MegaZine

Nº:1

A Legião



COMUNIDADE MEGA DRIVE

CMD

16-BIT

POWER — ON

MEGA DRIVE

COMUNIDADE MEGA DRIVE

COMUNIDADE DEDICADA AOS FANS DESSE SISTEMA QUE NUNCA VAI DEIXAR DE FAZER PARTE DE NOSSAS VIDAS.



Mega Drive, Sega Genesis, are trademarks of SEGA Corporation. CMD is not licensed, sponsored or endorsed by SEGA Corporation

MEGAZINE. NOSSA MISSÃO

A PALAVRA DOS EDITORES

Falar do desenvolvimento de um editorial é algo complexo, porém falar da missão deste editorial se torna empolgante. Quando se trata da palavra "Retrogame", o videogame já se tornou consagrado pela liberação artística e pela catarse que dela provém, acompanhar a evolução dos games é algo que não se vê nos dias atuais. Muito se fala sobre ser gamer e ser jogador casual, aficionado, ou até mesmo o apaixonado por uma empresa ou sistema, o conhecido FANBOY.

Ao decorrer de décadas, o perfil do gamer modificou perante as novas tecnologias, porém não se consegue modificar algo que vai além de um olhar sobre as plataformas, é a vivência desses sistemas que nos proporcionaram diversão e até mesmo uma profunda observação que vão da narrativa, soundtrack até gráficos.

Todo esse processo de aprimoramento dos gráficos e performance de cada sistema trouxe consigo uma melhora satisfatória de todos os games, juntamente com as máquinas e consoles que traziam os mesmos avanços para cada indivíduo que buscava; seja nos consoles seja nos arcades (Fliperamas) todos nós que somos retrô vimos o alvorecer de uma era, onde revistas eram seguidas e reportagens aguardadas, cada um de nós carrega essa nostalgia, esta chama incansável por isso as origens da MegaZine são tão fantásticas. Em outros tempos de comunidades e fóruns, mais precisamente no Orkut™ um grupo que originou a CMD (Comunidade Mega Drive) se fez valer sua existência, onde lá agregou vários amantes do sistema **Mega Drive**™ da **SEGA**® na internet.

Com o decorrer dos anos esses mesmos amantes dos sistemas passaram a interagir como uma equipe de análise densa sobre os games deste sistema e até, outros que rodeavam o mesmo não passaram desapercebidos. Muitos somaram forças com seus conhecimentos e até com suas opiniões abrangentes sobre toda a era dourada dos 16-BIT, e mesmo aqueles com as vivências diferentes somos todos prótons e nêutrons de um átomo que nos faz acender uma centelha que busca entregar ao leitor um feixe de luz dessa época aliando o passado ao contraste do presente moderno.

Trazendo assim um conteúdo de qualidade feito por pessoas que vivenciaram e representam suas ideias que podem ser vistas como achados arqueológicos sobre esses tempos de glória dos consoles antigos.

