OLD! GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

E MUITO MAIS DA CULTURA RETRÔ!

CORINGA · PAC-MAN
DIE HARD ARCADE
ULTIMATE PLAY THE GAME
GEX · EARTHBOND
LIGHT PHASER

EARTHWORM JIM

PERSONAGENS, CHEFÕES NOJENTOS, BASTIDORES DA PRODUÇÃO E TODAS AS ATRAÇÕES DE UM DOS JOGOS MAIS BIZARROS DOS VIDEOGAMES

SUMÁRIO

EARTHWORM JIM 04
PAC-MAN 16
CORINGA 20
DIE HARD ARCADE 26
EARTHBOUND 32
ULTIMATE PLAY THE GAME 38
LIGHT PHASER 44
GEX 50

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS PARA EDITORA EUROPA

Rua Alvarenga, 1416. CEP 05509-003. São Paulo/SP.
São Paulo (11) 3038-5050
sac@europanet.com.br / www.europanet.com.br
Diretor executivo: Luiz Siqueira
Diretor editorial: Roberto Araújo
Editor: Humberto Martinez
Editor de arte: Alexandre Dias (Nani)
Textos: Paulo Ferreira **Revisor:** Jhonata Almeida

OLD!Gamer: Livro #5: Earthworm Jim
São Paulo: Editora Europa, 2021
ISBN: 978-65-5884-226-2

Atendimento ao leitor:
Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
Comercial: Paula Hanne (paula@europanet.com.br)
Promoção: Aida Lima (aida@europanet.com.br)
Impressão e Acabamento: Bueno Gráfica

AO LEITOR

MINHOCA 16-BIT

Diversos sucessos nasceram na era 16-bit, com o Mega Drive e o Super Nintendo lutando jogo a jogo pelo domínio do mercado. Uma das obras que mais fez sucesso nas duas plataformas foi *Eartworm Jim*, um game de ação protagonizado por uma minhoca malandra. É um barato descobrir como esse clássico foi feito e entender a capacidade técnica por trás de um jogo feito para exaltar o bizarro e a nojeira.

O passeio pela história dos videogames leva a diversos outros lugares curiosos. Descubra como *Die Hard Arcade* salvou a Sega de um baita prejuízo com placas de arcade caras que ficariam estocadas, sem uso. No campo do estudo de personagens, conheça a jornada e a evolução de Pac-Man e de Coringa. Esta edição mostra também como o estúdio Ultimate Play the Game fez sucesso antes de se transformar na famosa Rare e lista todos os jogos da pistola Light Phaser.

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

DOSSIÊ

EARTHWORM JIM

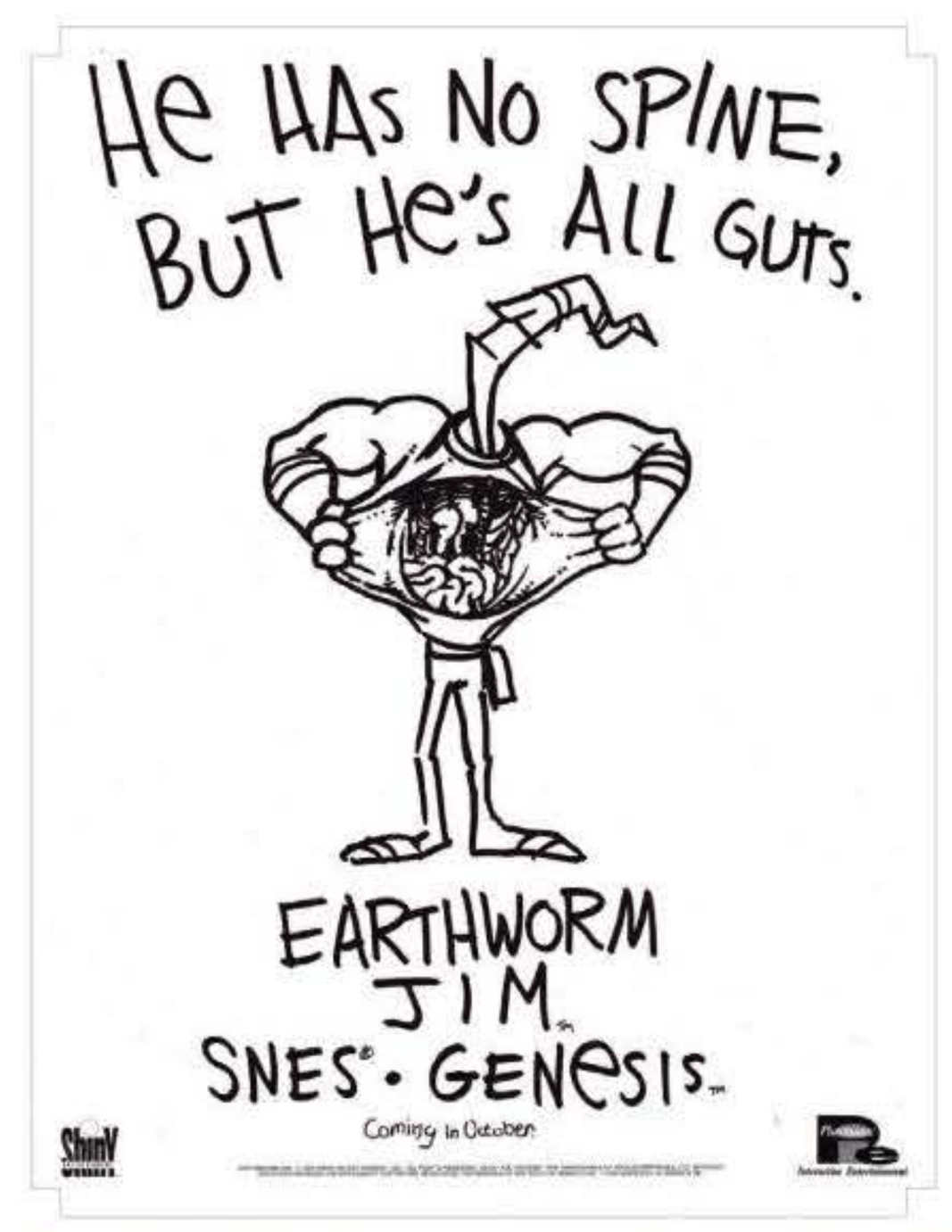
DAS ENTRANHAS DA CULTURA DE ANIMAÇÕES NOJENTAS DA DÉCADA DE 1990 NASCEU UMA MINHOCA COM SUPERPODERES, UM DEDO NERVOSO NO GATILHO E MUITA ATITUDE

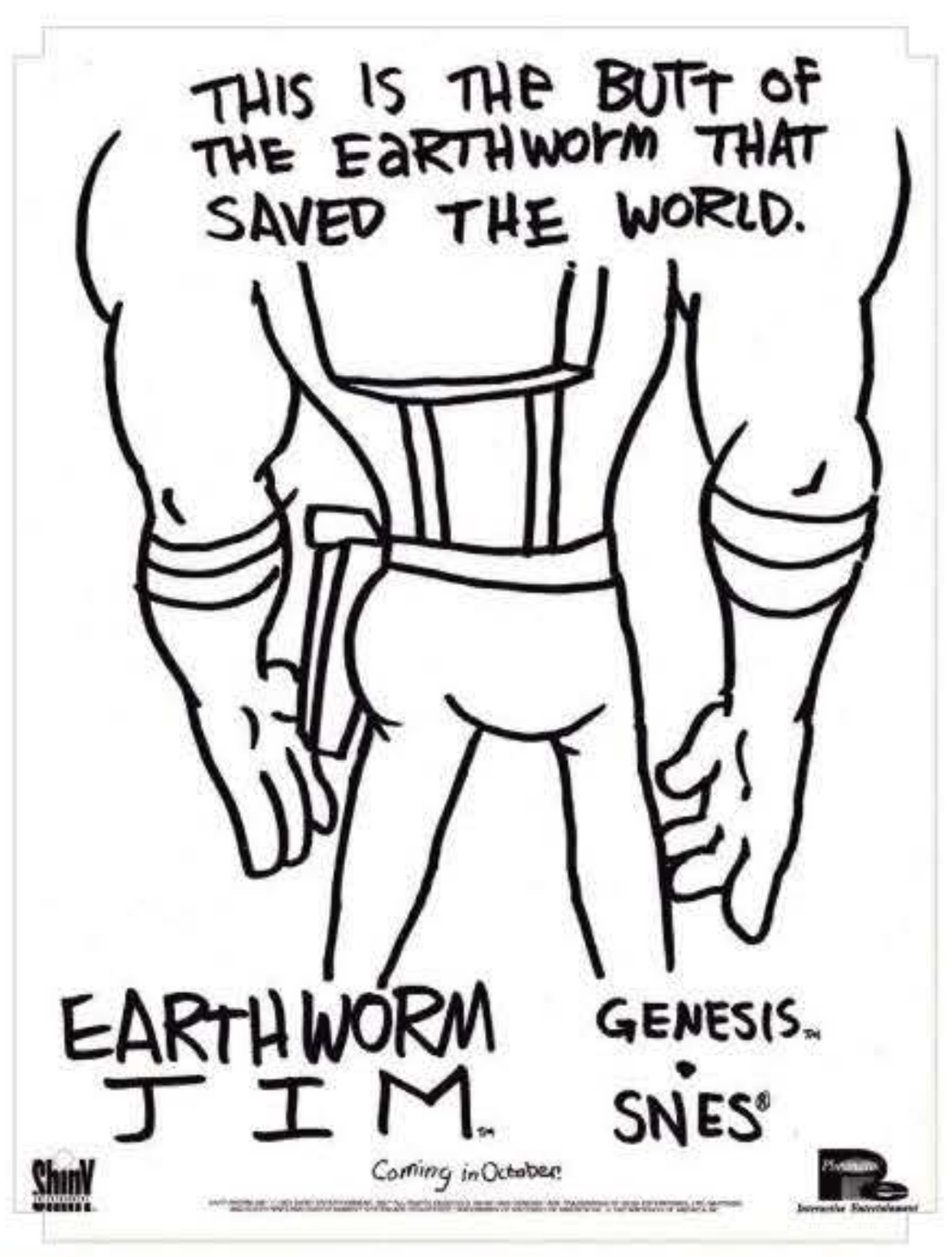
Os anos 1990 foram generosos com os desenhos animados. Entre tantos clássicos que nasciam, havia espaço até para a esquisitice, com desenhos como *Ren & Stimpy*, *Beavis & Butthead* e *A Vida Moderna de Rocko* apelando para o nojento e o bizarro para se destacarem. Não demorou para esse conceito impactar também os videogames, com *Earthworm Jim* sendo um dos pioneiros do humor sem noção como atração de uma nova aventura.

A jornada para a criação da minhoca guerreira, porém, começou lá atrás, em 1982, quando o desenvolvedor David Perry dava seus primeiros passos como programador na Irlanda do Norte, aos 15 anos. Três anos depois, Perry se mudou para Londres para trabalhar na Microgen, adquiriu experiência e se mudou para os Estados Unidos, onde atuou na Virgin Games desenvolvendo títulos como *Terminator* e *Alladin*.

FICHA TÉCNICA

ESTÚDIO: SHINY ENTERTAINMENT, INC.
PRODUTORA: PLAYMATES INTERACTIVE
GÊNERO: AÇÃO, PLATAFORMA
PLATAFORMA: MEGA DRIVE
LANÇAMENTO: 1994





As publicidades do jogo para seu lançamento no SNES apelavam para trocadilhos e todo tipo de piada "de tiozão" que fizeram *Earthworm Jim* ser um sucesso e virar um clássico do Mega Drive

Em 1993, quando já tinha feito seu nome na indústria, Perry fundou seu estúdio, a Shiny Entertainment. O primeiro contrato foi feito com a Playmates Interactive, cuja repartição de brinquedos possuía a licença dos bonecos das *Tartarugas Mutantes Ninjas* e queria uma nova propriedade nos moldes das tartarugas e de *Sonic*, que faziam muito sucesso na época. Foi então que David Perry descobriu os designs de *Earthworm Jim* criados por Doug TenNapel, animador que havia trabalhado em games como *Jurassic Park* (Mega Drive) e *The Jungle Book* (Mega Drive e SNES). David logo percebeu o potencial do personagem e fechou um acordo com TenNapel para usá-lo em um jogo.

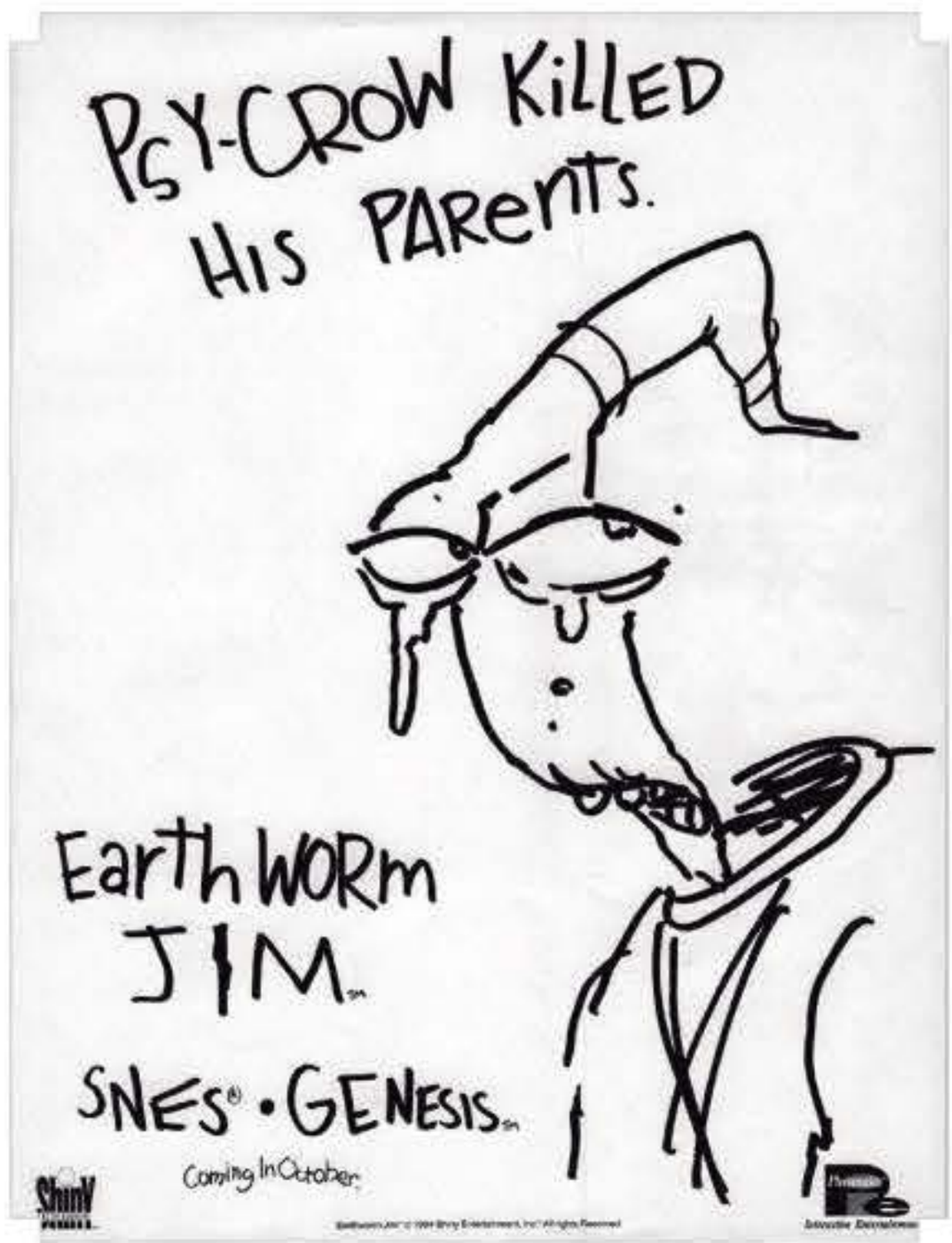
Perry e TenNapel trabalharam bem próximos na criação do jogo. TenNapel ajudou no design, com ideias para a criação de níveis e até dublou o protagonista. As mecânicas e outros personagens ficaram a cargo de Perry e os outros programadores. A produção incorporou diversas inspirações de animações famosas, além de ironizar os clichês dos jogos da época – o objetivo de Jim, por exemplo, é resgatar a Princess-What's-Her-Name, uma paródia das personagens femininas que só serviam para serem salvas.

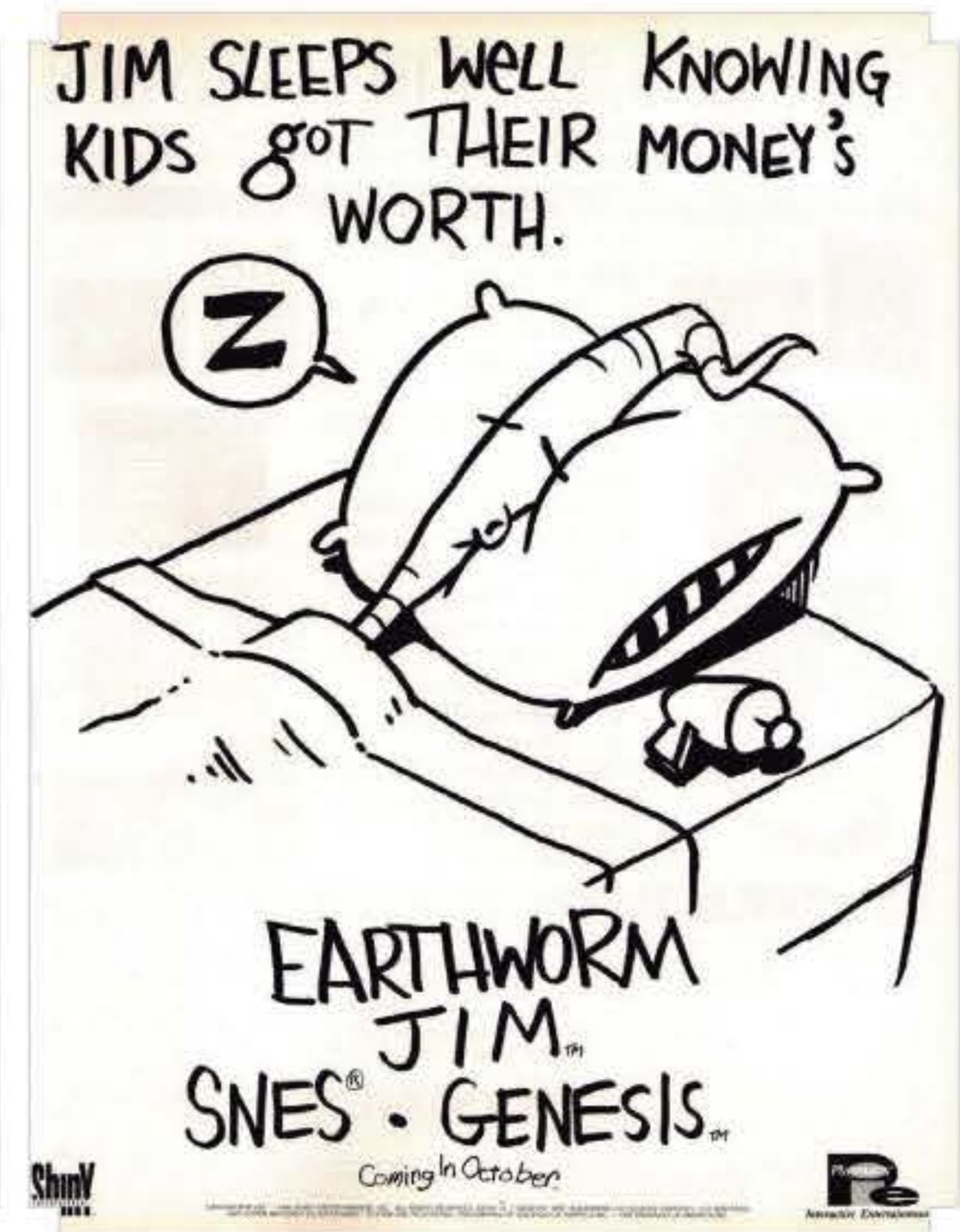
PRINCESS WHAT'S-HER-NAME

Salvar a princesa é um clichê usado de forma consciente e debochada no jogo. Não existe um motivo claro ou altruísta pelo qual Jim deve salvá-la, a não ser por ele ter que ser um herói. What's-Her-Name não tem nem mesmo um nome de verdade (traduzindo de forma livre seria "Princesa Qual-é-o-Nome-Dela").

DO LIXO AO LUXO

Como é de se esperar, a primeira fase de *Earthworm Jim* ocorre no lugar mais sujo e bagunçado possível: um lixão. De acordo com o manual, Jim é apenas uma minhoca que, dia após dia, tenta escapar de virar comida de corvos. Enquanto isso, no espaço, Psy-Crow persegue uma nave renegada, cujo piloto roubou um supertraje espacial indestrutível. Quando a nave é destruída em uma batalha, o traje cai na terra, bem na frente de Jim. A minhoca entra na roupa tecnológica e descobre que pode controlá-la para viver como um ser bípede. Usando a pistola blaster que encontra no coldre do traje, Jim desintegra o corvo que havia tentado comê-lo mais cedo.





Além de fazer referência ao Batman (como se ele tivesse a mesma história trágica de origem que o herói da DC), as ousadas publicidades também garantiam a qualidade do game de forma definitiva

O DESIGN DE JIM É CRIAÇÃO DE DOUG TENNAPEL, UM ANIMADOR DO GAME DE JURASSIC PARK

PSY-CROW
Um vilão recorrente no jogo, Psy-Crow está caçando Earthworm Jim por conta do traje especial que deu mobilidade e poderes ao protagonista melequento. Dessa forma, entre uma fase e outra, ele aparece voando pelo campo de asteroides e deve ser deixado comendo poeira para que não ultrapasse o herói e consiga retomar o uniforme especial.

Jim escuta Psy-Crow conversar com a Rainha Slug For A Butt, avisando que está próximo de recuperar o traje – que, aparentemente, a deixaria mais bonita do que sua irmã, a encarceirada Princesa What's-Her-Name. A minhoca então decide encontrar e salvar essa tal princesa, enquanto foge Psy-Crow com sua nova armadura e os poderes que ela contém. É aí que começa a jornada de Jim para escapar do lixão, lutando contra corvos, cachorros raivosos e o dono do ferro-velho, Chuck.

Ao navegar pela bagunça do lixão, o jogador deve aprender a usar as habilidades de Jim para superar os desafios do lugar. Além do pulo padrão, o protagonista pode planar por alguns segundos ao segurar o botão de pulo, com a minhoca agindo como uma hélice para manter o traje flutuando. Para atacar, Jim usa a pistola laser com munição limitada – é possível encontrar munição no ambiente, ou esperar MUITO até ela recarregar algumas balas sozinha. No outro tipo de ataque, a minhoca faz o traje usá-la como

QUEEN SLUG-FOR-A-BUTT
A principal vilã é irmã (não tão) gêmea da Princesa What's-Her-Name. Era ideia dela usar o traje roubado por Earthworm Jim para conquistar o universo, por isso ela não poupa esforços e envia todos os seus capangas possíveis para recuperar a roupa – na esperança de que, de alguma forma, ela vai conseguir caber no esbelto uniforme.

chicote para acertar os inimigos – e inclusive deve derrubar uma geladeira para fazer uma vaca voar no tutorial desse golpe. Ocasionalmente, é possível encontrar Mega Plasma, que permite dar um disparo extremamente forte com o blaster, dizimando qualquer coisa no caminho de Jim com um só tiro.

