato com o console e queiram ter uma base, ou mesmo um guia de jogos-chave para seguir.

### **2.2 Projeto Gráfico-Editorial**

“101 Games inesquecíveis de Super Nintendo” foi dividido em cinco editorias, sendo elas nomeadas “Aventura”, “Esporte”, “RPG e mundo livre”, “Puzzle e estratégia” e “Ação”; as quais apresentam um número variável de jogos relacionados às categorias, que dão nome à seção. A definição de cada categoria foi criada especialmente para o livro, não se baseando unicamente em critérios já definidos por autores do tema. A nova divisão criada para o livro foi definida a partir de algumas características-chaves para separação dos games em cada uma das seções, não se apresentando como uma classificação rígida e sim uma ferramenta de organização. Essa escolha foi feita tendo em vista a variabilidade de classificações de autor para autor.

O livro foi planejado para funcionar como um guia de games, por isso, cada jogo eletrônico está disposto em uma ficha textual que contém uma imagem, o texto correspondente com as informações relevantes sobre o game e um pequeno box com as informações de lançamento (empresas responsáveis, detentoras dos direitos de imagem e ano) que também faz papel de crédito das imagens – o que é explicitado na introdução.

A linguagem utilizada é mais informal, com nuances de jornalismo literário, buscando aproximação com o público leitor, pois não apenas o assunto não comporta uma linguagem não jornalística como se trata de um livro de texto retalhado – com alguns elementos intertextuais, mas, ainda assim, pouco coeso entre seus textos curtos para cada game – que, feito à partir de uma linguagem formal, se tornaria cansativo. Além disso, estrangeirismos foram evitados na medida do possível, entretanto, na construção do texto mostrou-se impossível fugir do inglês e do japonês, línguas padrão

usadas inclusive nos títulos de inúmeros jogos. Para um gamer que esteja lendo, soa antinatural traduzir algumas expressões como “single player” e “multiplayer”, por isso, muitas delas foram utilizados sem nenhum tipo de tradução. Os nomes em japonês, em contrapartida, mesmo que tenham tornado-se completamente inutilizados no dia-a-dia do jogador brasileiro dos anos 90, foram traduzidos da melhor maneira.

O planejamento gráfico foi pensado para criar uma identidade visual de identificação cromática de seção, ou seja, foi atribuída uma cor diferente para cada editoria, inspirada nas cores de classificação indicativa instituída pelo Ministério da Justiça – não exatamente indicando restrições ou recomendações reais a respeito do possível público alvo dos jogos de cada seção do livro, mas sugerindo uma tendência do nível de dificuldade, que é relativamente crescente do começo ao fim do livro.

### **2.3 Descrição do Produto**

O livro-reportagem foi diagramado no formato 16x24 e contém 128 páginas coloridas, impressas em papel couché fosco 115g e contém uma capa sem orelhas, impressa em papel cartão 250.

Todos os games listados no livro tem uma imagem de referência – retirada diretamente do game o qual representa – cujo critério de escolha é tanto estética quanto ilustrar características explicitadas em texto.

A diagramação segue um modelo padrão na maior parte do livro, o qual separa um ou dois jogos por página, podendo, inclusive, ter uma página e meia de foto para alguns games icônicos. Com o objetivo de dar mais dinamismo ao projeto, algumas páginas diferentes – com muito mais liberdade gráfica, mas sem romper com a identidade cromática de sua editoria – foram desenvolvidas, as quais não seguem nenhum tipo de padrão pré-estabelecido.

### **2.4 Circulação e lançamento**

O produto foi criado tendo como possibilidade a edição e comercialização posteriores, incluindo uma adaptação para e-book interativo. Poderá ser distribuído por

uma editora em bancas e livrarias, em versão impressa, e através da internet, em versão virtual.

## 2.5 Fontes e Entrevistados

Para escolha dos games, foram efetuadas pequenas entrevistas informais com grupos de adultos, jovens e adolescentes que tiveram contato com o Super Nintendo para averiguar os jogos mais importantes que poderiam integrar a lista. As respostas foram bastante homogêneas, sempre apresentando os games mais significativos em vendas. Grande parte dos games listados por esse grupo está apresentada no livro em forma de página especial – com diagramação diferente do padrão em uma ou duas colunas.

## 2.6 Custos do Projeto

### 2.6.1 Materiais Permanentes

Quantidade	Especificação	Custo
01	Notebook	R\$ 3.000,00
01	Gravador Digital	R\$ 300,00
01	Programa para edição de imagem e diagramação	R\$ 1.000,00
01	Pen drive 4GB	R\$ 40,00
Total		R\$ 4.340,00

### 2.6.2 Materiais de Consumo

Quantidade	Especificação	Custo
1000	Folhas de Sulfite A4	R\$ 24,00
10	Impressão do livro colorido	R\$ 200,00
01	Caderno 96 folhas	R\$ 10,00
04	Caneta esferográfica	R\$ 4,00
01	Pilhas AAA para gravador (pacote)	R\$ 5,00
Total		R\$ 243,00

### 2.6.3 Orçamento Final

Recursos Materiais	Custo
Materiais de Consumo	R\$ 243,00
Materiais Permanentes	R\$ 4.340,00
<b>Total</b>	<b>R\$ 4.583,00</b>

### 2.7 Atividades Desenvolvidas

Todo o trabalho jornalístico – seleção e sistematização de games, captura e edição de imagens, planejamento gráfico, diagramação e texto – foi feito pela autora. A única atividade realizada por terceiros foi a revisão, que ficou à cargo de Leonardo Mendonça Figueiredo, o qual recebeu os créditos e devidos agradecimentos no livro.

Para execução do projeto, além de leitura de bibliografia relacionada, foi necessário pesquisar para listar os games já produzidos para Super Nintendo e buscar a opinião de algumas listas de melhores games da história feitas pela mídia especializada, além de consultar jogadores informalmente, em pequenas entrevistas para testar quais jogos seriam absolutamente indispensáveis na seleção. O resultado mostrou-se como estimado – todos os jogadores citaram best-sellers como indispensáveis –, por isso, algumas páginas especiais foram criadas para esses games.

A divisão de games em seções foi uma decisão tomada em nome da organização e da praticidade. Por serem apenas 101 games e estarem bem divididos em editorias facilmente diferenciadas pela cor, encontrar um game específico no livro não é difícil, por isso, um índice detalhado mostrou-se dispensável – além de desnecessário, ele poderia atrapalhar a surpresa de qual será o próximo título da lista, fator que é reforçado pela aleatoriedade na ordem em que os games aparecem no livro e que pode prender o leitor por mais tempo. Tal divisão encontrou como grande barreira o fato de que os games dificilmente se enquadram em uma única categoria. Para minimizar os efeitos desse problema, ficou definido que as características mais marcantes do gameplay seriam o fator decisivo para sua classificação definitiva – os videogames de corrida, por exemplo, foram divididos entre “Esportes” e “Ação”. Os que priorizavam a competição ou representavam uma modalidade esportiva real foram posicionados em “Esportes”,

enquanto aqueles que continham elementos violentos como grandes diferenciais foram considerados mais bem definidos por “Ação”.

Após o trabalho de apuração, foi definido o formato de livro-reportagem, pois é o formato que melhor se adapta à intenção de montar uma lista de games como esta, inspirada nas séries de 1001 filmes, músicas, livros etc. para conhecer antes de morrer.

Todo o planejamento gráfico foi preparado na fase seguinte, para que fosse possível determinar o número de caracteres disponíveis em cada modelo de diagramação. O layout foi experimentado em diversas formas até que a final, usada na publicação, fosse decidida. Apesar da qualidade gráfica do Super Nintendo não proporcionar fotos em ótima resolução para serem impressas em tamanhos maiores, as páginas com fotos de uma página e meia foram mantidas com a justificativa de que qualquer jogador compreende – e muitos até mesmo preferem – as limitações estéticas impostas pelos 16 bits. Essa identidade pixelizada foi não apenas admitida como incorporada pelo livro, que apresenta, inclusive, fontes que fazem alusão a essa identidade visual.

A fase seguinte foi a de produção de imagens e textos para cada jogo selecionado. As imagens foram capturadas uma a uma, a partir de telas dos jogos e o gameplay foi aproveitado para lembrar as características dos games. Apenas o game Final Fantasy não foi jogado até o fim – para a construção da análise desse jogo, foi realizada uma pequena entrevista com o repórter João Coscelli, repórter e colunista do “Modo Arcade”, seção relacionada a games do “Link Estadão”. O objetivo da entrevista era de ter uma visão global dos games da série através das impressões de Coscelli e, além da entrevista, foi feita uma pesquisa mais profunda para estabelecer os pontos mais importantes de cada game mencionado nas páginas relacionadas à Final Fantasy, de maneira que ele não tivesse um texto menos preciso que os outros games por não ter sido jogado pela autora até o fim.

A construção do texto baseou-se fortemente no jornalismo literário e no jornalismo especializado em games – especialmente revistas e sites – e suas críticas. Há elementos descritivos e opinativos a respeito de cada game, formando uma espécie de perfil para cada um deles, mas sem seguir necessariamente um padrão fixo, já que isso poderia tornar a leitura corrida muito cansativa. Apesar de o livro ter como intenção funcionar como um guia, também é importante facilitar a leitura. Como mencionado

anteriormente, a linguagem foi definida como mais próxima do informal para atingir o público desejado. Além disso, houve uma tentativa de adaptá-la para ser compreendida tanto por jogadores que se autodenominam hardcore (que são os jogadores constantes, que se interessam pelo mundo dos videogames e investem muito tempo nessa atividade) quanto por jogadores casuais, para tornar o processo de comunicação do livro mais democrático.

### 3. COMENTÁRIOS

A execução do projeto foi uma experiência muito positiva em vários aspectos. Em primeiro lugar, foi um exercício jornalístico que testou várias habilidades adquiridas ao longo do curso de Comunicação Social, como as de planejar graficamente um produto impresso, diagramar, escrever e editar textos.

O projeto trouxe vários desafios. Por se tratar de um trabalho solo, na contramão do que é incentivado ao longo do curso, todos os problemas tiveram que ser enfrentados sem a ajuda de uma equipe. Devido a essa característica e ao tempo de produção reduzido, foi necessário limitar o livro a apenas 101 jogos – a intenção da autora era a de poder montar uma seleção que contivesse todos os jogos lançados no ocidente.

Montar o design de um livro cuja aparência é muito importante foi um dos maiores desafios. Considerando que o curso de jornalismo não dispõe de uma disciplina que habilite os alunos a criarem layouts complexos, tornar o projeto gráfico interessante e criar uma identidade visual não foi tão simples quanto poderia ser, entretanto, houve uma forte tentativa da autora de transformar o livro em um produto inovador e interessante. A construção da capa, por exemplo, foi feita com base na ideia de que o livro também pode remeter à experiência de jogo de cada leitor, por isso, nada mais justo que ter um joystick (nomenclatura ainda usada genericamente para controles de consoles, apesar de se referir especificamente ao controle que tem um bastão de controle, como o do Atari) estampado na capa em posição de jogo. A ligeira poluição visual do livro, aliada à intenção de despertar curiosidade, foi aludida pela quantidade enorme de personagens de games (que tem qualidades diferentes de imagem assim como seus games originais) na parte inferior da capa. As cores dos tipos foram definidas para combinar com a dos botões do controle, que são roxos, e com a logomarca do console, que é vermelha. Além desses elementos, a presença em destaque do maior astro da Nintendo, Mario, foi firmada devido à sua notoriedade – os jogos do Mario são os favoritos de quase todos os fãs de Super Nintendo.

Finalmente, estudar videogames, além de prazeroso, é interessante por reforçar e sistematizar conhecimentos instintivos para os jogadores. O esforço intelectual em torno de classificar e analisar games com critérios estabelecidos tende a ser muito valorizado profissionalmente, especialmente por se tratar de um mercado que tem crescido muito



nos últimos anos. A tendência é que a demanda por jornalistas capazes de produzir conteúdo voltado para esse público aumente junto com as vendas de videogames.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSIS, D. O. **Perspectivas para o jornalismo crítico de games**, 2007. Mestrado em Comunicação, São Paulo/SP: Pontifícia Universidade Católica - PUC-SP. Disponível em: <[http://www.sapientia.pucsp.br/tde\\_arquivos/1/TDE-2008-01-11T14:37:19Z-4766/Publico/Diego%20O%20de%20Assis.pdf](http://www.sapientia.pucsp.br/tde_arquivos/1/TDE-2008-01-11T14:37:19Z-4766/Publico/Diego%20O%20de%20Assis.pdf)>. Acesso em: 20/4/2012.

ASSOCIAÇÃO Comercial, Industrial e Cultural de Games. **Acigames será oficialmente lançada no sábado, 29 de janeiro, juntamente com o Dia do Jogo Justo.** São Paulo, jan. 2011. Disponível em <<http://www.acigames.com.br/imprensa/press-releases/>> acesso em 13 mai. 2013.

BOBANY, Arthur. **Video Game Arte**. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2008. 192p.

COSTA, T. O mercado de games no Brasil existe? **ACI Games Magazine**, v. 1, n. 2, 2012.

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010

MOTT, Tony et al. **1001 video games you must play before you die**. Londres: Cassel Illustrated, 2010.

NINTENDO. **Company History**. Washington, jan. 2013. Disponível em <<http://www.nintendo.com/corp/history.jsp>> acesso em 26 mai. 2013.

NOVAK, Jeanie. **Desenvolvimento de Games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

RYAN, Jeff. **Nos bastidores da Nintendo: o jeito Wii de reinventar negócios e transformar clientes em fãs**. São Paulo: Editora Saraiva, 2012.

SANTI, V. J. Convergência de funções: jornalismo, publicidade e games. **Revista Contracampo**, v. 0, n. 21, p. 69-83, 2010. Disponível em: <http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/view/27>>. Acesso em: 22/5/2012.

SCHUYTEMA, PAUL. **Design de Games – Uma Abordagem Prática**. São Paulo: CENGAGE LEARNING, 2008.

UNCTAD. **Creative economy report 2010**. Ginebra: UNCTAD, 2010.

XAVIER, Guilherme. **A Condição eletrolúdica: cultura visual nos jogos eletrônicos**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.

# 101 GAMES

inesquecíveis de

# SUPER NINTENDO



## **Trabalho de Conclusão do Curso de Jornalismo**

DCSO - Departamento de Comunicação Social

FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Unesp - Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho"

**Texto, Design e Diagramação: Gabriela Brandão**

**Revisão: Leonardo Mendonça Figueiredo**

**Orientação: Maria Cristina Gobbi**

Brandão, Gabriela Garcia.  
101 Games inesquecíveis de Super Nintendo /  
Gabriela Garcia Brandão, 2013  
128 f. : il.

Orientador: Maria Cristina Gobbi

Monografia (Graduação)-Universidade Estadual  
Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e  
Comunicação, Bauru, 2013

1. 1. Videogame. 2. Jogos eletrônicos. 3. Super  
Nintendo. I. Universidade Estadual Paulista.  
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. II.  
Título.

A Gustavo, meu  
Player 1  
e Leonardo, meu  
Player 2



Press Start



# Conteúdo

Prefácio 6

Introdução 8

 Aventura 12 

 Esportes 38 

 RPG 54 

 Puzzle 66 

 Ação 80 

Jogo 101 124

Considerações  
Finais 126

# Prefácio



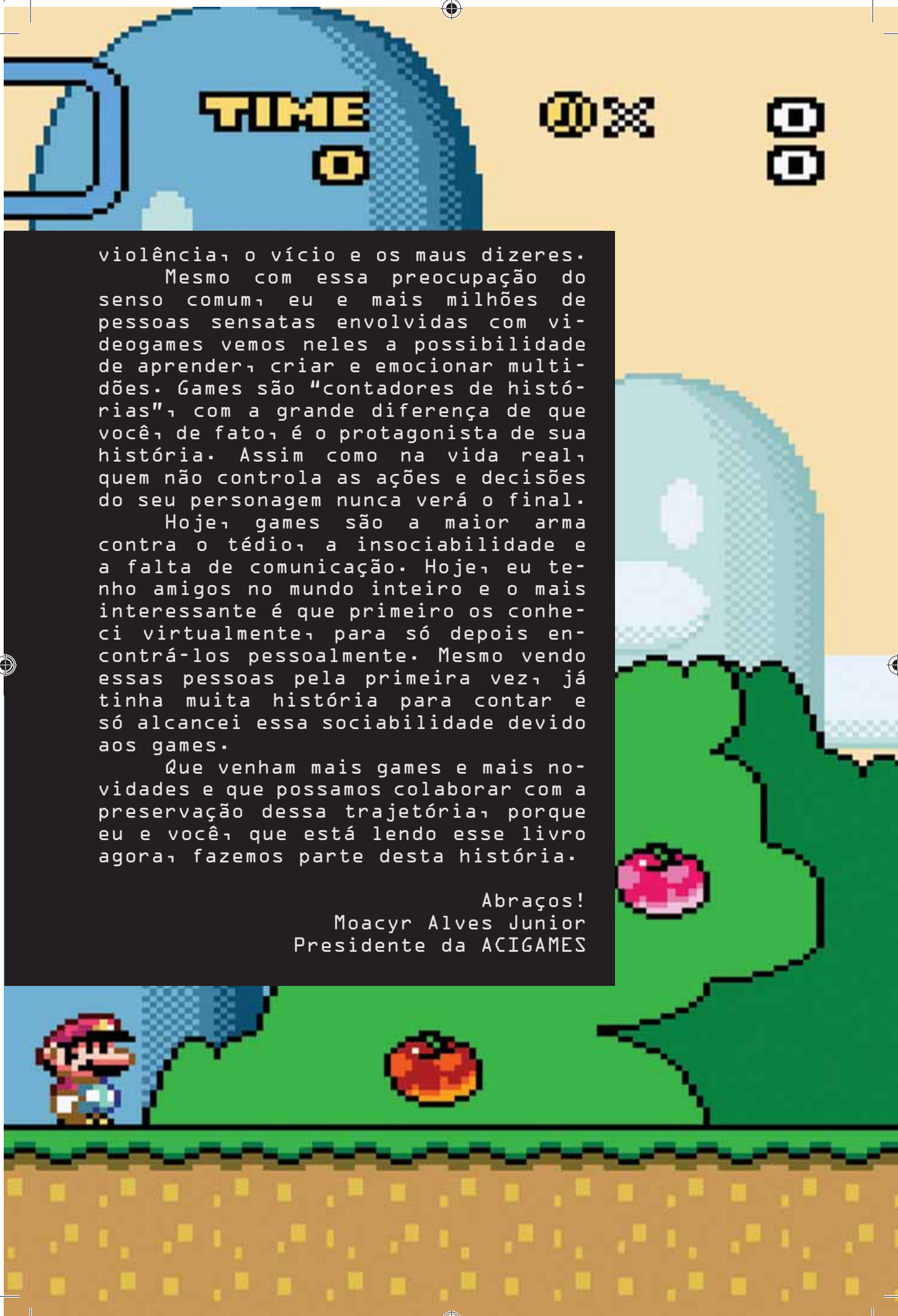
Desde sempre o ser humano sente necessidade de entretenimento e esse impulso já se manifestou das maneiras mais diferentes possíveis, seja com gladiadores na Roma antiga ou com o futebol e outros esportes hoje em dia.

Embalados por essa indispensabilidade de diversão surgiram os primeiros jogos eletrônicos e, com eles, nascia uma das mais poderosas maneiras de entretenimento do mundo. Qual é o grande potencial disso?

Interatividade. Algo que os jogos de videogame proporcionam de uma maneira única e que, a cada dia que passa, encanta, emociona e nos proporciona incontáveis horas de divertimento, chegando a um ponto em que você pode facilmente perder a noção do tempo, sem perceber há quantas horas está jogando. Esse é um dos muitos poderes de influência que os jogos possuem. São imersivos, contagiantes e empolgantes.

Claro que, dotados de tanta força, eles também acabam cercados de questões que rodeiam quem joga: a





violência, o vício e os maus dizeres.

Mesmo com essa preocupação do senso comum, eu e mais milhões de pessoas sensatas envolvidas com videogames vemos neles a possibilidade de aprender, criar e emocionar multidões. Games são "contadores de histórias", com a grande diferença de que você, de fato, é o protagonista de sua história. Assim como na vida real, quem não controla as ações e decisões do seu personagem nunca verá o final.

Hoje, games são a maior arma contra o tédio, a insociabilidade e a falta de comunicação. Hoje, eu tenho amigos no mundo inteiro e o mais interessante é que primeiro os conheci virtualmente, para só depois encontrá-los pessoalmente. Mesmo vendo essas pessoas pela primeira vez, já tinha muita história para contar e só alcancei essa sociabilidade devido aos games.

Que venham mais games e mais novidades e que possamos colaborar com a preservação dessa trajetória, porque eu e você, que está lendo esse livro agora, fazemos parte desta história.

Abraços!

Moacyr Alves Junior  
Presidente da ACIGAMES

# Introdução

Este livro é um trabalho de conclusão de curso no formato livro-reportagem, que tem relação estreita com o jornalismo especializado, literário e crítico. O assunto foi escolhido devido à crescente importância econômica, política e cultural dos games, e guiado pela identificação pessoal com o tema. Foi necessário um forte trabalho de pesquisa para fazer o levantamento dos títulos contidos neste livro. Além disso, a construção do texto, do trabalho gráfico e de diagramação também exigiu habilidades jornalísticas adquiridas ao longo do curso. O texto tenta resgatar a história, as curiosidades e os elementos lúdicos de cada um dos games de Super Nintendo, console que marcou o começo dos anos 90's. Baseei a escolha dos jogos inesquecíveis na minha infância, e na opinião de várias pessoas que, como eu, ainda são apaixonadas por Super Nintendo. Não queria estabelecer hierarquias ou rankings, muito menos dar a conotação de "melhores jogos", especialmente porque isso é uma questão de opinião. Mesmo que estabeleçamos critérios técnicos rigorosos, a avaliação final acaba tendo interferência pessoal, o que é absolutamente plausível, uma vez que os jogos mexem mesmo com nosso imaginário e senso lúdico. Além disso, o prazer de cada um é indissociável de sua personalidade e de suas preferências. Claro que meu critério de jogos inesquecíveis também pode ser diferente do seu, mas observe que não os classifiquei como "mais inesquecíveis". São assim para mim e para algumas pessoas as quais entrevistei sobre o assunto. Possivelmente vários deles serão inesquecíveis para você também.

Infelizmente não foi possível aumentar o número de jogos. Fui obrigada a restringir o livro a 101, apesar de ter tido muita vontade de falar sobre todos os games já feitos para Super Nintendo. É megalomaniaco e absurdamente trabalhoso, tenho noção, mas você não gostaria de ver isso? Na verdade, o deadline falou mais alto e fui obrigada a admitir que seria absolutamente impossível realizar esse feito sozinha com o tempo de trabalho que foi estipulado. Por causa dessa restrição cruel, deixei muitos jogos inesquecíveis de fora dessa lista, como Wolfenstein 3D (optei por seu irmão mais novo, Doom), Dragon Quest, Tetris Attack, Magical Quest Starring Mickey Mouse, Dr. Mario, Kirby, Super Star Wars: Return of the Jedi, Uniracers, NHL' 94, Gadius III, Breath of Fire, Axelay, Shadowrun, Dragon Ball Z e centenas de outros títulos que também mereciam um espaço como esse. Tente não se ressentir caso algum dos seus favoritos estiver ausente. Como disse, se eu pudesse, teria falado sobre tudo.

Na verdade, tenho que admitir que trapaceei um pouco. Levando ao pé da letra, tem mais de 101 jogos listados aqui. Algumas franquias foram agrupadas em páginas especiais que falam de vários games, mas entraram na contagem como um jogo só.

Para ajudá-lo a compreender melhor o livro, é importante dar algumas explicações a respeito dos critérios de divisão adotados nas editorias, das imagens e de seus créditos, das línguas e da linguagem utilizada nos textos.

São muitos os critérios usados pelos estudiosos do “Fenômeno Gamer” para dividir os jogos em categorias. Para facilitar a divisão do livro, segui um critério definido por mim, bastante simplificado e, como todos, passível de engano. Talvez você olhe para algum jogo na seção de aventura e imagine se ele também não

é de ação. A verdade é que a maioria dos jogos foi se tornando uma soma de vários estilos com o tempo. Atualmente, um game pode ter ação, aventura, puzzles e esporte juntos em seu gameplay. Nos jogos antigos, essa tendência é apenas inicial, mas como é inviável colocar os híbridos ao mesmo tempo em duas seções, optei por dividi-los baseada nas características mais fortes. Talvez você estranhe muito a escolha do jogo nº 101, que é especial. Na realidade, esse game não é o mais importante ou mais inesquecível dessa geração. Além de não se encaixar nas classificações definidas no livro, ele tem um potencial incrível de fechamento de livro, mas não darei mais explicações aqui. Nenhum gamer gosta de spoilers, certo?

Os games de corrida foram complicados de definir. Na verdade, corrida é considerada uma subdivisão de Ação por alguns autores, mas para ser coerente com o critério que defini no livro, incluí jogos que tinham a competição como objetivo mais forte na seção Esporte e os que apresentavam maior teor de violência, em Ação (como Biker Mice from Mars e Rock'n Roll Racing, nos quais parar de correr na frente e esperar para atirar nos inimigos e explodi-los pode ser mais financeiramente rentável e importante que cruzar a linha de chegada em primeiro lugar, já que equipar os veículos para que fiquem mais competitivos exige dinheiro). Alguns jogos de luta passaram pelo mesmo impasse, já que essa também é uma subclasse dentro dos games de ação. Novamente, respeitando os critérios que defini, classifiquei os jogos com perfil de competição profissional de modalidade esportiva na seção Esportes e os demais, dotados de elementos mais violentos, em Ação.

Também é importante salientar que a escolha das imagens dos jogos se baseou em critérios diferentes. Em alguns casos, prevaleceu a necessidade de apontar algum aspecto nostálgico, em outros, a estética da imagem foi o fator decisivo para que fosse selecionada. Apesar disso, todas têm o mesmo objetivo: ilustrar e ativar a sua memória, caro gamer. Todos os direitos de imagem relacionados à franquia Super Mario Bros. pertencem à Nintendo, o que inclui todas as aparições de Mario e seus companheiros neste livro. As imagens foram majoritariamente produzidas por mim a partir das telas de cada jogo, mas todos os seus direitos pertencem às empresas responsáveis. O crédito de todas as imagens relacionadas aos jogos fica a cargo do quadrinho que identifica essas empresas e informa o ano de lançamento. Dei prioridade àquelas que têm suas logomarcas



## Introdução

anunciadas logo no começo dos jogos (antes do gameplay começar), para evitar enganos. Nos casos em que mais de uma empresa é listada nos quadrinhos, a responsável pela imagem é a empresa dona da franquia (Donkey Kong é produto da Nintendo e da Rare, por exemplo, mas os direitos da série pertencem apenas à Big N). Na maior parte dos casos, a data mostrada é a do lançamento do jogo nos EUA, pois a maioria das imagens foi capturada em versões americanas dos games. O restante é composto por jogos lançados apenas no Japão, os quais são identificados na descrição.

Com relação à linguagem também é preciso fazer alguns comentários. Certas expressões são usadas sem compromisso com sua definição acadêmica. “Jogo” em uma definição mais apurada, por exemplo, diz respeito à atividade lúdica de entretenimento no geral, englobando tanto jogos eletrônicos quanto analógicos, de tabuleiro, cartas etc. O mesmo serve para sua correspondente “game”. Neste livro, ambas são utilizadas com a mesma intenção de se referir aos videogames (expressão que define os jogos eletrônicos). Esta é a tendência de linguagem do livro, o qual escolhi construir de uma maneira mais informal, sem grandes complicações e muito aprofundamento teórico. Tal decisão foi tomada considerando-se o objetivo da obra, que é majoritariamente guiado por entretenimento e nostalgia. Entretanto, a linguagem mais solta não significa que o texto não tenha sido elaborado com cuidado e o processo de produção do livro guiado por metodologias definidas. Antes de qualquer coisa, esse livro tem a intenção de respeitar a paixão que todos os donos de Super Nintendo têm pelos jogos e pela história desse console.

Na construção do texto, tentei ao máximo evitar palavras estrangeiras, mas acabou sendo impossível fugir do inglês e do japonês, língua padrão usada inclusive nos títulos de inúmeros jogos. Também se mostrou antinatural traduzir algumas expressões que nós, gamers apaixonados, ouvimos durante toda a vida em inglês. Alguns anglicismos como “single player” e “multiplayer” foram utilizados sem nenhum tipo de tradução. Os nomes em japonês, em contrapartida, mesmo que tenham tornado-se completamente inutilizados no dia-a-dia do jogador brasileiro dos anos 90, foram traduzidos da melhor maneira ao meu alcance. Ninguém chamava o jogo do Pato Donald de “Donald Duck no mahou no boushi”, muito menos de “Donald e o chapéu mágico”, mesmo assim investi esforços para clarear um pouco essa língua que tanto dificultou nossas vidas no Super Nintendo (quem nunca jogou usando um dos cartuchos claros e arredondados importados do Japão, não é mesmo?), ainda que a tradução perdesse um pouco o sentido em português.

A você que começa essa jornada no tempo para conhecer minha seleção de jogos inesquecíveis, desejo uma ótima leitura.