Cordialmente:
Equipe. megazine

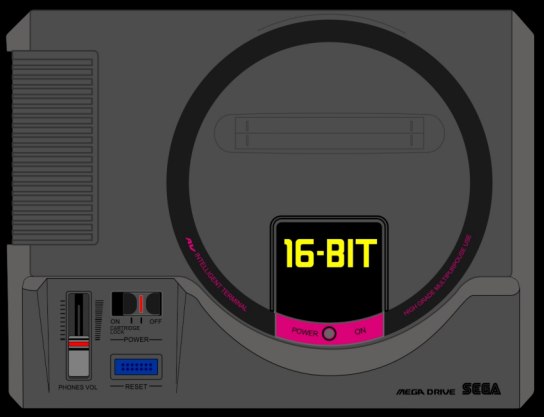
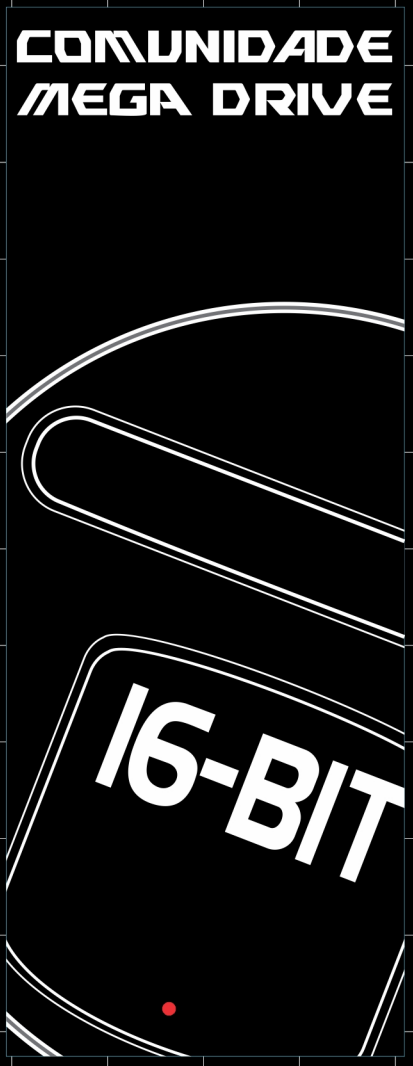


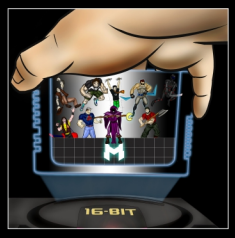
Fig: Sega Mega Drive Versão japonesa Lançada em 1988.



Arquivo de imagem da antiga Comunidade Mega Drive no Orkut

CONTEÚDO
CONTENTS

MEGAZINE



- Characters concept
- Cover

Alexsandro Lima (Alex) & Helder Borges
Agradecimentos especial a todos.