Jim pode quicar nos pneus largados no lixão, pendurar-se em beiradas para subir em locais mais altos e até escalar em locais específicos. Ele também pode se pendurar em correntes para atravessar locais perigosos e evitar inimigos ou perigos ambientais. Em certas partes, é possível usar carretilhas para fazer tirolesa e atravessar rapidamente de um lado para outro, ou se balançar em pontos do cenário usando a cabeça de Jim como um gancho de escalada.

CHUCK

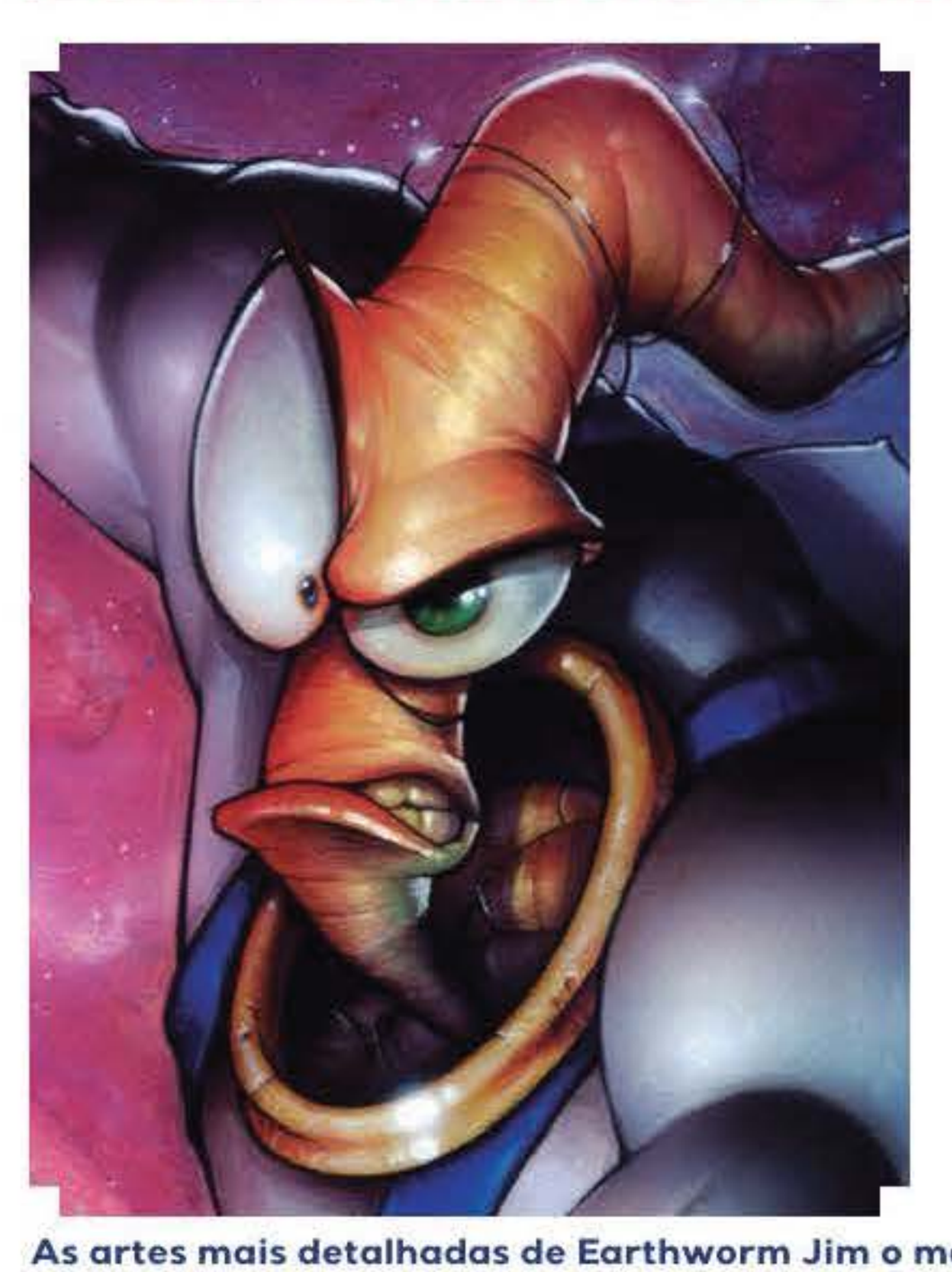
Dono do ferro-velho, Chuck não tem nenhum motivo em particular para querer destruir Jim, mas ele tenta mesmo assim. Talvez ele sinta que sua posição de poder (sentado em seu guincho) esteja ameaçada pelas novas habilidades do herói. Ou talvez algo que ele comeu não fez bem para seu humor – isso explicaria por que ele vomita tantos peixes ao ser acertado.

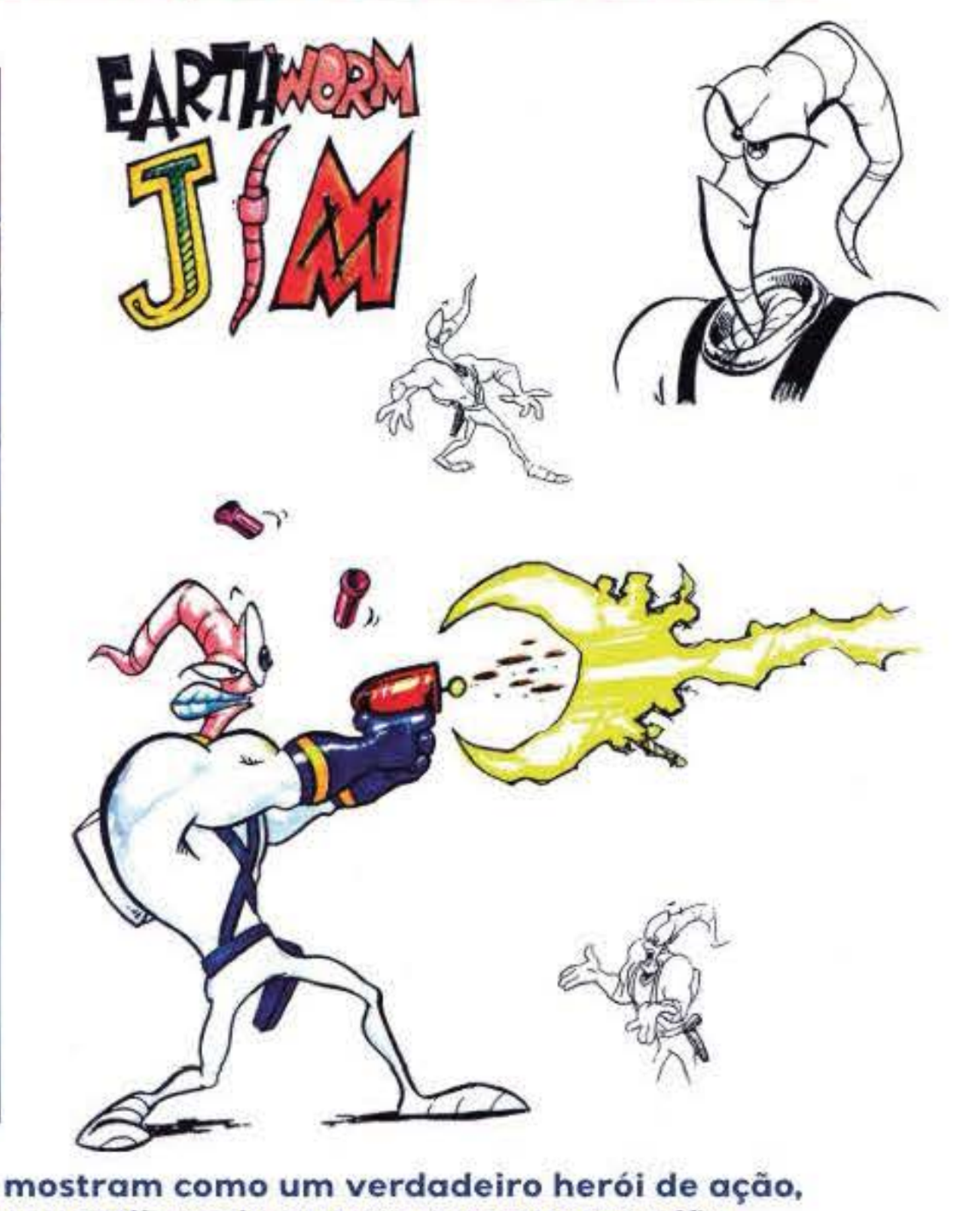
MEIO JOGO, MEIO DESENHO

Todas as ações de Jim e de seus inimigos são resultados de animações sublimes. Apenas ficando parado é possível notar a quantidade de detalhes inseridos no jogo, já que a minhoca protagonista tem quase uma dezena de animações para fazer quando você larga o controle. Jim brinca com seu blaster, dispara contra seu próprio rosto acidentalmente, erra um malabarismo com a arma... Ele até canta ópera ou faz o traje pular corda (usando seu corpo de minhoca como corda).

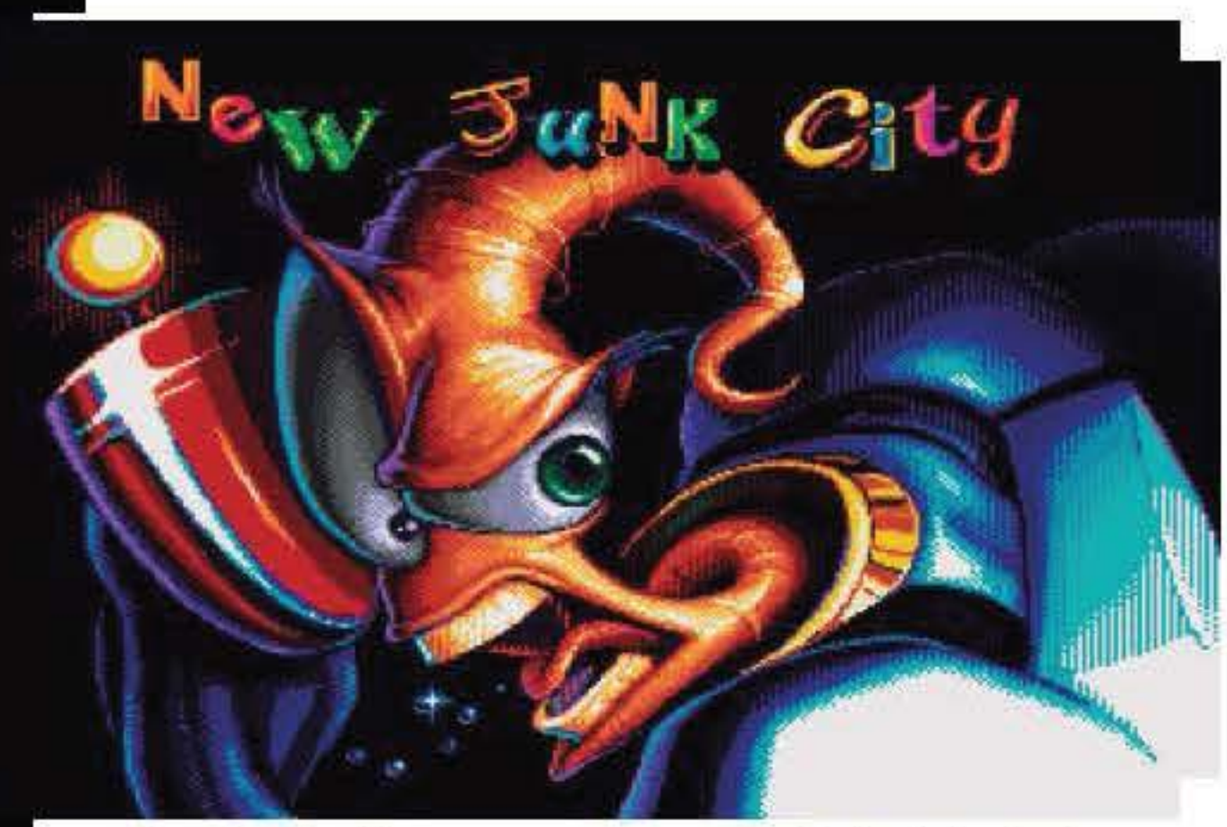
Ataques de inimigos também podem render animações únicas. Corvos, por exemplo, podem segurar Jim pela cabeça e ficar puxando-o para fora do traje espacial de maneira cômica. Ao se pendurar em correntes, os cachorros vão tentar pular e mordê-lo

PARA SER COMO UM DESENHO EM FORMA DE JOGO, EARTHWORM JIM USA ANIMAÇÕES EXPRESSIVAS

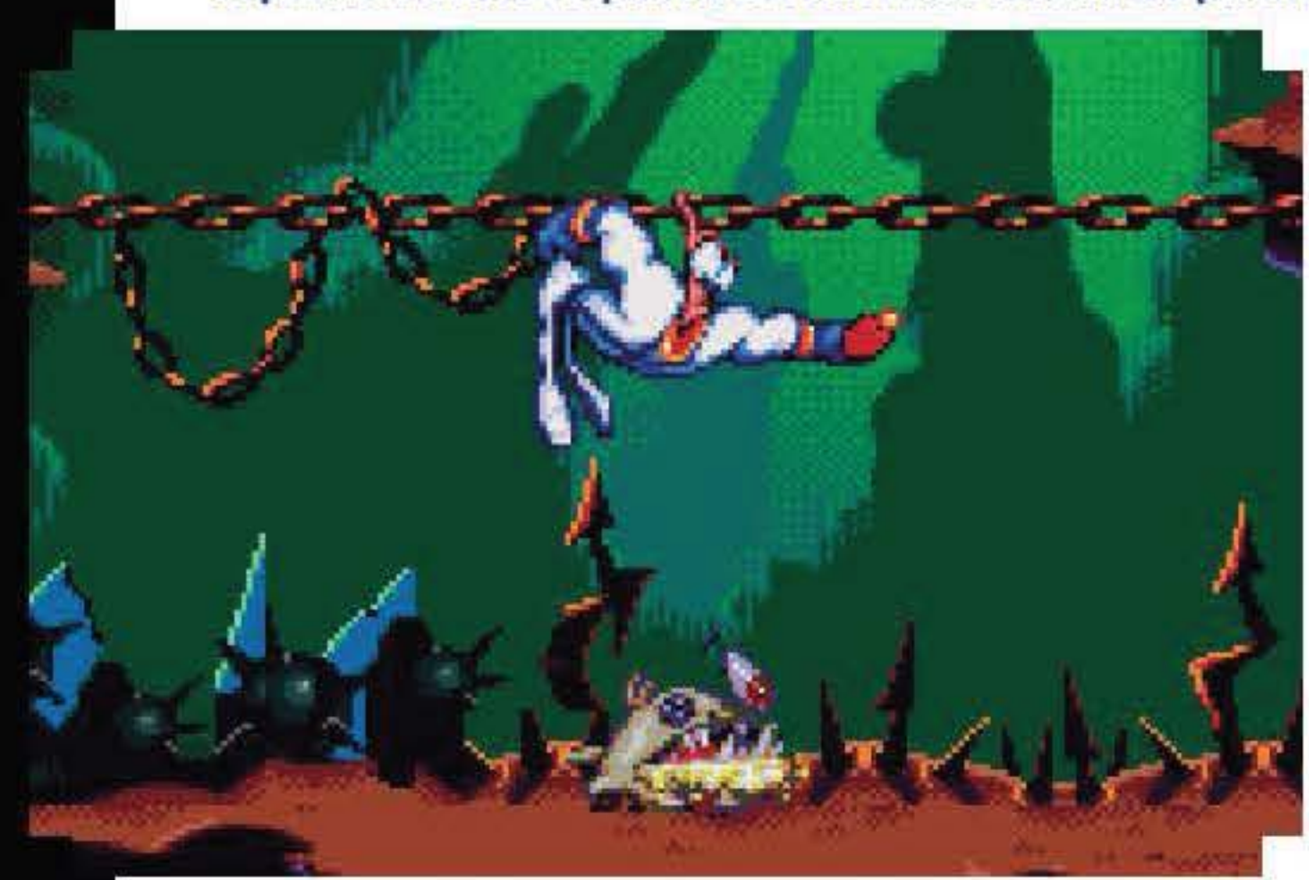




As artes mais detalhadas de Earthworm Jim o mostram como um verdadeiro herói de ação, mas os esboços originais deixam transparecer seu estilo mais cartunesco e engraçadão



A primeira fase se passa em um lixão lotado de pneus que podem ser usados como pula-pula



Ao se pendurar nas correntes, é bom puxar a bunda para cima e evitar ser mordido nos fundilhos

– a não ser que a minhoca puxe seu traseiro para cima com a mão livre. Na fase aquática, pequenos gatinhos agarram e batem Jim de um lado para o outro no chão como se ele fosse uma boneca de pano.

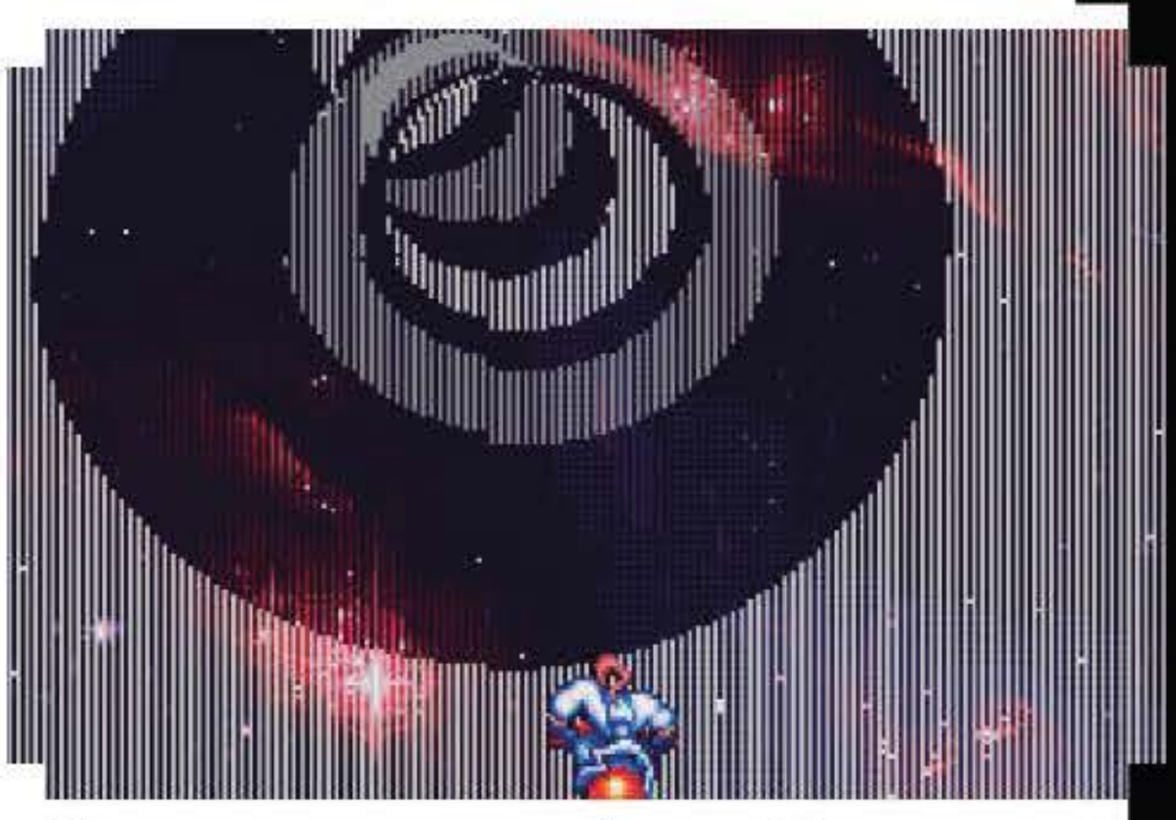
O primeiro chefe do jogo é Chuck, o dono do ferro-velho. Para atingi-lo, Jim precisa acertar as caixas que o chefe joga e empurrá-las até uma mola, fazendo-a acertar o vilão. Depois, ele começa a se mover pendurado de um lado para o outro, arrotando peixes que podem acertar o herói e causar dano. Acerte-o nessa etapa e ele começa a fazer sons de peido com a mão sob o sovaco com desdém, demonstrando que seus disparos não causam dano.

Ao terminar a fase e derrotar o chefão, Jim arranca uma turbina do bolso e monta nela para sair voando pelo espaço. Nessa fase de transição, o jogador deve controlar o foguete para que a minhoca não esbarre em nenhum pedaço de meteoro e colete escudos-bolha no caminho, que podem proteger o protagonista de dano. Basta voar em alta velocidade sem apanhar muito e ser mais rápido do que Psy-Crow, que está sempre em sua cola, para chegar na próxima fase.

O nível seguinte ocorre no Planeta Heck – um lugar bem próximo do que o inferno poderia ser. Fogo brota do chão, as paredes têm espetos que podem causar dano e vários espectros com dentes afiados flutuam pelo lugar. Cristais redondos podem ser usados como elevadores ao correr em cima deles – ou, às vezes, como teleporte – enquanto portões só podem ser

BUGLE BOY

É difícil dizer o que está acontecendo com este chefe. O lixo começou a criar consciência e se unir em um ser simbionte? Isso não revela de onde vem as tubas que caem quando ele ataca, nem como ele consegue guardar uma quantidade absurda de bigornas para lançar em minhocas desavisadas. Parece que a reciclagem foi longe demais aqui!



Para ir de um mundo a outro, Jim monta em uma turbina e voa por um campo de asteroides

EVIL THE CAT

Um gato que nasceu sem bondade, ele é o governante de Heck, um inferno que inclui todas as piores coisas, como advogados corporativos e música de elevador. Ele tem prazer em torturar qualquer um que cruze seu caminho, e também deseja roubar o traje de Jim. Se ele conseguir recuperá-lo, seria uma boa ideia acabar com todas suas nove vidas.

abertos ao usar Jim como chicote nas respectivas rodas com correntes. Não são puzzles muito complexos, mas pode demorar um pouco para acertar os pulos nas plataformas mais estreitas e os balanços mais longos.

O chefe dessa área é Evil, The Cat, que consegue roubar o traje de Jim e faz com que ele tenha que batalhar sem nenhum poder. O gato maléfico fica disparando fogo com sua arma montada para tentar queimar a minhoca, que pode pular para escapar e desferir um ataque básico. Ao causar dano suficiente, Jim consegue recuperar sua roupa espacial e pode disparar com o blaster no gato, tendo que arrancar cada uma das nove vidas do felino, que voam para fora dele como espíritos numerados.