## A Autora





# 101 GAMES

i nesquecívies de

# SUPER NINTENDO





# AVENTURA

A maioria dos jogos de aventura é de plataforma e rolagem horizontal da tela, com gráficos explodindo em cores, trilha sonora leve e bem desenvolvida, além de toneladas de itens coletáveis. O principal fator que os diferencia dos de ação é o nível de violência. Os games dessa seção são pouco ou nada violentos, sem uma única gota de sangue derramada, mesmo quando você morre. Às vezes podem até parecer coisa pra crianças, mas nem sempre é assim tão simples.



## Donkey Kong Country

Rare, Nintendo  
1994

Donkey Kong é simplesmente uma das séries de maior sucesso da Nintendo desde seus primórdios, quando Shigeru Miyamoto, o criador de quase todas as franquias da empresa, construiu a primeira versão do game para os arcades, em 1981. Em sua primeira aparição, DK era um vilão à lá King Kong (a Nintendo foi processada pela Universal City Studios, dona dos direitos do filme, mas venceu nos tribunais e pôde manter a série), que raptava uma donzela chamada Lady (hoje conhecida como Pauline), e tentava evitar que o herói, um italiano baixinho, até então conhecido como Jumpman (nome de um jogo muito parecido para Atari), que se tornou nosso querido Mario.

Depois do enorme sucesso nos arcades, Donkey Kong voltou às telas em 1994, como herói da própria franquia: Donkey Kong Country. Um jogo de plataforma multiplayer que marcou época com sua ótima jogabilidade, trilha sonora envolvente e gráficos de encher os olhos, cheio de clichês deliciosos e particularidades interessantes. Um game de dificuldade desafiadora e instigante. A série DK é um dos maiores sucessos de todos os tempos da Nintendo e suas três versões para SNES fizeram história e conquistaram a preferência do público. O primeiro jogo da série foi, inclusive, eleito pela Nintendo Power como um dos 100 melhores games já feitos para consoles da Big N.





## DK2 Diddy's Kong Quest

Rare, Nintendo  
1995

Donkey Kong 2 chega um ano depois apostando no mesmo estilo e adicionando elementos ao jogo. As fases bônus estão mais detalhadas e agora dão moedas especiais, as quais dão acesso às fases do Mundo Perdido. O jogo também ficou mais didático, com a possibilidade de usar "moedas banana" para comprar informações e ajuda dos amigos macacos. Foi incluído um minigame no estilo quiz, que integra mais o jogador e o enredo da história, além de dar vidas. Também foram adicionadas as "Moedas DK", gigantescas e brilhantes, que precisam ser reunidas para que se possa ver o final verdadeiro do game. A jogabilidade é parecida, mas fica ainda melhor e mais leve. A personagem Dixie, prima do macaquinho Diddy, aparece como nova personagem jogável, já que DK, o macaco original da série, foi raptado pelos crocodilos do Rei K. Rool, vilão do primeiro jogo que agora se autodenomina Capitão K. Rool. DK2 mantém a qualidade da série Donkey Kong Country, e ainda hoje é o jogo favorito de muitos oldgamers.



## DK3 Dixie Kong's Double Trouble

Rare, Nintendo  
1996

O último Donkey Kong para Super Nintendo fechou a franquia com chave de ouro. A dupla de macacos que protagoniza o game é Dixie, que conquistou os fãs em DK2, e o novato Kiddy. Cabe a eles derrotar os jacarés já que DK e Diddy foram pescar para comemorar a vitória em DK2. Os vilões dessa vez são KAOS e K. Rool, que mudou sua identidade de novo, agora para Barão K. Roolenstein.

Dk3 fica ainda mais detalhado que DK2, com um mapa interativo que exige diferentes veículos para chegar nas fases mais adiantadas e só se consegue o melhor deles coletando todas as "Moedas DK". Além disso, os "pássaros banana", aprisionados por K. Rool, são incluídos na história e, para libertá-los de suas prisões de cristal escondidas, é preciso vencer um desafio de sequência de sons e memória, como o antigo jogo Genius, da Estrela. Também é preciso ficar de olhos abertos com os ursos ao redor do mundo. Ajudá-los é muito importante para realizar a difícil missão de fechar o jogo com tudo feito.



## Bubsy

---

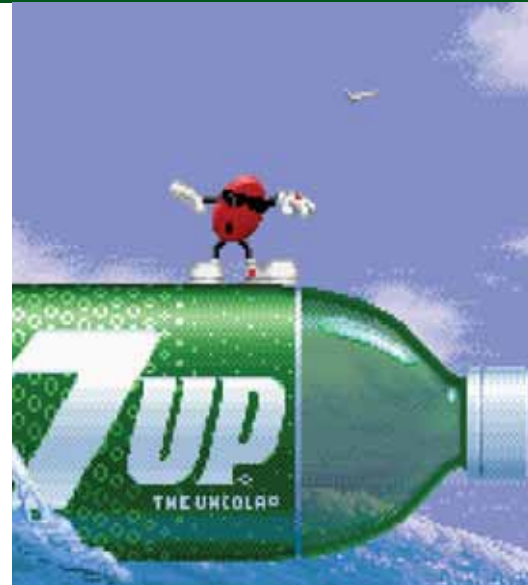
Acolade  
1992

---

Aqui temos um exemplar que sua mãe deixava você jogar sem reclamar. Bubsy é um jogo bonitinho de um lince de camiseta branca que faz cara de mau, corre e pula na cabeça dos inimigos. Parece familiar? Não por acaso. Bubsy é um dos muitos mascotes que surgiram na esteira de Mario e Sonic, tentando emplacar na moda dos games de aventura e plataforma. Não chegou nem perto do sucesso desses dois, mas se tornou uma franquia de vida curta.

O jogo tem vários objetos coletáveis, entre eles novelos de lã, que dão pontos e camisetas, que são vidas. Os pontos de exclamação marcam o checkpoints e é fácil ficar distraído tentando pegar o máximo de pontos possível, mas é importante ficar esperto com o relógio, já que Bubsy é um jogo com limite de tempo para cada nível.

A jogabilidade desse primeiro game da série é inferior ao de seu sucessor, Bubsy 2, mas no geral, é aceitável. O gatinho pula e corre, mas não pode cair de grandes alturas e não tem barra de energia.



## Cool Spot

---

Virgin  
1993

---

Quem é um pouco mais velho certamente se lembra de um refrigerante chamado 7Up, que foi vendido no Brasil entre 1995 e 1997. O que o jogo tem a ver com isso? Bom, Cool Spot nada mais é que o mascote desse refrigerante, uma bolinha vermelha que usa tênis, óculos e caminha gingando.

Cool Spot é um dos poucos games de aventura em que o personagem, ao invés de só pular sobre os inimigos, atira bolhas de refrigerante. É um Plataforma de um jogador que, assim como Bubsy e muitos outros, foi inspirado no estilo de jogo de Mario e Sonic, mas chamava a atenção pela jogabilidade desafiante e a música do premiadíssimo Tommy Tallarico (também autor da soundtrack de Tony Hawk pro skater, Earthworm Jim, Prince of Persia e muitos outros). É um game divertido e bem humorado, com um elemento bem característico da década de 1990: nada de save points. No máximo um ou outro checkpoint numa fase, mas nada que salve aqueles que dependem da vida zero pra continuar no jogo. É game over e acabou.



## Animaniacs

Konami  
1994

Totalmente baseado no desenho animado dos irmãos Warner, exibido na TV aberta na década de 1990, Animaniacs era um jogo divertido em vários aspectos, especialmente por causa das piadinhas.

Na história, Pink e Cérebro, os ratos de laboratório, estão novamente tentando conquistar o mundo. Dessa vez, o plano é roubar o script do “melhor filme já feito”. O chefe dos estúdios Warner, então, pede para Yako, Wakko e Dot, os Irmãos Warner, recuperarem as 24 páginas do script, que é o objetivo do jogo. As fases são quase todas paródias de filmes, como a “Sci-Fi Studio”, que tem um alien cabeça de berinjela e uma parte em que é preciso fugir correndo de bolas de boliche gigantes, que lembram a cena famosa de Indiana Jones. Quando a questão é jogabilidade, Animaniacs é diferente da maioria dos games de aventura. Os três irmãos são os personagens jogáveis, que caminham em fila e podem subir um em cima do outro, formando uma torre para alcançar lugares mais

altos. A movimentação também não segue à risca o padrão plataforma. Os três andam para frente, para trás e para os lados também, como geralmente é possível em games de ação do tipo Beat’em Up, mas diferente desse tipo de jogo, aqui ninguém bate ou mata inimigos para vencer. Na verdade, dificilmente os personagens chegam a atacar, porque pular em cima da cabeça dá apenas moedas prateadas nesse game. E não tem barra de energia ou corações. Cada irmão pode sofrer apenas um dano, e, quando sofre, sai do trio.

Animaniacs não funciona no estilo “vidas limitadas”. Morrer significa sair da fase, sempre é possível usar passwords. O jogo também ajuda com checkpoints não sinalizados e com uma espécie de roleta, que é ativada cada vez que se pega uma moeda dourada, ou várias prateadas. Se a roleta sorrir pra você, seus personagens perdidos podem voltar para o time. Se perder todos os personagens e vidas, você sai da fase e perde todo o seu progresso.

## Disney's Aladdin

Capcom  
1993

Inspirado na história do filme, Aladdin é um jogo que surpreende nos recursos de jogabilidade. Na realidade, o pobre dono da lâmpada mágica é um dos precursores do Parkour nos games. Ele percorre desde os telhados de Agrabah até masmorras e palácios, sempre fazendo saltos e se agarrando como pode para continuar sua aventura em busca de deter Jafar, o cruel visir do sultão. O controle do personagem é macio e preciso, e a movimentação dele é notável para a época. Aladdin caminha, corre, pula, atira maçãs (que derrotam pequenos animais e atordoam inimigos maiores), e pode planar com um pedaço rasgado de tecido branco, que precisa ser encontrado nas fases e se perde quando é preciso apelar para os clássicos continues.

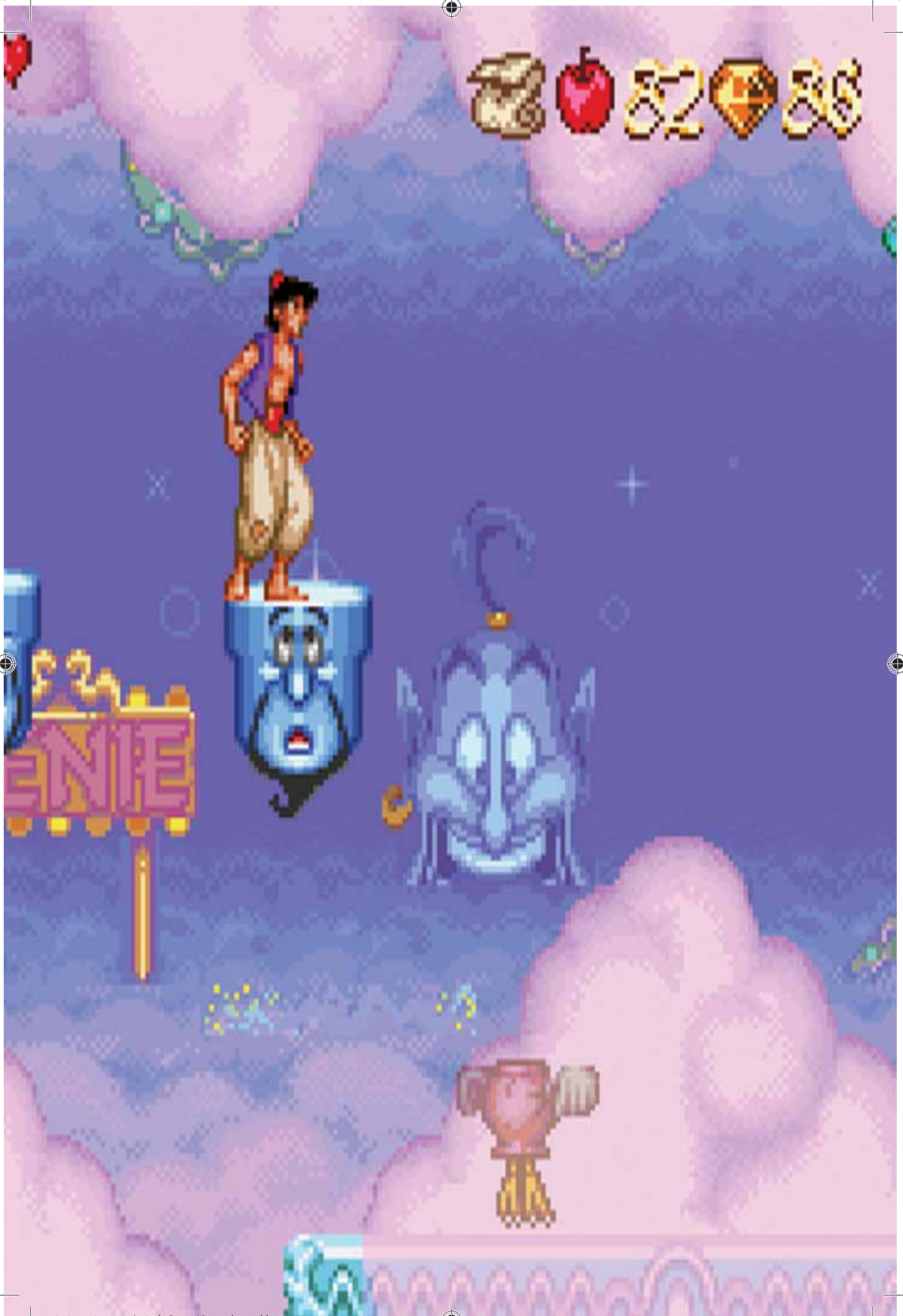
Quanto a coletáveis, Aladdin não é um jogo muito exigente. Existem pedras preciosas verdes, que valem um, e vermelhas, que valem três. A cada 100 unidades capturadas, o jogador é recompensado com uma vida. Se você jogava Aladdin, deve estar lembrando que aqueles diamantezinhos vermelhos eram listados no fim de cada fase. Sim, eles tinham uma função especial. Existia um final ligeiramente diferente para o game se o jogador fosse capaz de pegar todos eles em todas as fases.

O jogo conta com bônus e passwords, e é relativamente curto. Em menos de meia hora, um jogador habilidoso é capaz de zerá-lo. (Está lançado o desafio)



**Inesquecível**  
O fim da terceira fase, em que é preciso fugir da caverna cheia de lava usando o tapete-voador.







## The Lion King

Westwood Studios, Virgin  
Interactive, Dark Technologies  
1994

Com todo seu design feito pelos próprios desenhistas da Disney e a trilha sonora original adaptada para orquestra, o jogo é extremamente fiel à história original de O Rei Leão. Inclusive na maneira de passar pelo o último chefe, o tio Scar, que só é derrotado se for atirado do penhasco.

O game apresenta dez fases, nas quais seis são jogadas com a versão filhote de Simba, e quatro com o leãozinho já adulto (além dos bônus divertidos, que são protagonizados pela dupla dinâmica Timão e Pumba caçando insetos). Com isso, a lógica de jogabilidade se divide em duas. A versão filhote salta, corre, rola e solta um rugido fraco que apenas paralisa pequenos animais. Por ser pequeno, Simba não pode lutar diretamente contra os inimigos que aparecem, por isso precisa fugir até que possa pular na cabeça das hienas na hora certa. Já quando adulto, o leão não apenas corre e pula, como ganha habilidade de lutar com as patas e de derrotar animais apenas com seu rugido.

Em geral, as fases são em plataformas, com a tela rolando para os lados. A única que foge à regra é a do estouro da manada, em que a visão é do filhote Simba correndo de frente para a tela, tentando fugir dos gnus. Existem continues, vidas e insetos distribuídos nas fases. Alguns insetos aumentam a barra de energia e a de potência do rugido, outros recuperam a energia perdida ao encostar nos inimigos. Em compensação, existe um insetinho letal.

A dificuldade do jogo é mais elevada do que se espera de uma aventura, o que significa que muita gente não passou da segunda fase. Para essas pessoas fica a dica: na tela de opções, se você apertar B A R Y (o nome de um dos programadores do jogo), The Lion King te dá a chance de escolher a fase que quer jogar e ativar o modo invencível.

Apesar de ser um jogo curtinho e relativamente limitado, vale a pena testar The Lion King, que é nostalgia dupla: cinema e Super Nintendo.



## Joe & Mac 2: Lost in the Tropics

Data East  
1994

Um Plataforma multiplayer clássico com uma pitada de RPG, Joe & Mac é uma série na qual se joga com homens das cavernas. Também conhecida como Caveman Ninja no Japão, a série foi lançada em 1991 e teve também um jogo paralelo, Congo's Caper (existem easter eggs, ou seja, referências a esse jogo de história paralela em Joe & Mac 2, é só procurar).

O segundo game da série é o mais desenvolvido de todos. Joe & Mac 2 nos apresenta um vilão novo. Gork, um homem das cavernas grandalhão com síndrome de Pink e Cérebro, rouba a coroa do chefe da vila. Para recuperá-la, Joe (e Mac, se você chamasse aquele seu priminho ou irmão mais novo para jogar) precisa reunir as sete "pedras do arco-íris" para chegar à ilha onde Gork se esconde. Para o bem do jogo, a maioria das pedras se consegue depois de derrotar chefes dinossauros bem grandes encontrados no fim das fases e revistos mais adiante, antes de poder lutar contra o ladrão de coroa.

Já no mapa encontrávamos elementos de RPG. A ordem das fases é o jogador quem decide. Ao andar por ele, a partir de uma visão aérea, você pode ver os tipos de fase e resolver em qual prefere entrar primeiro. Existem pequenas pedras em forma de roda que são a moeda do jogo. Com ela, é possível comprar móveis para sua cabana na vila, deixando-a tão bonita quanto a casa do chefe, e também pode comprar presentes para mulheres. Se você paquerar a mulher certa com suas flores, pode casar-se e ter filhos.

Apesar dessas escolhas todas, o gameplay continua sendo massivamente uma aventura de side-scrolling repleto de saltos e porretadas. Os gráficos do jogo são satisfatórios e bem humorados, cheios de olhos esbugalhados. O áudio é um pouco estridente, até mesmo um pouco irritante, mas também tem elementos divertidos. Você vai entender quando acertar uma pancada em qualquer homem das cavernas a serviço de Gork e ouvir o barulho.



## Toy Story

Disney Interactive,  
Traveller's Tales, Psygnosis  
1995

Assim como a animação da Pixar, Toy Story é sobre a saga de Woody, Buzz e os brinquedos do Andy. A história do game segue fielmente o script, com raras exceções. São 17 fases bem adaptadas e desafiadoras, que conduzem o jogador pela história original, desde o momento em que Buzz chega ao quarto, passando pela ida ao Pizza Planet, até a perseguição voadora ao caminhão de mudança, que é a última fase.

Toy Story é majoritariamente um jogo de plataforma clássico, mas em algumas fases, esse padrão varia bastante. Existem níveis em que o personagem controlável é C.R. (R.C. no original), o carrinho verde de controle remoto que funciona à pilha (logo, é preciso coletar sempre as baterias para não ficar pelo meio do caminho nas fases de corrida). Além desses, Toy Story tem uma fase específica que lembra outros games, como Wolfenstein 3D e Jurassic Park, também do SNES. Nesse nível, Woody precisa encontrar alguns brinquedos

perdidos (aqueles que são seguidores d'O Gaaaaaarra...') numa espécie de labirinto 3D, com tempo limitado.

Vários obstáculos separam o jogador de seu objetivo, o que exige saltos, timing, e reflexo. Woody, o personagem principal, corre, pula e usa a cordinha que tem nas costas (que servia para disparar suas falas de brinquedo no filme, como "tem uma cobra na minha bota") para amarrar ou desviar os inimigos que aparecem. É aconselhável pegar todas as 50 estrelas das fases, já que isso rende vidas e às vezes até continues a mais para o jogador.

Toy story tem uma trilha sonora bem adaptada, que lembra bastante o filme, e gráficos bem desenvolvidos, se levarmos o padrão da época em consideração. A variação de jogabilidade e níveis, aliada à dificuldade considerável do game, tornam Toy Story uma aventura atraente até para gamers mais experientes, que encontrarão um jogo desafiador e bem montado pela frente.





## Casper

Traveller's Tales, Natsume,  
Absolute Entertainment  
1997

Mais um jogo da série "inspirados no cinema", Casper é a adaptação de Gasparzinho, filme de 1995 com Cristina Ricci, para os videogames. Duas versões diferentes foram lançadas, uma delas para o Super Famicom, versão japonesa do SNES, completamente diferente dessa aqui, feita para o resto do mundo.

No game, o jogador é o próprio Casper, que, por ser um fantasma, pode atravessar paredes e se transformar em objetos que ajudem a cruzar obstáculos ou lutar contra inimigos. Até aí, tudo bem, parece bom. O problema é que o fantasma é obrigado a carregar e proteger sua amiga Kat Harvey (Ricci) dos perigos da mansão. Não pode nem se afastar muito da menina, ou ela é raptada. Casper é difícil. Mesmo. A barra de energia do fantasma diminui conforme o tempo passa, mesmo que você não tome algum tipo de dano. Isso custa vidas preciosas que podem fazer falta nos chefes. Além disso, o jogo não dá absolutamente nenhuma orientação sobre o que precisa ser feito. Não se pode dar bofeira em momento nenhum.

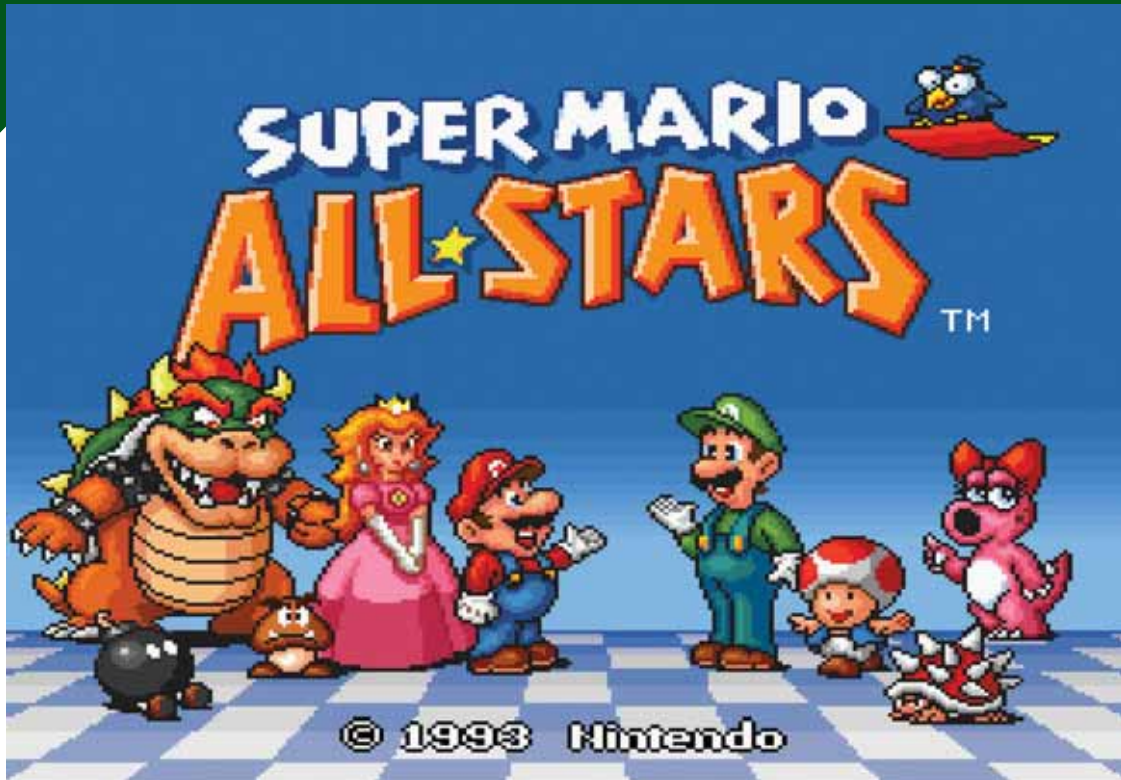


## Mickey Mania

Traveller's Tales,  
Sony Imagesoft  
1994

Como todo bom game estrelado pelo ratinho da Disney, Mickey Mania é um clássico de aventura que roda em plataforma horizontal. Um jogo bem simples, em que o jogador apenas pula, empurra coisas e atira bolas de gude que coleta, mas com uma proposta muito interessante. As fases de Mickey Mania são inspiradas nos desenhos do próprio Mickey Mouse feitos entre 1928 e 1990. Fãs de clássicos da Disney reconhecerão os personagens que aparecem, como os fantasmas e o doutor maluco. Também alguns filmes, como o clássico Steamboat Willy.

Ainda que não seja realmente desafiador, algumas fases podem exigir um pouco mais do que normalmente acontece em games de Mickey, apresentando alguns puzzles para serem resolvidos. O grande defeito do jogo é a necessidade de carregar entre as etapas de cada fase, com uma animação do Mickey tentando fazer um relógio funcionar. Coisa rara no SNES. Acaba que Mickey Mania vale mais pela nostalgia cinematográfica do que pelo gameplay em si.



## Super Mario All-Stars

Nintendo  
1993

Relançado para Nintendo Wii em 2010 para comemorar os 25 anos da franquia, Super Mario All-Stars já era um compilado de games antigos em 1993. O jogo, na verdade, é a junção de quatro jogos originalmente desenvolvidos para NES, o Nintendinho, mas completamente repaginados com gráficos e áudio melhores, além de algumas modificações na jogabilidade.

O primeiro dos quatro, Super Mario Bros., é de 1985 e o primeiro Mario lançado pela Nintendo com a assinatura de Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka. Foi um enorme sucesso, vendendo mais de 40 milhões de unidades no mundo inteiro, (mais do que o campeão em cifras, Call of Duty Modern Warfare 3) o que o torna um dos maiores sucessos de todos os tempos em unidades vendidas, junto com Pokémon (Game Boy) e Super Mario Kart Wii (Nintendo Wii). Na versão para SNES, muito do jogo original foi preservado, mas é possível salvar o jogo a qualquer momento. A tela não volta, o que não permite que o jogador vá e volte para procurar coisas nos níveis. Tampouco é permitido escolher fases. Elas vem numa ordem fixa que só é quebrada se o jogador encontrar uma área especial na segunda fase, que tem três canos oferecendo passagem para outros mundos, pulando níveis.

S.M.B.: The Lost Levels é de 1988, bem parecido com o antecessor em jogabilidade, mas Luigi se torna um personagem jogável mesmo em modo single player. Foi o primeiro em que a jogabilidade de Mario e Luigi se diferenciou: Mario é mais rápido, enquanto Luigi pula mais alto e mais longe. O jogo não foi completamente redesenhado para SNES. Foi mantida a maioria das sprites (desenhos de cada quadro de movimento) originais, mas o fundo e o terreno receberam tratamento especial. The Lost Levels foi pensado para desafiar os jogadores que dominaram o jogo anterior, por isso é muito mais difícil. Logo na primeira fase já temos uma pista de que será



assim, já que um dos blocos amarelos contém um novo cogumelo roxo, que é letal.

Super Mario Bros. 2 foi feito em 1988, tendo como base um jogo lançado para NES pela Nintendo no Japão chamado “Yume Kōjō: Doki Doki Panic” (algo como “Fábrica de Sonhos: Batida do coração Pânico.”) Tem quatro personagens à escolha do jogador, sendo eles Mario, Luigi e, pela primeira vez, Toad e a Princesa Peach. Cada um tem um estilo e uma habilidade. Peach, por exemplo, não é muito rápida ou forte, mas consegue flutuar no ar por um tempo depois que pula. Luigi é o melhor saltador, Toad é o mais ágil e Mario é o mais equilibrado. O jogador pode escolher qualquer personagem sempre que morre ou passa de fase. É o mais diferente de todos os Mario Bros.



Super Mario Bros. 3, de 1990, é o favorito de muitos gamers. Shigeru Miyamoto levou mais de dois anos para desenvolver o jogo para NES, mas valeu a pena esperar. Pela primeira vez, o sistema de escolher fases andando por uma tela que lembra um tabuleiro é inserido, além de várias roupas, como a de guaxinim voador e a de sapinho, que permite que o jogador nade melhor. Também foram incluídas fases de bônus para ganhar vidas extras ou power ups que podem ser usados a qualquer momento antes de entrar nas fases (eles podem ser vários itens, como cogumelos, estrelas, sapinhos, flores, martelos, caixinhas de música...). O modo multiplayer é cooperativo e alternado, sempre marcando uma fase passada com a inicial do personagem que a venceu (Mario, se for o player 1, ou Luigi, quando for o player 2), entretanto, se um dos dois sofrer game over, todas as fases que o player passou voltam a ficar bloqueadas e precisam ser batidas mais uma vez.



Super Mario All-Stars é nostalgia dupla. Está repleto dos clichês favoritos de Super Mario Bros. e dá a oportunidade àqueles que não pegaram a época do Nintendo 8 bits de conhecerem a origem dessa franquia, que é com certeza a de maior sucesso na história dos videogames. Vale a pena o desafio de vencer as dificuldades elevadas do Nintendinho em jogos repaginados e ainda muito divertidos.





## Congo's Caper

Data East  
1993

Congo e Congette eram um casal de macaquinhos, até que dois rubis mágicos descem do céu e transformam os dois em meio-humanos. Junto com esse rubi, também aparece um garoto demônio, que ataca Congo e sequestra sua namorada. Por isso o garoto macaco começa sua aventura, para salvar Congette.