- Layout e design
- Textos e editoração

Helder Borges, Leandro Lantin e Alexandro Lima

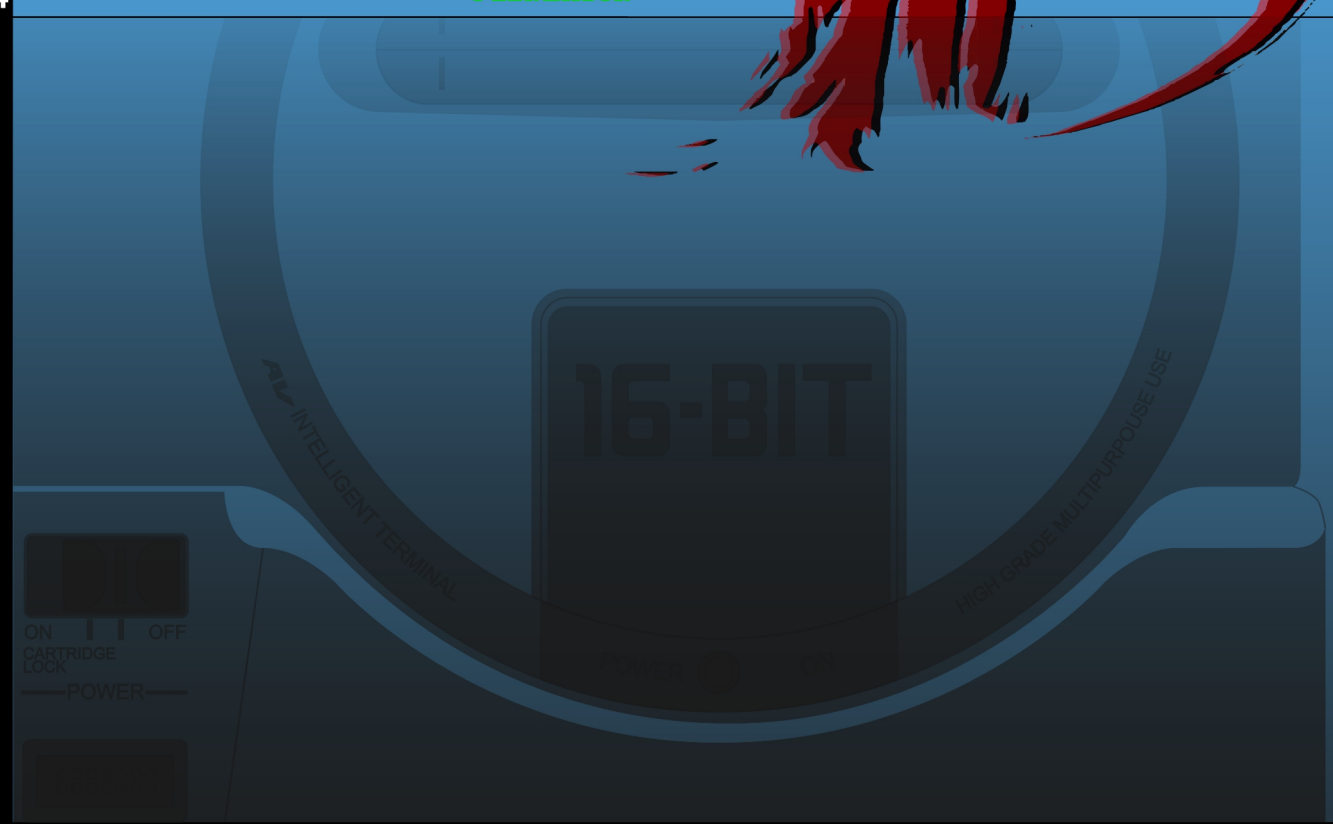
Daniel Gomes **"Demonho"**, **Alex**sandro **"DJ"** Lima, Carlos **"Carlão"** Guilherme, Nelson **"Reverso"** Lowpehaut, Paulo **"Alemon"** Renato, Celso **"Defenestrador"** Affini, Helder **"Aço"** Borges, Marcelo **"MACgaren"**, Lesley **"Tranka"** Ceni, Julio **"Jurassic"** Chiarini, Leandro **"Barra"** Lantin.
E tantos outros que são a inspiração de bom humor somado a um conteúdo crítico e de qualidade.