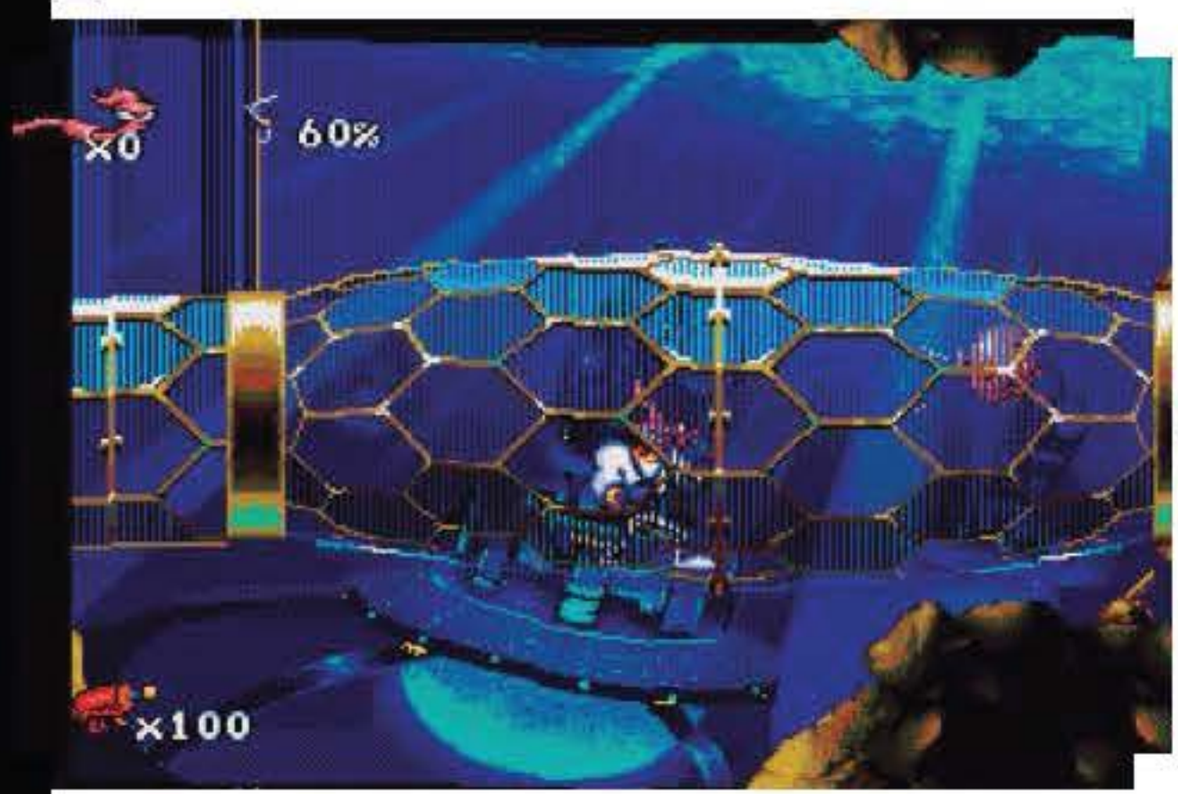
VARIAÇÃO

Entre as viagens de foguete e o que acontece no jogo, *Earthworm Jim* tem uma jogabilidade bem variada para a época. Jim vai parar em uma cidade subaquática em que enormes gatos mus-

BOB

Bob é um peixinho cansado de ser tratado como um coitado. Ele é genial, por isso conseguiu capangas fortes e construiu uma fortaleza embaixo d'água. Agora ele só precisa roubar o traje de Jim para conseguir caminhar com suas próprias pernas e finalmente conquistar o que é seu por direito: todo o universo! Mas, até lá, ele é só um peixinho mesmo.

O gato Evil é tão maléfico que transformou bonecos de neve em monstros que não derretem no inferno



Dentro da fortaleza subaquática de Bob, bater de frente com os inimigos não é uma boa ideia

culosos patrulham os corredores transparentes – atirar não faz qualquer efeito neles, então é preciso se esconder em cavidades do teto para evitá-los.

Nessa fase há ainda um submarino-bolha que contém ar para 30 segundos submerso, no qual o jogador deve navegar por passagens estreitas, reestabelecendo o estoque de ar em postos de recarga. Acertar o submarino nas paredes rochosas faz ele perder integridade, o que pode ser visto pelas rachaduras no vidro. Na área seguinte é possível usar hamsters como montarias que devoram os inimigos no caminho. O chefe da fase é Bob, o peixe-dourado – mas, ele é só um peixe, então basta derrubar o aquário e deixá-lo se debatendo no chão. Cruel e hilário.

GRUNT CAT

Os capangas do peixe dourado Bob são assustadores. Nem mesmo Jim consegue enfrentá-los, pois os disparos ricocheteiam em seus músculos massivos enquanto eles patrulham os corredores. A melhor opção é se esconder acima deles, já que a quantidade de músculos em seus pescoços impedem que eles olhem para cima.

O nível seguinte é ainda mais estranho e divertido. A missão de Jim é fazer bungee jump ao lado de um catarro verde senciente, o Major Marcus. Seu objetivo é empurrar o adversário nas paredes, fazendo a linha de gosma se partir antes que sua própria corda se rompa. É preciso repetir isso três vezes, evitando também ser devorado pelo monstro do fosso.

A próxima fase (chamada literalmente de Nível 5) leva Jim para um ambiente industrial, com bobinas de tesla soltando eletricidade, gosmas verdes flutuantes e cérebros rastejantes que atacam de todos os lados. Enquanto a música da fase é espetacular, esse cenário faz o jogador sofrer com uma certa confusão entre os itens que estão em

Jim encontra um hamster que serve de montaria para atropelar e morder seus inimigos sem piedade

Gosmas voadoras e um cenário confuso são seus principais adversários na fase Snot a Problem

primeiro plano e o fundo – ou seja, o que pode ser usado como plataforma e o que é apenas cenário. Pode levar um tempo para começar a distinguir as duas coisas.

É preciso acertar alvos em certos lugares para ativar escadas rolantes que levam à parte seguinte da fase, que inclui uma parte genial em que é possível ver apenas os olhos de Jim e de seus inimigos no escuro. Holofotes em algumas partes do cenário ajudam a guiar o jogador até a saída, mas é possível se perder por alguns minutos nessas quatro áreas às cegas – que incluem uma perseguição de um par de olhos gigantes.

Após voltar a ver o cenário, há uma parte com diversas esteiras e hélices que arrancam Jim de dentro de seu traje, sendo necessário navegar pelos riscos elétricos do cenário para conseguir recuperar sua roupa. Essa área também fica um pouco maluca com a quantidade de inimigos que aparecem das diversas comportas metálicas soltando olhos voadores. A parte final dessa loucura é uma batalha contra um robô com cabeça de galinha.

MAJOR MUCUS E MUCUS PHLEGM BRAIN

Essas duas gosmas trabalham juntas para atrapalhar Jim em um desfiladeiro. Enquanto Major Marcus se pendura em uma longa e catarrenta corda elástica e tenta jogar a minhoca nas paredes pedregosas, Phlegm Brain fica no fundo do fosso, esperando o momento oportuno para abocanhá-la.

Após derrubar algumas bombas em sua cabeça, é hora de enfrentar esse chefe em queda livre, que fica soltando bombas toda vez que é acertado.

A VELHA FASE DE ESCOLTA

A fase For Pete's Sake é o caminho para o fim do jogo. Esse é o momento de *Earthworm Jim* jogar uma bola curva em sua direção e apresentar uma fase de escolta. Nela, Jim precisa passear com o cachorro Pete até chegar em sua casinha por uma paisagem espacial, com uma galáxia inteira e planetas como plano de fundo. É preciso detonar todos os inimigos no caminho e evitar que o cachorro seja acertado por eles – caso contrário o cão se transformará em um monstro gigante que dá uma grande mordida em Jim e faz o jogador regredir uma boa parte da fase, carregando a minhoca na boca.

Além disso, é preciso dar chicotadas no cachorro para fazê-lo pular na hora certa e evitar que ele caia para sua morte. Ah, não se esqueça de proteger o cãozinho

A VERSÃO DO JOGO PARA SEGA CD ADICIONOU O CHEFE BIG BRUTY

O cachorro Pete não fica nem um pouco feliz ao ser acertado por um monstro ou ao cair, se transformando em um monstro que morde Jim e o arrasta de volta por uma boa parte da fase

ROBOTIC CHICKEN

Metade galinha. Metade robô. A maior criação do Professor Monkey-For-A-Head protege os laboratórios do cientista contra quaisquer invasores. Ela pode botar ovos explosivos e é super-resistente a todos os tipos de ataques. A imagem acima é a muito bem feita versão do inimigo para o game no NES.

das tempestades de meteoros que aparecem em algumas partes, onde é necessário atirar para o alto e destruir as pedras assassinas descendo do espaço. Até memorizar o caminho que você passou e conseguir acertar a sequência de plataformas com molas e gangorras que podem lançar o cachorro para o alto.

A próxima fase é a controversa Intestinal Distress, que se passa nas entranhas de uma criatura gigante. Parece que Jim está navegando pelos intestinos, com bile e pedaços de carne para todos os lados, incluindo inimigos como tatuzinhos, pústulas e peixes voadores. O nível de nojeira da fase atinge o ápice do jogo, tanto que ela foi removida da versão lançada para Super Nintendo quatro meses depois – e continuou desaparecida de muitas outras versões subsequentes.

A última fase do jogo começa com uma descida em meio a paredes de espinhos estreitas. É preciso usar a habilidade de planar para conseguir diminuir a velocidade de queda e navegar

PROFESSOR MONKEY FOR-A-HEAD

Inventor do traje que Jim usa, esse cientista tem um macaco grudado atrás de sua cabeça – ou seria o macaco que tem um humano sob ele? De qualquer forma, os dois são muito unidos e um não deixará que ninguém caçoe do outro, com sérias consequências para quem achar que pode.

Zoeira tem limite? A nojenta fase dentro do intestino de um monstro foi banida do SNES

Earthworm Jim finalmente encontra a Princesa What's-Her-Name no final de sua jornada, mas a vaca que o protagonista lançou no começo do jogo finalmente cai e esmaga a pobre garota

pelas passagens. O lugar está cheio de ninhos de insetos mutantes, tanto voadores quanto rastejantes, então é melhor destruí-los para que eles deixem de gerar novos inimigos. O objetivo é chegar ao ninho da Rainha Slug For A Butt e detoná-la na bala – basta ficar na plataforma giratória e atirar nela sem parar: é um dos chefes mais fáceis do jogo.

O final do jogo mostra a Princesa What's-Her-Name esperando para ser resgatada por Jim, que se apaixona imediatamente. Quando ela o chama para um beijo, a vaca lançada durante o tutorial da primeira fase finalmente aterrissa.... na cabeça da princesa, fazendo a coroa voar longe. Triste, Jim vai embora de cabeça baixa. Os créditos passam e, no final, a parte do chão em que a vaca e a princesa ficaram cede e as duas caem na lava. Jim retorna apenas para roubar discretamente a coroa. Ele merece alguma recompensa, afinal de contas.

DOC DUODENUM

Ainda não foi descoberta qual a função deste esquisito órgão, mas uma delas com certeza é expulsar qualquer minhoca que entrar no corpo a que ele pertence. Ele faz isso cuspindo uma bile letal de todos os seus orifícios. A aparência de Doc pode ser nojenta, mas ele é um sujeito muito bem organizado.

LEGADO

Earthworm Jim foi lançado para Mega Drive em outubro de 1994, e a versão para Super Nintendo veio pouco depois, no mesmo mês. O jogo foi promovido por um comercial na televisão dos EUA, em que uma senhora contava uma história de ninar sobre Earthworm Jim enquanto comia minhocas vivas, perfeitamente alinhado com a filosofia nojenta do jogo. A publicidade conseguiu chamar atenção, inclusive sendo removida de alguns canais por causa de reclamações de espectadores que disseram terem ficado nauseados com o vídeo.

As artes de Doug TenNapel são impactantes, como esta Rainha Slug-For-A-Butt atacando Jim na batalha final

Uma edição especial do jogo foi lançada para Sega CD contendo uma fase adicional e quase mil novos frames de animação. Ela também continha finais alternativos para cada dificuldade concluída, em que o narrador fala sobre curiosidades falsas sobre as minhocas. Essa edição foi relançada no Windows 95 pela Activision. Outra versão, criada pela Eurocom, foi lançada para o Game Boy – como era de se esperar, com poucos detalhes gráficos, animações estranhas e controles ruins. Curiosamente, essa versão foi portada para Master System com exclusividade no Brasil.

O jogo também teve uma versão lançada para MS-DOS, intitulada *The Whole Can 'O Worms*. Ela também incluía o segundo jogo da série. Esta é a versão que foi vendida de 2008 até os dias atuais nas plataformas digitais do PC, como GOG e Steam, por meio de emulação com o DOSBox. Em 2009, a Gameloft fez uma remasterização em alta definição do jogo, lançada com exclusividade para as lojas digitais do Xbox 360 e do PlayStation 3 em 2010.

Outros jogos da série foram lançados. *Earthworm Jim 2* chegou no ano seguinte do primeiro jogo, em 1995, ainda produzido pela Shiny Enterteinment. *Earthworm Jim 3D* saiu exclusivamente para Nintendo 64 e PC em 1999, desenvolvido pela VIS Interactive para seguir o estilo dos jogos de plataforma da época, como *Banjo-Kazooie* e *Super Mario 64*, e falhando em acompanhar a qualidade de seus competidores. O último jogo da minhoca a ser lançado foi *Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy*, também em 1999. O título para Game Boy Color também falhou em capturar o espírito dos jogos originais.

Talvez o mais curioso dos derivados dos jogos foi a série de animação *Earthworm Jim*, que mostrou que era possível fazer o caminho contrário do comum para a época (um jogo se tornar um desenho animado). O programa durou duas temporadas, com um total de 23 episódios. Nessa série, Jim foi dublado pelo ator Dan Castellaneta, que ficou conhecido por emprestar sua voz para Homer na série *Os Simpsons*.

Assim como *Os Simpsons*, *Earthworm Jim* parece ser um produto da década de 1990 que jamais voltará ao seu auge. Ele foi criado em um espaço de tempo que jamais existirá, e talvez seja isso que o torna tão especial. Mesmo que não tenha sido jogado na época, o game evoca uma nostalgia deliciosa. Talvez seja hora de voltar ao traje e disparar o blaster de Jim em corvos até sobrar apenas o bico deles...

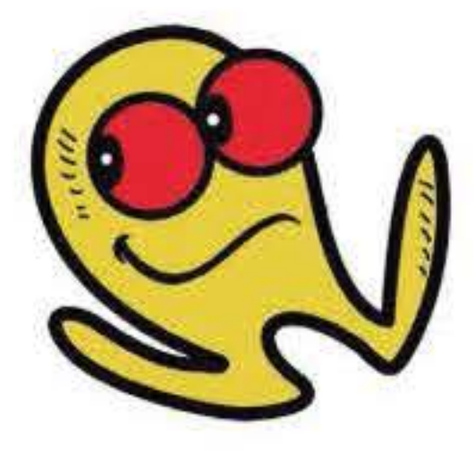
Pac-Man é casado com Ms. Pac-Man e tem dois filhos: Baby Pac-Man e Jr. Pac-Man

Os olhos são como versões minimalistas do próprio corpo do personagem

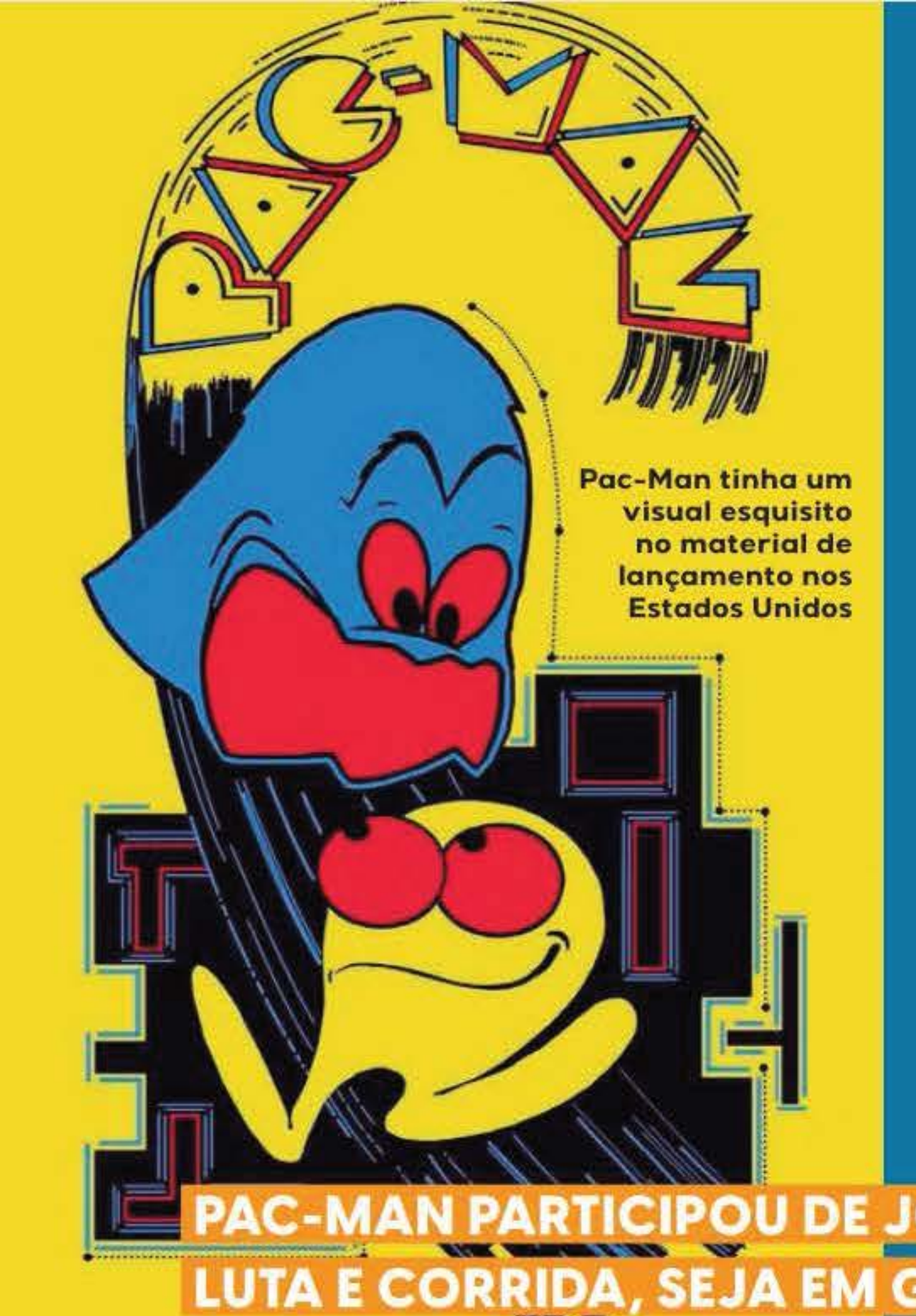
O design do personagem funciona muito bem tanto com pernas quanto na versão "bolinha come-come"

PAC-MAN

DE UMA BOLINHA AMARELA A MASCOTE SUPREMO DOS VIDEOGAMES, A HISTÓRIA DE UM DOS PERSONAGENS MAIS FAMOSOS DAS ÚLTIMAS QUATRO DÉCADAS



Um ícone muito carismático, Pac-Man fez história ao som do "waka waka" que emite ao comer pastilhas (e fantasmas) em labirintos. O personagem criado na década de 1980 é um sinônimo de videogame e nunca deixará de ser relevante. Seu jogo mais recente foi lançado em abril de 2021, o battle-royale de "come-come" *Pac-Man 99*. Além disso, ele sempre é convidado para participações especiais em jogos, como os das franquias *Super Smash Bros.* e *Mario Kart*, e em filmes como *Detona Ralph* e *Pixels*. Nada mal para uma bolinha quase tão antiga quanto os próprios videogames.



Pac-Man tinha um visual esquisito no material de lançamento nos Estados Unidos

PAC-MAN PARTICIPOU DE JOGOS DE AVENTURA, LUTA E CORRIDA, SEJA EM GAMES PRÓPRIOS OU COMO CONVIDADO DE OUTRAS FRANQUIAS

Para explicar a jornada de Pac-Man, é preciso voltar até 1974. A divisão japonesa da Atari sofria para se estabelecer em terras nipônicas e entregou os pontos. A Namco, que costumava licenciar seus personagens para produtoras criarem seus jogos e depois os distribuía, resolveu adquirir a desenvolvedora para começar a fazer seus próprios games. Uma das primeiras pessoas a se unir a essa nova divisão da Namco foi Toru Iwatani. O desenvolvedor, após ver o mercado japonês ser inundado por cópias de *Space Invaders* e *Breakout*, resolveu criar um personagem que tivesse um apelo mais familiar. Tentando decifrar o público feminino, Iwatani concluiu que um dos passatempos preferidos das garotas era comer doces e sobremesas. Esse foi o ponto de partida para criar Pakkuman, personagem cujo nome veio da onomatopeia japonesa utilizada para simbolizar a mastigação: "paku paku".

O desenvolvimento do personagem e de seu jogo começou em 1979 e levou um ano e meio para ser completado. Com gráficos coloridos como atração, a bola amarela começou a passear pelas telas dos arcades, procurando por bolinhas de power-up que permitissem a ele engolir seus oponentes fantasmagóricos – uma ideia que Iwatani emprestou do desenho animado *Popeye*, cujo protagonista comia espinafre para ganhar uma enorme força temporariamente e assim derrotar seus adversários.

Quando o jogo ia chegar nos Estados Unidos, o personagem era chamado "Puckman" – um erro de tradução, já que a katakana do nome em japonês era mais próxima de "Pack Man". Com medo de que os jogadores vandalizassem os arcades trocando o "P" por "F" para formar um palavrão, a distribuidora Midway mandou diversas sugestões de nome para a Namco, que trocou o nome para Pac-Man – que era a adaptação pretendida desde o início.

Esse foi um ponto de decolagem para a carreira de sucesso global de Pac-Man, herói que mudou até de visual várias vezes ao longo das décadas. A seguir, relembre alguns momentos marcantes da carreira da bolinha que participou de inúmeros sucessos.

Visão artística do herói para o lançamento da versão do primeiro jogo para Atari 2600

Pac-Man
Arcade, 1980

O jogo original apresentou o clássico padrão de jogo: os fantasmas Blinky, Pinky, Inky e Clyde rondam o labirinto caçando Pac-Man, que deve comer todas pastilhas para avançar de fase. Os raros power-ups deixam Pac-Man invencível e permitem que ele devore os fantasmas.

Ms. Pac-Man
Arcade, 1982

Antes de se tornar o segundo título da série, esse jogo era um hack de *Pac-Man* criado pela General Computer Corp. Para evitar um processo por plágio, a empresa apresentou o projeto para a Midway, que estava impaciente com a demora da Namco de fazer o segundo jogo e resolveu comprar o protótipo. O arcade é estrelado pela versão feminina de Pac-Man, e o herói original só aparece nas cutscenes. A primeira mostra o primeiro encontro de Pac-Man com Ms. Pac-Man, a segunda mostra os dois paquerando e a terceira exibe o casal esperando pela chegada do filhote, Junior.

Pac-Man: The Animated Series 1982

A série animada produzida por Hanna-Barbera foi a primeira aventura de Pac-Man fora dos arcades. Ela narra as aventuras do personagem titular e de sua família, Ms. Pac Man (chamada de Pepper aqui) e Pac-Baby. Eles moram em uma vila de Pac-Land. Pac-Man é o guardião da vila, sempre enfrentando os fantasmas enviados pelo vilão Mezmeron. A série teve 21 episódios divididos em duas temporadas e dois especiais, com a última exibição original ocorrendo em novembro de 1983.

Pac-Land
Arcade, 1984

O primeiro jogo de plataforma com Pac-Man foi muito inspirado pela animação da Hanna-Barbera, incluindo versões em 8-bit das músicas do desenho animado e a adição de chapéus no protagonista e nos fantasmas. No caso de Pac-Man, o chapéu tem até um motivo para existir: é embaixo dele que se esconde a fada que ele deve levar de Pac-Land até Fairyland. Cada viagem tem quatro etapas. Pac-Man deve andar da esquerda para a direita da tela evitando os fantasmas, que agora pilotam veículos e até discos voadores para tentar impedir o progresso do jogador. Ao passar por três fases e chegar em Fairyland, Pac-Man deve retornar para casa, andando do lado direito para o esquerdo da tela para reencontrar sua família.