O enredo nunca foi exatamente o forte dos jogos de aventura, mas Congo's Caper compensa na jogabilidade criativa, que supera o jogo que o sucedeu, Joe & Mac 2. Além de usar seu porrete, Congo pode empurrar e usar o corpo dos inimigos desacordados para se apoiar e alcançar lugares altos ou para destruir entradas secretas fechadas com pedras. No game não existe barra de energia constantemente. O menino se transforma de volta em macaco quando sofre danos e se tomar outra pancada, perde uma vida. Para voltar a ser humano, basta encontrar um rubi. Reunindo três deles sem se machucar, transforma-se em Super Congo, uma versão que salta mais alto e tem três barras de energia.



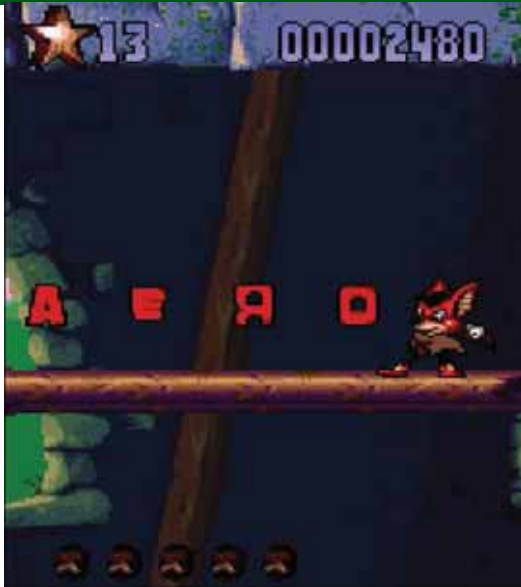
## Daffy Duck: the Marvin missions

ICOM Simulations, Sunsoft  
1993

Inspirado no desenho animado Duck Dodgers, estrelado por Patolino, é um game de plataforma horizontal e tiro. Na história, Dodgers é um herói intergalático da Terra e precisa impedir o alienígena Marvin, que deseja destruir todo o Sistema Solar com seu modulador espacial P-38.

São vinte níveis divertidos e com bons gráficos. Tal como no cartoon, o jogo é cheio de humor e piadinhas Acme. Sempre que é atingido, Duck Dodgers dispara frases clássicas de Patolino, como "You are desssspicable" ("Você é dessssprezível!" em versão brasileira). Os inimigos também são divertidos. Você encontrará desde cactos cuspidores de espinho até aliens instantâneos ("adicione água e tenha seu alien").

Curiosamente, lava não mata o personagem imediatamente, mas cair de grandes alturas sim. Dodgers tem uma arma padrão infinita e pode pegar ou comprar outras armas mais potentes, mas não importa qual seja o tiro, ele sempre toma trancos e pula pra trás conforme atira.

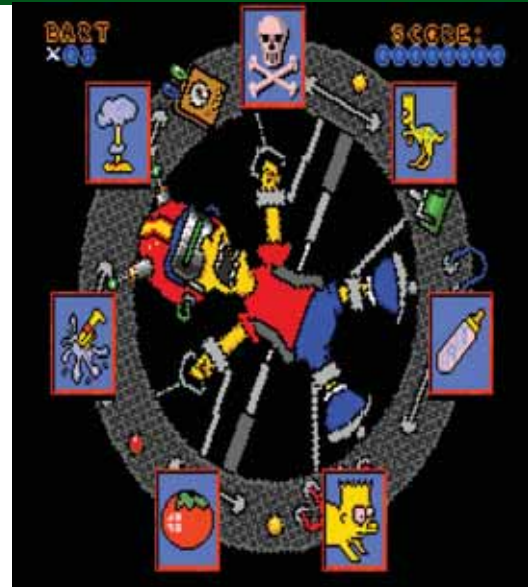


## Aero the Acro-Bat 2

Nintendo  
1995

Aero the Acro-Bat 2 é a sequência do jogo de mesmo nome lançado em 1994, sobre um morcego vermelho que vive em um circo e precisa defendê-lo das intenções malignas de Edgar Ektor, o ex-palhaço do show de horrores. Ektor é derrotado por Aero no primeiro game, mas é resgatado por seu vassalo, um esquilo voador kamikaze chamado Zero. Juntos, eles dão início a um “plano B”. A jogabilidade melhora muito em relação ao primeiro jogo, com novos movimentos e mais coletáveis. Também há um bônus com Ektor embaralhando copos que escondem prêmios.

Aero é, como muitos outros, um mascote descolado que foi inspirado em Sonic e, como quase todos, ficou esquecido no tempo depois de estrelar bons jogos. Apesar de não ter se tornado uma grande franquia, Aero the Acro-Bat 2 merece atenção especial, ainda mais de nós, brasileiros. Muitos não sabem, mas no fim dos créditos aparece uma mensagem de homenagem: “In memory of Ayrton Senna” (“em memória de Ayrton Senna” em tradução livre).



## Virtual Bart

Sculptured Software,  
Acclaim  
1994

Um dos vários games sobre os Simpsons lançado para Super Nintendo, Virtual Bart é bem parecido com Bart's Nightmare. Ele tem fases de plataforma clássicas, mas usa os recursos de variação do background da tecnologia de Modo 7 do SNES. É um jogo com nível de dificuldade alto e muito divertido.

Virtual Bart é bem humorado e ácido. A história no começo do jogo mostra Bart entrando num simulador de realidade virtual em uma feira de ciências. Para sair do simulador, é preciso passar pelos 6 mundos programados. Os níveis envolvem maluquices que vão desde acrobacias do bebê Bart pelas árvores do quintal até Bart Dinossauro lutando pra sobreviver aos ataques de outros animais e de Simpsons das cavernas, e um “Bart Porco” na fábrica de presunto de Krusty, tentando libertar todos os porcos da morte. O humor aparece o tempo todo, desde de Bart caindo num moedor de carne e virando presunto, até o fim da fase Dino, em que o Homer das cavernas aparece congelado no museu de Springfield com cara de “D’oh”.



## Donald Duck no mahou no boushi

Epoch  
1995

“Donald e o chapéu mágico” foi lançado apenas em versão japonesa, o que te obriga a jogar sem entender nada (afinal, está tudo em japonês nos menus). É aniversário da Margarida e Donald precisa de um presente. Ela quer um chapéu que custa 300 patacas. Por isso, Donald precisa trabalhar. Ele pega um panfleto com quatro opções de emprego: entregador de cartas, limpador de janelas, caçador de canário (da vovó Donald) e participante de um gameshow. Cada uma das fases iniciais tem um valor proposto. Só é preciso jogar duas ou três delas para conseguir as patacas necessárias, mas, quando Donald consegue, o chapéu já foi vendido. Um ser misterioso aparece e diz que trará o chapéu para Donald se ele o ajudar. A partir daí, o jogo fica menos casual, mais fantástico e mais difícil.

A jogabilidade é satisfatória, os gráficos são bonitos e bem desenhados. Alguns backgrounds não são tão bons, como na fase da floresta, mas, em compensação, ele gira (usando o Modo 7), o que a torna uma das mais inesquecíveis do jogo.



## Disney's Pinocchio

Nintendo, Disney  
Interactive, Virgin  
1996

O game é um Plataforma single player baseado na história no clássico de 1940, Pinocchio, o boneco de madeira que ganha vida e quer se transformar em menino de verdade. Para realizar seu sonho, ele deve conquistar a Verdade, a Bravura e o Altruísmo e, por isso, Pinocchio não mata os inimigos. Ao invés disso, ele dá um giro desajeitado com o corpo que os neutraliza por um instante para que ele possa fugir correndo.

Disney's Pinocchio tem 9 fases com cenários variados, iniciando-se em uma pequena cidade italiana, passando por um parque de diversão e tendo, inclusive, um penhasco de tom mais sombrio (muito semelhante à primeira fase de Rei Leão quando Simba já é grande). As fases mais marcantes são a do grilo falante, na qual ele tem que expulsar uma série de insetos que rodeiam a luz de um lampião, a que se passa no interior de Monstro, a baleia que engoliu Geppetto, o criador do boneco e a grande cena de fuga da fase final, com Geppetto, remando uma jangada improvisada e desviando de pedras e redemoinhos.



## The Jetsons: invasion of the planet pirates

Sting, Taito  
1994

Baseado no desenho de Hanna Barbera, *The Jetsons*, esse game traz George em uma inusitada aventura para salvar a galáxia. Na história, o Capitão Zoom aparece e avisa o chefe da família Jetson que Zora, a chefe de um bando de piratas espaciais, está planejando saquear o sistema solar e levar todos os seus recursos embora.

George, então, parte pela galáxia ao longo de nove fases para evitar essa desgraça, munido única e exclusivamente com seu P.O.P. – Pneumo Osmatic Precipitator (um bom e velho aspirador de pó em versão galáctica).

Como todo bom jogo de plataforma, *The Jetsons* exige algumas escaladas, e, para conseguir subir parede acima, George só pode contar com seu aspirador. Pode ser um pouco difícil de se acostumar com a jogabilidade, especialmente a das paredes, mas assim que você se acostuma, tudo fica mais tranquilo. O P.O.P. serve também como arma, para aspirar inimigos e pequenos blocos nas fases. George também

pode correr, se você apertar os botões L ou R, e só parará se você desapertar o botão ou bater com tudo em alguma parede (ele cai pra trás no chão e fica tonto por alguns instantes quando isso acontece). Existem vários inimigos e obstáculos diferentes, além de um chefe por fase, que sempre será derrotado com o aspirador de pó maluco de George.

Os gráficos do game são fiéis ao desenho, simples e bastante coloridos, mas o game apresenta alguns bugs estranhos (várias vezes deixei sem querer um inimigo preso em uma parede por ter aspirado por metade do tempo). O background não se mexe e é quase sempre o mesmo, o que tira um pouco do brilho também, mas não prejudica completamente.

*The Jetsons* é um jogo simples, sem grandes recursos, desafios ou mudanças gráficas ou de jogabilidade, mas é nostálgico, especialmente para aqueles que gostavam do desenho e de um bom e velho game de aventura.



## The Great Circus Mystery starring Mickey and Minnie

Capcom  
1994

Também conhecido como Magical Quest 2, Mickey e Minnie é um Plataforma de aventura bem no estilo Disney. O game é muito elogiado por seus gráficos bem definidos e por seu sistema de troca de roupas, mas é curto e tem um nível de dificuldade pouco desafiador. Para ajudar ainda mais, esse jogo usa passwords que permitem entrar em qualquer fase.

Em relação a Magical Quest, seu antecessor, The Great Circus adiciona pouco mais que o modo multiplayer. Aqui, é possível escolher tanto Mickey quanto Minnie, mas não existe diferença de jogabilidade entre os dois. Assim como o primeiro game da série, Mickey e Minnie ganham algumas roupas ao longo do jogo que lhes dão habilidades especiais. A roupa normal é a única com que eles podem pegar inimigos desacordados e blocos amarelos com as mãos. A roupa do aspirador de pó permite que eles suguem objetos e inimigos pelo aparelho, transformando-os em moedas ou interagindo com partes de seus corpos,

como quando apaga o fogo de algumas velas vivas errantes. A roupa de alpinista tem ganchos que ajudam os ratinhos a escalar paredes e se balançar em pequenos blocos circulares metálicos e galhos de árvores. A última roupa, a de cowboy, tem até um simpático cavalo de madeira. A jogabilidade dela é um pouco diferente, já que a movimentação do cavalo se dá sempre em pequenos saltos ao invés de passos. Vestidos de cowboy, Mickey e Minnie atiram rochas com seus revólveres e podem instigar seus cavalinhos em uma investida curta. Apesar de as roupas ajudarem, o uso do aspirador e os tiros de cowboy são limitados por uma barra de energia que vai sendo gasta, mas pode ser recuperada com itens.

No geral, por conta da dificuldade reduzida e do tema, Mickey e Minnie é um jogo que agrada mais aos mais novos ou menos experientes, mas vale a pena experimentar pelo visual e áudio. É um bom jogo para diversão descompromissada.





## Prehistorik Man

---

Titus  
1995

---

Esse jogo é uma espécie de continuação de Prehistorik, série feita para computador que teve dois jogos lançados em 1991 e 1993. A versão de Super Nintendo é um Plataforma single player escrachado e divertido. O jogador é o homem das cavernas Sam, que é incumbido de recuperar os alimentos de sua vila, que foram roubados pelos dinossauros. O curioso é que a comida que Sam recupera não são nada pré-históricas (batatas fritas, hambúrgueres, sorvetes...)

Em sua jornada, Sam conta com a ajuda de alguns outros personagens, como o caçador, que dá dicas, o ferreiro, que constrói armas e um cientista maluco parecido com Einstein, que constrói algumas engenhocas para ajudar o jogador a passar os obstáculos.

São 23 fases (no modo normal) cheias de inimigos e sem o benefício de passwords, o que pode complicar um pouco. Os gráficos são bem coloridos e debochados. A jogabilidade é boa, mas exige cuidado, já que Sam dá uma derrapada quando para de correr, e quase sempre é fatal para o jogador.



## Mr. Nutz

---

Ocean  
1993

---

Mais um exemplar de game single player de aventura em plataformas. Nesse caso, além de clássico, é fofo. Mr. Nutz é um jogo bem desenhado e colorido sobre um esquilo avermelhado de tênis e boné amarelo, com uma leve pinta de escoteiro. Na história, Mr. Nutz tem a missão de deter um yeti chamado Blizzard, que quer transformar a Terra em um planeta gelado. Os inimigos do jogo são diversificados e alguns exigem mais do que simplesmente pular uma vez em cima da cabeça para serem derrotados. A jogabilidade, aliás, é bem honesta. Os comandos são poucos, mas respondem com agilidade e a movimentação do esquilo é simples. Muitos saltos, atacar com a cauda (só quando abaixado) e a habilidade de atirar nozes coletáveis nos inimigos. São apenas seis fases com visuais bem distintos, cada um com seu chefe esperando no final.

Apesar de não ser um jogo inovador, Mr. Nutz é muito satisfatório em sua simplicidade. É agradável em todos os aspectos e cheio de surpresas em suas fases amplas e super coloridas.

## Magical Quest 3: Mickey & Donald

Capcom  
1995

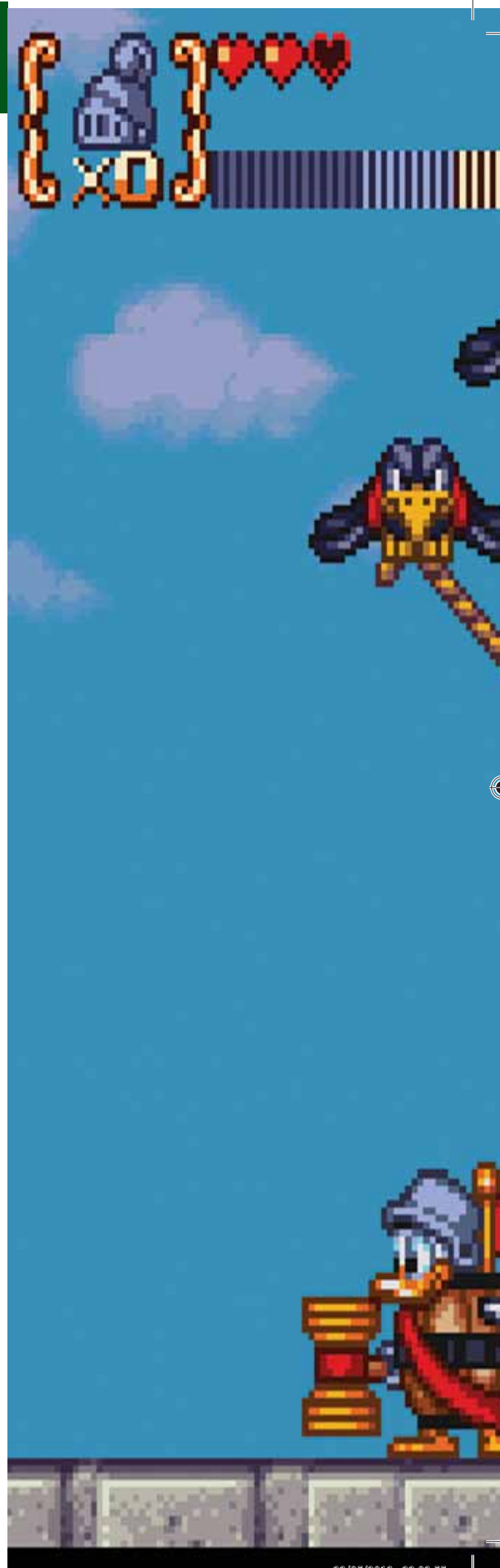
Certamente o mais divertido de sua série, Magical Quest 3 foi lançado para SNES apenas no Japão (mais tarde foi lançado no resto do mundo para Game Boy Advance), mas como nossas locadoras do Brasil às vezes tinham um ou outro cartucho japonês, vários de nós pudemos conhecer essa pérola entre todos os jogos de plataforma do Mickey. Magical Quest 3 é particularmente interessante. Ele não dá condições iguais de jogabilidade para Mickey e Donald. Ao longo do jogo, os dois ganhavam três roupas diferentes da original, cada uma delas com seu efeito e sua fraqueza, iguais em capacidade para Mickey e Donald, mas diferentes em detalhes. A roupa mágica do Mickey, por exemplo, era uma elegante fantasia de mágico, com cartola, coelho e tudo. Mickey atirava pombas brancas. Já Donald ganhava uma roupa simples de Aladdin com uma lâmpada mágica. Em compensação, Donald podia segurar o tiro, e a mão do gênio servia de apoio para carregar o companheiro.

O jogo tem apenas sete fases, mas no fim e no meio de cada uma delas tem um chefe, o que o torna um pouco menos rápido. Além da tradicional lojinha vendendo itens, essa versão tem um bônus de cartas atrás de portas ocultas, e pode dar desde moedas e vidas a partes de coração para o jogador. É uma boa pedida para multiplayer, já que Mickey e Donald podem cooperar com suas forças e fraquezas, dando liberdade para os jogadores criarem estratégias de jogo.



### Inesquecível

Donald ganhava um barril velho ao invés de uma armadura pomposa, mas o barril flutuava.







## Super Mario World

Nintendo  
1990

Luigi e Mario vão tirar férias na Dinosaur Land e acabam tendo que salvar o lugar e (de novo) a Princesa Peach, que desapareceu. Nesse game, um novo personagem aparece: o dinossauro Yoshi, encontrado logo na primeira fase da Yoshi's Island. Yoshi aparece em quatro cores diferentes e alguns têm habilidades especiais. É um companheiro importante que pode ser montado por Mario, engole coisas e até chega a voar para ajudar na jornada. Na verdade, Shigeru Miyamoto, desenvolvedor da Nintendo e pai de Mario, sempre quis incluir o dinossauro, mas o Nintendinho não tinha potência suficiente para tal. Super Mario World é o quarto game da série Super Mario Bros. e é considerado até hoje um dos melhores jogos do mundo. Ele mantém o estilo tabuleiro+plataforma implantado em Super Mario Bros. 3 e adiciona uma série de novidades. Mario agora pode voar, mas não é mais tão fácil quanto antes. Ao pegar uma pena, ele ganha uma capa que exige movimentos precisos no

direcional para se manter no ar.

O jogo tem 96 fases, divididas em sete mundos, mais a Star World (fases especiais com mecânicas diferentes que só podem ser acessadas quando o jogador libera portais estrela) e o Special World, que é secreto. Quem conseguir finalizar o Special World, poderá ver uma mudança estética no jogo, que inclui a transformação das tartaruguinhas em "Cabeças de Mario". Neste game aparecem pela primeira vez as "Ghost Houses", casas cheias de fantasmas que perseguirão Mario quando ele não estiver olhando. Além disso, castelos intermediários, somados aos castelos principais, aumentam o desafio do jogo. Super Mario World tem gráficos bem desenhados, apesar de o fundo não ser dinâmico. A trilha sonora feita por Koji Kondo é primorosa, absolutamente inesquecível. Dá pra perder muitas horas procurando todos os segredos desse, que é o mais vendido (mais de 20 milhões) e o maior clássico do Super Nintendo.



## Super Mario World 2: Yoshi's Island

Nintendo  
1995

A continuação de Super Mario World não poderia ser menos especial. Elogiadíssimo por jogadores e críticos, Yoshi's Island é um uma espécie de prólogo no qual Mario é apenas um bebê chorão e inútil. Na história, Luigi e Mario, ambos bebês, estavam sendo carregados pela cegonha quando Magikoopa (aquele bruxinho maldito de chapéu roxo e vassoura que sempre atrapalha Mario) aparece para sequestrá-los. Ele consegue pegar Luigi, mas Mario cai numa ilha no meio do mar. Os Yoshis coloridos encontram Baby Mario, que tem um mapa consigo e parece mostrar onde quer ir. Assim, os Yoshis carregam Mario pra lá e pra cá (pela primeira vez) ao longo dos seis mundos do game.

A jogabilidade é excelente. O jogador controla Yoshi, que carrega Baby Mario nas costas. Essa é uma nova maneira de perder vidas (além de cair em buracos ou na lava): sempre que Yoshi sofre danos, Mario sai voando dentro de uma bolha e uma contagem regressiva começa até que ele

seja capturado pelos servos fiéis de Baby Bowser ou até que Yoshi o recupere. Dessa forma, é possível tomar vários hits na mesma fase sem morrer.

O dinossauro tem várias habilidades novas, como produzir e carregar ovos coloridos (cada um com um efeito) os quais pode atirar nos inimigos e no cenário. Além disso, Yoshi é capaz de parar um tempo no ar quando pula, chacoalhando as pernas. O grande desafio do jogo é que você pegue todas as moedas vermelhas, flores e termine sempre as fases com 30 segundos de contagem de segurança do Mario na bolha para conseguir 100%.

Os gráficos superam qualquer jogo de SNES. Yoshi's Island usa o microchip Super FX 2, que cria vários efeitos como profundidade e arredondamento dos desenhos. Além disso, Shigeru Miyamoto e sua equipe fizeram o jogo com uma estética de "desenhado à mão". Os cenários parecem feitos com giz de cera, são coloridos e incríveis. Imperdível.





# Esporte

Os primeiros videogames de que se tem notícia são de esporte, o que dá uma responsabilidade enorme a essa seção. Desde o clássico Pong, de 1971, que simulava uma partida de tênis com apenas alguns pixels, os games esportivos evoluíram muito, tornando-se mais realistas e mais instigantes a cada nova geração. Aqui, veremos a contribuição do Super Nintendo nessa história cheia da emoção e da adrenalina que só o esporte pode nos proporcionar.

## Top Gear

Kemko  
1992

Conhecido no Japão como Top Racer, esse talvez seja o maior clássico de corrida para Super Nintendo. Top Gear (que não tem nada a ver com a série de TV com o mesmo nome) é um jogo dinâmico onde o objetivo é se tornar o motorista mais rápido do mundo, mesmo que precise abastecer o tanque. O game tem pistas com formatos variados em diversos países. O background (geralmente faz referência a algum cartão postal) não é muito desenvolvido, rolando repetidamente a mesma imagem sempre que você faz uma curva. Além disso, alguns efeitos de subida e descida podem te deixar tonto.

Existem quatro carros para escolher em Top Gear, um azul, um roxo, um branco e um vermelho. Cada um deles tem uma capacidade de aceleração, uma velocidade máxima e um consumo diferente de combustível. Também é possível escolher um padrão de controle e o tipo de marcha (câmbio manual ou automático).

Existe uma curiosidade sobre a trilha sonora. A maioria dela foi feita com base em remixes das músicas da série Lotus (jogo feito para Amiga, computador vendido pela Commodore nos anos 80 e 90). A música tema de Top Gear, por exemplo, é a música final de Lotus Turbo Challenge 2.

Top Gear se tornou uma franquia famosa e teve mais duas continuações, Top Gear 2 e Top Gear 3000, cheias de novidades. Era divertido em qualquer versão, tanto no modo single player quanto no multiplayer.



**Inesquecível**  
A trilha sonora é extremamente marcante. Todo mundo que jogou se lembra da música tema.









## Side Pocket

Data East,  
Iguana  
1993

Um jogo mais exigente em habilidade e estratégia (poderia até estar nessa outra seção do livro). Side Pocket é exatamente o que parece: simulação de sinuca. E em regras de 8 ball ou 9 ball.

É menos complicado do que pode parecer. O jogo usa bolas coloridas como na sinuca (cores sólidas e listradas), e elas devem ser acertadas em uma ordem específica para dar mais pontos no modo single player (que segue a regra de 8ball). Caso mate as bolas em outra ordem o jogador apenas fará pontuações mais baixas, mas é preciso tomar cuidado, já que os pontos são necessários para avançar.

No modo single player de Side pocket, as jogadas são limitadas e cumulativas. Cada tacada em que não encaçapa uma bola é uma tacada perdida, mas, ainda que não seja assim tão fácil, é possível ganhar tacadas extras. Como as jogadas são cumulativas, se você for muito mal num jogo, dificilmente será capaz de vencer o seguinte. Já o modo multiplayer funciona diferen-

te. No modo 8 ball, as bolas são divididas entre os dois jogadores (quem matar a primeira bola, deverá encaçapar todas as do mesmo padrão). Acertar a bola errada é falta, e dá ao jogador adversário o direito de posicionar a bola branca na mesa. O modo 9 ball só é possível no multiplayer. Nele, a ordem das bolas precisa ser respeitada pelos dois jogadores.

Além desses dois, há um "Trick Game", série de desafios difíceis (que aparecem no modo carreira) para serem executados em apenas uma tacada.

Por se tratar de um jogo voltado para simulação, Side Pocket oferece uma gama de jogadas diversificada porque é possível pôr efeito nas tacadas. Existe um medidor de força de tacada em forma de moeda no alto da tela e linhas pontilhadas para ajudar a definir a direção.

Terminar Side Pocket é um verdadeiro desafio mesmo para os jogadores mais habilidosos. Se você for um bom jogador de sinuca e videogame, deveria tentar a sorte.



## Super Mario Kart

Nintendo  
1992

A ideia surgiu porque Shigeru Miyamoto, responsável pela maioria dos grandes sucessos da Nintendo, queria um jogo de corrida multiplayer em Modo 7, já que F-Zero não dava essa opção.

O primeiro Mario Kart é absolutamente inesquecível. Como o nome já sugere, o game é constituído de corridas de kart com os personagens da franquia Super Mario Bros. como pilotos. Os oito personagens jogáveis tem níveis habilidades diferentes direção (aceleração, velocidade e capacidade de fazer curvas), mas isso não é especificado claramente na tela. Para saber qual é o seu estilo favorito, o ideal é testar pelo menos metade dos personagens (eles são muito parecidos com os que estão alinhados na vertical, Peach, por exemplo, é parecida com Yoshi, que está logo abaixo dela na tela).

Na prática, você escolhe um e corre contra os outros sete em um campeonato. Simples assim. O gameplay é ótimo, mas muito diferente das versões mais recentes de

Mario Kart. No Super Nintendo, os drifts são mais amenos, não há carros diferentes do original e os bônus, além de ficarem no chão, não se renovam a cada volta. Para ajudar o jogador, os quadrados amarelos de bônus dão alguns power ups que vão desde cascos para atirar nos outros, até bananas e moedas. Um grande ponto positivo é ser possível jogar os campeonatos no modo multiplayer, sendo que conquistas de dois jogadores valem para abrir conteúdo secreto. Existem quatro tipos de campeonato diferentes, cada um com cinco pistas. O último campeonato, a Special Cup, só abre se o jogador vencer tudo no nível médio (chamado de 100cc). Vencer a Special Cup libera a dificuldade Hard (150cc).

Além dos campeonatos, existem ainda o modo Time Trial, Battle Mode e Match Race. O mais interessante é o Battle, no qual dois jogadores se enfrentam em um campo fechado e a única maneira de vencer é acertando power ups no inimigo.



## Olympic Summer Games

Black Pearl, Tiertex  
1996

Esse é o game oficial dos Jogos Olímpicos de Atlanta (1996). Tem dez modalidades de esportes olímpicos como 100 metros rasos com e sem barreiras, salto triplo, tiro e arremesso de disco. O game tem um sistema de quadro de medalhas, que computa as vitórias de todos os países. É possível tanto entrar na Olimpíada inteira quanto no que o jogo chama de "Custom Game", uma competição apenas com as modalidades escolhidas pelo jogador.

É possível escolher nacionalidade e nome antes de entrar nos jogos, e o game suporta até quatro players simultâneos nos jogos, já que não tem nenhum esporte coletivo nessa seleção. Gráficos e som são apenas medianos e jogar é um mistério, já que o game não dá instrução nenhuma quanto aos controles, o que o torna difícil, pois apenas tiro tem jogabilidade mais instintiva. Olympic Summer Games não foi bem recebido assim como seu antecessor de olimpíadas de inverno (lançado em 1994). Tanto que o formato não foi mais repetido para SNES.



## Super Tennis

Nintendo  
1995

Super Tennis oferece partidas descompromissadas de singles e doubles, para um jogador ou dois, e o modo Circuit, no qual você viverá a experiência de ser um tenista profissional durante um ano, disputando quatro Grand Slams e outros torneios menores, que dão pontos no ranking, assim como o tênis na vida real. Também como na realidade, os tipos de piso influenciam muito em como a bolinha quica. Em partidas fora do circuito, dá pra escolher entre saibro, grama e quadra, e o jogo mostra pequenas animações explicativas do efeito de cada piso para o jogo.