MEGADRIVE
SEGA GENESIS

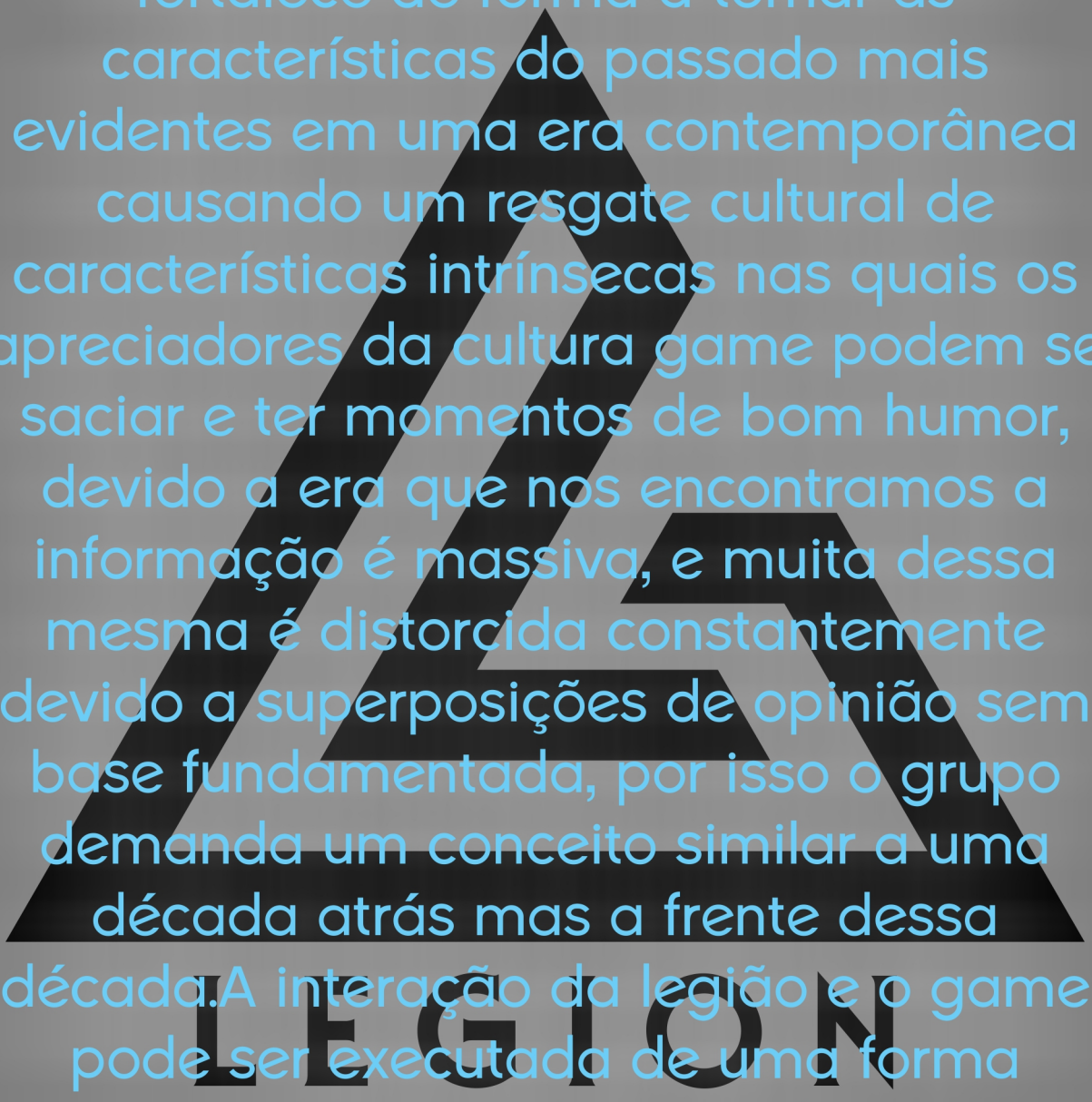
APRESENTAÇÕES ESPECIAIS

03 Com a palavra dos editores
05 A Legião
06 SuperBarra
08 A.L.Ex.
10 HELDER AÇO
12 O Defenestrador
14 DEMONHO
16 MACGAREN
18 INDIANA JULIUS
20 SR. REVERSO
22 Alemon
24 O LENHADOR





Legião essa que cada um de nós a fortalece de forma a tornar as características do passado mais evidentes em uma era contemporânea causando um resgate cultural de características intrínsecas nas quais os apreciadores da cultura game podem se saciar e ter momentos de bom humor, devido a era que nos encontramos a informação é massiva, e muita dessa mesma é distorcida constantemente devido a superposições de opinião sem base fundamentada, por isso o grupo demanda um conceito similar a uma década atrás mas a frente dessa década.A interação da legião e o game pode ser executada de uma forma diferente do normal.



SuperBarra

LEGION

Leandro Lantin



Moro no tradicional bairro da Mooca, em São Paulo. Trabalho com música e artes gráficas. Tenho grande interesse pela cultura das décadas de 80 e 90, época nostálgica para mim. Também sou apreciador de rock, discos de vinil, livros, poesias e café. Me considero um entusiasta, jogador, pesquisador e colecionador de consoles, jogos, revistas da época, matérias, imagens, fanarts e trilhas sonoras. Fui conhecendo pessoas em redes sociais até encontrar o pessoal da Comunidade Mega Drive, que sempre me recebeu com muito respeito e carinho. Sou muito grato por fazer parte disso tudo.