Pac-Man World
PlayStation, 1999

A primeira aventura em três dimensões de Pac-Man foi lançada no aniversário de 20

anos do personagem e mostra sua jornada para resgatar sua família e seus amigos: Professor Pac, Pooka e Chomp-Chomp. O objetivo é navegar nas fases para encontrar as chaves das gaiolas dos aliados de Pac-Man, enfrentando os adversários com suas novas habilidades: quicar como uma bola, rolar no mesmo lugar para pegar velocidade e disparos de bolinhas. No entanto, assim como os jogos anteriores, é preciso comer pastilhas de poder para conseguir derrotar os fantasmas.

Pac-Man World 2

PlayStation 2, 2002

No segundo jogo da série *World*, os fantasmas entram à noite na vila de Pac-Man para praticar maldades, mas acabam libertando o fantasma Spooky debaixo da árvore da Golden Fruit. O novo vilão então convence os outros fantasmas a roubar a fruta e se unirem a ele para destruir as Pac-pessoas. Pac-Man tem as mesmas habilidades do jogo anterior, incluindo um novo chute aéreo que o ajuda em sua jornada até Ghost Island para derrotar Spooky e recuperar a Golden Fruit.

Pac-Man World 3

PlayStation 2, 2005

Pac-Man está completando 25 anos. Ms. Pac-Man e Junior fizeram um bolo, mas o papai não consegue nem chegar perto de comê-lo, pois é teleportado para longe pelo fantasma Orson. O inimigo pede ajuda a Pac-Man, explicando que um alienígena chamado Erwin está tentando destruir Pac-Land. Assim, o protagonista precisa resgatar os fantasmas Inky e Clyde e impedir que Erwin estrague o espaço-tempo contínuo e destrua o universo. O chute do jogo anterior foi substituído por socos, tornando o jogo mais um beat'em up do que um jogo de plataforma como os títulos anteriores.

Visual 3D adotado nos três Pac-Man World

Pac 'n Roll

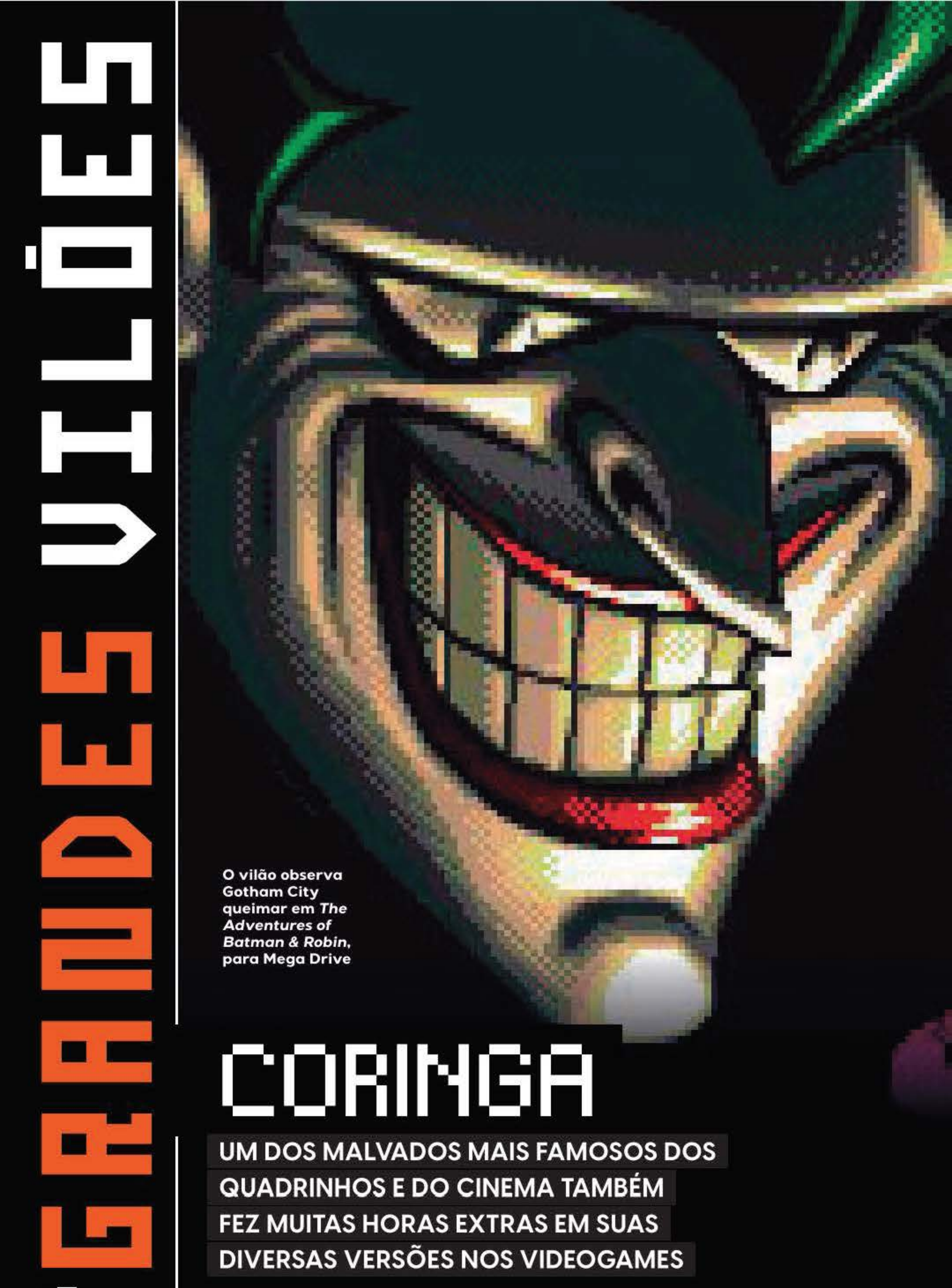
Nintendo DS, 2005

Esse jogo mostra uma das primeiras aventuras de Pac-Man, enquanto ele ainda era jovem e treinava com o Pac-Master. Seu tutor o ensinou sobre as bolinhas de poder para ajudar a defender Pac-Land dos fantasmas. Durante esse período, o vilão Golvis usou sua guitarra mágica para transformar todas as Pac-pessoas em esferas sem membros e as aspirou com o instrumento musical. O espírito guardião Krystal consegue salvar apenas o jovem Pac-Man, que deve embarcar em uma jornada para derrotar Golvis e restaurar a ordem em Pac-Land. O jogo tem uma visão aérea dos cenários, e a tela de toque do Nintendo DS é usada para controlar Pac-Man, que deve engolir bolinhas e abrir os portões de Golvis. Ele também pode comer dois tipos de chocolate: um que entrega uma capa que o permite voar e outro que o faz vestir armadura para quebrar caixas de metal e andar embaixo d'água.

Pac-Man 99

Nintendo Switch, 2021

A moda do gênero battle royale envolveu até Pac-Man. O game coloca quase cem pessoas para jogar os labirintos do jogo original ao mesmo tempo em um modo de sobrevivência. Enquanto o objetivo principal continua sendo comer o máximo de bolinhas sem ser pego, devorar fantasmas nessa versão envia Jammer Pac-Man para os labirintos dos adversários – contornos brancos no formato do protagonista que diminuem a velocidade do jogador e desaparecem ao devorar uma power pellet. Há ainda uma versão vermelha dessa armadilha, que mata instantaneamente ao ser tocada. O jogador pode escolher em quais adversários específicos focará seus ataques, como os que mais derrotaram pessoas ou aqueles que estão focando em você. Também dá para mudar seu estilo de jogo escolhendo entre mais agressivo, rápido ou defensivo.



O vilão observa Gotham City queimar em *The Adventures of Batman & Robin*, para Mega Drive

CORINGA

UM DOS MALVADOS MAIS FAMOSOS DOS QUADRINHOS E DO CINEMA TAMBÉM FEZ MUITAS HORAS EXTRAS EM SUAS DIVERSAS VERSÕES NOS VIDEOGAMES

Após sua primeira aparição nos quadrinhos em *Batman #1*, o Coringa foi aos poucos tomando o mundo com um dos vilões mais reconhecíveis do planeta. O Palhaço do Crime já teve representações marcantes em diversas mídias, como suas versões para o cinema interpretadas por Jack Nicholson, Heath Ledger e Joaquin Phoenix, assim como a marcante interpretação de Mark Hamill do personagem em *Batman: A Série Animada*. Como era de se esperar, o Coringa também garantiu aparições muito impactantes nos videogames.

Batman: The Movie (1989)
Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum

Essa é a primeira vez que o vilão aparece em um jogo (ele só é citado na história dos dois jogos anteriores do Batman). Baseado no personagem interpretado por Jack Nicholson no primeiro filme do Homem-Morcego para os cinemas, o Coringa é o principal vilão do jogo e pretende espalhar uma toxina no ar de Gotham City. Enquanto sua aparência no game parece mais uma mistura da versão dos quadrinhos com a versão do diretor Tim Burton do que apenas o personagem do filme, os acontecimentos seguem mais ou menos o mesmo roteiro do longa-metragem.

Batman: The Video Game (1989)
NES, Game Boy, Mega Drive

No mesmo ano, outro jogo baseado no filme foi lançado, dessa vez com foco nos consoles e uma fidelidade visual maior. Dessa forma, o Coringa de Nicholson estava muito mais próximo ao visto nas telonas. A história era a mesma do filme, seguindo mais de perto os acontecimentos durante as cenas enquanto adicionava todo o tipo de mecânica comum dos jogos de beat'em up, gênero bastante popular na época.

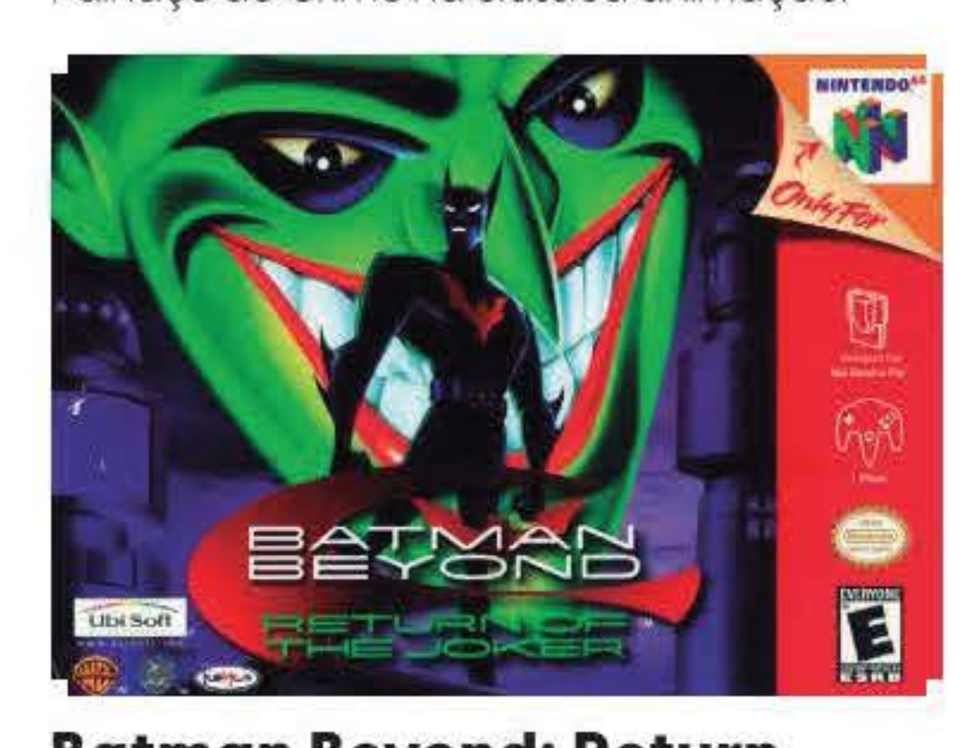
Batman: Return of the Joker (1991)
NES, Mega Drive, Game Boy

O primeiro jogo a trazer o nome do Coringa no título funciona como uma continuação do jogo da Sunsoft lançado em 1989. No entanto, diferente do jogo anterior em que Batman podia usar diversos apetrechos, neste título ele usa apenas uma arma, com a possibilidade de coletar power-ups de forma semelhante a *Contra*. O Coringa do jogo usa uma aparência mais próxima à sua versão dos quadrinhos.

The Adventures of Batman & Robin (1994)
Mega Drive, SNES, Sega CD, Game Gear

Esse único título representa três jogos: um game de luta com progressão lateral baseado em episódios de *Batman: A Série Animada* (1992), lançado para o Super Nintendo; o segundo, para Mega Drive e Game Gear, é uma espécie de jogo de tiro com progressão lateral, em que Batman e Robin disparam Batarangs nos adversários;

já o terceiro, exclusivo de Sega CD, consiste apenas em fases controlando o Batmóvel. O Coringa aparece nas três versões, sempre baseado na aparência do Palhaço do Crime na clássica animação.



Batman Beyond: Return of the Joker (2000)

PlayStation, Nintendo 64

Baseado no filme de animação *Batman do Futuro: O Retorno do Coringa* (2000), esse beat'em up em 3D traz o Coringa da antiga série animada em uma versão mais velha (ainda interpretado por Mark Hamill) para enfrentar o novo Batman. Dessa vez seu plano é usar um satélite laser para destruir a cidade de Gotham.

Batman: Vengeance (2001)

PlayStation 2, GameCube, Xbox

Um jogo de luta e plataforma em três dimensões, esse jogo é baseado na série animada *As Novas Aventuras do Batman* (1997). O Homem-Morcego investiga os crimes de Mr. Freeze, Hera Venenosa e, claro, Coringa (acompanhado de sua principal comparsa, Arlequina), que parecem serem relacionados uns com os outros. Mais uma vez, a versão do Coringa é interpretada por Mark Hamill.

Lego Batman: The Videogame (2008)

X360, PS3, Wii, PC

O começo da série *Lego Batman* trouxe duas inovações para a franquia: foi o primeiro título a trazer uma história original em um jogo licenciado Lego; em segundo lugar, o jogo também é o primeiro da franquia a mostrar as três histórias da campanha principal tanto pelo ponto de vista dos heróis quanto pelo ângulo dos vilões. Isso significa que os diversos quebra-cabeças e lutas desse jogo de plataforma permitem controlar o Coringa pela primeira vez – além de vários outros antagonistas do Homem-Morcego. Enquanto é o objetivo de Batman e Robin recuperar todos os presos que escaparam do Asilo Arkham, a tarefa dos vilões é acabar com os planos da dupla. As habilidades especiais do Coringa no jogo são usar armas de fogo, imunidade a toxinas e ataque elétrico usando seu anel de choque. Obviamente, o personagem retornaria nas duas continuações da série.

Mortal Kombat vs. DC Universe (2008)

Xbox 360, PlayStation 3

Spin-off da franquia *Mortal Kombat* que une o universo do jogo ao universo de heróis e vilões da DC. Entre personagens como Sub-Zero, Superman e Raiden, Coringa também aparece como um lutador jogável. Mesmo sem superpoderes, o Palhaço do Crime tem diversos truques escondidos na manga, como a habilidade de lançar bombas e usar armas de fogo. Ao vencer o modo Desafio com o personagem, o final mostra que ele se autoproclama prefeito de Gotham e faz seus inimigos lutarem até a morte em um torneio – o vencedor enfrenta o próprio Coringa.

Batman: Arkham Asylum (2009)

Xbox 360, PlayStation 3, PC

Talvez uma das representações mais conhecidas do Coringa no mundo dos games, a versão do personagem em *Arkham Asylum* traz o ator Mark Hamill novamente no papel do vilão. Neste jogo de luta e exploração, Batman deve conter uma rebelião dentro do hospício que se iniciou após ele levar o Palhaço do Crime para lá. Enquanto o Coringa é o principal antagonista, diversos outros vilões participam, como Killer Croc, Victor Zsasz, Espantalho e Bane. O Homem-Morcego descobre que galões de Titan estão sendo fabricados em Arkham, e que o Coringa planeja usar essa toxina que pode transformar qualquer um em monstro. Quando o palhaço tenta usar Titan em Batman e falha, ele aplica a toxina em si mesmo e se transforma em um monstro enorme para a batalha final do jogo. No entanto, esses acontecimentos deixaram sequelas em Coringa, o que influenciaria os acontecimentos dos jogos seguintes da trilogia.

DC Universe Online (2011)

PlayStation 3, PC

No futuro, Lex Luthor usa uma máquina que drena os poderes dos heróis e consegue matar Superman, mas isso deixa a Terra à mercê do poderoso Brainiac. Usando uma máquina do tempo, ele retorna ao presente para evitar que isso aconteça, infectando quase toda a humanidade com superpoderes para impedir a futura invasão. Com essa premissa, o jogador desse MMORPG de ação pode criar seu próprio super-herói (ou vilão) da DC. Com diversos mentores dos dois lados, é possível ser liderado pelo Coringa na equipe dos vilões. Em um dos arcos de história, é possível lutar lado a lado com ele, enfrentando até mesmo Batman. Caso o jogador tenha escolhido ser herói, ele lutará contra o Coringa junto de Batman nesse arco. O Palhaço do Crime também é um personagem jogável no modo Legends, com habilidades acrobáticas e duas armas para se garantir.

Batman: Arkham City (2011)

Xbox 360, PlayStation 3, PC, WiiU

Um ano após os eventos em *Arkham Asylum*, uma parte da cidade de Gotham foi separada para ser usada como uma prisão controlada por Hugo Strange e nomeada Arkham City. Bruce Wayne se opõe ao projeto e é capturado e enviado para dentro do lugar, sendo obrigado a vestir o manto mais uma vez para resolver a situação. O Coringa, por conta do

envenenamento por Titan no jogo anterior, está à beira da morte e precisa achar uma cura. Ele prende o Homem-Morcego e o infecta com seu sangue, forçando-o a buscar uma cura para ambos. Quando o Batman consegue o antídoto, ele usa metade para se recuperar e, antes que ele possa entregar a outra metade para o Coringa, ele ataca o herói,e o frasco com a cura se quebra. Batman afirma que daria a cura ao vilão se ele tivesse esperado. O Palhaço do Crime dá sua última risada antes de perecer para o veneno em suas veias.

Batman: Arkham Knight
PC, Xbox One, PlayStation 4

O último jogo da trilogia *Arkham* trouxe Mark Hammil como Coringa para sua última piada. Dessa vez, o vilão retorna como uma alucinação na cabeça de Batman, aparecendo quando menos se espera para desmotivar os esforços do Homem-Morcego para salvar a cidade de Gotham dos vilões que a tomaram, como Duas Caras, Pinguim e o misterioso Cavaleiro Akham. O vilão motivou os acontecimentos do jogo, já que o Cavaleiro é, na verdade, Jason Todd, o antigo Robin que foi torturado por Coringa até perder a fé em um resgate pelas mãos de Batman e jurou vingança. O jogo começa de uma forma sombria com o corpo de Coringa sendo cremado, e jogar uma segunda vez mostra a cena recriada como se ele ainda estivesse vivo, rindo de forma maníaca enquanto queima.

Injustice: Gods Among Us (2013) X360, PS3, PC

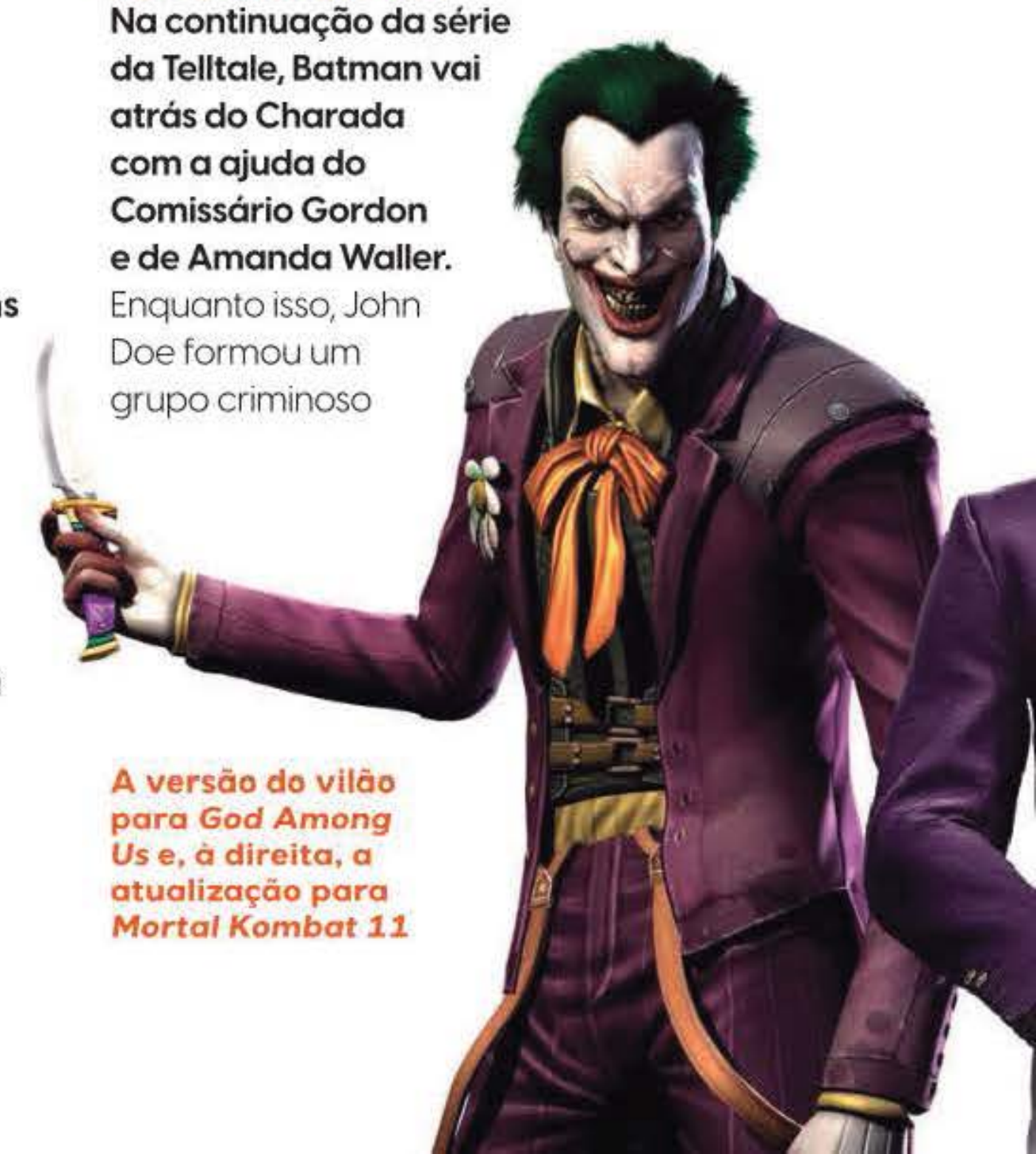
O segundo jogo de luta com personagens da DC produzido pelo estúdio de *Mortal Kombat* leva a sério a ideia desta vez, criando uma história em que vários heróis e vilões são transportados para um universo paralelo em que o Coringa matou Lois Lane, forçando Superman a matá-lo e assim se tornar um ditador. Mesmo que o Coringa da Terra Um esteja morto, a versão dele do outro universo aparece, para a felicidade de uma Arlequina de luto. Como lutador, o vilão usa acessórios, desde dentaduras a uma flor que espirra ácido.