O tenista também faz diferença. São 20 opções fictícias de jogadores, cada um com seus pontos fortes e fracos (mas o jogo não mostra quem é bom no quê). Graficamente Super Tennis não é criativo e não explora todo o potencial do SNES. O som também não é uma super maravilha, até porque, em partidas de tênis não tem muito o que sonorizar. O ponto forte do jogo é mais o gameplay, que é difícil mesmo pra quem está acostumado a jogar tênis de verdade.



## Nigel Mansell's worlds championship racing

Gremlin Graphics,  
Game Tek  
1993

Esse é um game single player de Fórmula 1 que simula o campeonato mundial de 1992 da categoria, ano que em o piloto britânico Nigel Mansell venceu. É um jogo muito completo, cheio de detalhes interessantes. Para começar, todos os traçados das pistas são os originais de cada circuito da época. Além disso, o game é licenciado, ou seja, apresenta todos os nomes originais de equipes e pilotos famosos. São 16 pistas (que incluem Interlagos, Mônaco, Imola e Spa-Francorchamps) e 12 pilotos (entre eles Senna, Schumacher e Alesi). O jogador, entretanto, só pode controlar Nigel Mansell e seu carro Williams-Renault. Além do modo "Race Circuit", de apenas uma corrida, e "Full Season", que é o campeonato completo, existe o "Mansell's Advice", um modo tutorial que mostra a melhor maneira de correr em cada pista, coisa muito rara nos tempos de SNES.

O jogo é feito em primeira pessoa e os gráficos são muito detalhados, com direito a adversários aparecendo no retrovisor. O

background também foi feito com cuidado, só se mexe em curvas acentuadas.

O game permite que o jogador decida algumas características que influenciam no desempenho do carro. Você pode mudar o tipo de pneu (lembrando que o clima previsto para o dia deve influenciar na escolha), de transmissão e de aerofólio. Algumas combinações fazem o carro desenvolver mais velocidade, outras beneficiam aceleração. Tudo depende da quantidade e intensidade das curvas do circuito.

Não existe limite de combustível, a necessidade de pit stops é medida pelos pneus, que se desgastam. Eles também ficam danificados mais rápido quando o jogador bate nas muretas, placas ou em outros carros. Existe um indicador em forma de bolinhas pretas que mostra quanto mais os pneus aguentam.

A jogabilidade é equilibrada, com comandos seguros. O que é importante em um jogo com nível de dificuldade tão elevado, em relação a outros jogos de corrida.



## International Superstar Soccer Deluxe

Konami  
1995

Um jogo que com certeza ficou na memória da maioria dos garotos que viveram a década de 1990, a continuação de International Superstar Soccer foi lançada com várias novidades. Tornou-se possível jogar cooperativamente no modo multiplayer e também dar carrinho no goleiro (o que na maioria das vezes rende um cartão vermelho), mas a bola não derruba mais os cinegrafistas em volta do campo.

No quesito jogabilidade era, sem dúvida alguma, o jogo de futebol mais bem sucedido de sua época. Os atletas tinham uma movimentação versátil, podendo driblar, dar lambretas, bicicletas e até fazer embaixadinha. As cobranças de falta e escanteio, ainda que tenham melhorado em relação ao game anterior, são difíceis de dominar. A condição física do time e as habilidades individuais de cada jogador influenciavam muito no desempenho do grupo. Na verdade, Superstar Soccer é um jogo que tinha apenas seleções. São 36 times nacionais disponíveis. Curiosamente, nenhum deles

tem os nomes reais dos jogadores. Como a EA já detinha os direitos de licenciamento da FIFA naquela época, a Konami acabou optando por criar nomes fictícios para seus jogadores. Alguns deles são identificáveis, como os italianos Carboni e Galfano, que foram claramente inspirados em Ravanelli e Roberto Baggio. O maior ídolo do jogo, entretanto, é o centroavante brasileiro Allejo, que era disparado o melhor jogador do game. Apesar de ter sido inspirado em Bebeto, Allejo virou lenda entre os brasileiros tal como se fosse um jogador real. O frenesi em torno dele é grande até hoje, tanto que a Konami o trouxe de volta das cinzas para ser um jogador disponível em Pro Evolution Soccer 2013. O sucesso desse game rendeu até versões não licenciadas piratas, como Campeonato Brasileiro 96 e Ronaldinho Soccer 97. Outra curiosidade divertida é que usando o cheat padrão do SNES (procure na internet, é fácil) você pode transformar o juiz em um cachorro que dá cartão e tudo.



## WWF Wrestlemania

Midway  
1995

Esse game é baseado em um programa de televisão com lutadores profissionais da WWF (World Wrestling Federation, que atualmente é conhecida como WWE, World Wrestling Entertainment), que é uma espécie de vale tudo fake que fez muito sucesso nos anos 80s e 90s.

Lutadores inesquecíveis como The Undertaker, Bret Hart, Razor Ramon e o palhaço Doink integram o elenco do jogo. Infelizmente são poucos lutadores, o que deixa quem gostava do programa de TV sentindo falta de Tatanka, Diesel, Yokozuna e Bam Bam Bigelow (os últimos dois estavam disponíveis apenas na versão de arcade). O jogo tem menos lutadores, inclusive, que seus dois antecessores, WWF Royal Rumble (1993) e WWF Super WrestleMania (1992).

Inspirado em Mortal Kombat (inclusive nos gráficos), WWF Wrestlemania melhorou bastante a jogabilidade em relação aos títulos anteriores. A movimentação base de cada um dos lutadores é a mesma de

antes, socos e chutes, corrida, cabeçadas, voadoras e agarrões, mas cada um tem um tipo diferente de golpe forte e combos variados. Doink, por exemplo, tem ataques bem cômicos, como a marretada e o chute forte, que vira uma bela sapatada gigante de palhaço no rosto do oponente.

Assim como na TV, os lutadores sobem nos corners do ringue para pular em cima dos adversários, mas nessa versão não é mais possível pegar cadeiras e outros objetos fora do ringue para atacar.

WWF Wrestlemania tem dois modos de jogo. O Continental Championship é de lutas individuais. Já no WWF Championship, as lutas são em duplas. Também é possível entrar no campeonato de duplas no modo multiplayer, o que torna as coisas mais justas, já que acaba sendo dois contra um no single player.

Apesar de ser um jogo engraçado e nostálgico (especialmente para fãs da WWE), é limitado e um pouco difícil. Demora pra pegar o jeito, mas rende risadas.

## NBA Jam Tournament Edition

Midway, Akclaim, Iguana  
1993

Não se pode negar que NBA Jam é a série de basquete mais legal do SNES. Ela inaugurou um estilo de jogos de esporte novo, com muita ação e realidade super exagerada. Quem não se lembra das enterradas com saltos absurdos, que chegavam ao dobro da altura da tabela?

O Tournament Edition tem basicamente o mesmo gameplay que o primeiro NBA Jam, mas com algumas melhorias. As partidas são divididas em quatro quartos e disputadas em duplas. As únicas infrações possíveis são estourar o tempo de ataque e a goaltending, que acontece no instante em que o jogador interfere na trajetória da bola quando ela já está caindo depois de ser lançada para a cesta. Fora isso, vale empurrar à vontade até derrubar os adversários. A vantagem de NBA Jam Tournament edition é que ele tem um modo de torneio e incluiu substituições, já que os jogadores se cansam.

No jogo estão presentes 14 times da conferência leste e 13 da oeste, cada um com dois representantes de seus times de 94. Infelizmente, a Midway não conseguiu licença para incluir Michael Jordan, e a versão de SNES também não tem Shaquille O'Neal. Em compensação, o jogo permite cheats para jogar com personagens secretos engraçados, como Bill Clinton.

Uma lenda urbana diz que o jogo ficou assombrado pelo ala do New Jersey Nets, Dražen Petrović, que morreu em um acidente de carro e foi retirado do game, mas o narrador ainda anuncia seu nome randomicamente antes de partidas do Nets.



### Inesquecível

Quando o jogador faz três cestas seguidas, a bola e a cesta pegam fogo. "HE IS ON FIRE!"





TRONG  
ESS

BRADLEY  
PRESS

WEATHERSPOON  
PRESS





## Super Punch-Out!!

Nintendo  
1994

A versão para SNES de série de Nintendo "Punch-Out!!" é um dos jogos de boxe mais divertidos de todos. Com gráficos muito bons e jogabilidade simples, esse game desafia a capacidade de leitura de movimentos e reação do jogador. É preciso ser ágil e paciente para se dar bem nas lutas aqui.

Super Punch-Out!! é repleto de oponentes engraçados. Super Macho Man, Mr. Sandman e Bald Bull, os campeões dos circuitos iniciais de boxe, já existiam nas versões para o Nintendinho de 8 bits, mas a maioria dos personagens é completamente nova, como Mad Clown e o eterno perdedor Gabby Jay (que é a cara de Glass Joe, o primeiro boxeador das versões 8 bits). Os adversários têm personalidade e estilo de luta próprios, podendo até mesmo desrespeitar regras do boxe. Masked Muscle dá cabeçadas e cospe nos seus olhos, turvando a visão; Dragon Chan desfere chutes e voadoras e o andrógino Heike Kagero dá até cabeladas.

O personagem principal é uma versão evoluída de Little Mac, de acordo com a Nintendo of America. A jogabilidade permite que você mantenha sua guarda alta ou baixa, e os socos serão todos direcionados na mesma altura que a guarda (socos no rosto se guarda alta e na barriga, se baixa). Se você consegue bater sem apanhar, logo conseguirá ser capaz de usar um super soco ou uma sequência rápida de pancadas que, diferente do NES, continuam podendo ser usadas infinitamente até que jogador apanhe.

A câmera do jogo também está diferente. O Super Nintendo era capaz de rodar um efeito de transparência para que o jogador pudesse ver o ringue através das costas de Little Mac, como uma falsa visão em primeira pessoa. Sempre que Mac for atingido pelo adversário, seus gráficos se "solidificam" por alguns instantes.

O objetivo final é passar pelos circuitos normais e pelo secreto, que só abre se o jogador vencer os anteriores sem derrota.



## F-Zero

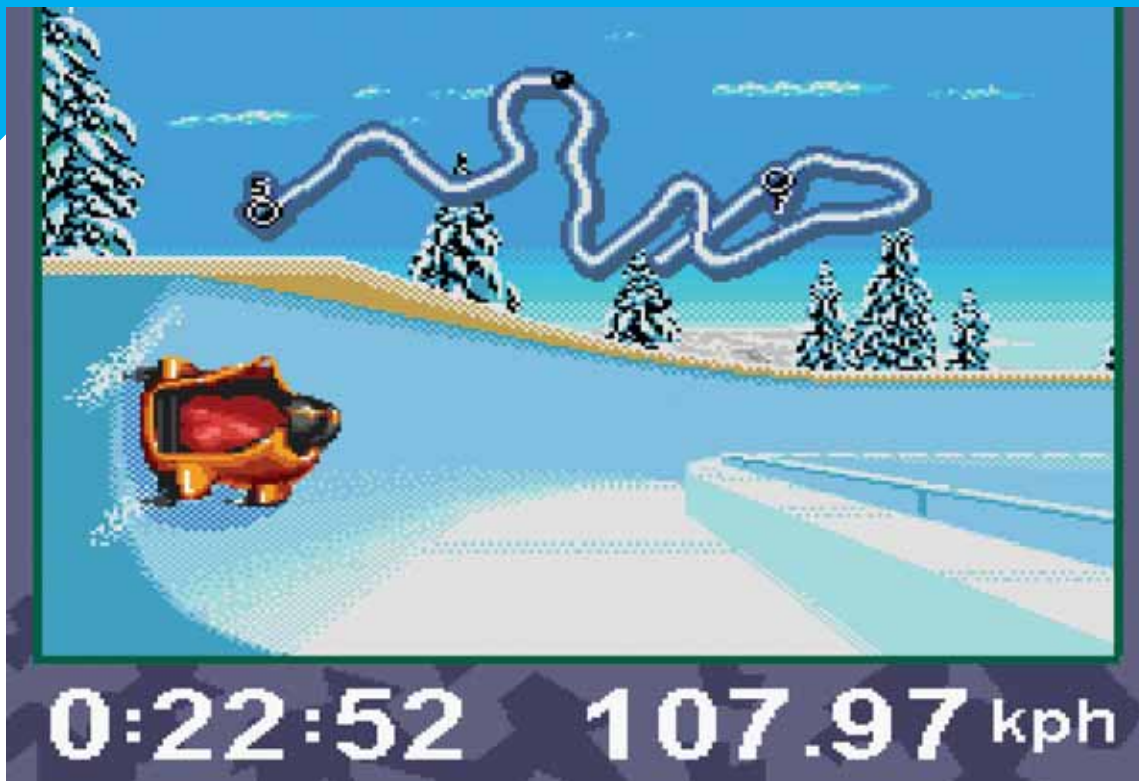
Nintendo  
1990

Inspiração inicial para a grande maioria dos jogos de corrida em 16 bits, F-Zero tem o carro parado no meio da tela e o que se move para dar a impressão de movimento é o cenário e os corredores adversários. Isso só é possível porque F-Zero usa o Modo 7 do Super Nintendo, capacidade gráfica de rotacionar os backgrounds. Essa movimentação ajuda a causar um efeito de velocidade, que, nesse game, é uma característica marcante, uma vez que os carros futurísticos chegam a velocidades próximas de 500 km por hora.

F-Zero é um jogo de corrida colorido, futurístico e explosivo. Literalmente. Os cantos das pistas tem uma espécie de campo de força que danifica o carro sempre que é invadido, e se o carro ficar danificado além da conta, ele simplesmente explode. Para consertar esses danos, é preciso passar em barras cintilantes na pista, onde aparecerá uma nave de reparos que usa ondas de energia para revitalizar o veículo. Além dos cantos, as pistas podem ter imensos

buracos e vários outros obstáculos para atrapalhar sua vida e sua velocidade, incluindo efeito do vento e de ímãs. É possível tentar empurrar outros jogadores para a morte, mas as colisões desestabilizam muito o carros, o que pode fazer com que você saia quicando loucamente pela pista. A parte gráfica e a trilha sonora dão o toque especial ao game. A maioria das músicas tem batidas frenéticas que casam perfeitamente com a velocidade das imagens. O desenho do jogo, inclusive, dá uma leve sensação de 3D.

Existem 4 carros distintos, cada um com sua característica de aceleração, velocidade, peso e potência, o que muda a experiência de gameplay em cada carrinho. Entretanto, não há nenhum tipo de customização ou power up que se possa utilizar. As vendas foram muito satisfatórias e F-Zero tornou-se uma franquia que transcendeu as barreiras dos 16bits do SNES para estrelar títulos em outros consoles da Big N.



## Winter Olympics

U.S. Gold  
1994

Inspirado nas Olimpíadas de Inverno de Lillehammer (Noruega, 1994), Winter Olympics é o irmão mais velho de Olympic Summer Games e tem uma dinâmica semelhante, mas é mais difícil ainda.

O jogador pode escolher representar qualquer um dos 17 países disponíveis e inserir seu nome para que todos os seus records fiquem registrados. As modalidades são expostas em uma tela na qual apenas pequenos desenhos as identificam. Downhill, Giant Slalom, Super G, Slalom, Bobsled, Luge, Freestyle moguls, Ski jumping, Biathlon e Short track são os esportes de Winter Olympics, que podem ser disputados em uma competição completa ou em uma seleção feita pelo jogador. Algumas dessas modalidades são muito parecidas (Downhill e os Slaloms, por exemplo, são todas variações semelhantes de esqui alpino) o que nos deixa imaginando por que não incluíram alguma coisa diferente, como Curling.

A jogabilidade é o grande problema es-

pecialmente porque você vai ficar completamente perdido com os botões. Não dá pra adivinhar nem quais funcionam, muito menos qual faz o quê. O game até tem uma Training Session, que pode ajudar, mas não ensina o que precisa ser feito em momento nenhum. Além disso, demora bastante para dominar o jogo mesmo quando você sabe mais ou menos o que precisa fazer. Algumas modalidades, como o Bobsled, são um pouco mais instintivas, mas você pode passar um tempão tentando entender como faz pra descer mais rápido o morro cheio de neve em bobotas do Freestyle moguls.

Curiosamente, não apenas dá pra escolher representar o Brasil nas Olimpíadas de Inverno como também jogar em português. Logo no começo, Winter Olympics oferece as opções de idioma. Junto com alemão, inglês, espanhol, norueguês, francês, italiano e sueco está a bandeirinha do Brasil, que nunca na história foi potência em esportes na neve. Quem entende?



## Mega Man Soccer

Capcom  
1994

Esse jogo é mesmo literalmente futebol de Mega Man. Com times formados pelo robzinho azul, seu irmão Protoman e diversos outros robôs do mal, feitos por Dr. Willy, até Mega Man 4.

Particularmente me intriga que os gráficos sejam tão inferiores aos próprios jogos de Mega Man para Super Nintendo, que são ótimos. A jogabilidade também é limitada, nem se compara com a qualidade dos jogos da série Superstar Soccer por exemplo. Os robôs são capazes de passar, levantar e chutar a bola mais forte para o gol. Também podem roubar bola de pé ou dando carrinhos. Cada um dos jogadores tem um gráfico que ilustra suas capacidades. Alguns são mais rápidos, outros melhores de defesa, varia de acordo com as características dos chefes nos jogos de Mega Man. Outra coisa que varia de robô para robô é o tiro especial. Cada um dos times tem um número limitado de tiros especiais, chutes sob efeitos dos poderes do robô que chutou. É a forma mais fácil de fazer gols, mas

precisa ser usada com cuidado, pois todos os robôs são imunes a determinados tipos de poder. Enker, por exemplo, só é derrotado pelo tiro de Protoman, por isso é uma ótima opção de goleiro.

Mega Man Soccer tem vários modos de jogo. Partidas simples, torneios e ligas podem ser formados para jogar em single e multiplayer, sendo que os jogadores podem formar seus times escolhendo os 4 ou 5 tipos de robôs de acordo com a disponibilidade de sua formação (por exemplo, se jogar na formação 3-1-3, poderá escolher 4 tipos, o goleiro, três zagueiros, um meio campista e três atacantes). O modo de jogo mais divertido é o Capcom Championship, em que você tem um time só de Mega Mans e, conforme vai vencendo os times adversários, ganha jogadores diferentes para escalar no seu próprio time.

Esse jogo é um dos piores jogos de futebol feitos para SNES, mas é tão excêntrico ver Mega Man jogando bola, que é até divertido experimentar.



## Pilotwings

Nintendo  
1991

Um game de simulação lançado junto com o Super Nintendo no qual o jogador está em uma escola de pilotos amadores tentando conseguir uma licença. Para isso, é preciso passar por várias provas de voo relativamente difíceis de executar.

Pilotwings é dividido em várias áreas de treinamento. Cada área tem alguns desafios que podem ser cumpridos na ordem em que o jogador quiser, mas a soma da pontuação de cada um dos desafios deve passar do limite mínimo imposto pelo seu instrutor. A primeira área, por exemplo, tem duas provas. Uma delas consiste em conseguir passar por aros no céu em um pequeno avião e pousar logo em seguida e a outra é um pulo de paraquedas que também deve ser guiado por esse tipo de aro e aterrissar na área marcada (um alvo determina o quão bem você pousou e quantos pontos ganhará). Além do avião e do paraquedas, o jogador precisará dominar uma espécie de jetpack (decolando, passando por aros, barras e outros obstáculos até

pousar novamente) e uma asa delta, que só continua voando se o jogador consegue usar as térmicas (massas de ar quente que o fazem subir) para se manter no céu.

Depois de conseguir completar todos os pré-requisitos da escola, o jogador enfrentará uma missão de resgate em um helicóptero que é atacado por baterias anti-aéreas. Uma das missões mais complicadas do jogo. Depois dela, várias outras missões mais difíceis aparecem, cheias de condições climáticas desfavoráveis e exigências mais fortes quanto à pontuação. Quem passa por tudo isso terá a última fase pela frente: outra vez o helicóptero.

Os gráficos abusam do Modo 7 (que gira e distorce elementos da tela e dá a impressão de 3D) e a jogabilidade é bem simples, mas controlar os dispositivos de voo é muito mais difícil do que parece. Apesar de o jogo indicar quais botões são utilizáveis e avisar sempre que você está fazendo besteira, é inevitável perder algumas vezes antes de merecer aquele certificado.



## Looney Tunes B-Ball

Sunsoft  
1994

Um NBA Jam de rua muito divertido. Essa é a melhor definição para esse jogo de basquete de Looney Tunes. O game consiste em partidas de dois contra dois, mas os jogadores são Pernalonga, Patolino, Taz, Coiote, Eufrazino, Hortelino e Frajola, todos com níveis diferentes de habilidades de shoot de dois e três pontos, defesa, velocidade e resistência, além disso, cada um tem um estilo de jogo fiel à sua personalidade. Coiote, por exemplo, quando vai enterrar, salta, entra pela cesta com bola e tudo para cair de cara no chão.

Looney Tunes B-ball é um jogo extremamente divertido que tem gráficos muito coloridos e sonorização de desenho animado. Além disso, vários power ups à la cartoon (como tortas e bombas) com efeitos variados aparecem na quadra e podem ser usados para prejudicar o time adversário a qualquer momento. O jogo ainda tem modos multiplayer cooperativos tanto em partidas amistosas quanto no torneio principal do game, o que o torna uma ótima opção para jogar em turma.

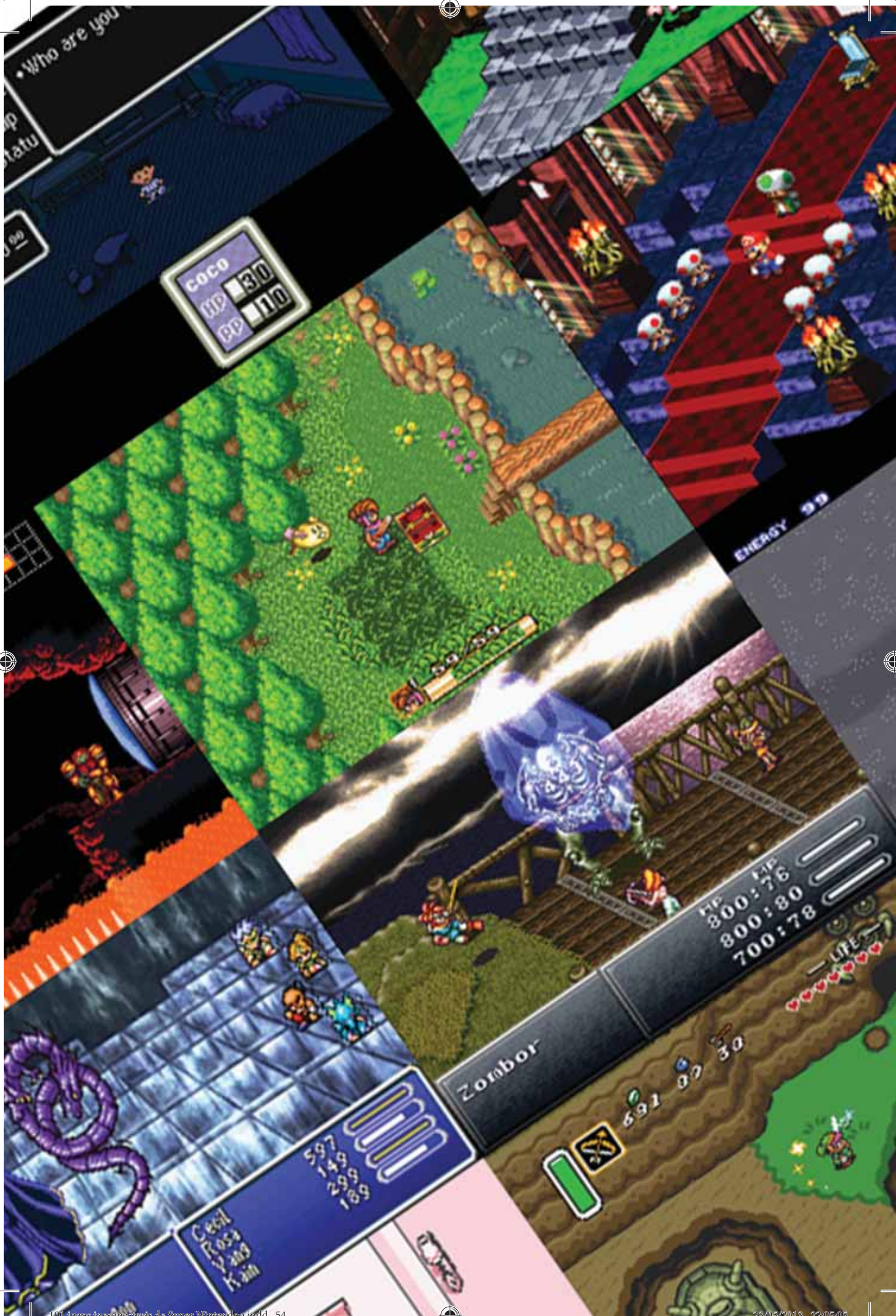


## Lamborghini American Challenge

Titus  
1993

Esse game é uma versão melhorada de Crazy Cars III, também da Titus. Aliás, o que acontece nele não chega a ser exatamente um esporte. Lamborghini American Challenge é um game sobre rachas ilegais de rua (com possibilidade de aparecer polícia para dificultar), em que o objetivo principal é se tornar o melhor corredor do país. Para isso, o jogador cruzará os Estados Unidos atrás de corridas combinadas, sempre apostando com os adversários de cada área. O dinheiro do jogador serve para consertar os danos do carro e investir em novas apostas. Sempre que chegar ao fim de um campeonato, o jogador enfrentará um desafio para entrar na próxima disputa.

Lamborghini American Challenge não tem um mapa que mostre o circuito, então às vezes as curvas simplesmente brotam na sua frente, mas a jogabilidade permite que você reaja a tempo. Os gráficos são simplificados em relação a games de referência do estilo, como Top Gear, mas são bem satisfatórios, com seus cenários criativos e variados.



Who are you  
p  
statu

COCO  
HP 310  
PP 110

ENERGY 99

HP: 800  
MP: 76  
800:80  
700:78

Zorbor

691 02 30

Get  
Rise  
Vain  
Kain





# RPG

## e mundo aberto

O Super Nintendo foi um videogame marcado por vários bons jogos de RPG (Role Playing Game), especialmente no Japão. Muitos dos grandes títulos atuais começaram ou se firmaram na nossa singela plataforma 16 bits. Nesta seção, além de alguns games inesquecíveis de RPG, você vai encontrar alguns jogos de mundo aberto. Todos aqui listados exigem muita exploração e têm um gameplay bem longo, com história bem desenvolvida e envolvente.

## Chrono Trigger

Square  
1995

Um dos maiores clássicos de Super Nintendo, esse game traz todos os elementos necessários para um bom RPG. É um jogo desafiador, com uma história bem articulada, gameplay muito prazeroso, trilha sonora inesquecível, gráficos excelentes (para a época), várias sidequests e múltiplos finais. Como é muita maldade dar spoiler sobre a história, vou resumir. Tudo começa quando Crono esbarra em uma garota, Marle, em uma feira do reino e se torna amigo dela. Eles passeiam normalmente, até que decidem ver a demonstração que a genial Lucca, também amiga de Crono, vai dar sobre sua nova máquina de teletransportar. Marle se oferece para ser a cobaia, mas algo dá errado e ela é transportada para 400 anos no passado. Crono vai atrás e se embarca em uma jornada muito mais profunda do que salvar sua nova amiga.

O sistema de batalha do jogo funciona em turnos e Active Time Battle (é preciso carregar uma barrinha de energia antes de executar uma ação), assim como em Final Fantasy. Além disso, o jogo disponibiliza sete personagens jogáveis diferentes com estilos de luta e técnicas mágicas próprias. As escolhas podem levar a consequências diferentes (como não recrutar Magus).

Chrono Trigger teve mais duas continuações indiretas, "Radical Dreamers: Nusumenai Hosenki" (SNES, 1996) e "Chrono Cross", (Playstation, 1999), mas até hoje os fãs esperam uma nova versão desse jogo que marcou época.



### Inesquecível

A música tema de Frog, cavaleiro da rainha Leene, dava vontade de pegar uma espada e ir pra luta.







## Super Mario RPG

Square  
1996

O jogo traz mais uma vez o nosso Mario na tentativa de salvar a princesa, mas quando ele chega ao castelo para enfrentar Bowser, uma espada gigante desce voando dos céus e arremessa Mario para longe. Ele cai de volta no Reino do Cogumelo, mas volta ao castelo para procurar a princesa. Lá a espada, agora fincada no castelo de Bowser, diz a ele que a Smithy Gang invadiu o reino e quer dominar o mundo. Ela destrói o acesso ao castelo e, então, a jornada de Mario para resgatar a princesa e combater essa gangue realmente começa. Super Mario RPG tem cinco personagens jogáveis: Mario, Peach, Bowser, Geno e Mallow. Os dois últimos foram criados para esse jogo. O jogo é todo feito em três dimensões, um meio termo entre os jogos de Super Nintendo e o que viria a seguir, no Nintendo 64. Mario tem uma movimentação bem dinâmica para um jogo de RPG, com saltos e vários elementos de seus jogos originais, como baús suspensos em que Mario pula para pegar moedas.