Como que começou a parada:

Tive contato muito cedo com videogames. Em 1985 o Atari 2600 chegou em casa. Passei anos me divertindo com ele até a chegada do Master System II em 1991. Em 1992 meu pai conseguiu importar um Mega Drive do Japão e pouco tempo depois ele foi substituído por um Sega Genesis II. Fiquei com ele até 1997, quando o troquei por um computador e conheci o mundo da emulação.

Ainda na década de 90 tive a ideia de iniciar uma coleção de videogames antigos após comprar um Master System II em excelente estado. Recebi doações de consoles, jogos e acessórios de amigos e vizinhos e fui completando alguns ítens até finalmente conseguir um Mega Drive II clássico.

Eu não fiz essa coleção pra ela ficar parada, mas sim para me divertir, por isso penso em comprar os EverDrives, resolvendo de uma vez por todas os problemas relacionados a espaço físico e custo que uma coleção traz geralmente traz. Também pretendo adquirir uma TV de tubo para usá-la exclusivamente com o Master System e o Mega Drive. Tenho um eficiente sistema de som, uma vez que considero sons, efeitos sonoros e música como 50% da experiência de jogo.



O SuperBarra é o Artista Roqueiro dos Games. Com sua magnífica guitarra MIDI, ele consegue reproduzir músicas exatamente como o Mega Drive faz. Iniciou ainda na década de 90 sua coleção de fitas K7 com trilha sonora de jogos. É o fundador e líder da maior banda cover de videogames fictícia de todos os tempos, a Sonhos Se Tornam Realidade, onde ganha a vida fazendo shows em eventos direcionados ao público nerd.

Com muita honra, aceitou o convite para participar da Mega Zine como piloto e redator e será um dos responsáveis pelas análises musicais e artísticas de nossas matérias. SuperBarra gosta de jogos de aventura e ação, de RPGs a jogos de nave. Aprecia jogos bonitos, bem feitos e com músicas bem trabalhadas. Gosta muito de jogar com outros jogadores, principalmente de forma cooperativa. Quando a música do jogo é ruim ou repetitiva, SuperBarra costuma abaixar o volume da TV. Também detesta jogos com framerate baixo. Mas o que mais o irrita é jogar Mega Drive em proporção 16:9 nas TVs modernas. É um sacrilégio para ele.

CASTLE OF ILLUSION

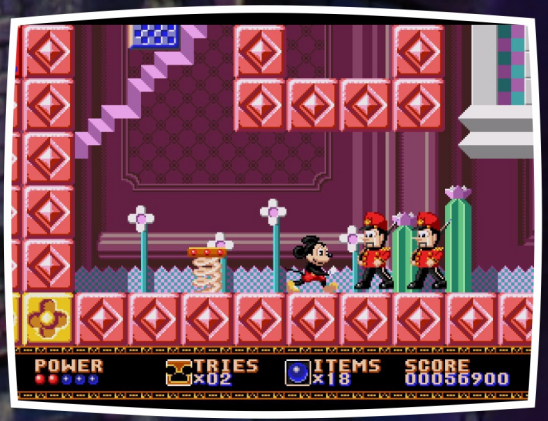
SuperBarra nesta edição fala sobre Castle of Illusion, jogo que marcou época na vida de muitos pela beleza de seus gráficos, sua simplicidade no design e sua grandiosidade musical.

A bruxa Mizrabel sequestra Minnie por ciúmes da sua beleza e popularidade, pretendendo roubar sua juventude. Mickey foi pego de surpresa e a segue até o Castelo das Ilusões. Um velho e misterioso homem o avisa que ele deve coletar as sete jóias do arco-íris para derrotar a bruxa má e resgatar sua amada. Mickey então parte para o castelo, onde cada porta o leva para um mundo diferente repleto de ilusões criadas por Mizrabel. São 5 portas diferentes.