Batman: The Telltale Series (2016) Xbox One, PS4, Xbox 360, PlayStation 3, PC, iOS, Android

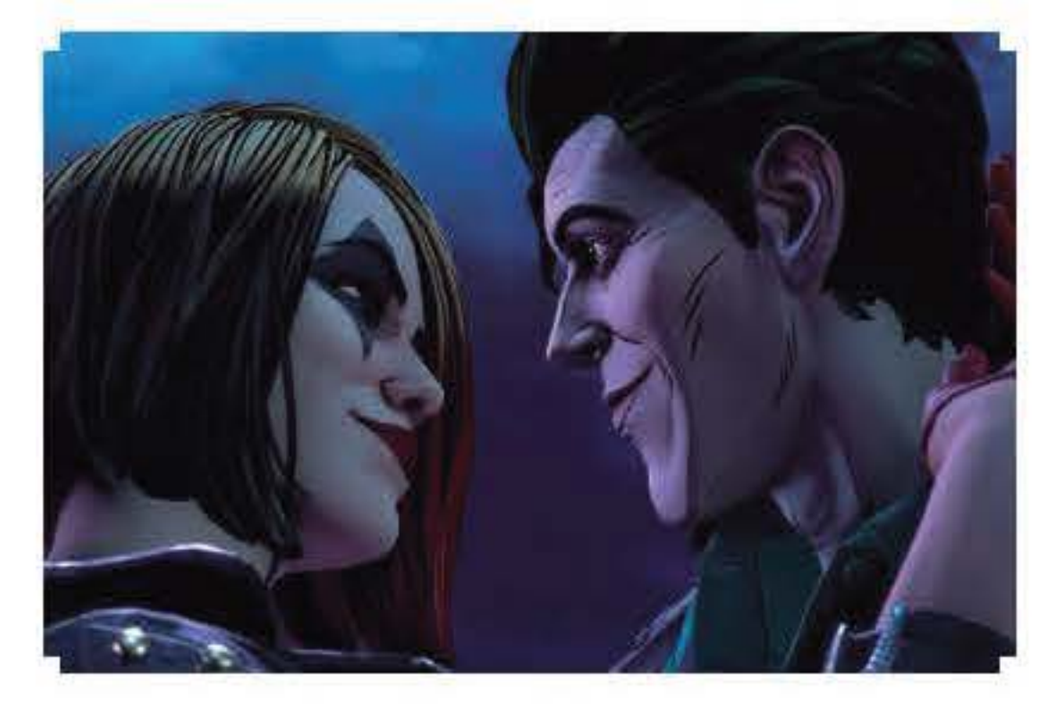
A primeira temporada de Batman como um jogo de aponte e clique com quick-time events permitiu que os jogadores explorassem as duas facetas do protagonista Batman/Bruce Wayne. Nessa série, o Coringa foi um aliado de Bruce Wayne durante a época em que ambos ficaram presos no Asilo Arkham, até mesmo lutando para protegê-lo. O Coringa (conhecido como John Doe na época) até arma uma rebelião para ajudar Bruce a escapar de Arkham, pedindo que ele se lembre disso como uma dívida pessoal.

Batman: The Evil Within (2017) Xbox One, PS4, PC, iOS, Android

Na continuação da série da Telltale, Batman vai atrás do Charada com a ajuda do Comissário Gordon e de Amanda Waller. Enquanto isso, John Doe formou um grupo criminoso



A versão do vilão para *God Among Us* e, à direita, a atualização para *Mortal Kombat 11*



conhecido como O Pacto, tornando-se uma das pessoas mais procuradas do mundo. Ele vai atrás de Bruce Wayne para cobrar o favor que ele deve: se unir a ele no Pacto. John até mesmo ajuda Bruce a descobrir o esconderijo de Charada, que é descoberto morto logo depois. Bruce se une a John, cumprindo diversas tarefas criminosas para se infiltrar em seu grupo. No último episódio, John adota a identidade de Coringa, tornando-se um vigilante ou vilão de acordo com as escolhas feitas pelo jogador. De qualquer forma, ele acaba de volta ao Asilo Arkham, sendo aliado ou inimigo de Batman.

Lego DC Super-Villains (2018)

PC, Xbox One, PS4, Nintendo Switch

Em mais um jogo da série Lego, dessa vez Coringa é um dos líderes do grupo de vilões que deve proteger a Terra após o misterioso desaparecimento da Liga da Justiça e a chegada do ainda pior Sindicato da Justiça – que, na verdade, trata-se do Sindicato do Crime, as contrapartes vilanescas da Liga vindos da Terra-3. O jogador deve criar um supervilão e embarcar em uma aventura para defender o planeta do Sindicato lado a lado de Lex Luthor, Arlequina e Coringa.

Mortal Kombat 11 (2019) PC, XOne, PS4, Switch

Parte do conteúdo adicional do Kombat Pack 1, Coringa foi adicionado junto de ícones como Spawn e o Exterminador do Futuro. Nessa versão, Coringa tem golpes malucos como usar um refém cadeirante como arma para bater em seu adversário. Um dos seus Fatalities mostra Coringa entregando um bolo a seu oponente, uma faixa escrita "Friendship" aparecendo do nada – no entanto, o bolo é uma bomba disfarçada, que explode os braços do adversário. O Coringa então usa uma submetralhadora para arrancar as pernas do oponente, balões estourando para revelar a palavra "Fatality" no letreiro e ele caindo para dividir o que restou do adversário ao meio.

Fortnite (2020)

PC, Xbox One, PS4, Mobile

A aparição mais atual do Coringa nos games fica por conta de uma skin do personagem para o fenômeno dos videogames, *Fortnite*. A versão mistura o estilo do vilão visto em *Batman: A Série Animada* com o estilo cartunesco padrão do jogo. Além de versões com um casaco e chapéu roxo, o personagem também pode ser combinado com uma marreta roxa e verde, que serve de arma corpo a corpo.

ESPECIAL

DIE HARD Arcade

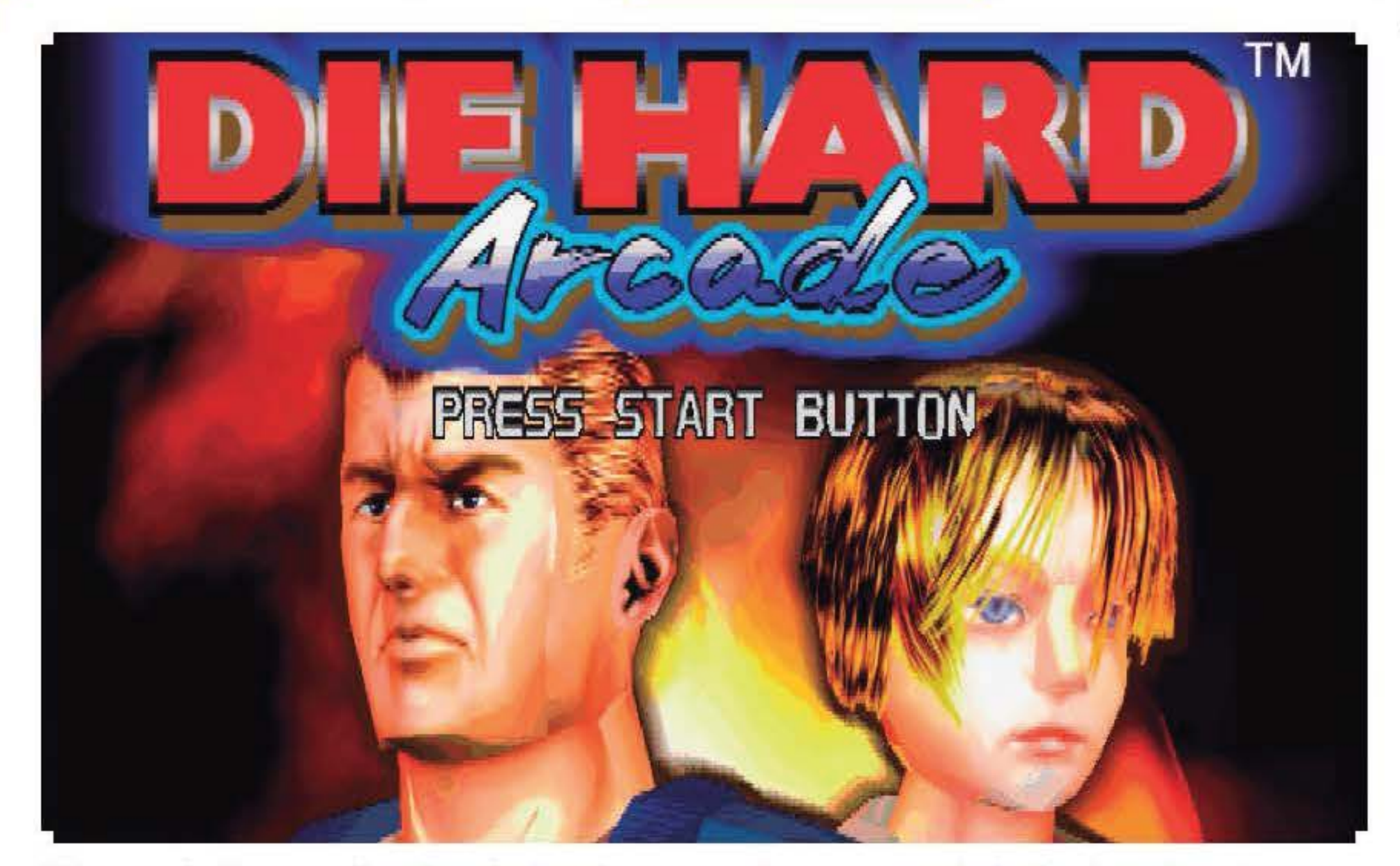
INSPIRADO EM UM CLÁSSICO DOS FILMES DE AÇÃO, O BEAT 'EM UP DA SEGA FOI O CANTO DO CISNE DOS ARCADES E SALVOU A SEGA DE UM GRANDE PREJUÍZO

Em meados da década de 1990, o mercado de arcade havia chegado ao seu ápice e, em breve, começaria seu declínio por conta de consoles domésticos cada vez mais poderosos. Com pouca diferença entre a qualidade gráfica das versões dos jogos nos fliperamas e em casa, a preferência dos consumidores por consoles começou a mostrar seu impacto. Nessa época, a Sega havia produzido uma quantidade excessiva de placas ST-V para arcades – um modelo mais barato do que a anterior Model 2, com uma arquitetura baseada no Sega Saturn, que não chegou a atrair muitos desenvolvedores. Com um carregamento de placas novas e a licença para fazer um jogo baseado no filme *Duro de Matar*, o plano de desenvolver um título para desencalhar o estoque parecia o melhor caminho.

FICHA TÉCNICA

DESENVOLVIMENTO: SEGA AM1 R&D DIVISION
PRODUTORA: SEGA ENTERPRISES LTD.
GÊNERO: AÇÃO, BEAT 'EM UP
PLATAFORMA: ARCADE
LANÇAMENTO: 1996

JOHN MCCLANE, INTERPRETADO NO CINEMA POR BRUCE WILLIS, FOI BEM REPRODUZIDO NO JOGO E GANHOU UM PARCEIRA INÉDITA



Diferente do filme, que é repleto de tiroteios, o game foca na pancadaria do gênero beat 'em up

Os estúdios escolhidos para o projeto foram o norte-americano Sega Technical Instute (vindo de sucessos do Mega Drive como *Sonic the Hedgehog 3* e *Comix Zone*) e o japonês AM1, especialista em jogos de arcade como *Indy 500* e *The House of the Dead*. Essa união deveria garantir um jogo que funcionasse perfeitamente tanto nas máquinas de fliperama da Sega quanto no novo console da empresa, o Sega Saturn. Vários desenvolvedores da AM1 viajaram para os Estados Unidos para trabalhar nos escritórios do STI, fornecendo serviços de engenharia, design e arte – enquanto a outra parte da equipe também fez sua parte nos departamentos de arte e design, junto à animação dos personagens.

Ao observar o filme que inspira a produção, a impressão inicial é que os dois grupos de desenvolvimento deveriam fazer um jogo de tiro sobre trilhos como era *The House of the Dead* – já que *Duro de Matar* tem uma quantidade bem maior de tiroteios do que de lutas corpo a corpo. No entanto, a equipe decidiu criar um jogo de beat'em up com movimentação lateral, mas com visão isométrica e modelos em três dimensões que aproveitavam as capacidades gráficas das placas ST-V e do Sega Saturn. Dessa forma, o jogo unia a pancadaria e combos de *Virtua Fighter 2* com uma progressão semelhante a *Final Fight*. Para arrematar, o compositor Howard Drossin (de *Comix Zone*) criou a excelente trilha sonora do jogo.

Próximo ao fim do desenvolvimento, os estúdios da Sega fizeram uma mudança que faria toda a diferença no produto final: em vez de usar o 3D apenas no gráfico, os produtores resolveram abrir profundidade para a movimentação dos personagens, ampliando a arena de combate e as opções do jogador durante a pancadaria. Enquanto protagonistas e os inimigos ainda atacam apenas para a esquerda e para a direita, seria possível andar para cima e para baixo para evitar ataques.

40 andares de pura aventura

Mesmo com os direitos do filme *Duro de Matar*, os desenvolvedores decidiram dar uma direção diferente à história do jogo. John McClane ainda é um policial de Nova York que foi visitar a família durante o Natal em Los Angeles e o prédio Nakatomi Plaza ainda foi invadido por terroristas, mas McClane não é pego no fogo cruzado – ele está visitando um colega policial em uma delegacia e decide se infiltrar na operação para resgatar a filha do presidente da empresa. Acompanhado pela policial novata Kris Thompsen, que deveria ficar de olho no tira nova-iorquino, McClane pega carona em um helicóptero que está a caminho do prédio comercial.

É nesse momento que o jogo começa. As cenas iniciais mostram o helicóptero indo para o Nakatomi Plaza e a descida de uma equipe da SWAT no topo da torre. No entanto, os terroristas se an-

Os estúdios STI e AM1 decidiram mudar a trama do filme e seguir por seu próprio caminho

tecipam e matam os policiais. É nesse momento que John McClane pula da aeronave desarmado e foge para uma sacada, seguido de perto por Kris. O jogador um usa John McClane, enquanto o jogador dois controla Kris Thompsen – caso esteja jogando sozinho, basta plugar o controle na segunda porta do Saturn para controlar Kris ou escolher o controle do lado esquerdo do arcade.

Die Hard Arcade é construído em uma estrutura simples: o jogador chega em uma área e luta com todos os inimigos nela. Normalmente, mais adversários aparecem de diversos lugares, seja de portas laterais no cenário ou até mesmo dos cubículos dos banheiros. A progressão se dá ao finalizar todos os inimigos de uma área, quando o jogo mostra uma cena de transição em que os protagonistas vão para o próximo cenário. Essa cena também pode ser interativa, em que é necessário apertar o botão correto para acertar um inimigo ou escapar de um ataque surpresa. Caso os dois jogadores falhem, eles receberão uma boa quantidade de dano na barra de vida ou serão obrigados a enfrentar mais adversários em uma área alternativa entre os cenários.

O jogo tem um total de cinco fases com vários cenários cada. A primeira ocorre no último andar do prédio, com os policiais tendo de enfrentar diversos capangas até chegar aos elevadores. Lá eles devem enfrentar o primeiro minichefe, um motoqueiro alto e gordo. Dali, eles passam para o próximo nível, que acontece na área do estacionamento do prédio, local em que aparecem os terroristas que se infiltraram no Nakatomi vestidos com roupas de bombeiros – há até mesmo uma luta em um banheiro, cheio de lutadores de artes marciais vestidos apenas de cuecas. O cenário final envolve robôs lutadores quadrúpedes com armas – algo bem inesperado para um jogo baseado num filme de ação da década de 1980.

Desarmados, os personagens têm uma quantidade enorme de golpes e combos para aplicar em qualquer terrorista que ficar entre eles e a filha do presidente. Os controles se resumem ao direcional e três botões: soco, chute e pulo. Sequências rápidas de golpes podem ser desferidas, mas o prazer do combate vem das combinações de botões – que criam golpes simples como voadoras, ombradas e rasteiras, ou mais complexos como chutes giratórios, suplexes e até chutes nas "partes baixas", caso jogue com Kris. Os golpes têm uma física exagerada que os tornam ainda mais satisfatórios de desferir – algumas vezes até mesmo de forma cômica.

O próximo estágio ocorre no lobby do prédio, em que McClane e Kris enfrentam bandidos disfarçados de policiais – assim como mulheres de biquíni na fonte e Jocko, um minichefe vestido com uniforme de futebol americano, com o dobro da altura dos protagonistas e um golpe giratório. Logo depois, os policiais vão para o topo do prédio novamente, enfrentando terroristas próximos a uma antena giratória, depois caindo em uma passarela. Por lá os protagonistas enfrentam mais uma dupla de robôs e dois sub-chefes no andar logo abaixo – os lutadores de sumô Mr. Tubbs e Mr. Oushi.

Batalhar contra uma infinidade de bandidos armados usando apenas as mãos pode ser difí-

A VERSÃO JAPONESA DO GAME NÃO USA A LICENÇA DO FILME E FOI REBATIZADA COMO DYNAMITE DEKA

A DUPLA FOI RENOMEADA NA VERSÃO JAPONESA COMO BRUNO DELINGER E CINDY HOLIDAY

White Fang parece um chefão do colarinho branco, mas é um velhote bombado que bate forte

cil – ainda bem que *Die Hard Arcade* permite que os jogadores coletem diversos itens nos cenários para usar como arma contra os terroristas. Sejam vassouras que podem ser giradas, relógios antigos ou televisores que podem ser arremessados e até mesmo frascos de pimenta que fazem os adversários tossirem, qualquer coisa que não esteja pregada no chão pode ser uma arma letal nas mãos de McClane e Kris. Ocasionalmente, os bandidos também podem ter pistolas, submetralhadoras ou até lança-mísseis – todas essas armas podem ser tomadas e equipadas. Quando o personagem está equipado com uma pistola, também é possível prender a maior parte dos inimigos – basta dar um agarrão pelas costas e pressionar o botão de chute ou soco para completar a finalização não letal. Pistolas e pentes de munição podem ser levados de uma fase para a outra, enquanto os itens equipáveis são perdidos.

O último nível do jogo se divide em três partes. Na primeira, os protagonistas devem enfrentar o vilão do jogo, White Fang, que está no escritório presidencial e ativa diversas armadilhas no cenário para acertar os jogadores enquanto ele desfere diversos golpes. Após derrotá-lo, o chefe foge para o telhado do prédio, onde McClane e sua parceira devem enfrentá-lo uma última vez – agora, White Fang estará equipado com vários facões e pode arremessá-los a qualquer momento. Ao finalizar o chefão, a filha do presidente agradece aos heróis e pede que eles lutem entre si para decidir quem vai trabalhar como guarda-costas da garota (!?).

Talvez o maior defeito de *Die Hard Arcade* seja sua duração. Ao jogá-lo pela primeira vez, é possível terminá-lo em pouco menos de 40 minutos e, como não existem caminhos alternativos, não há muitos motivos para rejogar a campanha. A dificuldade do jogo também não é muito alta, o que significa que o jogador deve gastar uns 15 continues para terminá-lo. O maior motivo para jogar novamente é usar um personagem diferente, já que alguns golpes de John McClane são diferentes dos usados por Kris Thompsen.

Além da liberdade de movimentação e combos, é possível roubar e usar as armas dos inimigos

Legado explosivo

O jogo foi lançado no Japão em 1996 com o título *Dinamyte Deka* ("Detetive Dinamite"). Sem aproveitar o licenciamento, o protagonista John McClane se tornou Bruno Delinger, enquanto sua parceira, criada especialmente para o jogo, teve o nome trocado para Cindy Holiday. O jogo é basicamente o mesmo, já que a história não tinha muito a ver com o filme de qualquer forma. Em março de 1997, o jogo chegou ao Sega Saturn com o nome *Die Hard Arcade* no mercado ocidental – incluindo o Brasil, com lançamento oficial feito pela Tec Toy.

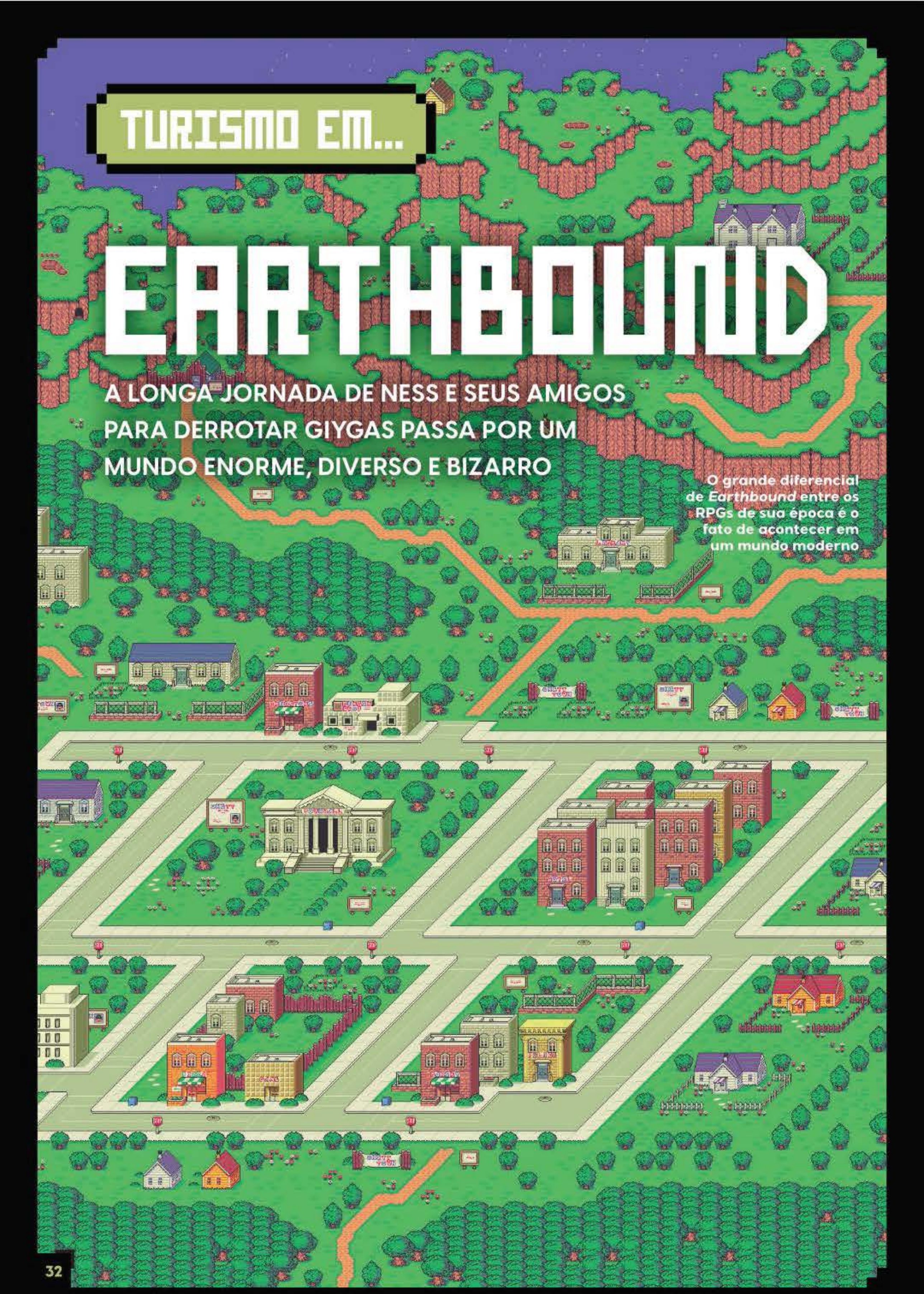
O jogo foi bem avaliado pela crítica, vindo a se tornar o arcade norte-americano da Sega mais bem-sucedido na época. Ele cumpriu seu objetivo, conseguindo vender todo o excesso de placas ST-V em estoque. Ambos os estúdios da Sega, tanto o STI quanto o AM1, saíram satisfeitos com o resultado da união entre os desenvolvedores. Mesmo assim, pouco tempo depois o Sega Technical Institute foi fechado e *Die Hard Arcade* se tornou o último título do estúdio.