Outra característica interessante é que os inimigos estão sempre à vista, por isso, se o jogador quiser escapar de batalhas para prosseguir rápido, não será atrapalhado por encontros randômicos (ainda que seja sempre bom lutar para subir de level em games do gênero)

O jogo pode ser salvo em caixas com uma estrela colorida, e ela também serve de checkpoint. Sempre que perde uma batalha, Mario retorna para o último ponto em que salvou, perdendo todo o seu progresso. Além da missão principal, várias side quests e alguns minigames vão aparecendo conforme você evolui no jogo.

Super Mario RPG foi o primeiro jogo de aventura do encanador italiano que não se passava entre plataformas. Pode parecer um pouco estranho, a princípio, que Mario derrote seus inimigos atacando em sistema de turnos e mais ainda conceber que o vilão do jogo não é Bowser, mas vale a pena passar por cima do preciosismo para testar esse game.



## Harvest Moon

Natsume  
1996

Feito para simular a vida em uma fazenda, Harvest Moon é um RPG em que o jogador assume o papel de um garoto (cujo nome pode ser escolhido) que sai da casa dos pais para viver sozinho administrando uma fazenda abandonada. Na nova vizinhança, ele conhece os donos das lojas e as várias meninas da cidade. Fazendo as escolhas certas, o jogador pode se casar com uma das garotas e até ter ajuda da esposa na fazenda, dependendo de qual delas escolheu.

Para conseguir fazer a fazenda voltar aos eixos, é preciso realizar várias tarefas diárias, como limpar o terreno para plantar, regar, colher e cortar madeira. É possível plantar grama para alimentar os animais, além de batatas, nabos, milho e tomates para vender, mas apenas em épocas específicas. Criar animais é uma ótima opção, especialmente porque eles serão a única fonte de renda durante o inverno. Galinhas botam ovos que podem ser vendidos ou chocados enquanto as vacas darão lei-

te, mas apenas se não estiverem doentes e gostarem do seu dono.

As estações do ano e o clima influenciam no jogo. Em dias de chuva não é preciso regar as plantas, mas tempestades podem destruir sua lavoura e as cercas da fazenda. Em dias de tornado, nem é permitido deixar a casa, por isso é importante sempre ligar a televisão para ver a previsão do tempo e saber das datas especiais.

A jogabilidade é simples e bastante instintiva, mas a música é quase sempre a mesma melodia em repetição infinita, o que pode ser bem irritante. Já os gráficos são bonitinhos ainda que sejam arcaicos em relação às versões posteriores da série. Harvest Moon é um jogo que merece ser explorado já que esconde tantos detalhes. Se fizer as melhores escolhas e trabalhar duro, o garoto conseguirá realizar o objetivo do jogo, que é fazer a fazenda prosperar e ser aprovado na inspeção que seus pais farão depois de dois anos e meio de trabalho árduo.



## The Legend of Zelda: A Link to the Past

Nintendo  
1991

Cronologicamente, esse game se passa antes dos seus antecessores, The Legend of Zelda e The Adventure of Link, feitos para o Nintendo de 8 bits. A Link to the Past trouxe vários elementos novos que continuam aparecendo nos games mais novos da franquia, como a ideia de um mundo paralelo, por exemplo. O jogo usa vários conceitos dos dois jogos antigos, como a barra de energia mágica que se gasta conforme Link usa determinados itens, mas traz novidades que melhoram a experiência do jogador, como poder caminhar em todas as direções, inclusive na diagonal, e atacar com a espada em arco ao invés de simplesmente estocar com a ponta.

O gameplay desse jogo é fenomenal. Uma mistura feliz entre RPG e ação, sempre com batalhas em tempo real, nas quais é preciso ser rápido e inteligente. A história do jogo faz com que o jogador tenha que voltar diversas vezes no mesmo local, fazendo com que o mapa seja bem explorado e bem aproveitado. Além disso, o jogo

traz pela primeira vez a possibilidade de viajar entre duas dimensões, o que dobra o trabalho de exploração, tendo um universo chamado Light World, no qual Link nasceu, e a Dark World, que é uma versão obscura de Hyrule.

Não serão raros os momentos em que você vai se deparar com uma pedra enorme tampando a entrada de uma caverna, mas é importante ter esses lugares na memória, uma vez que Link aprende novas habilidades e ganha artefatos úteis praticamente o tempo todo no jogo. Uma ação que não pode ser feita em um momento certamente poderá conforme o jogo passa. Viajar entre as dimensões também pode ajudar a resolver os vários puzzles do jogo.

A Link to the Past é um dos mais aclamados e desenvolvidos jogos para SNES. Apesar da simplicidade gráfica, o jogo não deixa a desejar em momento nenhum, sendo um ótimo investimento de tempo para verdadeiros gamers.



## Secret of Mana

---

Square  
1993

---

A Mana, energia vital do mundo, estava se esvaindo e a escuridão se fortalecendo. Os deuses, irados com a construção da Mana Fortress, arma mais forte da civilização humana, mandaram monstros para acabar com isso. Depois de anos de guerra, um jovem com uma espada destruiu a Mana Fortress, acabando com a civilização, mas trazendo paz ao mundo. Sua espada é cravada em uma pedra e guardada como relíquia por gerações. Muito tempo depois, um garoto chamado Randy tira uma espada de uma pedra...

Além da história, Secret of Mana chama a atenção por sua jogabilidade dinâmica. Ao invés de seguir a tendência clássica de RPG como Chrono Trigger, o game usa um sistema de batalha em tempo real com barra de energia (que condiciona a força do ataque), exigindo estratégia do jogador. O estilo de menu em anel não muda a tela, o que deixa a rotação do jogo mais rápida ainda.

Pra quem não gosta de RPG porque acha parado, Secret of Mana, além de Zelda, pode surpreender.



## Earthbound

---

Nintendo,  
Ape, Halcken  
1995

---

EarthBound se parece muito com Pokémon (Gameboy, 1996) em vários aspectos. As batalhas em turnos não têm nenhuma sofisticação gráfica, a tela fica toda preta com uma imagem do adversário e com os menus para escolha das ações, que são apenas descritas em um quadro no alto da tela. A história envolve um garoto de boné vermelho e mochila chamado Ness, que descobre estar destinado a deter o destruidor cósmico de planetas, Giygas, reunindo as forças da terra em oito templos.

Gráficos simples, bem rústicos, mostram telas de imagem única que se move com Ness preso ao centro. Este efeito não prejudica quando a tela é grande, mas no interior das casas, por exemplo, fica feio. O ponto forte do jogo é a personalidade dos personagens e a sátira. Para salvar o jogo e conseguir dinheiro, por exemplo, Ness liga para o pai (que pegou um empréstimo com o vizinho, um dos vilões), que deposita no banco. Basta ir ao caixa eletrônico sacar.

Não existem espadas ou super magias, mesmo assim é bem divertido.



## Final Fantasy

Square  
1991

Se Super Nintendo fosse uma religião, essa franquia formaria a santíssima trindade dos RPG's junto com Chrono Trigger e Super Mario RPG. Existe uma confusão de nomenclatura por causa dos lançamentos em países diferentes. Três primeiros jogos foram lançados apenas no Japão, mas o quarto game foi levado para os EUA com o título de Final Fantasy (sem o IV, como é originalmente). Graças

a isso, FFV e FFVI também mudaram de nome, e ficou ainda mais confuso, já que FFV não foi lançado nos

EUA para SNES, e FFVI sim, com título de Final Fantasy II. Por causa dessa tremenda confusão, vamos identificá-los por seus nomes originais.

Final Fantasy (IV) trouxe muitas novidades em relação ao terceiro game da série. Um personagem principal foi adicionado no lugar dos quatro sem nome da versão antiga, e a preocupação da Square de tornar cada personagem da série memorável se tornou marca registrada dos RPG's da empresa. A história é muito maior e mais complexa que antes, e personagens entram e saem da sua party o tempo todo, dando dinamismo ao game. Ele foi relançado em 2008, em versão para portátil (Nintendo DS), assim como seus dois sucessores (para Game Boy Advance).





## Final Fantasy V

Square  
1992

O quinto jogo da série Final Fantasy não foi lançado no ocidente ainda na época do Super Nintendo, sendo um jogo apenas do Famicom (relançado como FF Anthology em 1999 para Playstation e depois para GBA em 2006). É um game simplesmente gigantesco, cheio de batalhas em turnos, personagens interessantes, viagens, armas e magias, tal como um bom e velho RPG deve ser.

A grande diferença dele para outros RPG's é que é possível escolher nome, e classe de cada personagem, e também mudar isso a qualquer momento do jogo. Além da personalização, isso potencializava muito a estratégia no jogo, já que dava para escolher até mesmo qual personagem levaria mais porrada. O jogo traz um novo nível de complexidade e foi um sucesso absoluto no Japão, vendendo mais de dois milhões de cópias. Ele preparou o terreno para seu sucessor, que é um dos melhores RPG's de SNES.



63



## Final Fantasy VI

Square  
1994

Sempre que há uma discussão sobre o Final Fantasy favorito, VI e VII estão na lista. O sexto jogo da série (FFII fora do Japão), inova completamente. Seus gráficos são muito ricos, com sprites detalhadas e backgrounds inteiramente trabalhados, puxando a capacidade do Super Nintendo ao máximo. A trilha sonora é uma das mais memoráveis de todos os tempos, com orquestras inteiras dando o clima para o game.

Ao invés do mundo medieval dos anteriores, FFVI é ambientado em um mundo pós-industrial revolucionário, com cidades e máquinas em seus cenários. Além disso, são 14 personagens jogáveis inteiramente diferentes, que podem ser recrutados quase a qualquer momento do jogo. Outro ponto a se notar é o vilão do jogo, Kefka, que não é um deus ou mago, mas um maluco poderoso, carismático e imprevisível, que quer ver o mundo queimar (assim como Coringa, do Batman).



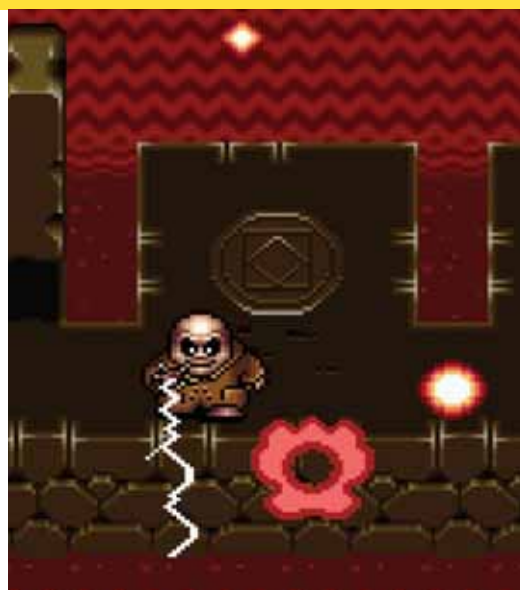


## Jurassic Park 2

Ocean  
1993

O segundo game dessa série é inteiramente baseado na história do filme de Steven Spielberg. O jogador controla o Dr. Grant, que está preso numa ilha cheia de dinossauros que escaparam de suas jaulas devido a falhas de segurança e estão soltos pelo parque. O objetivo do jogo é realizar várias tarefas antes de escapar da ilha, como destruir o "singelo" ninho dos velociraptors, por exemplo. O complicado é que, para cumprir tudo, o jogador precisa andar de um lado para o outro no parque em busca de ovos de raptor e cartões de acesso para entrar em pequenos bunkers (cheios de dinossauro, claro). Dentro dos bunkers, a tradicional visão voltada de cima para baixo se torna uma espécie de primeira pessoa 3D bem rudimentar.

Jurassic Park 2 é um jogo muito difícil, tanto pela falta de passwords e save games (precisa zerar em uma sentada só), quanto pelo gameplay, especialmente porque, mesmo quando o jogo fornece, estes podem ser enganosos, te mandando direto para servir de almoço aos os tiranossauros rex.



## Addams Family Values

Ocean  
1995

Baseado no longa-metragem de mesmo nome (filme de 1993 trazido pra o Brasil como Família Addams 2), o game é um RPG mais voltado para ação em que o jogador controla Fester Addams (Tio Chico em versão brasileira), que está em busca de Pubert, o bebê da família que foi sequestrado pela babá. Fester está munido apenas de um raio elétrico cuja força depende de sua barra de energia vital (quando está quase morrendo, o ataque é praticamente inútil). Addams Family Values é cheio de puzzles e inimigos, e, assim como Zelda, não é um jogo para você ficar andando despreocupado por aí. É fácil se perder e não saber mais o que fazer, por isso, é importante ficar de olho nos conselhos dos outros membros da família. É um jogo bem longo, e leva um bom tempo para zerar. Felizmente Addams Family Values oferece passwords que ajudam bastante. Basta falar com o primo It a qualquer momento e ele dará o código. O único problema é que ele fica apenas em um lugar no começo do jogo, e voltar até lá sempre pode ser bem chato.



## Super Metroid

Nintendo  
1994

Também conhecido como Metroid 3, o terceiro jogo de uma das melhores franquias da Nintendo traz Samus Aran de volta em um jogo de plataforma com elementos de shooter, ação e aventura em um mundo aberto bem grande e cheio de segredos.

A história começa logo depois de Metroid 2: Return of Samus, quando a caçadora intergaláctica de recompensas traz a última larva de Metroid para o centro de pesquisa CERES para que ela seja estudada. Ao sair do centro, ela recebe um chamado urgente e retorna, encontrando todos mortos. A larva foi roubada por piratas espaciais liderados por Ridley. Samus, então é contratada pela Federação Galáctica para dar cabo dos piratas, que estão no planeta Zebes, e recuperar a última larva da raça de Metroids.

O gameplay de Super Metroid é, ao mesmo tempo, simples e completo. A movimentação de Samus é bem arquitetada e de controle instintivo. Os upgrades da armadura são vários, entre transformações

e novos tiros, e, conforme vão sendo coletados, dão acesso a áreas diferentes que estavam travadas. Ir e voltar nos cenários do jogo é muito comum devido a esses caminhos bloqueados (o que foi uma tática implantada pelo time de desenvolvimento para deixar o jogo mais completo sem precisar deixá-lo muito pesado), por isso é importante encontrar os terminais espalhados pelo planeta que completam o mapa de Samus, mostrando todos os caminhos ainda não explorados e terminais de save game ainda desconhecidos.

A dificuldade do jogo é menor que nos antecessores, o que o torna uma missão possível para qualquer jogador minimamente capaz. Quanto a gráficos e som, em contrapartida, não há do que reclamar. O game tem um ótimo conjunto estético.

Super Metroid é mundialmente reconhecido como um dos melhores jogos feitos para Super Nintendo. Um jogo simplesmente sensacional, obrigatório para qualquer jogador.





# Puzzle e estratégia

Jogos de Puzzle (quebra-cabeça) e de estratégia exigem muito mais da capacidade lógica e de observação do que propriamente da agilidade do jogador. Os gráficos e a jogabilidade muitas vezes ficam de lado, deixando o foco para a complexidade dos obstáculos a serem vencidos. Alguns deles simulam a realidade, outros estabelecem as próprias regras. Os jogos dessa seção são instigantes e vão ser apreciados especialmente pelos jogadores que gostam de um bom desafio.



## The Lost Vikings 2

Interplay, Blizzard  
1995

Erik, o veloz, Baleog, o feroz e Olaf, o robusto, voltam à cena em um game ainda melhor que *The Lost Vikings*. O segundo jogo da série traz os três vikings vivendo suas rotinas nórdicas normalmente depois da primeira aventura, até que, em um belo dia de pescaria, quando Tomator, o vilão do primeiro game, teletransporta os rapazes para perto de seu novo super robô. Em júbilo com a captura dos vikings, Tomator soca seus computadores, causando uma pane geral e dando a chance perfeita para os três reagirem. Erik, Baleog e Olaf saqueiam o robô e pegam partes dele que lhes dão novas habilidades.

Para voltarem à sua terra, os três vikings precisam reunir objetos e os levarem juntos até uma pessoa que, em troca, promete levar os vikings de volta pra casa (o que sempre dá errado). A questão é que cada viking tem habilidades e limitações. Erik é o único que pula, nada e pode estourar blocos de pedra com a cabeça, mas não pode atacar ou se defender de qualquer

maneira. Baleog é o bruto do time, o único capaz de atacar, tanto com uma espada, quanto com seu novo braço extensível (o qual também serve para que ele se pendure para passar de plataforma em plataforma, já que não pula). Já Olaf pode ficar pequeno para passar por cantos apertados e carrega um escudo que o defende, serve de plataforma para os companheiros pisarem e o ajuda a planar quando cai. Olaf também pode usar sua flatulência (é isso mesmo) para dar um boost em seu pequeno voo. Dois personagens estream nesse jogo, um dragão voador que cospe fogo e um lobisomen que escala paredes.

*The Lost Vikings 2* é um game bem humorado, cheio de piadinhas, tanto que vale a pena ficar de olho nas falas dos personagens, que sempre soltam alguma pérola (como a bruxa do primeiro mundo, que não lembra as três palavras mágicas e sempre improvisa na última, chegando até a dizer "Houryuken"). É um bom game em todos os aspectos, vale a pena jogar.



## Worms

Nintendo  
1995

Talvez muitos não saibam, mas essa franquia mais que genial teve uma participação com gráficos bem ruins na história do nosso querido Super Nintendo. Esse é primeiro jogo da série Worms e, assim como seus títulos posteriores, é um jogo de estratégia em que dois ou mais times de minhocas se enfrentam com artilharia pesada. Não apenas com bazuca, granada, lança-chamas, machados ou coisas parecidas, mas também com bombas em forma de banana, ovelhas explosivas e com as próprias mãos (com direito a bandana vermelha e "shoooryuken!").

Como cada uma das armas de Worms tem um efeito e um potencial de danos (e as melhores armas são limitadas) é preciso planejar muito bem cada ação para acabar com as minhocas inimigas. Existem duas maneiras de matar os worms, jogando-os para fora da plataforma de jogo (geralmente na água) ou zerando seu placar vital, que começa com 100 pontos.

O vento é um fator que pode mudar com-

pletamente um tiro, fazendo até mesmo com que as balas voltem para quem atirou. Outro ponto importante é que as explosões causadas pelos tiros das minhocas destroem o cenário. Guerras muito sangrentas podem terminar simplesmente por falta de terreno.

O jogo também dá ferramentas para que o jogador se entrincheire ou teletransporte para um lugar mais seguro, dando mais possibilidades para os mais estrategistas. Nessa versão arcaica também é permitido mudar os nomes das minhocas da sua equipe, personalizando como quiser.

Os gráficos e o áudio são péssimos. É curioso ver como a faixa com as informações e o logotipo do jogo no canto inferior da tela têm um nível de detalhamento maior que o do cenário, e absurdamente melhor que os gráficos das minhoquinhas. Seja como for, apesar da precariedade, o primeiro Worms da história tem uma proposta muito interessante. Vale a pena jogar, ao menos pela curiosidade.



## Scooby-Doo Mystery

Sunsoft, Aclaim,  
Argonaut  
1995

Aqui você joga com Salsicha e o dog alemão Scooby-Doo para resolver mistérios tal como no desenho animado. Salsicha corre, salta e recolhe objetos que podem ser pistas, peças que Scooby carrega (como lanternas) ou que Salsicha pode usar. O uso dessas ferramentas é crucial para a evolução no game.

Os outros personagens da Mystery Machine, Fred, Daphne e Velma, também aparecem para ajudar com os enigmas, cada um com uma função. Daphne dá biscoitos Scooby, que servem para diminuir a "fright meter" (barra que indica o quão assustados estão Scooby e Salsicha. Se eles se assustarem demais, perdem uma vida), Velma estará esperando que você leve pistas para que ela resolva o enigma, e, quando as pistas forem suficientes, ela mandará você procurar Fred, que vai montar o esquema da armadilha para capturar o vilão da vez. Obviamente ser a isca é a principal função de Salsicha e Scooby.

É um jogo de rolagem horizontal livre,

ou seja, é possível ir e voltar em busca de pistas ao longo das quatro fases do jogo, o que é importante, já que a fase não fica toda aberta. É preciso explorar e resolver alguns quebra-cabeças para abrir novas áreas, com novas pistas. Além disso, existem dois pequenos bônus escondidos em cada uma das fases do jogo.

Pode parecer pouco, mas para passar cada fase e resolver os enigmas é preciso ter atenção. Existem outros perigos além do monstro, o vilão de cada mistério, e eles fazem a barrinha de medo aumentar. Cair de grandes alturas também assusta os medrosos Scooby e Salsicha.

Os gráficos surpreendem. É um jogo muito bem desenhado, agradável aos olhos. A qualidade do áudio também não deixa a desejar, mas o que chama mesmo a atenção é a dificuldade, que pode ser elevada demais para pessoas desatentas, afinal, encontrar todos os itens para resolver o mistério é o único desafio verdadeiro de Scooby-Doo Mystery.





## E.V.O.: Search for Eden

Enix  
1993

Um dos jogos mais diferentes de SNES, E.V.O. tem como principal objetivo a sobrevivência e a evolução. O personagem controlável é Life, filho de Gaia, que precisa passar por um longo e duro teste até que possa se juntar aos filhos do Sol no Éden e construir uma nova era. Ao longo da história, é preciso encontrar e derrotar seres que estão evoluindo de uma maneira desequilibrada para restaurar o fluxo natural de evolução de cada era.

O jogador começa como um pequeno peixe capaz de caçar apenas algas vivas. Alimentar-se de outros animais dá pontos que podem ser utilizados para adquirir upgrades em seu corpo, como uma evolução mágica. Já que conquistar os pontinhos de evolução é muito suado (alguns cristais espalhados pelo jogo dão muitos deles, mas esses cristais são raros), chega a ser difícil tomar a decisão de quando e com o quê gastá-los. Ao longo de cinco eras geológicas as possibilidades de evolução são muitas, o que dá ao jogador a escolha de

tentar se transformar em algum animal específico. Ao passar pela era dos dinossauros, por exemplo, existe a chance de ser um predador bípede com dentes bem grandes ou um herbívoro quadrúpede de pescoço longo, entre muitos outros. Tudo depende de cada escolha. Existe uma maneira de se tornar um ser humano, mas o jogador também pode se transformar em uma mistura estranha de rinoceronte e leão ou em um coelho fofo.

Quanto a sua estética, E.V.O. é controverso. Os gráficos são bons, não tem por que reclamar, mas a música é bem irritante e toca em replay infinito. Sugiro que quem quiser experimentar esse jogo se desligue da trilha sonora, especialmente porque o gameplay é relativamente longo.

Com sua temática criativa, E.V.O. é um jogo que exige tempo, paciência e escolhas bem feitas, mas tem a vantagem de poder ser jogado múltiplas vezes. O número de possibilidades é enorme, desejo sorte para quem quiser conseguir fazer todas.

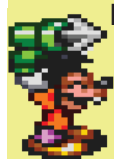
## Goof Troop

Capcom  
1993

Esse game poderia estar na seção de aventura sem grande prejuízo. Em Goof Troop, o jogador pode controlar tanto Pateta quando seu filho Max em sua jornada para resgatar João Bafo de Onça (Pete, no original) e seu filho PJ que foram sequestrados por piratas, que confundiram Bafo com seu líder, o capitão Keelhaul Pete.

Pateta e Max têm a mesma jogabilidade, com uma única diferença, enquanto Pateta é mais forte, conseguindo derrotar inimigos em apenas uma pancada, Max pode precisar de duas, mas é mais rápido que o pai. Ao longo de cinco fases, os jogadores precisam resolver vários puzzles que envolvem apertar botões, chutar pedras e derrotar inimigos (fica muito mais fácil no modo multiplayer). Como nenhum dos dois personagens pode usar ataques diretos, é preciso encontrar objetos que sirvam para ser atirados nos inimigos ou atraí-los para armadilhas. Fazer barulho com um sininho ou com o gancho de uma pequena pistola verde serve para atrair os vilões. As frutas encontradas no jogo se transformam em corações de energia. Já os cristais são vidas (vermelho) e continues (verde).

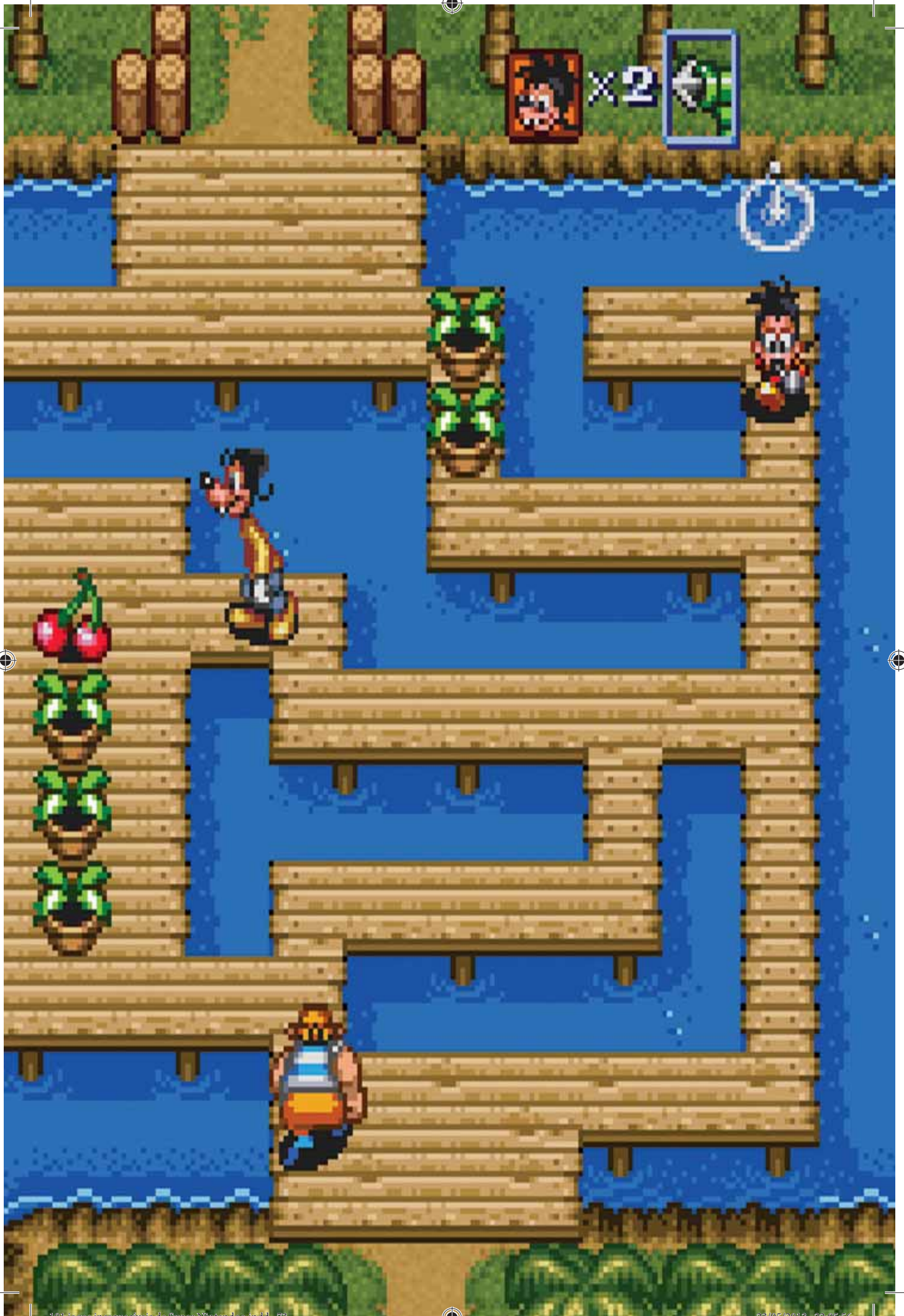
Goof Troop é um jogo bonitinho e divertido ao mesmo tempo. É satisfatório tanto no quesito estética e quanto em relação à jogabilidade. É um bom game mesmo para os mais velhos, já que alguns puzzles exigem um pouco mais do jogador. O único ponto negativo é que muito curto.



### Inesquecível

O gancho é o melhor item do jogo, daqueles que causam briga com o seu irmãozinho para usar.







## Choplifter III: Rescue Survive

Beam, Extreme  
1994

Choplifter III é um game de ação e estratégia em que o jogador controla um helicóptero de resgate que fará 15 missões em quatro setores diferentes. Na realidade, o jogo não perde nem um segundo explicando motivações ou contextualizando a história. Sequer dá indicações dos controles ou dos efeitos das armas, ele simplesmente solta você no meio de um local onde deverá recuperar um número mínimo de reféns e sobreviventes de guerra.

A jogabilidade é limitada e bem simples de dominar. O helicóptero pode voar em todas as direções da tela e é capaz de pousar (mas apenas em terrenos planos) para fazer os resgates. A capacidade máxima de transporte é de 10 pessoas, o que pode significar várias viagens até a base ao longo de uma mesma fase. É aí que entra a parte estratégica, já que os tiros dos inimigos matam os reféns, assim como minas terrestres e quando você morre com eles embarcados na aeronave. Se o jogador consegue salvar mais do que o número

mínimo de reféns, pode ganhar vidas com seus pontos.