Gráficos lindos para a época

Na primeira porta há uma floresta encantada, onde cogumelos e árvores ganham vida. Mickey se pendura em cipós, sobe em folhas, teias de aranha e passa por um bosque mal assombrado. Na segunda porta, um quarto de brinquedos onde soldados de chumbo, palhaços e outros brinquedos não estão pra brincadeira. A gelatina pode ser fatal. Na próxima porta um labirinto aquático é o portal para ruí as perdidas em meio a perigosas quedas d'água. Atrás da quarta porta, há uma biblioteca gigante, Mickey mergulha em xícaras de chá e entra em uma garrafa de leite.



Cuidado com os soldadinhos de chumbo.

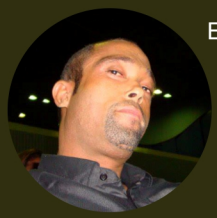
Já na última porta, na torre do castelo, Mickey deve descer até passar pelo calabouço, subir pela torre do relógio, e finalmente enfrentar a bruxa com o poder das sete jóias do arco-íris. Nada muito difícil, se o jogador optar pelo nível Normal. No nível Hard as coisas são bem mais complicadas. Já o nível Practice oferece um treinamento rápido para o jogador aprender os movimentos e a mecânica do jogo.

O jogo tem uma ótima aceitação das pessoas, que costumam lembrar com muito carinho dele. Também não é pra menos. Parcerias da Sega com a Disney sempre resultaram em coisas boas. Embora relativamente simples, o level design é genial, desafiador e proporciona cenas lindíssimas. A trilha sonora é um espetáculo à parte. Cada cena praticamente tem uma música diferente. Castle of Illusion é um clássico para o Mega Drive e sem dúvidas, uma verdadeira obra de arte.



Derrote a bruxa Mizrabel e salve a Minnie

A.L.Ex.



Baiano, nascido em Salvador, 39 anos. Amante da música eletrônica (anos 80 e 90 principalmente), um pouco "geek" por curtir demais videogames, HQ's, desenhos animados e filmes também dos anos 80 e 90. Sou um nostálgico por natureza, gosto de tudo que me faça voltar no tempo, seja ouvindo uma música, jogando ou assistindo algo da minha época de infância/adolescência. Sou aquele que gostaria muito de ter uma máquina do tempo para poder viajar ao passado e reviver os bons momentos.

Alex é um DJ que que tinha o sonho de criar uma complexa Cabine Chiptune e realizar seu sonho de tocar para 37 mil nerds no maior evento de game music do mundo. Ele quis unir os sintetizadores dos mestres: Yuzo Koshiro, Jesper Kid e Jon Holland, a dois consoles Mega Drive e mais um sistema de som poderosíssimo que havia acabado de criar, mas a experiência não deu certo pois a rede elétrica acabou não suportando toda a potência de dois chips Yamaha YM2612 trabalhando simultaneamente resultando na explosão do seu estúdio e quase o matando. Depois de um bom tempo se recuperando do acidente Alex finalmente conseguiu criar a sua super cabine, mas agora unindo o seu próprio corpo avariado a toda estrutura eletrônica, se tornando assim um verdadeiro ciborgue, denominado agora A.L.Ex: Advanced Loud Experience.



Juntamente com o Super-Barra e Helder Aço, A.L.Ex. fará análises das trilhas sonoras dos jogos, principalmente aquelas com tendências de e-music. Jogos de ação e de porradaria serão a sua especialidade. Luta, Beat 'em Up, Ação e Tiro são seus estilos de jogos preferidos.

Ainda lembro-me de passar com minha mãe pela antiga rodoviária de Salvador e ficar implorando pra que ela me comprasse uma ficha para poder jogar no arcade do Pac-Man. Acho que deveria ter uns 6 anos de idade, mas minha mãe já não via os videogames com bons olhos desde essa época (risos). Meu primeiro contato com os videogames só aconteceu em 1988, com a chegada dos novos vizinhos. Eu já conhecia o filho mais velho deles, o Sérgio. Logo nos tornamos amigos e ele me chamou pra jogar no seu Atari 2600 e foi então que vi os clássicos River Raid, Pac-Man e Enduro.