Die Hard Arcade ganhou uma sequência em 1998 para arcades e o console seguinte da Sega, o Dreamcast. Sem a licença de *Duro de Matar*, o jogo recebeu o nome *Dynamite Cop* no Ocidente e tornou-se só uma sequência espiritual com novos personagens. No entanto, para quem jogou *Dynamite Deka*, o jogo é uma continuação direta, com o mesmo protagonista. O título foi produzido com a colaboração de diversos desenvolvedores do jogo original, incluindo Howard Drossin na trilha sonora. O jogo também teve arte do ilustrador Tony DeZuniga – conhecido por seu trabalho nos quadrinhos da DC e pela cocriação de *Jonah Hex*. Livre da licença, o jogo segue um estilo ainda mais maluco, com piratas invadindo um cruzeiro, mísseis que causam explosões nucleares e lutas contra polvos gigantes.

Dynamite Deka ganhou uma remasterização no Japão para PlayStation 2 em *Sega Ages 2500: Vol.26 – Dynamite Deka*. Lançado em 2006, o pacote incluía o jogo original de Saturn e a versão de arcade com gráficos melhorados, mais próximos ao *Dynamite Cop* de Dreamcast. A compilação nunca chegou ao Ocidente.

DEEP SCAN

Na versão de Sega Saturn de *Die Hard Arcade*, o jogador começa com poucos créditos, mas pode adquirir mais jogando esse minigame que, na verdade, é uma emulação de um antigo arcade da Sega, de 1979. O objetivo é explodir os submarinos que passam por baixo do navio lançando bombas pela proa e popa da embarcação. O jogador tem um número limitado de explosivos, que são ressarcidos ao detonarem um submarino ou chegarem ao fundo do oceano. Para ajudar a prever e acertar os inimigos submersos, um sonar fica na parte de baixo da tela, mostrando as próximas embarcações que aparecerão no visor.



TURISMO EM...

EARTHBOUND

A LONGA JORNADA DE NESS E SEUS AMIGOS PARA DERROTAR GIYGAS PASSA POR UM MUNDO ENORME, DIVERSO E BIZARRO

O grande diferencial de *Earthbound* entre os RPGs de sua época é o fato de acontecer em um mundo moderno

ONETT

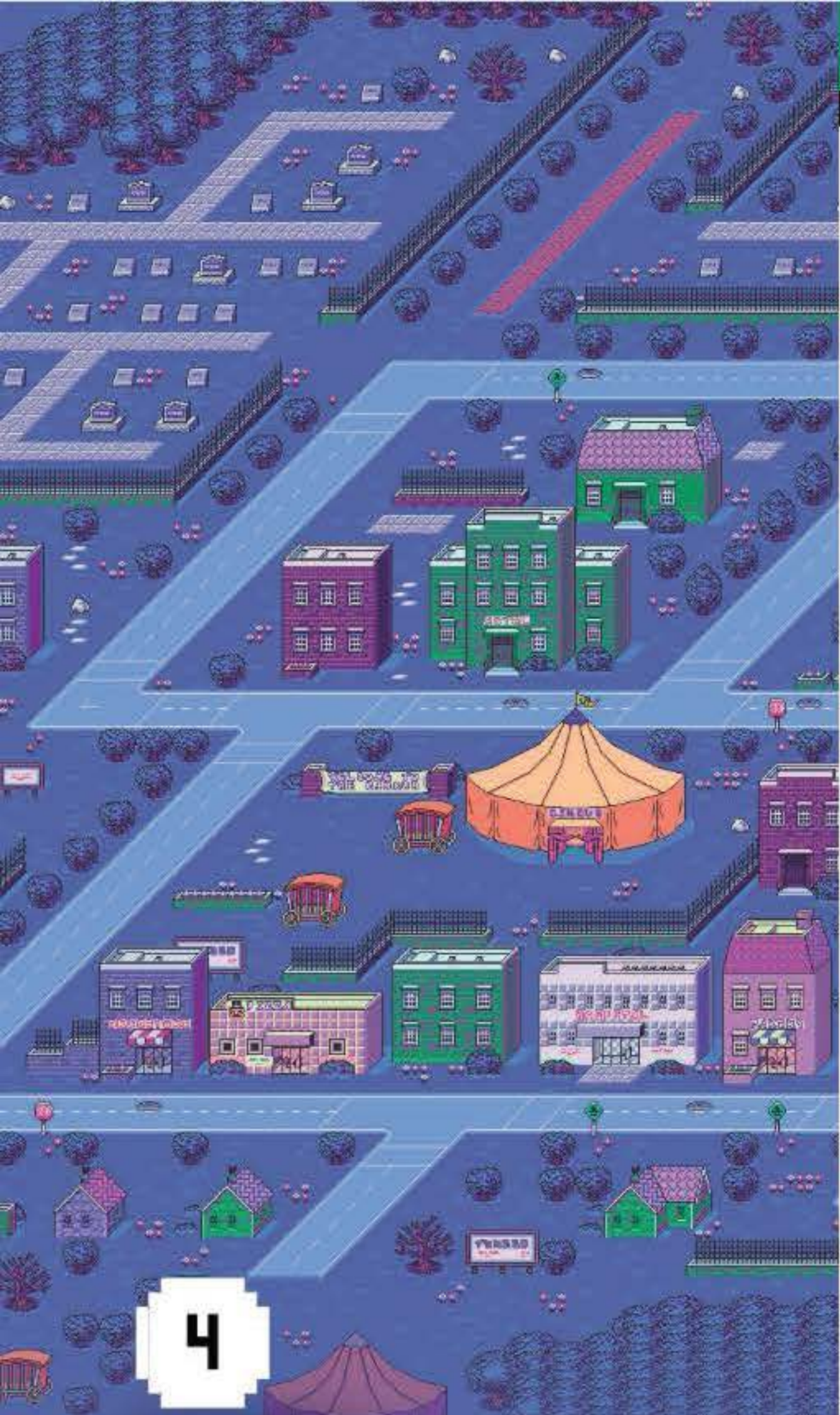
Formada por colinas verdejantes, a cidade natal de Ness se expande por pouco mais de quatro quarteirões e seus arredores. A casa da família do protagonista fica ao norte, em uma saída próxima à biblioteca da cidade. No norte também fica a montanha em que o meteoro com a abelha Buzz Buzz chegou do espaço. A principal construção do local é a prefeitura (grande demais para uma cidade tão pequena). Aqueles que buscam um pouco de entretenimento podem se divertir na pizzaria ou no arcade ao sul da cidade – na mesma rua em que são encontradas a padaria e a delegacia. Há também uma drogaria e uma hamburgueria ao norte, próximas à saída que passa pela floresta.

TWOSON

Ao sul de Onett fica a cidade natal de Paula, cujos pais são donos da Pré-Escola Polestar, localizada na última rua ao sul da área urbana. O principal ponto turístico de Twoson é o Chaos Theater, onde a banda Runaway Five costuma tocar. Na praça central da cidade há uma espécie de feira do rolo, onde é possível achar alguns itens de procedência duvidosa e pessoas ainda mais esquisitas.

HAPPY HAPPY VILLAGE

Esse vilarejo foi tomado pela religião do Happy-happyism, culto que prega a ideia de pintar tudo de azul. Dessa forma, quase todos os prédios do lugar são azuis. Apesar de não ser tão grande quanto as outras cidades, a vila tem uma drogaria para comprar remédios. O maior prédio do lugar é uma construção no centro, usada como uma espécie de igreja para o culto ao azul. Ao norte de Happy Happy Village fica uma cabana escondida onde Paula está sendo mantida em cativeiro pelo líder religioso Mr. Carpainter.



4

THREED

Ao passar pelo túnel cheio de fantasmas da cidade de Twoson é possível chegar em Threed, uma cidade tomada por monstros e zumbis. Enquanto a rua principal ao sul é o lugar certo para comprar tudo que sua party precisa no caminho (drogaria, pizzaria, hospital e padaria ficam lado a lado nessa rota), a cidade também conta com um hotel mais ao norte e com a atração principal da cidade, o circo. Ao norte da cidade fica o cemitério, local com a maior concentração de fantasmas, zumbis e demônios. Como os moradores não sabem lidar com essa invasão paranormal, é difícil encontrar gente em áreas mais afastadas ou até mesmo fora de suas casas. Existem algumas passagens subterrâneas que passam sob o cemitério, mas tem de ser muito maluco para entrar nelas!

5

WINTERS

A cidade natal de Jeff é formada por planícies com pinheiros cobertos por neve. No extremo norte fica o internato Snow Wood, onde Jeff morou desde pequeno. É uma área muito usada por campistas, a julgar pela quantidade de barracas encontradas no lugar. A região central é tomada por um enorme lago, a moradia do amigável monstro Tessie. Na parte sul há uma grande quantidade de cavernas escuras, assim como uma formação de pedras parecida com Stonehenge e o laboratório do Dr. Andonuts. Essa área é desconectada das outras, já que a única forma de ir e vir dela é usando a nave do cientista ou por teleporte.

6

DUSTY DUNES DESERT

Essa enorme área poeirenta e quente fica no caminho entre as cidades de Threed e Fouside. Além de toda a areia, existem alguns pontos de interesse nessa área, como uma mina, a labiríntica caverna dos macacos e uma drogaria – o lugar perfeito para comprar toalhas molhadas para usar nos personagens da sua party caso eles fiquem com insolação. Para um lugar tão desolado, é preciso passar um bom tempo por aqui, principalmente ao se perder nas cavernas dos macacos para conseguir aprender a habilidade de teleportar de um dos símios governados por Talah Rama.

7

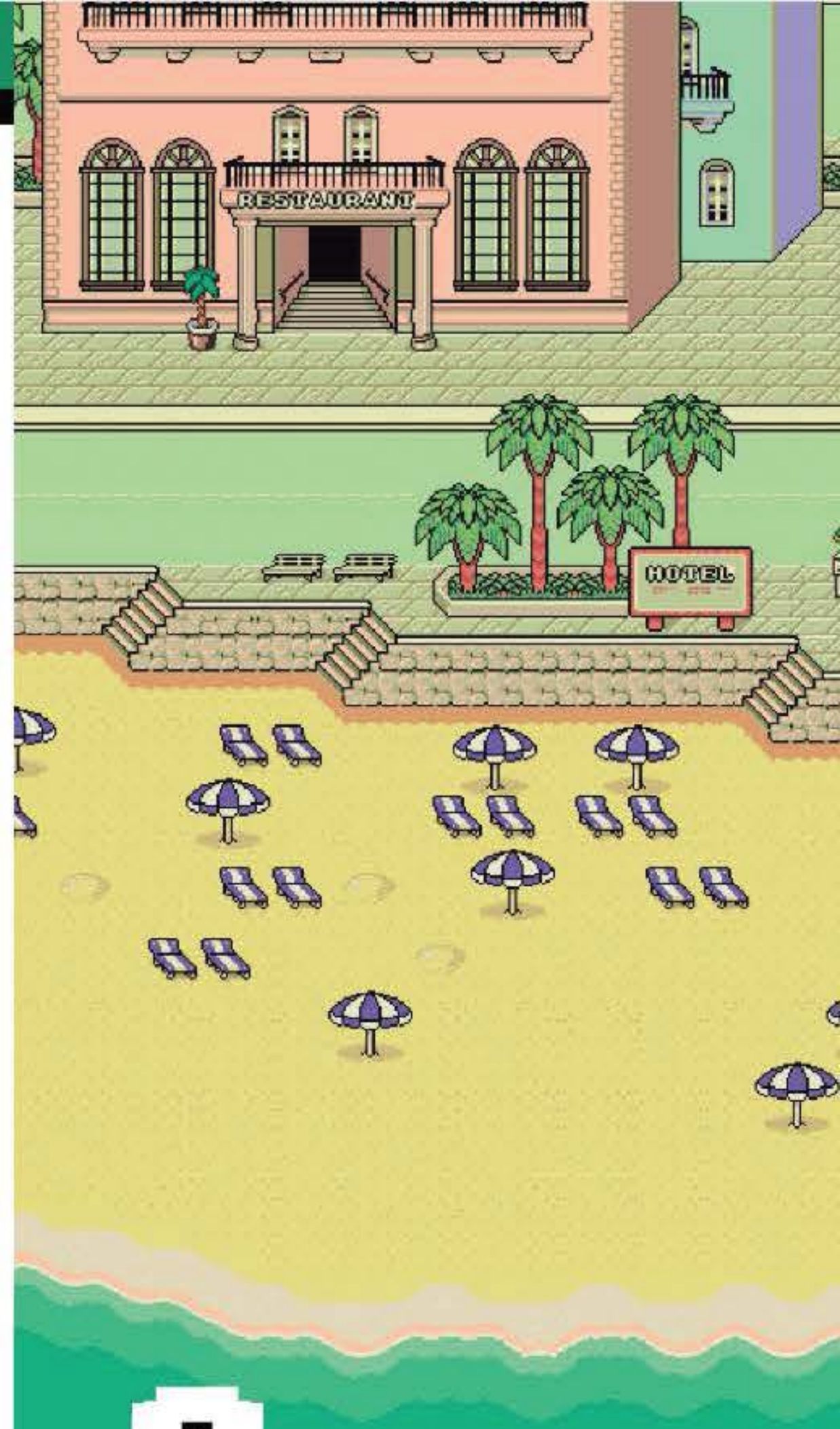
FOURSIDE

A maior metrópole do jogo, Fourside é cheia de prédios altos, servindo como uma paródia da cidade de Nova York. Nela é possível encontrar a maior loja de departamentos do jogo, com vários andares e possibilidades de compras – isso se o lugar não for tomado por alienígenas a qualquer momento. Por aqui também é possível encontrar um museu de dinossauros e o prédio Monotoli, do principal magnata da cidade. O lugar possui uma realidade alternativa acessível por meio de uma porta escondida no café Jackie's, conhecida como Moonside – um lugar bizarramente abstrato onde "não" significa "sim" e objetos inanimados ganham vida para atacar Ness e seus amigos.

8

DALAAM

Um local pequeno e com poucos moradores, a cidade natal de Poo fica em meio às nuvens, com um enorme templo na parte norte. Com pouca movimentação, o único negócio que pode ser encontrado na área é um pequeno restaurante ao sul. É nessa área que fica escondida a entrada de um dos santuários que Ness procura encontrar, localizado atrás de uma estátua de coelho.



9

SUMMERS

Cidade costeira voltada ao turismo, Summers oferece uma praia com águas cristalinas e com areia clarinha para descansar – se der para ignorar os fortões musculosos que aparecem para se exibir e atrapalhar sua paz. Todos os prédios são enormes, mesmo o hotel ou o hospital. Além de um enorme museu com itens referentes à cultura de Scaraba, há também um clube em que é quase impossível de entrar, o exclusivo Club Stoic. Em frente a ele, uma mulher com um carrinho vende bolos – um em especial pode ajudar Ness a encontrar Poo em Dalaam. Dá para fazer uma boquinha em um restaurante de frutos do mar, se você fugir das Placas Enlouquecidas e dos Táxis Malucos

10

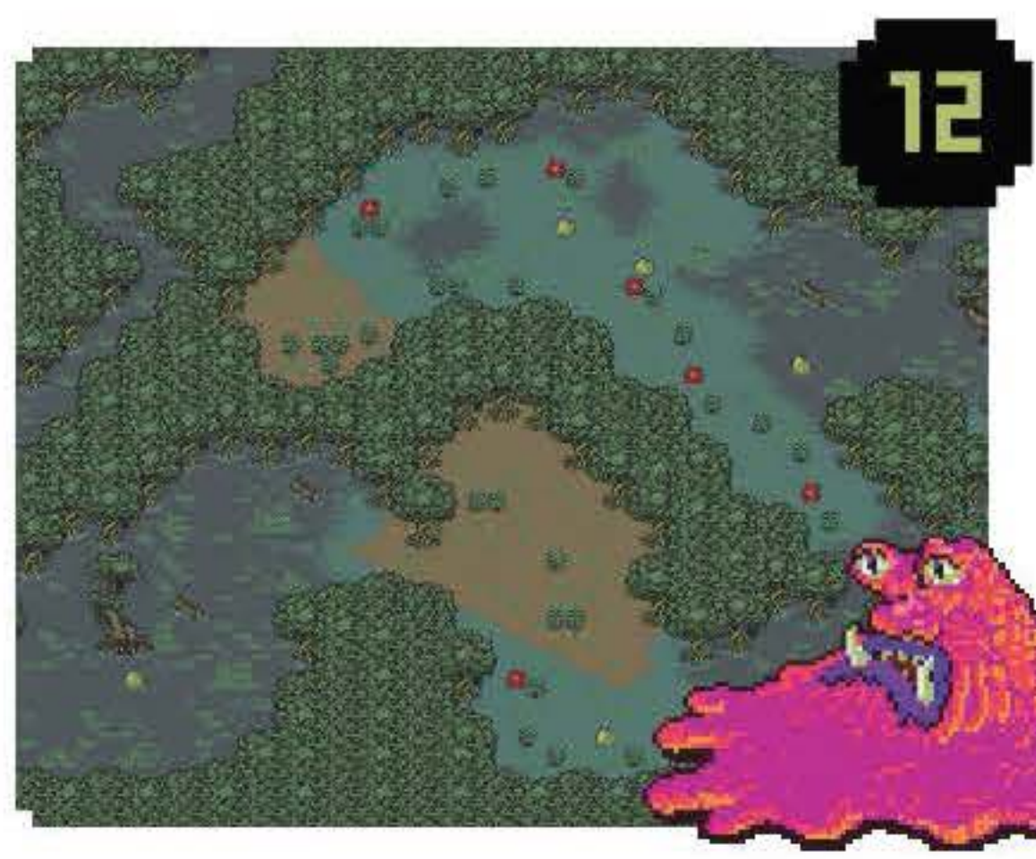
TOTO

Mais ao leste de Summers há um pequeno bairro portuário, em que é possível fazer compras em uma loja de conveniência. É nessa área que Ness e seus amigos conhecem Tony, o homem que pergunta o nome verdadeiro do jogador para que ele seja usado mais tarde em um ponto crucial da história. O capitão de um dos barcos é o marido da vendedora de bolos mágicos que fica na frente do Club Stoic. Após resolver algumas pendências em Summers (e encontrar Poo), é possível pegar carona com o capitão em um dos barcos no pequeno cais para viajar para Scaraba – mas é preciso tomar cuidado com o Kraken que anda atacando os barcos que fazem o trajeto nas águas costeiras.

11

SCARABA

Cidade desértica que pode ser acessada de barco por viajantes de Summers, que chegam a ela por uma doca ao norte. Enquanto a área da cidade não é tão grande, ela tem alguns negócios locais, como um hotel e um bazar a céu aberto. Um muro enorme separa a cidade das areias do deserto ao sul, onde estão localizadas três pirâmides – uma delas protegida por uma esfinge viva.



12

DEEP DARKNESS

Essa área pantanosa é acessada pelo grupo de crianças após uma viagem de submarino de Scaraba. Existem partes tão fundas nesse local que os personagens ficam submersos e perdem vida como se estivessem se afogando. Ao conseguir atravessar essa área é possível alcançar a Vila dos Tendas, localizada em um conjunto de cavernas na parte oeste da região.

13

LOST UNDERWORLD

Se você tiver algum método de superar a timidez dos Tendas, essa tribo de moradores das cavernas abrem o caminho para uma enorme área intocada pelo tempo. Lotado de dinossauros, o Lost Underworld é tão grande que os personagens são mostrados quase como pontinhos no cenário. Nessa área também é possível encontrar tribos de Tendas e gêiseres com águas coloridas que podem recuperar as forças do seu time.

14

SATURN VALLEY

Vilarejo onde vive a raça alienígena conhecida como Mr. Saturn. Muitos deles foram capturados pelo nojento Master Belch para trabalhar em sua base para fabricar Fly Honey, a comida preferida do vilão. Extremamente amigáveis, esses seres narigudos oferecem seus serviços gratuitamente, permitindo que Ness e seus amigos possam descansar e se curar em sua jornada. Eles também parecem ser de extrema inteligência, ajudando o Dr. Andonuts a construir a versão final da nave que leva os heróis para o passado.

15

CAVE OF THE PAST

Após as consciências de Ness e seus amigos terem sido transferidas para robôs, o grupo viaja para o passado para enfrentar Giygas em uma batalha final. O lugar é navegado usando esferas de teleporte espalhadas por diversas plataformas. Mesmo que seja uma área quase vazia, ela é lotada de adversários que devem ser enfrentados para finalmente chegar à Devil's Machine, o dispositivo de contenção da consciência de Giygas e de todo o mal que vive em sua alma.

ULTIMATE PLAY THE GAME

A CRIATIVA EMPRESA BRITÂNICA QUE DEU ORIGEM À RARE, UM DOS ESTÚDIOS QUE MAIS CRIOU SUCESSOS PARA A NINTENDO

A britânica Rare sempre se destacou como uma empresa bastante criativa, tanto que tornou-se o principal estúdio fora do Japão a desenvolver jogos para a Nintendo nas épocas do NES, do Super NES e do Nintendo 64. Entre sucessos como *Donkey Kong Country* e *GoldenEye 007*, quase todos os jogos do estúdio influenciaram de alguma forma o gênero abordado. No entanto, a história de sucesso da Rare é anterior a esse relacionamento com a Nintendo e começou como uma desenvolvedora de jogos para computadores pessoais chamada Ultimate Play the Game.

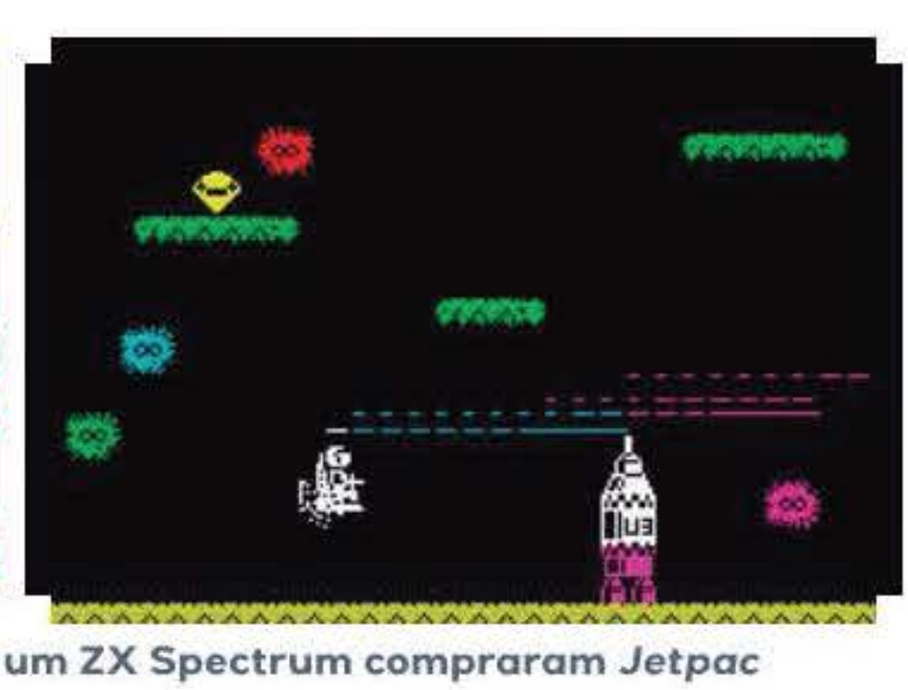
Tudo começou com os irmãos Tim e Chris Stamper, dois empreendedores britânicos que trabalhavam juntos na fabricação de kits de conversão para arcades – conjuntos que eles licenciavam para empresas que queriam fazer jogos rodarem em máquinas com arquiteturas semelhantes. Um dos primeiros trabalhos de Chris era converter máquinas de *Space Invaders* em arcades de *Galaxian*. Chris logo convenceu Tim a se unir a ele, e os irmãos trabalharam na conversão de 12 arcades, incluindo encomendas para a Konami e para a Sega.