O estilo de voo é crucial para as missões. Virado de lado, o helicóptero atinge velocidades maiores e atira para frente. Quando está virado de frente para o jogador, atira para baixo e pode soltar cordas para resgates onde não se pode pousar, como botes salva-vidas. Destruir os inimigos na tela é fundamental em vários momentos, mas eles sempre reaparecem, por isso não vale a pena perder muito tempo. Também não é o tipo de jogo para sair atirando feito um louco, pois nem sempre há postos para recuperar sua energia, então é melhor ter cautela.

Os gráficos são simples, mas satisfatórios, o jogo não peca muito nesse aspecto. O áudio também não prejudica, ainda mais porque praticamente não tem músicas de fundo durante as fases. O mais interessante é que é um jogo desafiador. Choplifter III é difícil, ainda mais para quem não planeja suas ações com cuidado.



## Krusty's Super Fun House

Acclaim  
1992

Em Krusty's Super Fun House, se o jogador não for esperto, não conseguirá chegar muito longe. O jogo se baseia na resolução um puzzle por fase. O objetivo é acabar com uma praga de ratos (que são a cara do Comichão, ratinho da dupla Comichão e Coçadinha) levando-os para uma máquina destruidora de ratos operada por algum personagem de The Simpsons.

No jogo, muitas vezes é preciso construir ou completar um caminho para levar os ratos até a máquina. Krusty é capaz de carregar apenas um objeto por vez, o que às vezes pode dificultar o processo de construção dessas passarelas, já que os pequenos roedores estão sempre andando. Além disso, existem vários níveis em que, se você não formular uma boa estratégia, os ratinhos caem de volta no começo da fase, obrigando o pobre jogador a começar tudo de novo. Para ajudar, um sistema de passwords com palavras bem simples salva o progresso em um determinado mundo.

Apesar de sua complexidade nos quebra-

cabeças, Krusty's Super Fun House é simples em todo o resto. A movimentação do jogador é extremamente simples. Krusty literalmente apenas pula e dispara tiros (limitados), que podem ser tortas, bolas ou outros coletáveis encontrados nas fases. Não abaixa, não olha para cima e também não se machuca quando cai, independentemente da altura. Os gráficos também são super simples, já que o jogo foi feito para várias plataformas diferentes, inclusive o Nintendo de 8 bits. As diferenças gráficas entre a versão de NES e SNES são poucas, parece que a versão de 16 bits tem um acabamento melhor e cores mais fortes. O que muda mais é a trilha sonora, já que o Super Nintendo oferece uma capacidade de som muito superior ao seu antecessor.

Krusty's Super Fun House não é para qualquer um. É preciso ser habilidoso, observador e inteligente para compreender as necessidades de cada nível e conseguir executar o plano para exterminar os ratos.



## Civilization

Microprose  
1991

O primeiro game dessa série, que é sucesso hoje no mundo, é absolutamente arcaico se comparado com suas versões posteriores. Esse Civilization tem gráficos péssimos, tão ruins que podem até assustar tanto quem está acostumado a jogar Civilization V, por exemplo, quanto quem era fã do nosso Super Nintendo.

Quem conseguir abstrair da estética pobre vai se surpreender com a abrangência do game. Civilization tem todos os elementos básicos de jogabilidade de um game de estratégia com civilizações em evolução. O jogo engloba sistemas de governo, índice de satisfação dos governados, captação e administração de recursos, construção de cidades, acordos diplomáticos e comerciais, além de muitas guerras.

A busca pelo conhecimento é fundamental para que o jogador se dê bem nesse jogo, que começa praticamente na idade da pedra e pode chegar às bombas nucleares, se você for capaz de gerir bem seu império. Negociar conhecimento com outras civili-

zações pode ser um caminho. É possível trocar ou exigir, através de ameaças bélicas, que outros clãs entreguem o que sabem. Dependendo da civilização, esse tipo de exigência pode culminar em um tratado de paz ou em guerra declarada.

O objetivo do jogo é simplesmente dominar todas as outras civilizações através da guerra e destruí-las por completo, o que é uma tarefa bem complicada dependendo das escolhas iniciais do jogador.

Civilization permite que você defina nível de dificuldade, tamanho do mapa, condições climáticas da região, quantas civilizações inimigas estarão disputando pelo poder e ainda quais serão esses povos. O jogo disponibiliza a escolha entre gregos, macedônios, hunos, japoneses, alemães, franceses, mongóis e várias outras civilizações. Cada uma delas tem uma tendência diferente de comportamento. Os mongóis, por exemplo, são liderados pelo famoso imperador Gengis Khan, conhecido por seu expansionismo militar.



## Sim City

Maxis, Nintendo  
1989

Criado pelo designer Will Wright (que também criou a franquia The Sims), Sim City é um jogo de simulação, administração e estratégia para apenas um jogador, no qual é preciso construir e manter uma cidade. Como prefeito, sua função será ouvir os moradores, atender a seus pedidos, expandir a cidade e lidar com diversos problemas, como tráfego e violência.

Muita gente simplesmente desistia do jogo por ele ser esteticamente pobre e aparentar ser muito complicado. É fácil perder o rumo em Sim City e desestabilizar as finanças da cidade. Para ajudar, o jogo apresenta um modo Practice, que funciona como uma espécie de tutorial no qual um personagem chamado Dr. Wright te dá algumas dicas de como começar a construção da cidade do jeito certo, como ler os gráficos de desempenho e coisas do gênero.

Dominar o inglês é fundamental, já que é impossível jogar Sim City sem saber as informações que o jogo fornece. Equilibrar

impostos, taxas e gastos, por exemplo, é crucial e exige que você entenda o que está lendo.

Assim como os menus de Civilization, tudo é controlado e selecionado como se usasse um mouse de computador. Sim City não foi adaptado para o Super Nintendo de forma que a jogabilidade ficasse realmente confortável. Outras versões do jogo, entretanto, receberam uma atenção especial, sendo que algumas delas têm elementos que mesmo os Sim City's mais modernos não possuem, como a mudança de tela a cada nova estação do ano.

No geral, mesmo essa versão simplificada é agradável, especialmente porque é desafiadora. Não é fácil fazer com que a cidade evolua e cresça estabilizada financeiramente, muito menos ao jogar pela primeira vez. O ideal é ter muita paciência com os gráficos e com a dificuldade para aproveitar verdadeiramente esse clássico, que deu origem a uma das melhores franquias de simulação do mundo.

## Super Bomberman

Hudson Soft  
1993

Bomberman marcou a vida de muitos gamers, tornando-se uma das séries mais queridas entre todos os jogos de estratégia. Super Bomberman é o primeiro game da série a apresentar a possibilidade de quatro jogadores, o que tornou seu modo multiplayer infinitamente mais divertido do que qualquer versão anterior. Tanto em partidas contra o computador quanto nas vezes em que tinha uma segunda pessoa jogando, as batalhas entre quatro Bombermans podiam ser mais atraentes até mesmo que o próprio modo normal, em que o jogador é o único Bomberman e precisa se livrar de obstáculos e inimigos até encontrar a saída para o próximo nível.

Assim como em outros games da série, Super Bomberman traz inúmeros power ups que podem ser coletados geralmente depois de explodir alguma coisa (obstáculo ou inimigo). Eles podem ser desde bombas a mais ou maior potência de explosão até aumento de velocidade de movimentação ou habilidade de chutar as bombas para longe. Super Bomberman é um dos mais simples entre todos. Não contém animais que possam ser montados ou ovos que possam ser coletados, mas não deixa de ser muito divertido. Vale a pena ressaltar que a dificuldade do jogo é crescente e a inteligência artificial realmente desafia o jogador, principalmente no modo multiplayer, em que já pode ser complicado vencer no level 1, se você for novato no game.



### Inesquecível

A caveira é um power up falso que fazia o jogador perder o controle de velocidade e de bombas.











# AÇÃO

Jogos de ação são aqueles que exigem destreza e reflexos rápidos em níveis acima dos outros gêneros desse livro. Seus enredos e gameplay envolvem elementos mais violentos e explosivos, podendo até mesmo apresentar sangue, o que era um grande tabu para a década de 90. Somando tudo isso, você terá a receita de grandes clássicos de Luta, Beat'em Up e Shoot'em Up como as famosas franquias Street Fighter, Final Fight e Contra.

## Street Fighter II

Capcom  
1991

Street Fighter é uma das franquias mais bem sucedidas de todos os tempos. O segundo game da série superou seu antecessor (Street Fighter, 1987) em absolutamente tudo, criando um padrão para praticamente todos os jogos de luta que vieram depois.

As lutas de Street Fighter II são de um contra um em melhor de três rounds, assim como o original, mas incluem vários elementos de jogabilidade novos, com seis botões disponíveis para atacar com socos e chutes (fracos, médios e fortes) e um novo sistema de golpes especiais, executados com comandos que ficaram eternizados e foram exaustivamente copiados, como o “meia lua pra frente e soco”, o qual resulta no famoso Hadouken de Ryu e Ken.

Street Fighter II teve cinco versões diferentes, lançadas entre 1991 e 1994. Na primeira delas, seis personagens integravam o time de lutadores que o jogador pode escolher. Ryu, Ken, Guile, Blanka, Dhalsin, Chun Li, Zangief e E. Honda.

Um ano depois, a Capcom lançou “Street Fighter II - Champion Edition”, que adicionava os quatro chefes do jogo anterior, Balrog, Vega, Sagat e M. Bison como personagens jogáveis, além de corrigir vários bugs e permitir que os dois jogadores escolhessem o mesmo lutador no modo versus, trocando as cores do personagem do player 2.

Ainda em 1992, SFII teve mais um lançamento. A versão Hyper Fighting aumentou a velocidade do jogo, a pedido dos fãs, e adicionou alguns novos golpes para equili-





brar os lutadores, como o Kikoken, Hadouken fajuto de Chun Li.

Em 1993, SFII ganhou um novo processador muito mais poderoso, que deu suporte para uma de suas melhores versões: Super Street Fighter The New Challengers. O quarto jogo da série incluiu novas cores e artes. Veio muito mais equilibrado que seus antecessores, gerando lutas mais desafiadoras. Quatro personagens apareceram pela primeira vez nesse game: um lutador inspirado em Bruce Lee chamado Fei Long, o índio T. Hawk, a espiã britânica Cammy e o jamaicano Dee Jay. Além disso, os golpes principais de alguns personagens foram modificados e novos elementos gráficos enriqueceram a experiência visual de Street Fighter. À partir dessa edição, Ryu passou a ter golpes mais potentes com menos "hits" e adquiriu o poder de disparar um Hadouken de fogo. Ken, em contrapartida, desenvolveu o Shoryuken em chamas.

Um ano depois, foi lançado o título final da série Street Fighter II, que foi intitulado Super Street Fighter II Turbo. Essa nova versão aumentou muito a dificuldade, deixando-o quase impossível mesmo no modo Easy. Hyper

Fighting incluiu os super combos, que são golpes super especiais condicionados por uma barra de energia. Esses golpes novos foram um grande sucesso, tornando-se parte integrante da série desde então. Além disso, o jogo incluiu um personagem secreto (adorado pelos fãs), que só apareceria se o jogador fosse impecável em sua campanha. O demônio Akuma tinha o mesmo estilo de luta de Ryu e Ken, mas era muito mais forte que ambos.

Mesmo para os padrões atuais, SFII é considerado um excelente jogo de luta, absolutamente inesquecível, e, para muitos jogadores, ainda é o melhor Street Fighter já feito.





## Actraiser 2

Enix  
1993

Diferente do seu antecessor, Actraiser 2 não tem elementos de RPG misturados aos de ação. Trata-se de um jogo de plataforma single player no qual o jogador controla "The Master" (ou Deus na versão japonesa), uma força divina que desce à Terra para lutar contra as forças de Tanzra (no Japão, foi chamado de Satã), um antigo servo que uma vez se rebelou e foi banido do céu. Tanzra tem um verdadeiro exército de demônios espalhados pelo planeta, e, para destruí-los, Master encarna em estátuas de anjos com uma espada e um pequeno escudo.

O grande trunfo de Actraiser 2 é a jogabilidade. Master tem uma movimentação muito boa, com posições variadas de ataque e voo. É crucial dominar essa movimentação para terminar o jogo, principalmente os efeitos dos golpes especiais limitados, que costumam ser de grande ajuda contra os chefes das fases. O interessante sobre esses golpes é que, não apenas é possível escolher o tipo de golpe (como

fogo ou gelo, por exemplo), mas novamente a posição corporal do personagem influencia na forma final que esse ataque tomará.

Actraiser 2 traz várias fases com nível de dificuldade elevado. É importante detectar o padrão de movimento de cada inimigo para evoluir sem grandes problemas. Cada nível terá duas etapas a serem vencidas. A primeira contra um demônio menor e a última contra um mais poderoso, baseado em um dos sete pecados capitais. O jogo tem uma estética meio sombria tanto nos níveis quanto em relação aos inimigos, que são variados e tem aparências bem distintas. Os gráficos são muito bons em relação ao primeiro game da série e bastante satisfatórios para SNES. Pecam um pouco no mapa de seleção de fases, mas isso não prejudica de maneira alguma o gameplay.

No geral, é um jogo desafiador e muito divertido que vale a pena especialmente para jogadores mais experientes.



## Doom

id Software, Williams  
1993

Um dos maiores clássicos de todos os tempos entre os shooters em primeira pessoa, Doom foi o sucessor de Wolfenstein 3D (também da id Software, lançado em 1992 para várias plataformas, inclusive SNES) entre os jogos de tiro dessa geração.

Em Doom, o jogador controla um personagem sem nome. De acordo com um dos desenvolvedores do jogo, John Romero, isso foi proposital, com a intenção de que a imersão e a identificação dos jogadores com o game fosse maior. O seu objetivo aqui é sobreviver enquanto atira em qualquer coisa que se mova até encontrar a saída (geralmente marcada por uma placa de "Exit") de cada fase. Várias fases contêm níveis secretos que podem ser acessados através de portas ocultas, mas são difíceis de encontrar. Quanto à história, Doom não dá muitas explicações. É basicamente atirar e sobreviver mesmo.

As armas eram um ponto forte do game. O jogador começa apenas com uma pistolinha fraca e uma quantidade limitada

de munição, mas, conforme evolui, pode pegar armas pesadas como lança mísseis, armas de plasma, motosserras e a famigerada BFG 9000 (arma fictícia que aparece nos jogos de Doom e Quake), a mais poderosa de todo o game. Também é possível bater nos monstros usando as próprias mãos em momentos de desespero, mas sempre é possível encontrar munição e outros itens no chão das fases.

Apesar de um pouco escuros e indefinidos, os gráficos do jogo simulam um 3D que, para a época, era absolutamente incrível, especialmente no caso do Super Nintendo, que não teve muitos exemplares nesse estilo de gráfico.

Doom se tornou uma das franquias de shooters em primeira pessoa de maior sucesso na história dos videogames. Sua primeira música tema ficou eternizada entre uma das mais marcantes dos videogames. A trilha sonora do jogo, entretanto, apesar de interessante, pode se tornar bem maçante no gameplay por ser repetitiva.

## Earthworm Jim 2

Shiny, Playmates  
1996

O segundo jogo da franquia Earthworm Jim é ainda melhor que o primeiro. Nele, você mais uma vez estará na pele de Jim, uma minhoca que tem uma armadura robótica e usa suas habilidades para salvar a princesa What's Her Name. Em relação ao primeiro game, várias armas novas e movimentos diferentes estão disponíveis. Snot, o amigo geleia verde de Jim, viaja com seu companheiro e o ajuda, transformando-se em paraquedas ou grudando em partes gosmentas do teto para que Jim atravesse obstáculos. Algumas fases são bem parecidas com o estilo shooter plataforma do antecessor, entretanto, Earthworm Jim 2 é mais variado, mais difícil e completo.

A trilha sonora chama a atenção por sua diversidade. No game toca de tarantella à música clássica, o que já dá uma dica sobre o estilo do jogo. Earthworm Jim 2 é divertido e bem humorado de uma maneira um tanto quanto nonsense. A quarta fase do jogo, Villi People, mostra bem o quanto o game pode ser divertido. Ela começa com Jim sem sua roupa, nadando com uma arma por um intestino, mas, do nada, se torna um jogo de perguntas e respostas.

Além de incorporar tarefas como colocar porcos no escorregador e derrotar um casulo estranho andando de monociclo, o jogo apresenta fases em que é preciso salvar cachorrinhos-geleca, que são atirados para o alto. Quando não consegue, Jim é atacado pela mãe cachorro, que avança como um buldogue furioso de desenho animado.



### ! nesquecível

A tela das vacas no fim das fases. Apertando qualquer botão, o jogador as ouvia dizer "Well Done".









## Contra 3: The Alien Wars

Konami  
1992

Um dos maiores clássicos dos videogames sem dúvida nenhuma, Contra 3 é mais um dos games da série "Contra", que começou na época dos 8 bits. É um típico jogo no estilo run and gun e Shoot'em Up (atire em qualquer coisa que se mova, em tradução livre). Um daqueles games em que o jogador não precisa pensar muito, já que a munição é infinita e não existem puzzles para se resolver. O que conta mais são os reflexos e a habilidade para escapar dos inimigos e seus tiros, que são muitos (uma única encostadinha neles é morte certa). Ao morrer, o jogador perde todos os power ups que tenha coletado).

Contra 3 tem gráficos e recursos bem melhores que seus antecessores, aproximando-se mais da qualidade vista nos jogos de arcades (os saudosos fliperamas). O visual é mais fino (apesar de não ser dos melhores entre os de SNES) e a jogabilidade inclui elementos como se pendurar em canos e dirigir tanques de guerra.

Apesar de a maioria de suas fases ser no

estilo plataforma side-scrolling, Contra 3 apresenta algumas fases especiais com lógicas um pouco diferentes. Na segunda, por exemplo, o jogador tem uma visão de cima da rua e precisa passar por alguns pontos dentro do labirinto para destruir inimigos específicos. A jogabilidade dessa fase traz um recurso que foi usado tempos depois, em vários jogos de Playstation: o uso dos botões de ombro, L e R, para girar o personagem (consequentemente a direção para onde ele olha e atira), enquanto o direcional fazia com que ele movesse na direção apertada.

As três dificuldades do jogo trazem gameplays diferentes também. Além de mudar a dificuldade, elas modificam o comportamento dos seis chefes do jogo, que podem até mostrar novos ataques no modo hard. Contra 3 é um game com bom nível de divertimento. Pode ser rápido para jogadores experientes no gênero, mas não deixa de ser um bom desafio, especialmente para os mais nostálgicos.



## Fatal Fury Special

SNK, Takara  
1993

Fatal Fury Special é um jogo de luta que introduziu um sistema diferente de tela, no qual é possível mudar entre duas plataformas de luta. O game é cheio dos clichês que aprendemos a adorar: provocações, combos e golpes especiais de execução diferente para cada um dos lutadores.

Na verdade, esse game é uma versão melhorada de Fatal Fury 2, uma franquia da SNK que se tornou parte integrante de uma aclamada série de games de luta: The King of Fighters. O jogo traz 15 lutadores diferentes para escolher. Além de clássicos da série como Terry e Andy Bogard, Joe Higashi e Mai Shiranui, o game deixa disponíveis os quatro lutadores que eram controlados apenas pelo computador, além de trazer alguns nomes do primeiro Fatal Fury. Com isso, Billy Kane, Wolfgang Krauser, Geese Howard e outros são jogáveis nesse game. Se o jogador terminar todas as lutas com vitórias em todos os rounds, será desafiado por Ryo Sasaki, um dos lutadores principais de outra franquia da SNK, Art of Fighting.



## Captain Commando

Capcom  
1995

Beat'em Up dos bons lançado originalmente em 1991 para arcades, Captain Commando é um game no qual o personagem principal, ajudado por seus companheiros (um bebê que controla um corpo robótico, um ninja e uma múmia de boné), protagoniza uma luta nas ruas futurísticas de 2026 contra uma gangue de criminosos super poderosos. A história, entretando, é o de menos para esse jogo.

Capitain Commando é um Beat'em Up clássico que segue os padrões estabelecidos pela Capcom em Final Fight. A jogabilidade, entretanto, adiciona alguns novos mecanismos, como o movimento de correr e golpes diferentes combinados com esta ação. O modo multiplayer permite que se jogue de dois, diferente dos arcades, para até quatro jogadores. No geral, Capitain Commando é inferior à sua versão para arcades e aos outros jogos parecidos lançados em 1995 para SNES, mas não deixa de ser uma ótima opção para Beat'em Up, especialmente por seu nível de dificuldade, que é bem alto.



## Biker Mice from Mars

Konami  
1994

Baseado no desenho animado da finada TV Colosso, Esquadrão de Marte, Biker Mice from Mars é um game de corrida que conta com elementos de combate. O jogo é composto por modos de campeonato, batalha e versus (um contra um, para dois jogadores), que são disputados entre os personagens do desenho em pistas com projeção isométrica (técnica de desenho para representar três dimensões usando apenas duas). É possível escolher entre os ratos Throttle, Modo e Vinnie ou os vilões do desenho Lawrence Limburger, Dr. Karbunkle, and Grease Pit.

O jogo está mais para ação do que para esporte por um motivo específico: a pancadaria. Assim como em Rock 'n Roll Racing, destruir um corredor adversário dá bônus em dinheiro, eventualmente até mais do que vencer em primeiro lugar, se o jogador for habilidoso. Cada corredor começa com três ataques, que são tiros com efeitos especiais para todos (o de Karbunkle transforma o corredor no lerdíssimo mu-

tante Fred), exceto Modo (que dispara a moto empinando para frente, é o ataque mais forte do jogo) e Vinnie (que salta alto e desce acelerando).

Cada um dos corredores usa um veículo próprio, com características únicas. Karbunkle e Vinnie, por exemplo, são ideais para iniciantes por terem indicadores altos de aceleração. Grease Pit, em contrapartida, é fraco nas curvas e na aceleração, mas é o que atinge as maiores velocidades. Cada um também tem um movimento diferente (botões L e R) que pode ajudar nas curvas.

Para vencer em Biker Mice from Mars, é importante ganhar corridas (e os pontos necessários para disputar novas etapas) e comprar o máximo de upgrades para o veículo (motor, pneus, proteção e tiros).

O modo Hard habilita mais pistas para a disputa e aumenta a competitividade desde o começo e o Easy é bem tranquilo. É um game de dificuldade crescente, o que o torna ideal para iniciantes e aficionados.



## Marvel Super Heroes: War of the Gems

Marvel, Capcom  
1996

War of the Gems é um jogo baseado nos quadrinhos da série Infinity Gauntlet da Marvel (traduzida no Brasil como Desafio Infinito), com algumas diferenças pequenas de enredo. O game disponibiliza um time parecido com os Avengers no filme de 2012, mas troca Thor, Hawkeye e Black Widow por Homem Aranha e Wolverine (Nada mal, né?). War of the Gems é um jogo de plataforma com várias missões cheias de vilões e alguns sócios de personagens da Marvel. O gameplay é muito parecido com X-men Mutant Apocalypse, com algumas diferenças.

Cada um dos heróis tem uma jogabilidade própria, com golpes e habilidades especiais. Wolverine e Homem Aranha escalam paredes, mas Spidey é mais rápido enquanto Logan é mais forte. Capitão América é um tipo equilibrado e pode arremessar o escudo, Homem de Ferro prioriza a força, porém é mais lento, pode fazer um voo curto e atirar lasers; e Hulk destrói algumas paredes e é muito mais

forte, mas é bem lento. Essas habilidades devem ser levadas em conta na escolha do personagem para cada fase, pois cada uma tem um desafio e um perfil.

No começo, o jogo fornece quatro fases que podem ser jogadas em qualquer ordem. Ao morrer com um dos personagens, o jogador perde o direito de usar esse herói até que ele seja revivido com um item especial. Outro fator importante é que a energia vital é conservada (também pode ser melhorada com alguns itens) de uma fase para a outra, o que pode dificultar um pouco as coisas. Além disso, algumas pedras (as gems) espalhadas pelo mundo possibilitam a execução de um super ataque especial que depende de outras pedras menores, encontradas nas fases.

War of the Gems não é um jogo difícil para jogadores mais experientes, mas tem uma jogabilidade confortável e uma temática atraente. Os personagens foram bem adaptados e é divertido identificar os easter eggs e doppelgängers do game.



## Final Fight

Capcom  
1991

A série Final Fight é um dos maiores clássicos entre os Beat'em Ups junto com títulos como Battletoads e Streets of Rage (exclusivo de consoles da Sega na época). O primeiro game da franquia foi pensado para ser uma continuação da série Street Fighter (o que torna a participação de Guy e Cody em Street Fighter Alpha 3 totalmente justificada), mas acabou tendo seu estilo modificado para esse consagrado modelo dos anos 90. Final Fight trazia Haggar e Cody como opções de personagem jogável (mais tarde, uma outra versão que incluía Guy foi lançada, já Cody nunca mais apareceu em um jogo de Final Fight para SNES). Haggar é um ex-lutador, agora prefeito da cidade e Cody é o namorado de Jessica, filha do prefeito. A garota é sequestrada pela gangue Mad Gear, e os dois partem pelas ruas à procura da garota. Diferente da primeira versão dele, lançada para NES em 1989, esse primeiro game era apenas para um jogador e tinha um nível de dificuldade muito alto, tão difícil quanto nos arcades, com a inteligência artificial preparada para cercar o jogador o tempo todo, o que dificulta bastante.

## Final Fight 2

Capcom  
1993

Final Fight voltou dois anos depois trazendo novos personagens, Carlos e Maki, além do já clássico Haggar (único a estrear todos os jogos). Final Fight 2 tem uma jogabilidade muito parecida com a do antecessor, mas adiciona o modo multiplayer. Rolento, o vilão que aparecia em FF dos arcades e foi omitido da



versão para SNES aparece em FF2 como penúltimo chefe desse game. O áudio não é muito bom, mas os gráficos melhoram um pouco em relação ao primeiro jogo. Os backgrounds são bons e incluem algumas surpresinhas, como Chun Li comendo um lamen em uma vendinha na rua logo na primeira fase.

Os novos personagens não são cativantes e o gameplay teve seu nível de dificuldade absurdamente diminuído, tornando FF2 bem fácil de zerar. É o mais inferior em todos os aspectos, não adiciona grandes novidades e não mantém o desafio do primeiro game, mas continua valendo a pena para quem gosta do estilo Beat'em Up.

## Final Fight 3

Capcom  
1996

O terceiro game da série era o que tinha mais recursos. Com Haggar, Guy e os novos personagens Dean e Lucia, Final Fight 3 traz novos golpes especiais que podem ser executados sempre que a barrinha azul na parte de baixo da tela enche e muda de barra para um "SUPER" amarelo.



Além dos especiais, é possível fazer caminhos diferentes e até mesmo evitar alguns chefes se o jogador executar certas destruições no cenário (dá para evitar o chefe mais chato do jogo, um cara estranho com luvas de metal e sobretudo verde chamado Stray), como arrebentar um ponto de ônibus. O caminho feito, a dificuldade e os personagens selecionados levam a finais diferentes, outra novidade na série. Esse game também inclui um modo multiplayer com o computador controlando o segundo personagem, que é um pouco estranho, mas funciona bem. Final Fight 3 é o mais completo e mais democrático dos três, sendo justo na dificuldade selecionada e apresentando a jogabilidade mais satisfatória.



## Demon's Crest

Capcom  
1994

O game é um Plataforma que se passa no mesmo mundo que as séries Ghosts 'n Goblins e Gargoyle's Quest e tem como personagem principal o demônio Firebrand, anti-herói que perdeu todos os seus poderes em batalha e precisa recuperá-los. Para tornar Firebrand forte novamente, o jogador lutará com dragões, demônios e toda sorte de criaturas estranhas e obscuras até recuperar as cinco crests (espécie de emblemas elementais com as forças da terra, água, fogo, ar, tempo e paraíso) que perdeu e conquistar a sexta.

Demon's Crest tem um sistema de jogo simples, mas cheio de recursos. Conforme jogador vai recuperando as crests, ganha a habilidade de metamorfose corporal, transformando-se em um demônio com poderes e habilidades especiais diferentes de seu corpo inicial. Para alcançar alguns pontos da tela, é preciso combinar essas habilidades. Demon's Crest é um jogo sombrio e muito interessante, recomendado especialmente para fãs de séries como Castlevania e Ghouls 'n Ghosts.



## Mighty Morphin Power Rangers: The Fighting Edition

Bandai  
1996

Esse jogo tinha absolutamente tudo pra dar certo, afinal, luta entre megazords só podia ser genial, certo? Apesar de o conceito ser ótimo, o jogo em si fica atrás da maioria dos games de luta lançados para Super Nintendo. Ele é divertido, mas não empolga tanto quanto poderia no gameplay. Os golpes são um pouco descompensados, o que permite que você zere o jogo atacando apenas com o botão A, se quiser.

O game tem quatro megazords e quatro vilões das primeiras três temporadas da série de televisão Power Rangers, além de Ivan Ooze, vilão do primeiro longa metragem dos rangers. É pouco, se pensarmos que houve vários outros robôs gigantes além dos disponíveis, e vários outros monstros mais marcantes também. Os gráficos são um ponto positivo, mas, em compensação, a música pode ser um pouco irritante.

Vale mais a pena para fãs nostálgicos das primeiras temporadas de Power Rangers do que para gamers que apreciam um bom jogo de luta (mas não esperem ver zords dinossauros...)