Em 1992 fomos passar a festa o São João na casa do meu tio, onde vi pela primeira vez um clone do NES e joguei The Little Mermaid (A Pequena Sereia). Fiquei muito impressionado com a qualidade gráfica do jogo em relação aos jogos de Atari que jogava. Nesse mesmo conheci o SNES na casa de outros primos e joguei Street Fighter II - The World Warrior pela primeira vez. Fiquei tão embasbacado que não conseguia pensar em outra coisa que não fosse "hadoukens" e "shoryukens" por muito tempo (risos).

Daquele dia que vi SFII em diante não parei de azucrinar minha mãe (juntamente com meu irmão) pedindo um videogame. Lutamos por longos meses até que em agosto de 1993, sem acreditar ganhamos um Mega Drive II (TecToy). Foi um choque, pois eu esperava ganhar qualquer clone de NES que já me deixaria feliz, mas felizmente meus pais optaram pelo Blast Processing. Desde então me tornei um fã incondicional do console e da SEGA também. Hoje tenho um Genesis II que ganhei de um amigo, dos muitos que fiz na Comunidade Mega Drive ainda no Orkut por causa de console tão querido por nós.



ESTA CIDADE JA FOI UM LUGAR FELIZ E TRANQUILO... ATE QUE UM DIA, UMA PODEROSA ORGANIZACAO CRIMINOSA TOMOU CONTA DA CIDADE. UM SINDICATO CRUEL LOGO TEVE O CONTROLE DO GOVERNO E ATE MESMO DA POLICIA. A CIDADE TORNOU-SE UM CENTRO DE VIOLENCIA E DE CRIMINALIDADE, ONDE NINGUEM ESTA SEGURO. EM MEIO A ESSA TURBULENCIA, UM GRUPO DE JOVENS DETERMINADOS JUROU LIMPAR A CIDADE. ENTRE ELES ESTAO ADAM HUNTER, AXEL STONE E BLAZE FIELDING. ELES ESTAO DISPOSTOS A ARRISCAR

STREETS OF RAGE™

Olhando a noite da sacada do meu apartamento, vejo prédios e mais prédios destacando luzes de cores variadas, enquanto tento fingir para mim mesmo que o clima lá embaixo não é sombrio, perigoso e totalmente frenético. Pessoas sendo assaltadas, espancadas ou até mesmo assassinadas em alguma esquina, enquanto estou eu aqui a ouvir no meu toca-discos o vinil com uma das melhores trilhas sonoras já produzida para os consoles de 16 bits, composta pelo mestre Yuzo Koshiro.

Esse monologo é mais ou menos para expressar a minha sensação ao ligar o meu Mega Drive com o cartucho do Streets of Rage inserido e ouvindo aquele som que misturava R&B e te fazia confundir com a banda Enigma e suas batidas pesadas e arranjos marcantes, e ao mesmo tempo sombrios. Streets of Rage foi o segundo cartucho que joguei no Mega Drive, e de cara fiquei embasbacado com sua trilha sonora e carisma dos personagens.

Axel, Adam e Blaze são ex-policiais que resolveram sair por essas ruas de fúria descendo a porrada em cada marginal que aparecer na frente, e isso não se restringe apenas a socos e pontapés. Vale bater com cano de ferro, garrafada, paulada e etc. Além de receber de vez em quando uma ajudinha da viatura que já chega na base da bazuca, explodindo tudo que é bandido.

A jornada dos nossos amigos é longa e árdua, percorrendo por oito estágios, que se inicia nas ruas da cidade, passando pelo subúrbio, praia, ponte, navio, fábrica, um baita elevador até chegar no quartel general do "chefão do crime" Mr. X.

Streets of Rage foi o primeiro game japonês a ter uma trilha sonora totalmente ocidental, algo que realmente foi uma surpresa, já que o próprio gerente de departamento do consumidor gostou e deu carta branca para Yuzo Koshiro seguir com o seu projeto, trazendo esse ícone dos beat em up's, com músicas mais do que energéticas, gráficos bonitos, apesar de não ser nada perto do que o Mega Drive ainda seria capaz de mostrar. Sua jogabilidade não é tão precisa quanto a dos seus sucessores, mas não faz feio.