Em 1982, os Stampers se uniram a um colega de trabalho, John Lathbury, e a namorada de Tim, Carole Ward, para fundar uma empresa de games, a Ashby Computers and Graphics Limited – o nome deriva da cidade em que o estúdio ficava, Ahsby de la Zouch, em Lecestershire, Inglaterra. Clamando serem "a equipe de design de videogames mais experiente da Grã-Bretanha", o time continuou trabalhando na criação de kits de conversão para arcades. No entanto, não demorou muito para começarem a desenvolver jogos para consoles caseiros.

DIVERSÃO EM CASA

O primeiro jogo criado pelo estúdio foi *Jetpac*, em que o jogador controla um personagem equipado com uma mochila a jato e deve recolher as peças e combustível para montar um foguete que permite prosseguir para a próxima fase – isso tudo enquanto se defende dos alienígenas que o atacam. O título foi lançado para ZX Spectrum em maio de 1983 sob o selo Ultimate Play the Game, nome que a Ashby usaria para os jogos próprios que criavam no estúdio, mas que acabou se tornando a marca pela qual eles ficariam mais conhecidos.

Jetpac foi um enorme sucesso comercial, vendendo 300 mil unidades para um mercado de apenas um milhão de plataformas. Pouco tempo depois, versões para BBC Micro e Commodore VIC-20 também foram lançadas. Com um lucro fenomenal para uma empresa pequena e iniciante (*Jetpac* rendeu um capital de 1 milhão de libras para



Praticamente um em cada três donos de um ZX Spectrum compraram *Jetpac*

***Psst* (imagem à esquerda) e o jogo de corrida *Tranz Am* (à direita) mostraram ao mercado e público que o pessoal da Ultimate adorava ideias bem malucas e originais**

a empresa), a Ultimate conseguiu uma boa vantagem no mercado britânico de videogames.

Nos meses seguintes, o estúdio não parou de lançar títulos para o Spectrum. Em junho de 1983 saiu *Pssst*, em que o jogador controla um robô que deve usar diferentes latas de spray para lançar pesticidas em diversos parasitas espaciais e que permitem que uma planta cresça e floresça. Em julho, foi a vez de *Tranz Am*, uma corrida pós-apocalíptica com visão de cima. O último jogo da sequência foi *Cookie* (ainda em julho), um jogo em que é preciso ajudar um chef a colocar ingredientes em uma vasilha para fazer biscoitos, impedindo que caiam no lixo.

Os quatro primeiros jogos originais da Ultimate também traziam um outro tipo de inovação no lado tecnológico: todos foram produzidos no formato ROM, cartuchos que eram inseridos no Spectrum por meio do acessório ZX Interface 2 – bem diferente da mídia comum na época, as fitas cassete, que demoravam muito mais para carregar o jogo. Mesmo assim, esses jogos também saíram no formato mais comum, muitas vezes incluídos em pacotes especiais com o próprio ZX Spectrum.

No mesmo ano, a Ultimate produziu mais dois jogos, ambos em 48K, também para Spectrum. Em novembro, saiu *Lunar Jetman*, uma sequência de *Jetpac*. Nele, o jogador controla o protagonista do primeiro jogo, dessa vez na superfície de uma lua. O objetivo é navegar no terreno com um rover lunar, usando pacotes para fechar buracos e criar pontes para o veículo (que também serve para recarregar a mochila a jato do protagonista) chegar nas bases alienígenas e destruí-las.

Em dezembro, foi a vez de mais um clássico da Ultimate: *Atic Atac* prende o jogador em um castelo labiríntico e pede que ele encontre as três partes de uma chave dourada para escapar do lugar. É possível escolher entre três classes (servo, cavaleiro ou mago) para explorar os cenários com visão de cima e tentar escapar antes de morrer de fome.

O ESTILO ULTIMATE

Enquanto os jogos não traziam créditos individuais, cada um dos funcionários executava um papel diferente na produção deles: Chris Stamper e John Lathbury cuidavam da programação, enquanto Tim Stamper e Carole Ward faziam o design gráfico. A empresa sempre teve um relacionamento mais fechado com a imprensa e pouca participação em eventos. Em uma entrevista para a revista Crash em abril de 1988, Tim Stamper explicou que a

O RITMO DE PRODUÇÃO ERA TÃO ALUCINADO QUE ATÉ A EMPRESA ATÉ ADIANTAVA OS JOGOS

Buscando diferenciar experiências de jogo, o estúdio experimentou ângulos de câmera aérea, lateral e isométrica em *Atic Atac* (imagem à esquerda) e *Sabre Wulf* (direita)

pequena equipe gastava todo seu tempo assegurando que os jogos alcançassem um nível de qualidade aceitável para eles. "Quando ficamos em tempo integral na Ultimate, tivemos apenas duas manhãs de folga... no Natal. Era bastante difícil. Trabalhávamos sete dias por semana, das 8h até 1h ou 2h da manhã. Não acho bom ter engenheiros que trabalham das 9h às 5h porque você terá um jogo de nota 9 a 5", disse Tim na ocasião.

Manter um estilo mais discreto funcionou muito bem para a empresa, que foi uma das primeiras a ter fãs de estúdio – não só dos jogos que faziam. Eles recebiam dezenas de cartas diariamente, chegando a um ápice em que havia um funcionário focado apenas na tarefa de ler e responder as mais de 60 cartas diárias que a Ultimate recebia. O cuidado com os fãs era tão grande que muitas vezes eles mandavam pôsteres, camisetas e bonés como presente para quem quer que investisse tempo para pedir. De acordo com uma entrevista para a Revista Crash em 1999, os Stampers explicaram que eles tinham mais interesse em fazer jogos do que em lucrar com merchandising.

Em maio de 1984, a Ultimate lançou *Sabre Wulf*, o primeiro jogo da série *Sabreman*. Com uma jogabilidade semelhante a *Atic Atac*, desta vez com uma visão mais lateral em vez da visão de cima, onde o objetivo é achar quatro partes de um amuleto. Esse foi o primeiro jogo do estúdio a ser vendido pelo preço sugerido de £9,95 – uma estratégia para combater a pirataria, com a ideia de que um jogo mais caro que o padrão de £5,50 desencorajaria os compradores a distribuírem cópias gratuitas. Para fazer valer o investimento do consumidor, a embalagem foi melhorada com uma caixa maior que transformava a mídia física original em algo que incentivasse o colecionismo – as icônicas "big boxes" da Ultimate. A estratégia funcionou e *Sabre Wulf* vendeu 350 mil unidades apenas no Spectrum.

BIG BOXES

As caixas especiais dos principais jogos da Ultimate conseguiram enfraquecer bem a pirataria por serem itens luxuosos que conquistavam os fãs mais colecionadores

O segundo jogo da série *Sabreman*, *Underwurlde*, manteve o uso da visão lateral. Nele, o jogador explora os diversos níveis de um sistema de cavernas e um castelo, coletando novas armas para derrotar os chefes de diversas áreas, cada um deles com uma fraqueza exclusiva conectada a um certo tipo de dano. Ele foi lançado em dezembro de 1984, curiosamente no mesmo mês que também saiu o terceiro jogo da série, *Knight Lore*. Essa decisão acabou por enfraquecer o título anterior.

UMA NOVA VISÃO

Knight Lore utilizava uma nova técnica de renderização, nomeada Filmation pela Ultimate. Dessa forma, os gráficos do jogo apareciam com uma visão isométrica, criando uma sensação de profundidade – ao custo da variedade de cores e de cada cenário ser fixo. No entanto, o estilo monocromático só adicionava ao estilo do jogo, que focava na exploração de cada sala e resolução de puzzles. Curiosamente, este jogo já estava completo antes de *Sabre Wulf*. No entanto, a Ultimate não queria obscurecer os outros jogos com uma inovação tão grande, passando os dois outros títulos na frente da fila de lançamento. Eles também começaram a produzir imediatamente um segundo jogo que aproveitasse o mesmo estilo Filmation, para firmar a técnica como própria antes que a indústria começasse a copiá-la.

Assim, o jogo seguinte do estúdio britânico, *Alien 8*, também já havia sido terminado antes de *Sabre Wulf*; porém, só veio a ser lançado em fevereiro do ano seguinte, 1985. Utilizando o mesmo visual isométrico, o jogador está a bordo de uma nave espacial e deve encontrar as 24 válvulas e câmaras criogênicas dos tripulantes antes de chegar ao destino. O jogo foi bem avaliado, mesmo com alguns veículos da área apontando que ele era muito semelhante a *Knight Lore*.

Assim como os membros da Ultimate previram, o estilo Filmation começou a ser amplamente copiado pela indústria, incluindo o primeiro jogo do *Batman*, feito pela Ocean para o MSX em 1986. A câmera isométrica começou a ser cada vez mais popularizada graças a Ultimate, que resolveu apostar completamente nesse estilo.

Em agosto de 1985, a desenvolvedora lançou *Nightshade*, um jogo que usava a perspectiva isométrica, mas com um mundo mais aberto e telas que iam se movendo para apresentar mais partes do cenário – uma técnica nomeada pela Ultimate como Filmation II. A premissa do jogo é controlar um cavaleiro que deve entrar na vila de Nightshade e livrá-la dos quatro demônios que lá residem – incluindo enfrentar os moradores que foram transformados em seres sobrenaturais. Em janeiro de 1986 foi a

***Knight Lore* (esquerda) e *Underwurlde* (direita) são sequências de *Sabre Wulf*. Essa franquia ainda recebeu *Pentagram* (1986) e *Sabre Wulf* em 2004, no GBA**

vez de *Gunfright*, um jogo de Velho Oeste nos mesmos moldes, apenas trocando o cavaleiro por um pistoleiro e os demônios por bandidos. Essa semelhança entre os todos os últimos títulos lançados pelo estúdio começou a ser criticada pela mídia especializada. O jogo seguinte da série *Sabreman*, *Pentagram*, não só usava o estilo Filmation, como regrediu para as salas únicas, sem a movimentação do cenário.

MORTE E RENASCIMENTO

Graças ao sucesso de vendas dos títulos da Ultimate, a marca e o catálago de jogos acabaram sendo adquiridos pela distribuidora britânica US Gold em 1985. Pouco antes disso acontecer, os irmãos Stamper haviam criado uma nova marca, a Rare Limited, que já estava aparecendo nos créditos de alguns jogos lançados pela Ultimate. Os títulos seguintes da produtora não conseguiram alcançar o padrão de qualidade dos jogos anteriores. *Martianoids* e *Bubbler*, por exemplo, continuaram seguindo o estilo Filmation II quando foram lançados em 1987, e foram quase que completamente descartados pela mídia especializada. Até mesmo o último jogo da série *Sabreman*, *Mire Mare*, teve sua produção parada antes de ser lançado – isso sem contar *Sabre Wulf*, reboot da série lançado em 2004 para o portátil Game Boy Advance.

No final de 1988, a nova empresa de Tim e Chris, a Rare, acabou recomprando os direitos sobre todos os jogos que haviam sido vendidos para a US Gold. No entanto, eles se aproveitaram da liberdade que tinham com a nova marca para seguirem em frente em vez de continuarem fazendo os mesmos jogos que eram conhecidos pela Ultimate. Com a grande quantidade de experiência que tinham conseguido nos anos anteriores, não demorou para que a Rare conseguisse um bom acordo com a Nintendo para produzir jogos para NES – assim como chances para produzir diversos jogos licenciados para empresas como LJN, Acclaim e muitas outras. A Ultimate havia ficado para trás; porém, das cinzas, a fênix da Rare havia surgido para marcar ainda mais o mercado com suas ideias inovadoras que impactaram várias gerações da Nintendo.

Nightshade **(imagem à esquerda) e** ***Gunfright*** **(direita) usaram uma evolução da tecnologia Filmation, mas não conseguiram surpreender a crítica e os fãs**

Para fazer a pontaria, é preciso alinhar a mira na parte traseira da pistola com a mira na parte frontal

As pistolas de luz tinham cores fortes para parecerem brinquedos, por isso a cor preta da Light Phaser preocupava os pais: ela podia ser confundida com uma arma real

Distância ideal da tela (cerca de um metro e meio) e ajustes de brilho e contraste são muito importantes para o funcionamento da Light Phaser

LIGHT PHASER

A CLÁSSICA E DIVERTIDA PISTOLA DO MASTER SYSTEM E SEUS JOGOS

Desde os primórdios dos arcades, sempre existiu a vontade de simular armas na forma de acessórios para disparar em alvos na tela. Seja com a rústica máquina *Periscope* (1965, Sega) ou com *Laser Clay Shooting System* (1973, Nintendo), essa tecnologia evoluiu aos poucos e chegou aos consoles. O primeiro videogame doméstico a usar o modelo light gun ("arma de luz", por conta do sistema de comunicação com a tela por meio de sinais de luz) foi o Odyssey da Magnavox, em 1972. Diversos consoles de *Pong* dessa época vinham acompanhados de uma pistola, mas as light guns só se popularizaram de verdade na terceira geração de consoles por conta do modelo Zapper da Nintendo e do clássico jogo de caça *Duck Hunt* (1985, NES). Sendo assim, é claro que a Sega, a maior rival da Big N, também competiria nesse mercado e assim lançou a Light Phaser, sua própria arma de luz para o Master System.

A LENTE POSICIONADA NO CANO DA PISTOLA ENXERGA UMA PEQUENA PARTE CIRCULAR DA TELA, ENTÃO O JOGADOR DEVE SER PRECISO NA MIRA

Lançado junto ao Master System nos Estados Unidos em 1986, o acessório foi exclusivo dos mercados americano e europeu, sem nunca ter sido lançado no Japão oficialmente. Com um design semelhante ao Zapper da Nintendo e do XG-1 da Atari, a maior diferença do Light Phaser era sua cor completamente preta, para combinar com a cor predominante do Master System. Isso causou bastante preocupação em alguns pais, que acreditavam que a pistola parecia uma arma de fogo real. Isso pode parecer exagero, ainda mais pelo aspecto futurista

A campanha do Master System prometia um novo nível de imersão. A Light Phaser seria o jeito mais realista de curtir jogos de ação, enquanto os óculos 3D levariam os jogadores para dentro do game

do acessório, mas essa característica se conectou a um evento infeliz anos mais tarde, no Brasil: em fevereiro de 2009, um homem usou uma Light Phaser para ameaçar e manter uma refém no Distrito Federal.

A Light Phaser também serviu de inspiração para o anime *Zillion*, lançado inicialmente em abril de 1987. Os personagens desse desenho usavam armas muito semelhantes ao design da light gun do Master System. Como o anime foi financiado pela Sega, não é difícil ver a ligação direta entre as armas – da mesma forma que a nave Opa-Opa, de *Fantasy Zone*, também faz uma aparição nessa produção.

Assim como as suas contrapartes, a Light Phaser usa um sistema simples para reconhecer se o jogador acertou (ou não) o alvo. Ao pressionar o gatilho da arma, a tela pisca de uma forma quase imperceptível. Se a ponta da arma estiver devidamente apontada para a área de acerto, a resposta é positiva e o jogador acerta o alvo. Caso a pistola esteja apontada para qualquer outra área, o registro não acontece e a resposta é negativa. Como a resposta é dada pela iluminação da tela, a pistola só funciona com televisores de tubo, sendo quase impossível fazer elas funcionarem com monitores de plasma ou de LCD.

No Brasil, a Light Phaser foi lançada pela Tec Toy na versão preta, para ser usado junto com o Master System. No entanto, o acessório também ganhou uma versão azul exclusiva do mercado brasileiro. Curiosamente, a pistola baseada no anime *Zillion* chegou no Brasil por meio da Tec Toy em 1988, antes de o Master System nacional ser lançado em setembro de 1989 – era um brinquedo de laser tag que funcionava em conjunto com um distintivo que devia ser pendurado no peito do jogador e que piscava ao ser acertado pelo sinal de luz. Foi o grande sucesso desse brinquedo e de seu anime que incentivou a Tec Toy a apostar no Master System no Brasil.

A Tec Toy também lançou um modelo azul da pistola, provavelmente em resposta às críticas de que a Light Phaser preta parecia uma arma real

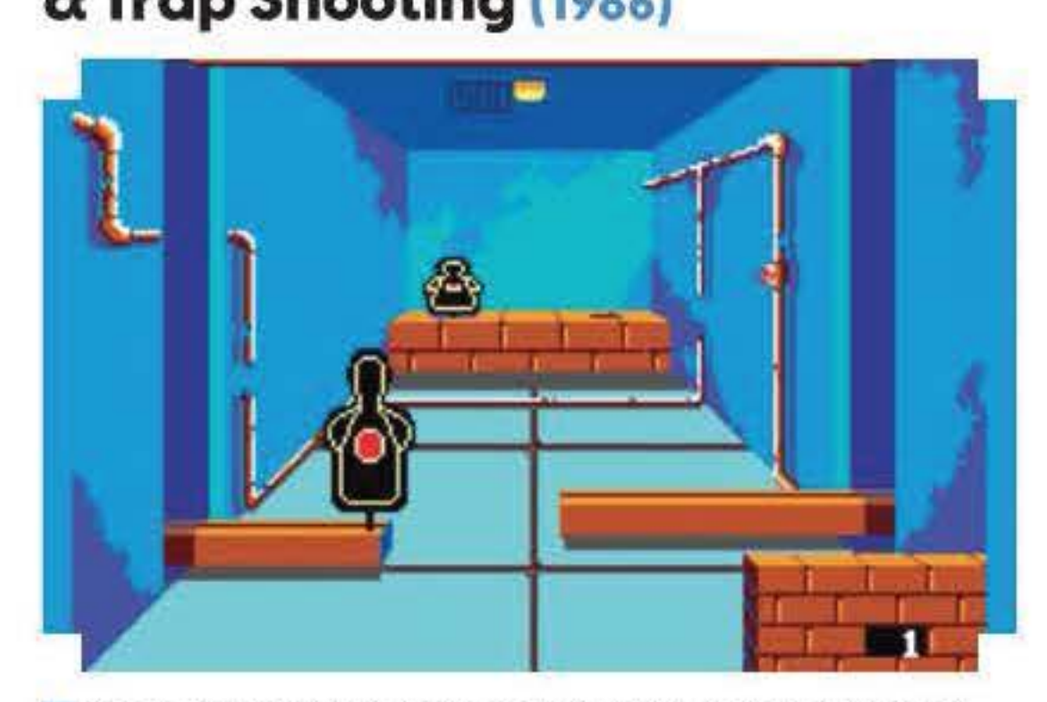
O cabo do acessório mede 2,4 metros, o que garante muita liberdade para o jogador se mover durante as partidas

A Light Phaser era superior aos modelos concorrentes em precisão e era mais pesada, o que a tornava mais realista

Catálogo completo

APESAR DA BOA QUALIDADE DA PISTOLA DA SEGA, NÃO HOUVE TANTOS JOGOS PARA O ACESSÓRIO: FORAM LANÇADOS 13 GAMES PARA APROVEITAR A LIGHT PHASER, SENDO QUE ALGUNS PODIAM SER JOGADOS COM O CONTROLE NORMAL DO CONSOLE

Marksman Shooting & Trap Shooting (1986)



Pacote com dois jogos que demonstravam as capacidades da Light Phaser. *Marksman Shooting* é uma galeria de tiro com alvos que desaparecem em um curto período de tempo; o objetivo é acertá-los para ganhar pontos suficientes para chegar à próxima fase. Já em *Trap Shooting*, o jogador deve disparar em discos arremessados ao ar livre.

Safari Hunt (1986)

Com lançamento oficial como um jogo na memória do Master System na versão de BIOS 2.4, este jogo simula um safári de caçada. Ele tem três níveis com animais variados: o lago, onde vivem patos, peixes e coelhos; a selva com pássaros, tatus e ursos; e a floresta, onde se encontram aranhas, macacos, morcegos e panteras. O objetivo é acumular pontos até chegar ao nível 69.

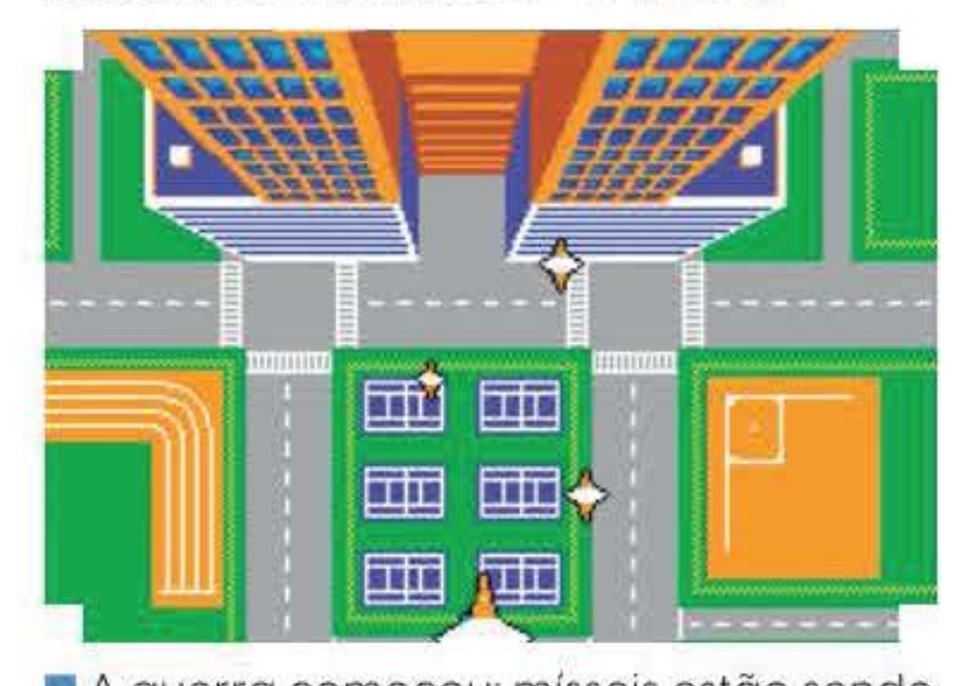
Shooting Gallery (1987)

Coleção de cenários variados em que é preciso disparar em alvos antes que a música acabe. Nas montanhas, é necessário acertar os pássaros que passam voando de um canto para outro da tela. Já no céu cheio de balões, é preciso disparar nas bexigas que sobem rapidamente. Há cenários com tubulações em que é necessário prestar atenção por onde as bolas vermelhas estão passando e calcular a rota para acertá-las antes que elas saiam da tela. Por fim, no cenário espacial é preciso disparar nas naves alienígenas no momento em que seus escudos desaparecem.