## Castlevania: Dracula X

Konami  
1995

O game é uma espécie de versão com menos recursos, adaptada de "Castlevania: Rondo of Blood", um jogo feito para TurboGrafx-16, um console fabricado pela NEC (Nippon Electric Company) Corporation em 1987, que era conhecido originalmente no Japão como PC Engine. O TG-16 era mais potente que os principais concorrentes da época, Master System e NES, mas, apesar de ser considerado um console já com 16 bits de potência, não fez muito sucesso fora do Japão.

Dracula X é um jogo com gráficos muito bons, que superam de longe qualquer Castlevania lançado anteriormente. A música tema da primeira fase se tornou referência do jogo, ganhando um lugarzinho entre as mais lembradas de todos os games da franquia Castlevania.

No quesito jogabilidade, Dracula X preserva as características e clichês que os fãs da série tanto amam, como os corações servirem para usar armas especiais além do tradicional chicote e a movimentação

mais dura de Simon Belmont foi mantida para o personagem principal do game, Richter Belmont.

Apesar de estar redesenhado, o jogo não modificou muito a tradição de ter um dos inimigos mais lembrados (e odiados) dos videogames: as cabeças voadoras de Medusa, que são colocadas em lugares estratégicos para causar mortes em abismos e buracos.

Escolher entre esse game e Super Castlevania IV, o outro título da série para SNES, é uma tarefa difícil. Enquanto o IV é um clássico revitalizado do Nintendinho com novos movimentos e algumas fases inéditas, a versão para SNES de Dracula X é muito mais bonita, tem uma história mais empolgante e chefes mais interessantes que Castlevania IV. Por esse e outros pequenos motivos, o que está listado aqui é o X, mas isso não significa que um seja melhor ou pior, mais ou menos inesquecível que o outro. O ideal é que você jogue ambos e tire sua própria conclusão.



## Prince of Persia 2: the Shadow and the Flame

Brøderbund, Titus  
1996

Lançado em 1993 para computadores e adaptado para SNES em 1996, *The Shadow and the Flame* continua a história do príncipe onze dias após o fim do jogo anterior. Nela, o príncipe estava vivendo a consagração após ter derrotado Jaffar, mas o vizir retorna disfarçado com a mesma aparência do garoto e o transforma de volta em mendigo. Os guardas do palácio começam uma perseguição e o príncipe precisa fugir.

A continuação do clássico *Prince of Persia* é bem semelhante ao primeiro game tanto em jogabilidade quanto em relação à dinâmica de jogo. As vidas são ilimitadas, mas o jogador tem um tempo limite para passar por todas as fases. É preciso ser rápido e equilibrado para saltar e escalar os obstáculos do jogo, que são muitos e ficam bem distribuídos entre as ruínas, templos e cidades que aparecem ao longo da jornada. É um jogo difícil e muito divertido, cheio de labirintos e armadilhas, mas com vários elementos a menos em relação à sua versão original, feita para os computadores MS-DOS e Mac OS.



## Super Double Dragon

Tradewest, Technos  
1992

Um Beat'em Up praticamente esquecido no tempo, *Super Double Dragon* foi o primeiro game da franquia a ser lançado exclusivamente para console, contrariando a lógica dos seus antecessores de NES, que foram todos adaptados de versões de arcade.

Apesar de os gráficos não serem exatamente o melhor que o SNES pode oferecer e a trilha sonora não ser das mais memoráveis, o jogo compensa bastante em diversão no gameplay.

Com Billy e Jimmy Lee lutando contra hordas de inimigos da gangue *Shadow Warriors*, o jogo apresenta um nível de dificuldade tão alto quanto os jogos de 8 bits dos anos 80. A jogabilidade, entretanto, pode ser um trunfo para superar a inteligência artificial. Além de socos e chutes (os quais têm botões próprios), o game tem um botão de defesa que antecipa o sistema de contra-ataque (muito útil e gostoso de acertar) que fez tanto sucesso em jogos atuais, como *Batman Arkham Asylum* (2011) e *Sleeping Dogs* (2012), desenvolvidos para múltiplas plataformas.



## Pitfall: The Mayan Adventure

Activision

1994

A continuação do clássico "Pitfall!" (Atari 2600, 1982) traz Pitfall Harry Jr., filho do protagonista original da série, explorando ruínas maias com o pai. Eles encontram um artefato em uma caverna, mas Pitfall pai é sequestrado e cabe ao Jr. desvendar os segredos da floresta para resgatá-lo.

Pitfall é muito bom em vários aspectos. A jogabilidade é boa e os controles respondem bem. Além disso, Pitfall apresenta gráficos muito bons, que dão dinamismo ao jogo. O personagem jogável é muito bem animado e cheio de expressão e o game tem uma pitada de humor. O coração que regenera a energia vital é desenhado como um coração realista e a barra de energia é medida pela proximidade em que o jacaré está de abocanhar o aventureiro.

O jogo ainda dá a possibilidade de você jogar o Pitfall! original de Atari, se encontrar uma passagem secreta bem escondida.

Pitfall vale muito a pena por ter um gameplay prazeroso e instigante, honrando, assim, a fama de seu antecessor.



## Michael Jordan: Chaos in the Windy City

Electronic Arts

1995

A revista Nintendo Power selecionou esse game com um dos dez piores lançados para SNES em todos os tempos. Chaos in the Windy City é um jogo de plataforma um tanto quanto labiríntico e consideravelmente difícil, no qual Michael Jordan tem a missão de resgatar os outros astros da NBA, que foram sequestrados. A história não é das melhores, mas o gameplay é bem divertido. MJ usa bolas de basquete para atacar e algumas delas são diferentes, com efeitos especiais que podem congelar o chão ou explodir como uma bomba.

Para encontrar o jogador perdido, é preciso encontrar as chaves coloridas e abrir as portas do jogo, que estão trancadas, mas pode sair qualquer coisa das portas, desde itens até inimigos. Algumas tabelas de basquete também estão distribuídas ao longo das fases, cada uma com um efeito, inclusive o de checkpoint.

Pessoalmente, discordo da escolha da Nintendo Power. O jogo é bastante divertido, bem melhor que muitos outros "jogos podreira" de SNES.

## Mega Man X

Capcom  
1993

Conhecido como Rockman X no Japão, Mega Man X é uma série dentro da franquia Mega Man, da Capcom, que tem como base o jogo do robô azul mais amado dos videogames. Foram lançados três Mega Man X (1993, 1994 e 1995) para Super Nintendo e é particularmente difícil compará-los para determinar qual é melhor. Os três jogos da série foram muito aclamados pelo público e pelas revistas especializadas da época.

A história da série X se passa muitos anos depois e tem algumas diferenças em relação à série original. Nela, X é um robô muito poderoso, tanto que teve suas partes separadas por seu criador, o Dr. Light. X é encontrado cem anos depois por um arqueólogo chamado Dr. Cain, e despertado para ajudar na guerra contra os Mavericks, robôs que se revoltaram contra os humanos.

No gameplay, além de derrotar os chefes para absorver seus poderes (e, como sempre, cada um é fraco contra um único poder, adquirido de um determinado chefe), o jogador deve procurar as cabines escondidas que contêm o poder retirado de X. As cabines principais contêm as pernas, braços, corpo e cabeça da armadura original do robô, e dão mesmo poderes diferentes para ele, como usar o "dash" (não mais uma escorregada abaixada) no ar ou atirar mais de uma bola de energia carregada. Entretanto, além dessas partes, em cada um dos jogos haverá cabines especiais escondidas nas últimas fases, preparadas para conceder a





X algum tipo de superpoder especial. Em Mega Man X, o primeiro da série, essa cabine especial faz com que X aprenda a disparar um Hadouken (exatamente como o de Street Fighter), que pode ser usado apenas com a energia cheia, mas derrota qualquer inimigo, mesmo o último chefe, com apenas um tiro. No segundo game da série, o golpe aprendido é o Shoryuken de fogo e em Mega Man X3, o jogador pode encontrar uma armadura dourada para X.

A possibilidade de aumentar a barra de energia de Mega Man se mantém, e os Energy Tanks (recarregadores de energia que ficam escondidos no jogo) também foram mantidos, porém, não são mais itens tipo “usa e perde”. Carregadores são fixos e podem ser enchidos quando o jogador pega uma energia com sua barra vital já cheia (recurso já implantado em Mega Man VII, único da série original lançado para SNES e também imperdível). O cão robô Rush, em compensação, não aparece em momento nenhum nesses jogos.

Em Mega Man X3, outro detalhe é adicionado ao gameplay. Zero, o companheiro de X, torna-se um personagem jogável e, desde que não morra, pode ser convocado para substituir X na batalha praticamente a qualquer momento do jogo.

Como se não bastasse a ótima trilha sonora e a jogabilidade perfeita, graficamente, os jogos da série Mega Man X para Super Nintendo também são impecáveis, talvez entre os mais detalhados e sólidos de SNES. Os backgrounds são muito bem feitos e os cenários são cheios de segredos (o que valoriza ainda mais o gameplay, já que o jogador precisa voltar às fases que já passou para procurar cabines e itens escondidos). Qualquer jogador e fã de Super Nintendo tem a obrigação de testar e conhecer esses grandes clássicos inovadores da inesquecível série Mega Man.



## Killer Instinct

Rare, Midway  
1995

Originalmente feito para arcades, Killer Instinct foi adaptado para o SNES e fez considerável sucesso. Uma mistura de Street Fighter (no estilo de jogo) e Mortal Kombat (com a chance de executar um movimento especial final do tipo “FINISH HIM!”), era um game de luta um contra um que, ao invés de dois rounds distintos, tinha duas barras de energia para serem usadas na luta. Se um jogador vencesse um round depois de tomar danos, começaria o segundo com sua barra de energia ainda defasada. O game também incluiu elementos novos na jogabilidade, como os combos. O jogador poderia executar uma sequência de botões que causaria um longo combo automático, que só poderia ser quebrado se o oponente fizesse a sequência para desativar o combo, o inesquecível “COMBO BREAKER!”. Os 10 personagens jogáveis são elogiados por serem muito diversos (vão desde monge tibetano até velociraptor), os gráficos não são tão bons e o áudio é bem fraco, mas Killer Instinct é um dos jogos de luta mais lembrados do SNES.



## Metal Warriors

Konami, LucasArts  
1995

Apesar da semelhança, Metal Warriors é um game único, que não tem relação nenhuma com com Cybernator, outro jogo lançado pela Konami em 1992. O game tem um modo de aventura single player comum, com missões espaciais de resgate e destruição nas quais o jogador controla um robô de guerra e seu piloto, que pode sair do robô e voar desprotegido de jetpack para alcançar lugares difíceis ou trocar de máquina. Na verdade, o modo single player é até bem comum, sem muito que destacar. A melhor parte do jogo é o modo multiplayer, no qual dois jogadores escolhem seus robôs de partida e são colocados em um mapa com a tela dividida para destruírem um ao outro. Há novos robôs espalhados pelo cenário para que você possa trocar quando estiver à beira da derrota (são seis tipos no total, com habilidades e limitações únicas). O gameplay multiplayer é um dos mais divertidos entre os jogos de ação feitos para Super Nintendo. Tão divertido que faz valer totalmente a pena procurar e conhecer Metal Warriors.



## Mighty Morphin Power Rangers: The Movie

Natsume, Bandai  
1995

Esse game é um dos quatro jogos feitos com base no filme de mesmo nome lançado em 1995. É um Beat'em Up cujas fases percorrem a história do filme, sempre com um chefe ao final cada um dos sete níveis. Diferente do primeiro game sobre os Power Rangers feito para Super Nintendo, aqui é possível jogar no modo multiplayer. O jogador pode escolher entre seis personagens: Tommy, Rocky, Kimberly, Billy, Aisha e Adam. Os rangers entram destransformados no começo das fases e precisam coletar pequenos raios que os inimigos deixam ao morrer para conseguirem morfar antes de chegar ao chefe. Na verdade, eles sempre morfarão no fim, mas conseguir fazer isso antes ajuda a coletar mais raios, que dão a chance de o jogador usar a arma original do Power Ranger escolhido por um determinado espaço de tempo (diferente do primeiro jogo, em que o ranger sempre usa suas arma quando se transforma) e executar um ataque especial que atinge toda a tela.

A maior parte das fases traz um sistema de plataforma duplo, no qual o jogador pode trocar livremente seu caminho entre duas plataformas fixas de tela (assim como era possível nos jogos de Fatal Fury).

Cinco dos chefes são monstros que apareceram originalmente na segunda temporada da série de TV, mas o sexto foi criado exclusivamente para o jogo. O último a ser enfrentado é Ivan Ooze, o vilão principal do filme em que o jogo foi baseado. A parte triste é que não há nenhuma participação dos megazords durante o gameplay, o que podia ter sido explorado.

Quanto aos gráficos, o jogo tem uma boa definição, mas é pouco diverso. Varia pouco os tipos de inimigo, não muda nada na movimentação dos rangers transformados (com exceção do branco) e reaproveita elementos do jogo anterior (Rocky é quase idêntico a Jason, da primeira versão). A jogabilidade também é pobre de recursos, dando apenas dois tipos de golpe para o jogador lutar.



## King of the Monsters 2

Takara, SNK  
1992

King of the Monsters 2 é um game no qual jogador controla um monstro gigantesco que anda por uma cidade lutando contra outros monstros (e praticamente a destrói inteira).

O segundo game dessa série vem muito mais dinâmico do que seu antecessor. Pode ser tanto single quanto multiplayer e apresenta dois modos de jogo. Um modo de luta um contra um (parecido com a primeira versão da série, mas que aqui é secundário) e outro de aventura no estilo Beat'em Up muito mais divertido, no qual o objetivo é enfrentar e destruir todos os inimigos espalhados ao longo de sete fases, que são baseadas em vários cenários reais, como algumas cidades americanas, francesas ou cartões postais famosos, como o Grand Canyon.

Todos os personagens jogáveis e o próprio gameplay parecem ser inspirados em grandes séries de TV e cinema dos anos 50 e 60. Super Geon é um dragão verde monstruoso que lembra Godzilla (o lagartão do

filme de 1954), Cyber Woo é um macaco robô amarelo possivelmente relacionado a Mechanikong (de King Kong Show, série de TV de 1966), e o último personagem selecionável, Atomic Guy, é um lutador aparentemente humano e muito musculoso que lembra muito o estilo criado por Ultraman (herói da série japonesa que estreou também em 1966).

O gameplay inclui alguns power ups, que fortalecem (ou enfraquecem) os jogadores, fazendo-os mudarem de cor. Além de socos, cabeçadas, rabadas e pontapés, alguns prédios, barcos e outros itens da civilização pisoteada podem ser arrancados do chão e arremessados nos inimigos. Enchendo a barrinha embaixo da energia vital, o jogador também poderá usar dois tipos de ataque especial.

King of the Monsters não é um jogo super difícil, mas exige habilidade, especialmente na última fase, em que todos os chefes precisam ser derrotados antes que você possa conhecer o vilão final do game.





## Rock 'n Roll Racing

Interplay,  
Silicon & Synapse  
1993

Um dos maiores clássicos de corrida de todos os tempos, sem dúvida nenhuma, Rock 'n Roll Racing é um game extremamente divertido e desafiador.

A dinâmica de jogo gira em torno de corridas interplanetárias entre quatro carros por vez (sendo que até dois deles podem ser jogadores e o resto será controlado pela inteligência artificial). O que o faz diferente de jogos normais de corrida é que é possível (e muito rentável) atirar e deixar armadilhas no chão para explodir os inimigos, assim como comprar equipamentos e carros melhores. Explodir os adversários pode ser muito mais lucrativo que vencer a corrida, mas também é preciso chegar em primeiro para evoluir no jogo. Rock 'n Roll Racing tem seis personagens jogáveis, cada um com dois atributos de corrida mais expressivos, que podem ser aceleração, velocidade, curvas ou saltos. O que poucos sabiam é que existe um personagem secreto com três pontos fortes ao invés de dois no jogo. O grandalhão Olaf,

da série The Lost Vikings, está disponível no menu se você procurar seu jogador com L, R e Select pressionados.

Um dos fatores mais importantes desse jogo é a trilha sonora. Clássicos do rock como "Born to be wild", de SteppenWolf e "Highway Star", do Deep Purple, embalam as explosões do jogo. Além disso, o jogo tem Larry "SuperMouth" Huffman, um dos mais famosos narradores esportivos do mundo, soltando frases inesquecíveis como "Let the carnage begins!" ou "Rip is about to blow!".

Graficamente, o jogo é simples, mas se você explodir demais seu próprio carro, as pistas desconfiguram.

Para quem gostava de Rock 'n Roll Racing e, como eu, ficou anos esperando um novo jogo desse título, fica uma dica especial. Um remake indie para computador está sendo desenvolvido desde 2009 por um grupo de fãs russos, o Yard Team, e já conta com trilhas originais e com a participação vocal do inesquecível Larry.

## Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time

Konami  
1992

Originalmente feito para arcades, esse Beat'em Up é uma continuação de Teenage Mutant Ninja Turtles, lançado em 1989. Ambos foram inspirados no desenho animado das Tartarugas Ninja, que começou a ser veiculado em 1987 e permaneceu nove anos no ar. As diferenças em relação ao primeiro game são mais de gráfico e som (a aparência de desenho animado e o som bem calibrado de Turtles in Time são muito superiores) do que propriamente de gameplay.

Apesar de ter recebido algumas críticas na época, Turtles in Time foi o arcade mais vendido da Konami e sua versão para SNES, que recebeu muitas melhorias e algumas fases extras, foi elogiadíssima.

Nesse jogo, você pode escolher entre as quatro tartarugas mutantes Leonardo, Michelangelo, Donatelo e Rafael. Cada uma delas usa sua tradicional arma, mas, na verdade, a jogabilidade de todas elas é praticamente igual, com as mesmas combinações de botões (o golpe clássico dos jogos de Nintendinho foi mantido) e basicamente os mesmos ataques. A única diferença realmente notável entre eles é o alcance da pancada, que é maior para o bastão de Donatelo.

Em Turtles in Time, as tartarugas lutam novamente contra Destruidor, Krang, e seus capangas. Dessa vez, no meio da luta, as elas são arremessadas num portal do tempo que as manda para milhões de anos no passado e precisam passar por várias eras para voltar ao presente e salvar o dia.



### Inesquecível

Atirar os inimigos contra a tela, além de divertido, é a única forma de derrotar Destruidor.







## Star Fox

Nintendo  
1993

Star Fox é um jogo memorável e absolutamente inovador que se tornou uma das franquias mais queridas da Nintendo. O jogo se passa em uma galáxia chamada Lylat, na qual vivem animais antropomórficos e inteligentes. No game, o jogador controla Fox McCloud, o líder de um time de mercenários (Falco Lombardi, Peppy Hare e Slippy Toad) contratado para derrotar Andross, um cientista maluco que tem a intenção de destruir o planeta Corneria. Como todo bom shooter de naves single player, Star Fox exige que o jogador elimine os inimigos que aparecem ao longo do caminho sem tomar muitos danos, mas nele, os companheiros de equipe precisam ser protegidos para que o placar final de pontos seja mais favorável. O controle da nave de Fox também permite que o jogador acelere ou desacelere, fator inédito para games do tipo, que, geralmente, fazem o rolamento da tela em velocidade constante.

Como a jogabilidade era totalmente dife-

rente do que os gamers haviam visto até então, Star Fox dava a oportunidade de o jogador não apenas escolher os controles, como também de fazer um treinamento completo orientado pelos companheiros de Fox. Demorava um pouco para dominar, mas era necessário entender os comandos para enfrentar o jogo, já que, mesmo na dificuldade mais baixa, ele exige atenção.

Star Fox adiantava a tendência gráfica que veríamos no console seguinte da Big N, o Nintendo 64. É inevitável perceber que o a aparência do game é completamente diferente de qualquer outro jogo de Super Nintendo. Usando um novo chip chamado Super FX (que apareceu em outros games como Donkey Kong Country e Yoshi's Island), Shigeru Miyamoto e sua equipe puderam montar um jogo verdadeiramente em três dimensões e com vários recursos diferentes, proporcionando um gameplay único entre todos os jogos de SNES. Ainda não era como o N64, mas vale a pena.



## Spider-man and Venom: Maximun Carnage

Marvel, LJN  
1994

O jogo é um Beat'em Up de side-scrolling screen baseado numa série de quadrinhos de mesmo nome (traduzida no Brasil para "Carnificina Total"), lançada em 1993. O legal é que, além de ser fiel aos quadrinhos, o game apresenta várias elementos de comics, como onomatopeias de pancada e cutscenes semi-animadas com balões e ilustrações originais das revistas. Na história, o assassino Cletus Kasady se funde com o mesmo tipo de alien simbiótico que dá poderes a Venom e se torna Carnage (Carnificina no Brasil). Ele recruta um time de vilões composto por Shriek, Carniça, o Duende Demoníaco e uma versão alternativa do Homem-Aranha com três braços (Spider-Doppelganger), para dar início ao caos em New York.

Homem-Aranha e Venom são os dois personagens jogáveis do game, que podem ser revezados em algumas oportunidades. Além disso, os dois contam com a participação de um time de heróis composto por Gata Negra, Manto, Flama, Punho de Fer-

ro, Capitão América, Deathlok e Morbius. Para pedir a ajuda de um deles, é preciso coletar itens com seus rostos, que ficam espalhados pelo mundo, mas são raros.

A jogabilidade tem pontos positivos e negativos. Ao mesmo tempo em que dá várias opções que respeitam os poderes do Homem-Aranha, como escalar paredes, se balançar com teias e também usá-las para se proteger ou atacar os inimigos; ela também apresenta uma movimentação mais travada do Aranha, sem grandes acrobacias ou golpes espetaculares. Venom é diferente de seu companheiro, sendo mais forte e mais lento, mas tendo a mesma base de movimentação.

Os gráficos são bem simples, mas têm jeitão de quadrinhos, o que conta positivamente. A trilha sonora, feita por uma banda de rock americana chamada Green Jellÿ, também é marcante. A música tema do game, "Carnage Rules", era uma das faixas do primeiro CD da banda, gravado em 1994.



## The King of Dragons

Capcom  
1994

Um dos jogos de Beat'em Up multiplayer mais completos do Super Nintendo, *The King of Dragons* foi lançado originalmente em 1991, para arcades, e adaptado para SNES anos depois.

No game, o jogador pode escolher entre cinco personagens de classes e habilidades diferentes: Warrior, Elf, Wizard, Cleric e Dwarf (guerreiro, elfo, mago, templário e anão). Apesar do jogo não oferecer as informações sobre as habilidades e fraquezas de cada personagem, no gameplay fica claro que eles são completamente diferentes. Wizard, por exemplo, é o mais forte com magias e o que evolui melhor (é capaz de derrotar o último chefe mais rápido que os outros), e também tem um bom alcance e força de ataque depois de um tempo, mas é lento, não se defende e tem o menor health power de todos.

As fases são bem variadas, indo desde florestas, cavernas e castelos até um barco cheio de esqueletos e homens anfíbios. No fim de cada uma das fases tem um chefe, e

em quase todas elas tem um power up das armas e escudos dos personagens.

Os inimigos são um ponto forte do jogo. Ao longo das 16 fases, o jogador encontrará monstros como orcs, cavaleiros, dragões, esqueletos, aranhas, slimes, ciclopes e até uma hidra de três cabeças muito divertida de enfrentar. Cada um deles tem um padrão de ataque não muito complexo de detectar, mas isso não torna o jogo fácil. Muito pelo contrário. Terminar *The King of Dragons* exige habilidade e paciência, assim como uma boa escolha de personagem de acordo com seu estilo favorito de gameplay.

Os gráficos e áudio não são geniais, mas são bem satisfatórios, cumprindo sua função sem merecer grandes críticas. Apesar de a jogabilidade não conter muito contato físico (não é possível "pegar" os inimigos, por exemplo), a proposta de *The King of Dragons* é boa e bem executada, o que o torna um jogo muito prazeroso, especialmente para quem gosta de Beat'em Up.



## Samurai Shodown

SNK  
1993

Como a maior parte dos games feitos pela SNK, Samurai Shodown foi desenvolvido para Neo Geo (console lançado em 1990 pela própria SNK). Foi o primeiro jogo de luta focado no combate armado depois da era Street Fighter. Com lutas de um contra um divididas em melhor de três rounds, Samurai Shodown inovou não apenas no sistema de jogo baseado nas armas, mas também na temática. Ambientado no século XVIII, o jogo apresenta cenários e trilha sonora especiais (em grande parte tocadas em instrumentos japoneses antigos, o shakuhachi e o shamisen). A maior parte dos 12 personagens é composta por espadachins japoneses, como o personagem principal, Haohmaru, mas o jogo também inclui algumas figuras exóticas, como o sul-americano Tamtam, que luta abaixado. Os combates se baseiam mais em ataques fortes do que em combos, tanto que inclui efeitos de slow motion e um juiz com duas bandeirinhas, que servem para indicar quando e qual dos jogadores acertou um critical hit.



## Aero Fighters

Video System,  
Mc O'River  
1994

Conhecido no Japão como Sonic Wings, esse game é um Shoot'em Up multiplayer de aviões de caça com oito fases (que sempre terminam com um chefe). O jogador pode escolher entre quatro times de pilotos de diferentes nações (EUA, Suécia, Reino Unido e Japão), além de uma dupla de personagens secretos: coelhinhos chamados Rabio e Lepus (protagonistas de um jogo de 1987, da Video System, que ficou conhecido fora do Japão como Rabbit Punch). Cada um dos pilotos (e também os coelhos) tem um tipo de tiro, que evolui conforme você coleta os P's sem morrer, e bombas especiais. Além disso, a nacionalidade do piloto também conta para o caminho que o jogador percorrerá. As primeiras fases são selecionadas randomicamente, podendo ser ambientadas em qualquer um dos países que não forem o escolhido inicialmente pelo jogador. Aero Fighters é um jogo relativamente rápido de terminar, mas pode ser muito difícil, especialmente para jogadores menos experientes nesse tipo de game.



## Mortal Kombat

Warner, Midway,  
Acclaim  
1992

Antes de tudo, vale a pena esclarecer a questão dos direitos sobre a franquia. Inicialmente, Mortal Kombat pertencia à Midway, empresa que desenvolveu os jogos da franquia até 2008 (o último título lançado pela empresa foi "Mortal Kombat vs. DC Universe"), quando decretou falência. A Acclaim apenas fez a adaptação de alguns games dos arcades para consoles, sendo que a marca Mortal Kombat e tudo que a envolve atualmente pertence à Warner Bros. Interactive.

Mortal Kombat, criada por Ed Boon e John Tobias, foi outra série (depois de Street Fighter II) a modificar os padrões de jogos de luta e inspirar os futuros games desse gênero.

Gráficos mais realistas, baseados em pessoas de verdade ao invés de desenhos, aliados a litros de sangue jorrando de ataques extremamente violentos criaram uma imensa polêmica em torno de MK, que logo ganhou muita popularidade entre os gamers por sua criatividade sádica: no final das lutas, o vencedor ouve uma voz dizer "FINISH HIM", e tem a oportunidade de executar ou não um golpe final no oponente indefeso. Cada personagem tem um conjunto de golpes finais chamados de Fatality, nos quais executam ações extremamente violentas (e muitas vezes absurdamente irreais), como arrancar a coluna vertebral do inimigo. Ao mesmo tempo, algumas finalizações eram mais cômicas, como a chamada "Friendship", na qual o vencedor fazia alguma coisa idiota ao invés de atacar, ou a "Babality", que transformava o oponente em um bebezinho bonitinho. O humor do jogo também se mostrava nas aparições periódicas de Dan Forden (um dos programadores do jogo), embaladas por uma vozinha fina di-



zendo "Toasty!" sempre que um dos lutadores acertava um gancho brutal.

A jogabilidade de MK é bem diferente em relação a Street Fighter. Existe um botão específico para defender, não existem muitas meias-luas, a maior parte dos golpes especiais é composta por combinações mais diversificadas de botões, o que torna MK mais fácil (sem a complexidade da meia-lua que muitos não eram capazes de fazer) e mais difícil ao mesmo tempo (uma vez que não havia padrão entre os golpes. Era muito mais difícil aprender a jogar com vários personagens).

O primeiro Mortal Kombat tinha poucos lutadores para escolher (apenas Scorpion, Sub-Zero, Sonia, Raiden, Johny Cage e Liu Kang), e gráficos bem ruins em relação a seus dois sucessores. Era um game mais lento e menos divertido. Se você não conhece Mortal Kombat, talvez deva começar direto pelo segundo game da série.

MK 2 (1993) melhorou o jogo em absolutamente todos os aspectos. Novos personagens, mais velocidade, golpes diferentes e muito, mas muito sangue fizeram desse game um total sucesso de vendas (ele ainda é o favorito de muita gente). Na verdade, a discussão sobre a violência nos videogames começou exatamente por causa de Mortal Kombat 2, mas a preocupação dos pais e da mídia não impediu as pessoas de jogarem nem a continuidade da franquia.

O terceiro Mortal Kombat lançado para Super Nintendo (1995) e sua releitura (Ultimate Mortal Kombat 3) são os favoritos de seu criador Ed Boon. Essa versão inclui vários personagens novos, assim como alguns antigos que não eram jogáveis (como Goro e Shao Khan). Além disso, um novo tipo de golpe para finalizar as lutas. Quando executava o Animality, o jogador transmutava para a forma animal do lutador para matar o oponente (em Ultimate MK3, era preciso executar uma manobra chamada "mercy", na qual o jogador cedia um pouco mais de energia para o adversário voltar à luta antes de poder fazer o Animality). Mortal Kombat não se tornou um dos títulos de maior sucesso do mundo à toa. É simplesmente imperdível mesmo em sua origem.





## Street Fighter Alpha 2

Capcom  
1996

A série Street Fighter Alpha (SF Zero, no Japão) é ambientada anos antes da original. Ela traz boa parte dos personagens clássicos (com visual) refeito e novos lutadores, além de alguns elementos de jogabilidade que inovaram o gameplay de luta. A lista de lutadores inclui os clássicos, Ryu, Ken, Dhalsin, Zangief, Chun Li, Sagat e M. Bison. Guile foi substituído por seu companheiro de exército Charlie (Nash, no Japão) e Akuma, que foi aprovado pelos fãs de SF, tornou-se personagem padrão. Completam a lista Gen, Adon e Birdie do primeiro Street Fighter (1987); Rose e Dan de SF Alpha; Guy, Rolento e Sodon (da série Final Fight); e a estreante Sakura.

A jogabilidade inova com a implantação da guarda aérea, dos contra-ataques e de uma nova barra tripla de especiais, a qual possibilita que o jogador decida o quanto do poder acumulado quer usar em cada super combo.

Street Fighter Alpha 2 inclui um sistema

de ataques especiais novo, o modo Custom Combo (semelhante aos Chain Combos de seu antecessor), no qual o jogador ativa uma espécie de super velocidade para golpes comuns e especiais. Em compensação, ao escolher esse modo, não é mais possível executar os super combos do personagem.

No modo single player, o jogador enfrenta uma série de oito lutas. Cada personagem tem um rival pessoal, que pode interromper uma das lutas comuns para desafiá-lo. Além disso, a última luta não é mais necessariamente contra M. Bison. Cada lutador tem sua sequência de batalhas finalizada por um personagem específico, relacionado à sua própria história.

A série Alpha tem uma jogabilidade macia e uma proposta nova, mais dinâmica que a original e Street Fighter Alpha 2 reforça essa intenção. O jogo foi muito bem aceito pelo público e acabou estabelecendo novos padrões para toda a franquia, que continua consolidada até hoje.



## Sunset Raiders

Konami  
1993

Ambientado no Velho Oeste americano, Sunset Riders é um jogo Run and Gun multiplayer estilo Shoot'em Up, no qual os jogadores controlam caçadores de recompensa em busca de bandidos procurados. Desenvolvido originalmente para os arcades em 1991, Sunset Riders traz quatro personagens diferentes. Steve e Billy são pistoleiros que têm um tiro único de força concentrada e mais rápido, enquanto Bob e Cormano usam espingardas que atiram várias balas ao mesmo tempo, cobrindo uma área maior, mas com menos potência e velocidade. Todos os personagens, incluindo jogadores e inimigos comuns, morrem com um único tiro. Os chefes das fases (que são os bandidos procurados vivos ou mortos dos cartazes de recompensa), em compensação, precisam de muitas balas para morrer.

O jogo oferece apenas dois tipos de power up. Um deles deixa o jogador carregar uma segunda arma para atirar e o outro torna os tiros mais rápidos e muda os disparos

para acionamento turbo, permitindo que o jogador permaneça atirando enquanto mantém o botão apertado.

Cada uma das 8 fases de Sunset Riders representa uma região dos EUA no fim do século XIX, desde a Costa Leste, nas primeiras fases, passando por uma aldeia indígena, até a Costa Oeste, quando o jogador enfrenta o inglês Sir Richard Rose na última fase.

O jogo sempre dá a recompensa (que entra na pontuação e pode dar vidas extras) do bandido para o jogador que tiver causado mais danos ao chefe e também inclui fases bônus (nas quais vence quem mata mais inimigos em uma tela em que os inimigos aparecem em curtos espaços de tempo, como aqueles patinhos de tiro ao alvo em parques de diversão americanos). Apesar da jogabilidade simples, Sunset Riders é divertido e pode ser bem difícil. O jogo não fornece itens que salvam a vida do jogador e não facilita para iniciantes. É ideal para um multiplayer competitivo.

## Super Ghouls'n Ghosts

Capcom  
1991

Terceiro jogo da série Ghosts'n Goblins, Super Ghouls'n Ghosts traz o cavaleiro Arthur mais uma vez na missão para salvar a princesa sequestrada por demônios.

Esse game tem uma característica que não apenas desiludiu muitos jogadores como fez vários deles desistirem de terminar o jogo. Depois de enfrentar todas as fases do jogo e chegar ao castelo de Sardius (Samael, no Japão), o jogador descobre que precisa de um artefato chamado "Goddess' Bracelet" para derrotar o último chefe. O problema é que a princesa escondeu esse bracelete no começo do jogo, por isso, Arthur tem que voltar para a primeira fase e refazer o caminho. Isso significa que para zerar o game, o jogador tem que jogar tudo duas vezes.

Arthur começa sua jornada apenas com uma armadura comum e sua lança, que ele atira infinitamente contra os inimigos. Existem outras armas coletáveis no jogo, como facas e machados, todas elas com trajetória, velocidade e força diferentes, mas pegar uma arma significa abrir mão da que está sendo usada. O jogo também oferece duas armaduras novas (uma verde e uma dourada) com poderes especiais, mas elas só aparecem de vez em quando, e se o jogador não tomar nenhum tipo de dano.

Super Ghouls'n Ghosts é muito difícil. Seus gráficos e áudio não são os melhores de SNES, mas o jogo vendeu mais de um milhão de cópias em seu lançamento, o que o torna um dos maiores sucessos da Capcom na época.



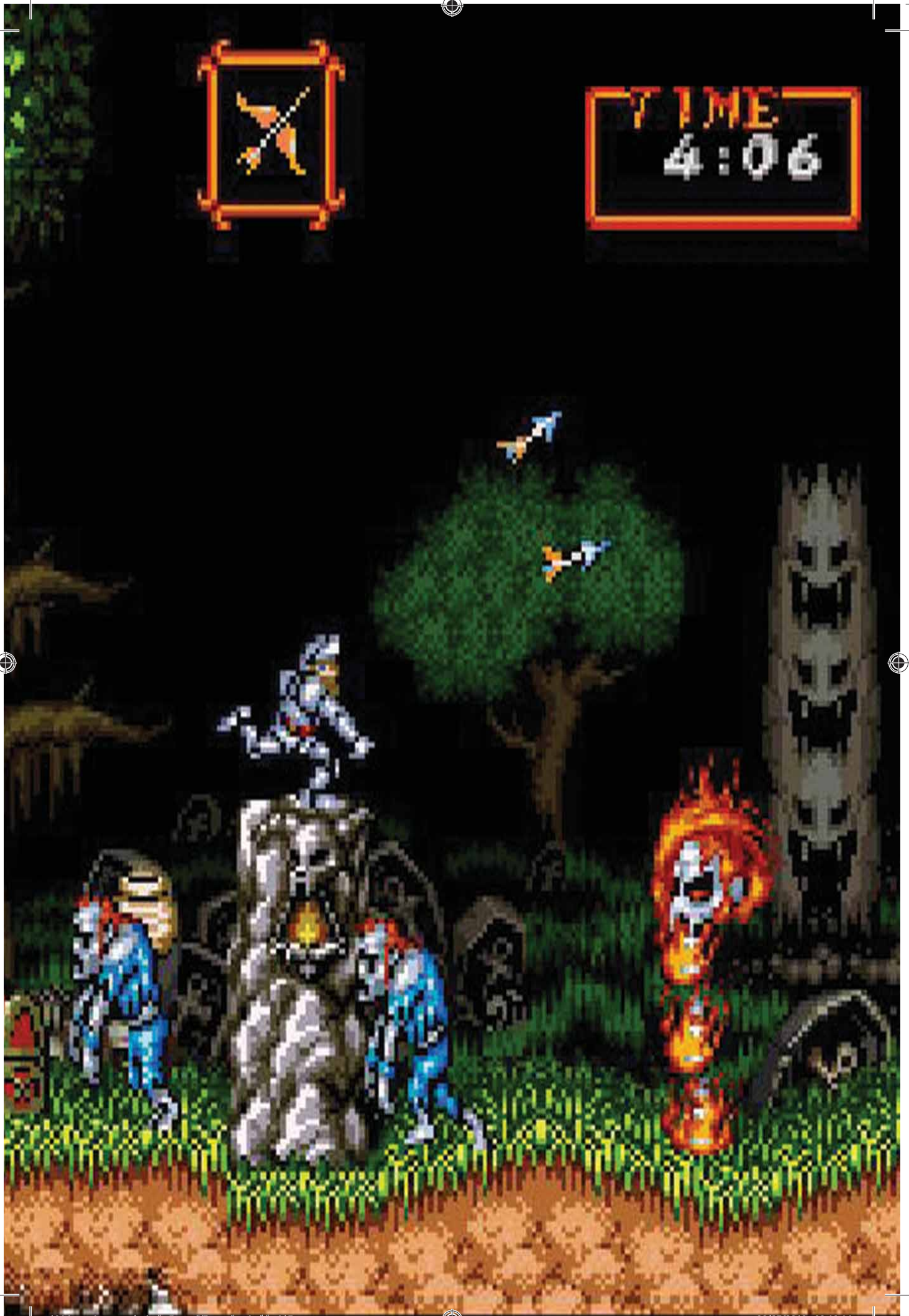
### Inesquecível

Quando sofre o primeiro dano, Sir Arthur perde a armadura e fica só com sua cueca de coração.





7 TIME  
4:06





## Zombies ate my Neighbors

---

Lucas Arts, Konami  
1993

---

Esse game não foi um grande sucesso quando lançado, e se tornou um clássico cult com o passar dos anos.

Inspirado em filmes B produzidos na década de 80, esse Run and Gun multiplayer traz os personagens Zeke e Julie com a missão de resgatar seus vizinhos de uma horda de monstros como mortos-vivos, alienígenas, vampiros e lobisomens.

São mais de 40 fases ambientadas em vários cenários diferentes, todas com o mesmo objetivo: encontrar e salvar um dos vizinhos antes que ele seja morto pelos monstros. Caso o jogador não seja rápido o suficiente, perderá uma de suas vidas.

O game tem inúmeros itens coletáveis, como pacotes de energia vital, chaves para abrir portas trancadas e pequenas poções, que podem ter efeitos como transformar o personagem escolhido em um monstro enorme.

Zombies ate my Neighbors é muito elogiado por seus gráficos coloridos e por sua trilha sonora, que ambienta bem o jogo como em um filme de terror.



## The Mask

---

Virgin, Black Pearl  
1995

---

Baseado no filme de mesmo nome lançado em 1994, The Mask tem como personagem principal o bancário Stanley Ipkiss, que encontra uma máscara que lhe confere poderes estranhos.

No game, o jogador passa por vários cenários do filme, como o prédio de Ipkiss, o banco, o parque da cidade, a prisão e a boate Coco Bongo, enfrentando inimigos genéricos e personagens marcantes do filme, como Mrs. Peenman, a vizinha ranzinza de Stanley.

A jogabilidade inclui vários elementos divertidos que estão presentes originalmente no filme, como a marretada e a minúscula buzina que faz um estrago inacreditável.

The Mask não foi um jogo de sucesso devido especialmente ao seu nível de dificuldade desregulado. O game é muito difícil de terminar, mesmo quando é selecionado o modo Easy. Apesar de ter apenas sete fases, por ser tão difícil, o jogo peca por não apresentar nenhum sistema de save game ou password, o que obriga o jogador a ir até o final em um único gameplay.



## Turn and Burn: No-Fly Zone

Absolute  
Entertainment  
1994

A continuação de "Turn and Burn: The F-14 Dogfight Simulator" (Gameboy, 1992) é certamente um dos games mais diferentes, e talvez um dos mais desconhecidos de SNES. Turn and Burn simula missões em aviões de caça, nas quais o objetivo é abater as aeronaves ou pequenas bases do inimigo em ilhas isoladas e retornar ao porta-aviões antes que o combustível e a munição acabem.

O game é praticamente todo em primeira pessoa (só se pode ver o piloto da sua própria nave em algumas cutscenes ou se o jogador olhar para trás durante o voo). Na tela, aparece o painel de comando, as opções de mísseis diferentes, altitude, combustível, velocidade, potência usada do motor e outros elementos de voo. Além disso, é possível navegar pelo radar para localizar e chegar mais rápido até os caças inimigos. Aumentar o uso da potência do motor acelera o avião, mas também gasta combustível. Algumas missões mais longas disponibilizam um avião tanque para

abastecer sua aeronave.

Em todas as fases de Turn and Burn, o jogador precisa decolar para começar e pousar o avião no final. É aí que entra o grande perigo. O pouso é o momento de maior tensão no game, já que qualquer erro é fatal e não existem checkpoints para ajudar. É claro que depois de algumas fases, pousar vai se tornando uma ação mais natural, mas em alguns níveis mais adiantados do game, o jogador é obrigado a pousar mais de uma vez no porta-aviões para recarregar seus mísseis.

Turn and Burn é um jogo muito difícil. Controlar o avião e destruir os inimigos não é tão complicado de entender, já que a jogabilidade não é tão complexa nesse caso. Na verdade, esse é o menor dos muitos problemas de adaptação de um iniciante, mas vale a pena ter paciência e insistir no jogo. Turn and Burn é bem realista e tem gráficos ótimos se considerarmos as limitações de hardware do Super Nintendo.



## Donald in Maui Mallard

---

Disney Interactive, Eurocom  
1995

---

Esse jogo traz Donald em um papel totalmente diferente do esperado em jogo de plataforma. Ele é Maui Mallard, um detetive que se autodenomina Cold Shadow quando se veste de ninja para lutar. Curiosamente, nos EUA, o nome do pato da Disney foi omitido do título, que foi distribuído como "Maui Mallard in Cold Shadow".

A jogabilidade varia entre Mallard (que quer dizer "marreco") com sua pistola e ataques de longo alcance, e Cold Shadow com seu bastão e ataques corpo-a-corpo. O bastão também aumenta a capacidade de exploração do jogador, permitindo que ele escale paredes estreitas ou se balance. Para conseguir passwords, o jogador precisa passar por uma fase bônus em que deve subir na tela e disparar todos os fogos de artifício, o que pode dificultar o progresso. As fases são subdivididas em várias partes, cheias de inimigos que vão de insetos a outros patos ninja.

No geral, é um jogo diferente da Disney, com mais ação e dificuldade que o comum, o que torna muito divertido.



## Battletoads

---

Tradewest, Rare  
1993

---

Qualquer pessoa que teve um Nintendinho se lembra de Battletoads, o jogo estilo Beat'em Up com sapos lutadores. Até hoje, esse game de 8 bits é lembrado como um dos mais difíceis de todos os tempos. Battletoads in Battlemaniacs nada mais é que o sucessor dessa série nos 16 bits do Super Nintendo.

O jogo pode ser single ou multiplayer e os sapos disponíveis são Pimple e Rash, já que Zitz foi sequestrado junto com a filha de um executivo importante da Psicone Corporation. Pimple e Rash precisam resgatá-los da Dark Queen.

Não existe muita diferença de jogabilidade entre os dois. O que pode mudar é a forma que seus pés e mãos tomam no combo final, que sempre modifica os golpes dos sapos para a pancada clássica da série com jeito de cartoon: o soco se transforma em uma marretada ou bigornada, a cabeçada em chifres enormes e assim por diante.

Battletoads é um jogo difícil, talvez não tanto quanto a versão de 8 bits, mas certamente desafiador para os padrões dos Beat'em Ups de Super Nintendo.





## Art of Fighting

SNK, Takara  
1992

Como a maioria dos jogos de luta da década de 90, Art of Fighting tem muitos elementos de Street Fighter II, grande sucesso da Capcom lançado em 1991. A trilogia Art of Fighting foi a segunda franquia de luta lançada pela SNK, depois de Fatal Fury e o primeiro game feito pelo designer Shinkiro, que foi responsável pelos aclamados games de The King of Fighters e Metal Slug.

Art of Fighting tem o mesmo modelo de jogabilidade de Fatal Fury, com socos, chutes e golpes especiais diferentes para cada personagem. Os únicos que têm um perfil parecido são Ryo Sakazaki e Robert Garcia, os dois especialistas em Karatê (protagonistas no modo história, lembram muito o estilo de Ryu e Ken, de Street Fighter). O objetivo do jogo é derrotar os inimigos para resgatar Yuri Sakazaki, irmã de Ryo que foi sequestrada (e torna-se jogável em outros títulos).

Graficamente, o primeiro jogo peca um pouco em vários aspectos, com algumas

animações estranhas na movimentação (Robert andava com as pernas sempre grudadas, em pulinhos, parecia estar disputando uma corrida de saco). A jogabilidade é um pouco dura, os personagens não têm muita leveza, mas o jogo traz alguns elementos novos que fazem o gameplay valer a pena. A barra "Spirit Gauge" limitava os golpes especiais. Ela podia ser carregada pelo jogador ou enfraquecida pelo inimigo com provocações. Alguns golpes se tornaram inesquecíveis, como o especial Haoh Sho Ko Ken, uma bola de energia do tamanho de uma pessoa atirada contra o inimigo. Era um dos mais divertidos de acertar e podia ter efeitos (terminar a luta contra King com esse golpe, por exemplo, arrancava a blusa dela). Apesar das semelhanças fortes com Street Fighter, Art of Fighting tem seu mérito e vale a pena, especialmente para quem quiser conhecer a origem de um dos jogos base que inspiraram a criação da série The King of Fighters.

## X-men: Mutant Apocalypse

Marvel, Capcom  
1994

Nesse Beat'em Up baseado nos quadrinhos e na série animada dos X-men, o jogador controla um time reduzido de mutantes do Professor Xavier.

Wolverine, Ciclope, Gambit, Fera e Psylocke são os personagens jogáveis. Cada um deles tem um número de vidas inicial que é próprio e intransferível. Caso o jogador morra o máximo possível com um personagem, este ficará indisponível. Os cinco mutantes do jogo têm características bem diferentes, o que torna o gameplay de todos eles bem distinto um do outro.

O objetivo do game é resgatar os mutantes que foram sequestrados e levados para as ilhas de Genosha. No começo do jogo, cada mutante tem uma missão própria para cumprir, o que pode ser feito em qualquer ordem. Perder todas as vidas de um personagem nesta parte inicial do jogo causará um Game Over.

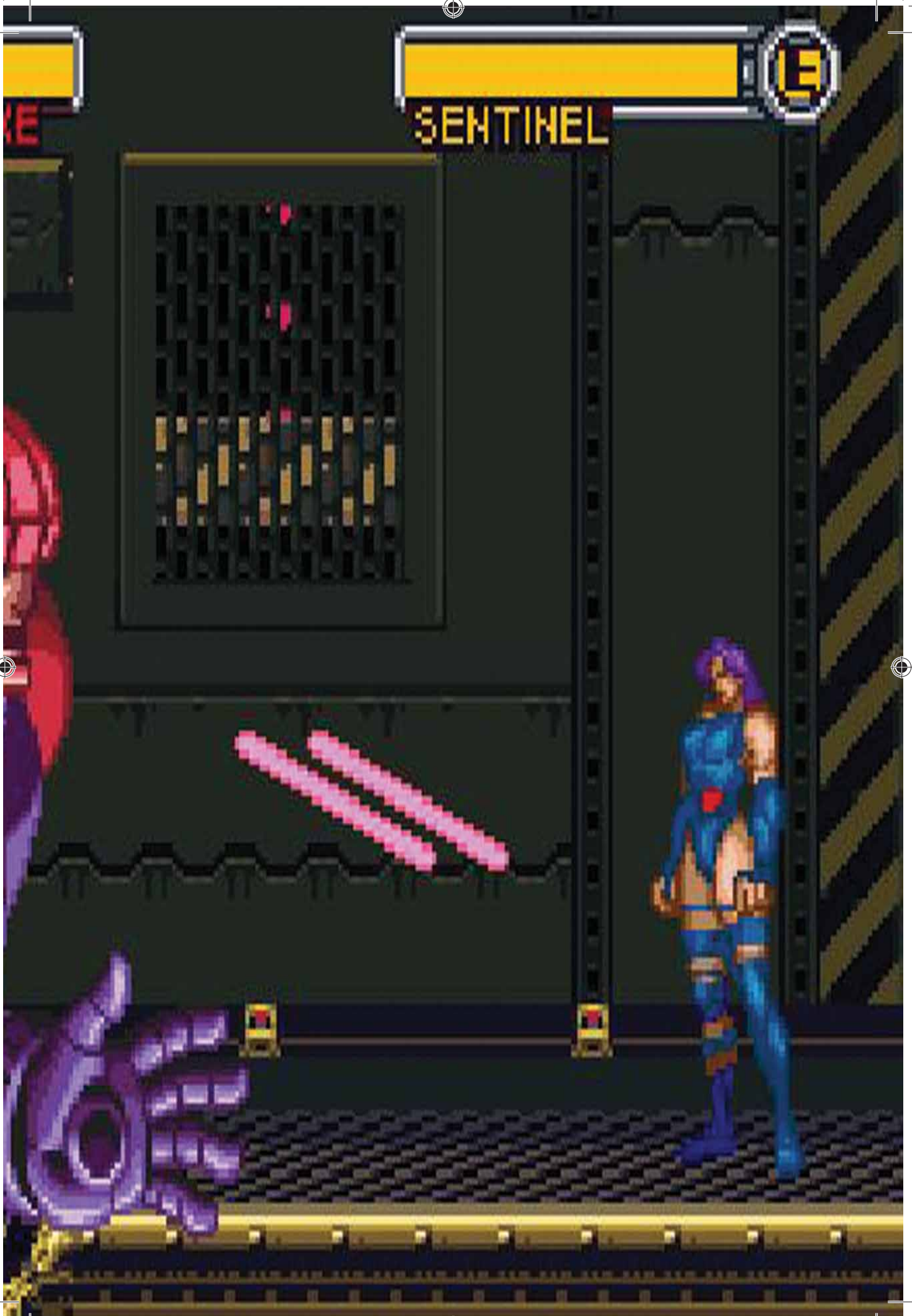
Depois de cumpridas as missões iniciais, haverá uma série de fases novas sem que haja especificação do mutante a ser utilizado, ficando a cargo do jogador decidir com quem quer jogar. Cada uma dessas fases tem vilões da série para serem derrotados, tais como Ômega Red, Juggernaut, Exodus e Magneto.

X-men: Mutant Apocalypse é um jogo relativamente curto (jogadores experientes talvez nem precisem dos passwords), mas bastante divertido. Só não é impecável porque falta um modo multiplayer.

### Inesquecível

Na última fase é possível escolher seu X-men favorito para a difícil batalha final contra Magneto.





MUI TO OBRI GADO,  
MARI O!

MAS NOSSA PRI NCESA ESTÁ  
EM OUTRO CASTELO!



Depois dessas duas páginas está o Bowser deste Super Mario Bros. Um game que não se enquadra em nenhuma classificação feita ao longo de todo o livro. Um clássico de Super Nintendo diferente de qualquer game, absolutamente inesquecível e especial por algumas razões que explicarei assim que você for para o próximo castelo.

Não se assuste, existe uma justificativa plausível para que o jogo de número 101 desse livro seja esse. Apesar de não ser exatamente um game comum, com aventuras, saltos, tiros, pancadas ou velocidade, Mario Paint sintetiza bem o espírito da Nintendo enquanto empresa e sua conduta nesses anos de 8 e 16 bits.

Na realidade, Hiroshi Yamauchi, o dono e presidente da Nintendo entre 1950 e 2002, acreditava que o futuro dos consoles caseiros era funcionar como um computador integrado a uma rede, na qual seria possível ter acesso a notícias, novidades do mercado de ações, além de conteúdo para download e a possibilidade de jogar online. Guiada por Yamauchi, a Big N tentou transformar seus consoles em verdadeiras centrais de entretenimento familiar (daí o nome de seu primeiro console: Famicom, que é uma contração de Family Computer). A empresa japonesa criou uma ferramenta em 1988, para o Famicom (nunca foi lançada para sua versão ocidental, o NES), que adiantava conceitos muito bem sucedidos atualmente. O “Famicom Modem” dava acesso a uma rede com dicas, cheats, piadas, notícias esportivas, downloads, enfim, algo semelhante ao que temos visto nas redes da Microsoft (Xbox Live), da Sony (PSN) e no Wii Channels da própria Nintendo. O Super Famicom também ganhou um periférico semelhante, o “Satellaview”, mostrando que o fracasso do “Famicom Modem” não desanimou a empresa japonesa. Fazer um jogo para Super Nintendo que vinha com mouse, como é o caso de Mario Paint, não deixa de ser mais um indício dessa vontade da Big N.

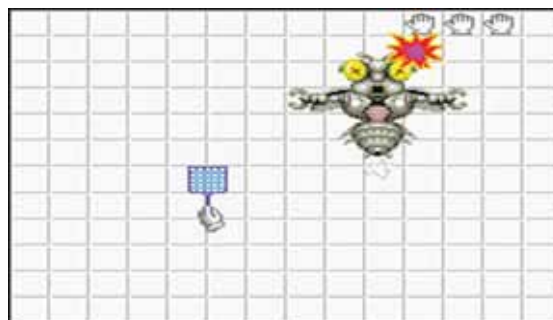
Além disso, a Nintendo jamais desenvolveu um jogo que fosse excessivamente violento e não admitia sangue em vários games. A

JOGO

MARIO



© 1992



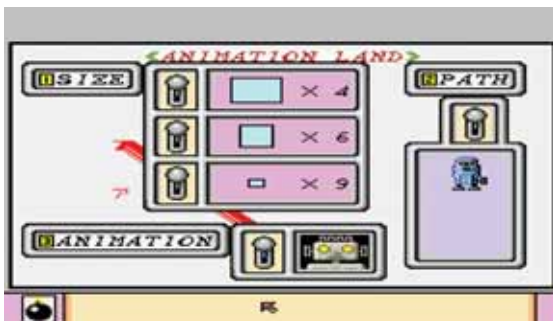


Nº 101

# MARIO PAINT™



## Nintendo



empresa sempre quis investir em jogos educativos. “Mario Teaches Typing” e “Mario’s Early Years!” foram apenas alguns dos títulos com esse viés lançados pela empresa japonesa para várias plataformas. A ideia de pôr o personagem mais notável da Nintendo novamente em um jogo que não tem nada a ver com as tradicionais plataformas veio de Shigeru Myamoto. O trabalho de desenhar, animar e colorir sprites e backgrounds para construir os games era uma das atividades mais prazerosas para a equipe. Por que não levar isso para o público?

Mario Paint é um jogo cujo perfil está totalmente ligado ao entretenimento educativo. Com objetivos simples, sem tempo, sem vidas e sem pressão (a não ser no minigame “Coffee Break”, no qual uma mãozinha com um mata-moscas precisa acabar com vários insetos). Mario Paint permite que o jogador crie desenhos livremente ou pixel a pixel e que produza pequenas animações em loop. O jogo também permite colorir desenhos pré-feitos, como o inspirado na imagem de capa de Super Mario World. Além disso, Mario Paint conta com um modo de composição musical que usa efeitos sonoros engraçados (existem muitos vídeos na internet de pessoas que montaram verdadeiros clássicos com o composer de Mario Paint, como Bohemian Rhapsody, do Queen).

Mario Paint foi escolhido como Jogo nº 101 por ser novo e completamente diferente de tudo que foi feito para SNES. O sucesso desse game marca o começo de um processo iniciado pela Nintendo, que influenciou o mercado de videogames plantando algumas sementes que culminaram em conceitos fortes atualmente. Interatividade, inovação, games como arte e educação.



# Considerações Finais e agradecimentos



A parte mais difícil do trabalho não foi escrever, reescrever, editar, planejar graficamente ou pensar nas imagens e cores que integram este livro, afinal, a formação que a Unesp me ofereceu ao longo dos últimos anos tornou-me capaz de executar projetos como esse e, por isso, a ela e seu corpo docente sou grata. A maior dificuldade na produção do livro não tem relação direta com a capacidade jornalística. Como gamer convicta, sofri verdadeiramente ao ter que excluir vários títulos queridos desta seleção que você acabou de ler. Também enquanto jogadora, compreendo a frustração que sentimos quando não encontramos um jogo especial em seleções como esta, mas o lado jornalista falou mais alto. Era preciso restringir para tornar o livro possível.

À minha orientadora, Maria Cristina Gobbi, agradeço imensamente por permitir que eu pudesse realizar esse trabalho de conclusão de curso e por ter me dado a liberdade para criar o projeto da maneira que eu sempre quis.

Agradecimentos especiais a Leonardo Mendonça Figueiredo, meu eterno player 2 (ou player 1, quando era na casa dele), que ajudou muito com as imagens de jogos multiplayer e fez a revisão toda pacientemente; Moacyr Alvez, presidente da ACI Games pela colaboração com o prefácio do livro e a João Coscelli, repórter do jornal Estado de São Paulo que viabilizou a descrição e ambientação dos games de RPG da série Final Fantasy, os quais me envergonho de nunca ter terminado.

Inevitavelmente tenho que expor minha gratidão aos meus pais por todo o amor do mundo e por terem viabilizado minha formação no ensino superior. Por fim, agradeço ao meu irmão mais velho, que, mesmo sem querer, acabou me ensinando a viver e amar o mundo dos jogos eletrônicos.



MARIO  
7072950

● x99

WORLD  
9-1

TIME

GAME OVER

YOU'RE A SUPER PLAYER!  
WE HOPE WE'LL  
SEE YOU AGAIN.  
MARIO AND STAFF.