Gangster Town (1987)

Sozinho ou junto de um amigo, o jogador deve bancar o policial rápido no gatilho e sobreviver em diversos cenários repletos de mafiosos, incluindo bares, clubes e até mesmo durante perseguições de carro.

Missile Defense 3-D (1987)

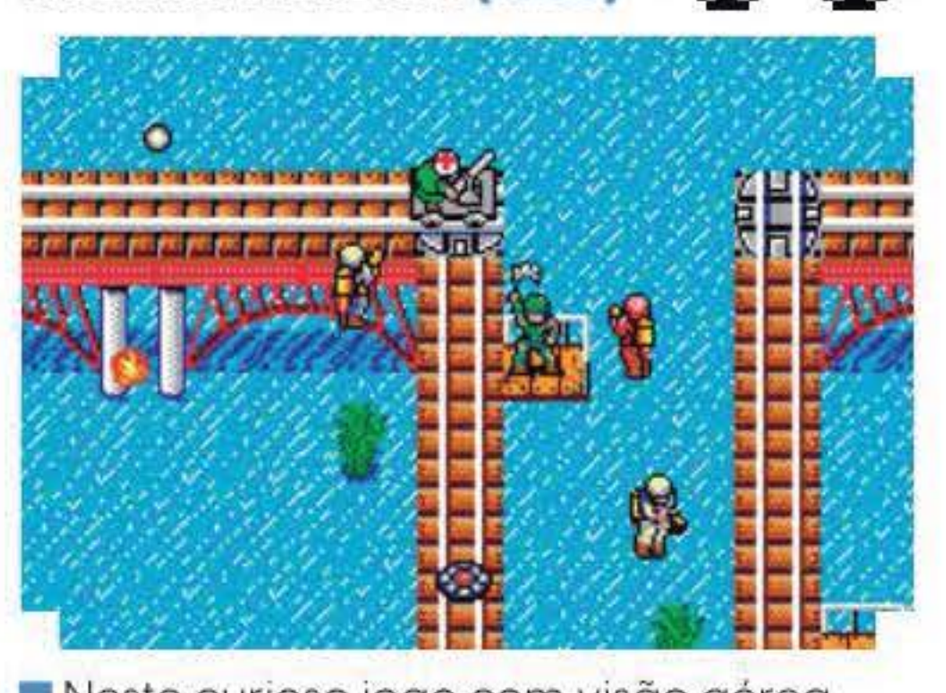


A guerra começou: mísseis estão sendo lançados e a missão é impedir que civis sejam mortos. Cada defesa é dividida em três atos. No primeiro, o jogador é colocado próximo à área de lançamentos dos mísseis e deve disparar com seu canhão laser para impedir que eles levantem voo. Na segunda etapa, é preciso ficar no ar, com a visão estratégica para derrubar os mísseis que você deixou escapar na primeira parte. A última fase ocorre na cidade, em uma última chance de derrubar os mísseis que escaparam nas duas etapas anteriores. Se mesmo um míssil atingir a cidade, o jogo acaba.

Rambo III (1988)

Nesta adaptação do filme de ação homônimo, o jogador deve encarnar seu Rambo interior para enfrentar centenas de soldados soviéticos em sua missão de resgate no Afeganistão. Armado com uma AK-47 e granadas, é preciso disparar e explodir dezenas de inimigos enquanto os cenários em 2D avançam lateralmente. O jogo tenta seguir os acontecimentos do filme, incluindo a icônica batalha final contra o helicóptero russo.

Rescue Mission (1988)

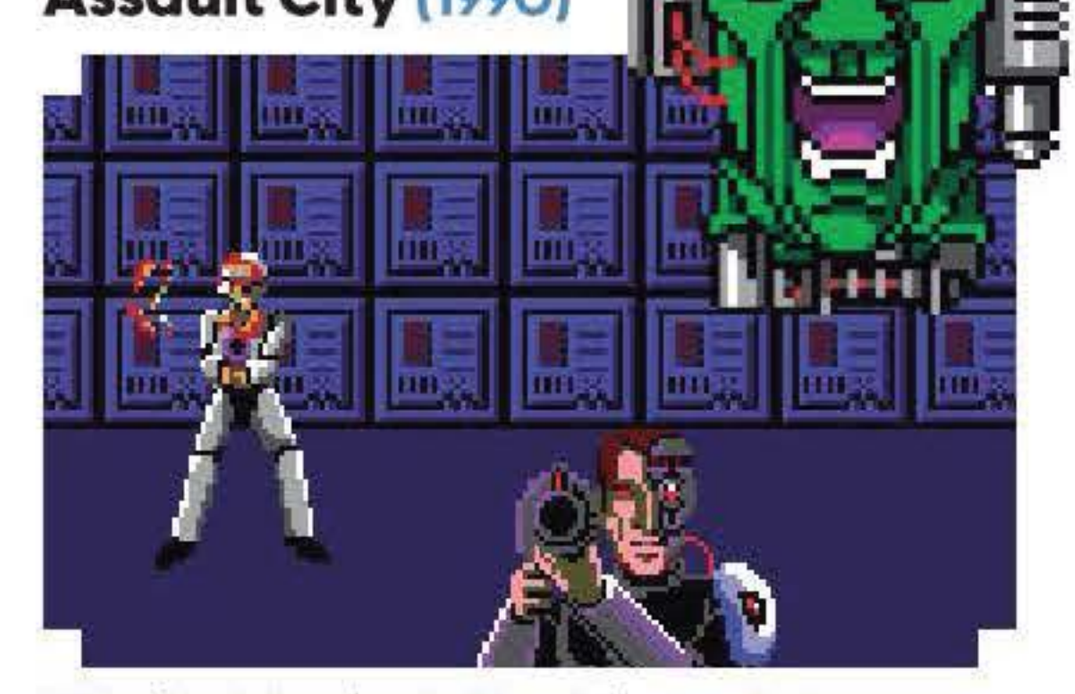


Neste curioso jogo com visão aérea, o objetivo é proteger os paramédicos que usam um carrinho de trilhos para resgatar feridos no campo de batalha. O caminho é protegido por toda sorte de inimigos que vêm por terra ou voando com jetpacks e que disparam armas de fogo e até foguetes contra os pobres médicos. O jogador também precisa ficar de olho aberto para destruir as minas que aparecem nos trilhos pelo caminho.

Wanted (1989)

Neste jogo de tiro com perspectiva em terceira pessoa, o jogador deve encarnar o cowboy interior e enfrentar pistoleiros em cenários típicos do Velho Oeste, como vilarejos e bares. Só é necessário disparar nos criminosos que apontarem a arma para o protagonista, já que atirar em civis ou em inimigos que se renderam faz o jogador perder um pouco da barra de vida. Enquanto as fases ímpares ocorrem em cenários estáticos com inimigos mais fáceis e previsíveis, as fases pares se passam em cavalgadas pelo deserto, em que inimigos aparecem em suas montarias e são muito difíceis de acertar.

Assault City (1990)

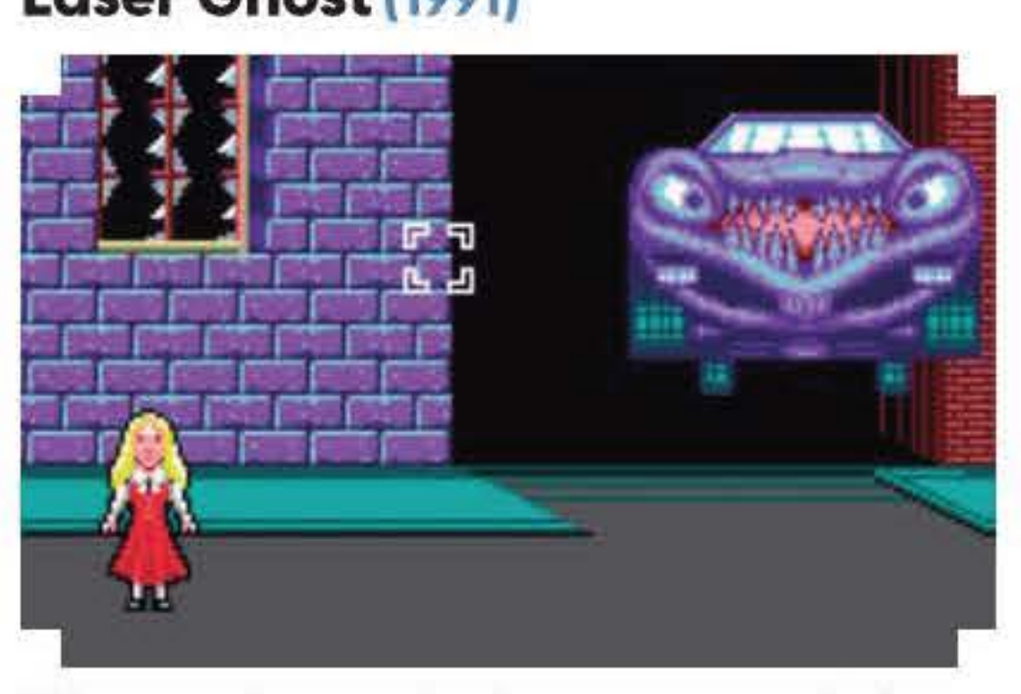


No final do século 21, robôs se rebelam contra a humanidade. O protagonista sai em uma jornada para destruir o sistema de controle das máquinas antes da nossa total extinção. A tela progride lateralmente enquanto o jogador deve disparar em tudo que se mexe, com exceção das pessoas que ocasionalmente aparecem no tiroteio. No final de cada fase há um chefe-robô cada vez mais complexo, que exige que o jogador dispare em power-ups para recuperar vida e ganhar mais poder de fogo para sua arma.

Operation Wolf (1990)

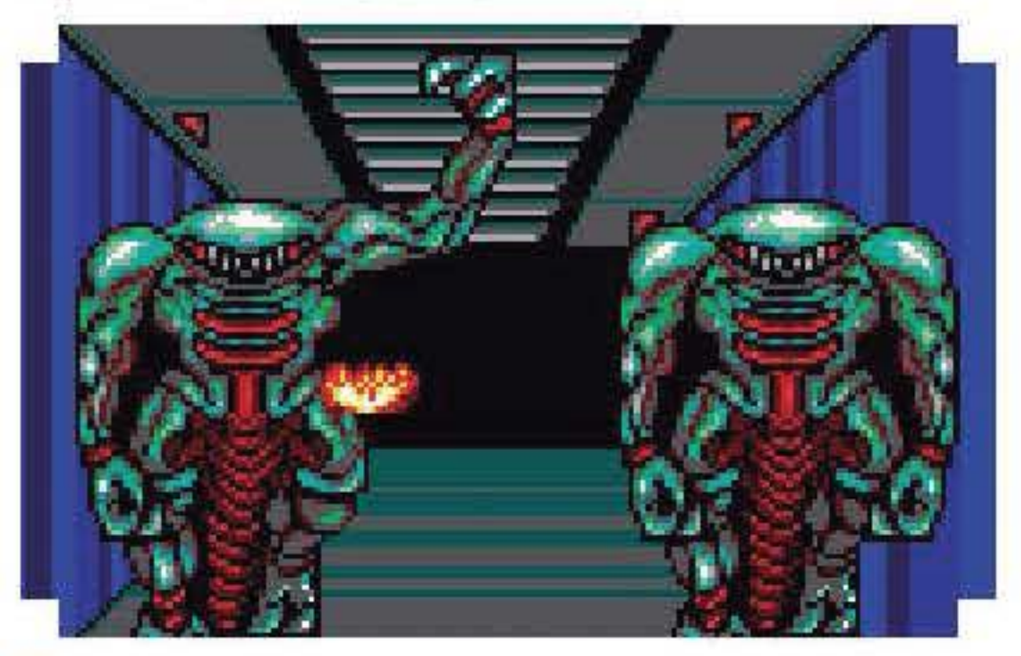
Arcade da Taito adaptado para mais de uma dezena de plataformas, esse jogo de tiro tem uma premissa semelhante à de *Rambo III*: é uma missão de resgate em território inimigo. A diferença é que, no caso de *Operation Wolf*, há muita margem para deixar o realismo de lado. Inimigos vão de soldados a ninjas – alguns jogam granadas, outros arremessam facas. A arma principal é uma metralhadora, mas também é possível usar um lança-granadas para destruir alvos blindados mais facilmente, como carros e helicópteros. Alguns finais de fases trazem chefes para serem enfrentados, e é importante descobrir seus pontos fracos para conseguir derrotá-los.

Laser Ghost (1991)



Sem nenhuma relação com o arcade da Sega lançado em 1989 (a não ser o nome), esse jogo de tiro leva o jogador a Ghost City, um lugar que aparece a cada 13 anos junto de muitos monstros sobrenaturais. Seu objetivo é guiar Catherine, uma garota que teve sua alma roubada e que agora precisa reavê-la. Enquanto Catherine avança pelos cenários, o jogador precisa caprichar na pontaria para acertar fantasmas, zumbis e outros monstros que tentarão impedir a moça de concluir sua tarefa. Também é interessante ficar de olho no cenário para disparar em elementos como paredes rachadas e lápides para ganhar vida ou ataques especiais.

Space Gun (1992)



Outra adaptação de um arcade da Taito, *Space Gun* aborda os primeiros passos da exploração espacial humana no ano 2039. Os problemas começam quando alienígenas descobrem que as naves humanas são uma ótima fonte de recursos e de alimento, e por isso começam a atacar as frotas terráqueas. O jogador assume o papel de um militar que faz parte das equipes de resgate que devem detonar qualquer alien no caminho e salvar os humanos em risco nos escuros corredores das naves.

Antes de assumir a franquia *Tomb Raider*, o estúdio norte-americano Crystal Dynamics criou um mascote para tentar a sorte no mercado de jogos de aventura dominado por Sonic e Mario. Superar esses dois titãs era uma missão impossível, mas Gex conseguiu ao menos chamar atenção com a sua personalidade divertida e sarcástica. O lagartixo protagonizou um jogo com seu nome, lançado em 1995 com exclusividade para 3DO, e que alcançou a marca de um milhão de cópias vendidas. Gex ganhou novas aventuras 3D para PlayStation e Sega Saturn nos anos seguintes, mas nenhuma delas superou o charme do primeira game por conta das ricas animações do herói em suas viagens dentro da dimensão das mídias televisivas.

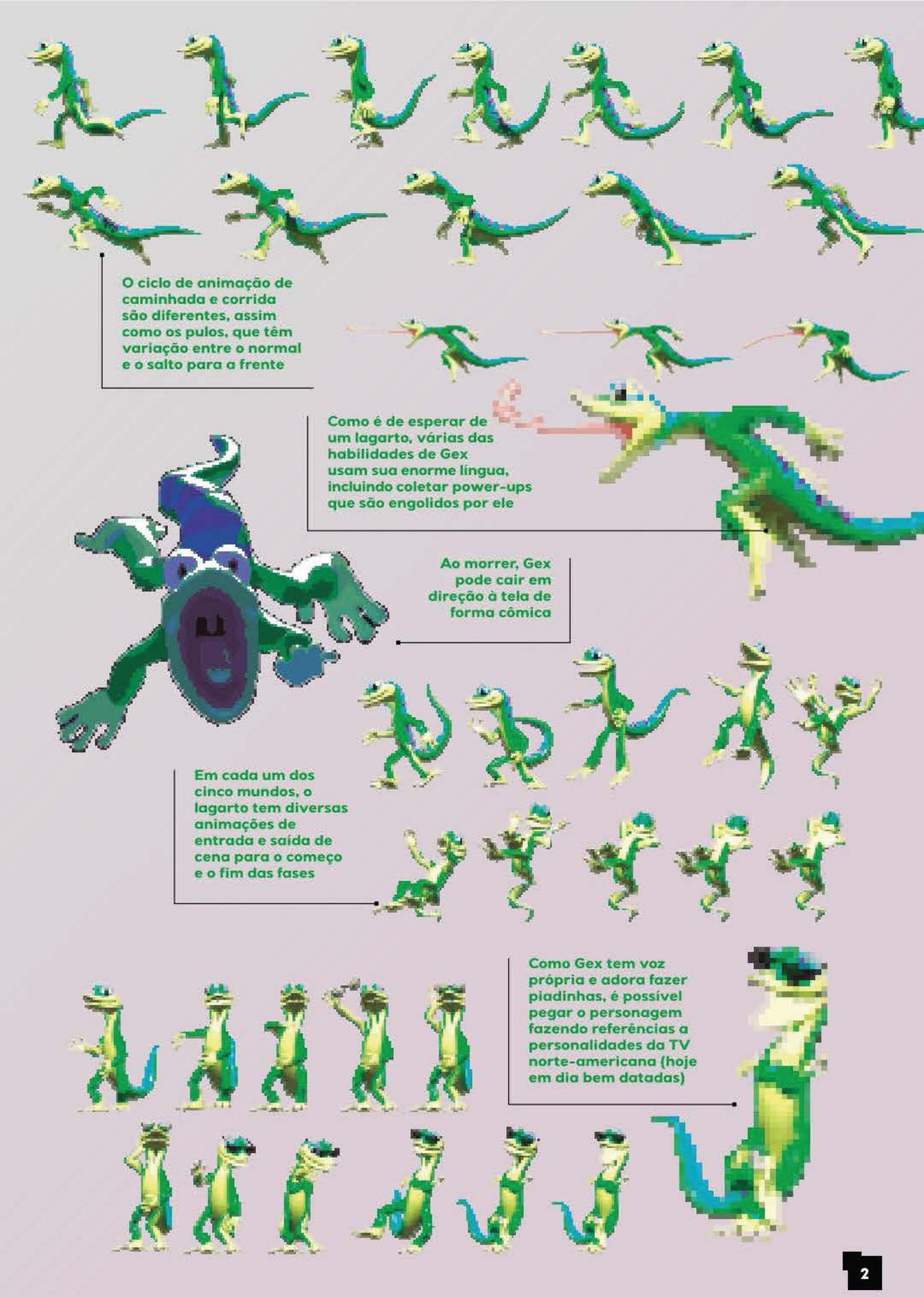
A cauda de Gex é usada para vários tipos de movimentos, como usá-la como uma mola para pular e vários ataques em que o rabo funciona como uma espécie de chicote

SPRITES

GEX

O PERSONAGEM MAIS FAMOSO DO 3DO CONQUISTOU MUITOS FÃS EM UMA AVENTURA BASTANTE EXPRESSIVA, REPLETA DE POSES E MOVIMENTOS DIFERENCIADOS

Além das animações normais, Gex mostra variações novas de todas suas ações quando está grudado nas paredes, incluindo bater com o rabo e usar a língua para engolir moscas suculentas



O ciclo de animação de caminhada e corrida são diferentes, assim como os pulos, que têm variação entre o normal e o salto para a frente

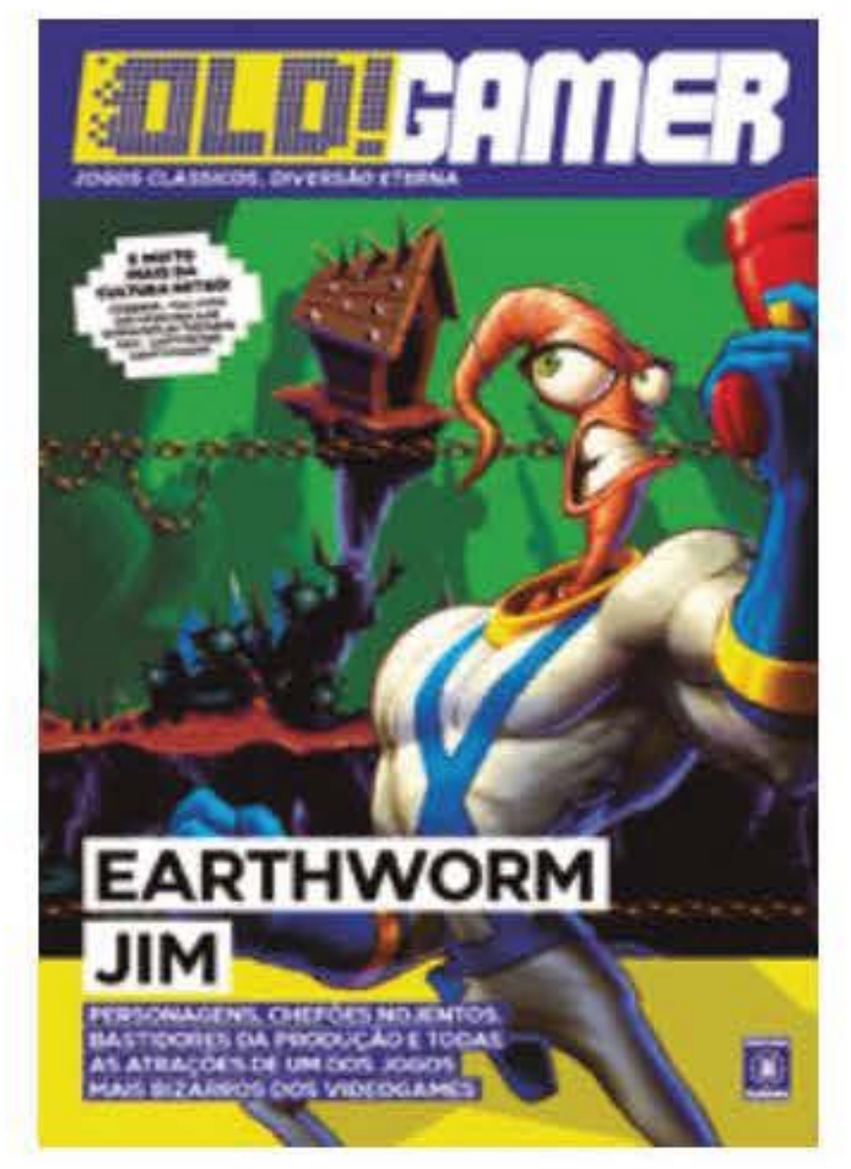
Como é de esperar de um lagarto, várias das habilidades de Gex usam sua enorme língua, incluindo coletar power-ups que são engolidos por ele

Ao morrer, Gex pode cair em direção à tela de forma cômica

Em cada um dos cinco mundos, o lagarto tem diversas animações de entrada e saída de cena para o começo e o fim das fases

Como Gex tem voz própria e adora fazer piadinhas, é possível pegar o personagem fazendo referências a personalidades da TV norte-americana (hoje em dia bem datadas)

HISTÓRIAS E PESQUISAS INTERESSANTES SOBRE JOGOS, PERSONAGENS E ESTÚDIOS RETRÔ



Cheio de mascotes fofinhos, o mundo dos videogames precisava de um herói sem noção para encarar o serviço nojento que ninguém queria chegar perto. *Earthworm Jim* tornou-se um clássico 16-bit por seu senso de humor. Conheça também muitas informações sobre o estúdio Ultimate Play the Game, sobre os personagens Pac-Man e Coringa, além do icônico acessório Light Phaser.

A coleção **OLD!Gamer** conta com doze livros de clássicos: *Alone in the Dark*, *Comix Zone*, *Sonic the Hedgehog*, *Contra III*, *Earthworm Jim*, *Shinobi III: The Return of the Ninja Master* e outros seis a serem revelados.

HALL DA FAMA
A criação e a jornada de grandes personagens

8 VOLUMES

GIGANTES DOS GAMES
As histórias de quatro gigantes japonesas: Capcom, Sega, SNK e Konami

8 VOLUMES

PARA MAIS DETALHES DESTAS E DE OUTRAS COLEÇÕES DA EDITORA EUROPA
LIGUE: (11) 3038-5050 (SP) OU ACESSE: WWW.EUROPANET.COM.BR