Diversão é algo que não vai faltar jogando Streets of Rage, mesmo que ele seja chamado de "cópia" de um jogo aí chamado de "Luta Final", Streets of Rage possui um carisma impressionante, fazendo com que ele tenha envelhecido muito bem, sendo jogado até hoje por muitos adeptos do 16 bits da SEGA.



Chame a polícia quando a chapa esquentar



Jogue com um amigo, e a diversão vem em dobro



Aqui vale tudo, até taco de basebol...



Quem é Helder Borges o Homem do Aço?
Natural do estado do Rio de Janeiro, Sempre teve paixão por Filmes, Hq's, Animações, Músicas e games, falar da década de 80 e 90 soa muito natural em qualquer conversa, tem por convicção a ideia que toda boa cultura pode e deve ser disseminada pelos que vivenciaram a mesma, pode se considerar um erudito desse tipo de cultura, sempre catalogando e fazendo crossovers com a atualidade que é refletida através do passado do mesmo com boas informações e questionamentos.

archieves HELDER AÇO LEGION



Aço (O Homem do Aço) Uma das peculiaridades desse personagem é que ele veio de uma cidade industrial onde a metalurgia predomina, se tornou um perito em armas cortantes tem por base a observação e estratégias nas quais ele se instruiu sempre buscando compreender de maneira peculiar seus obstáculos e oponentes e também auxiliando seus aliados, um elemento chave em qualquer equipe pode descobrir pontos fortes e também somar qualidades e qualquer espaço com muito bom humor e informação de qualidade. Pode ser considerado um treinador de combatentes para evitar com que o mal conhecido como "conformismo cultural" se alastre. Graças a esse núcleo pode utilizar de sua experiência e visão de estratégias para demonstrar àqueles que estão sedentos pelo conhecimento de como ele é um combatente durão e que se certifica que toda a missão dada a ele é missão cumprida por ele!

Seu contato com o console Megadrive se deu no início da década de 90, quando houve a revolução da SEGA em nosso país, acompanhou a empresa japonesa utilizando os dois de seus maiores consoles, Mega Drive & Master System.

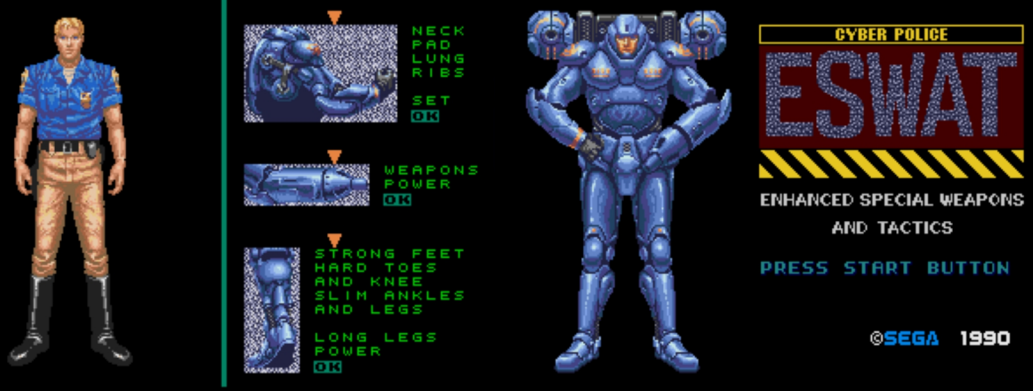
Adepto dos games de ação sempre teve um amor pelo console Mega , este que era uma tradução dos arcades que sempre foram seu alvo de admiração em sua infância.

E-Swat [Enhanced Special Weapons and Tactics] Táticas e armamentos especiais aperfeiçoados, nem todos conhecem esse game por essa tradução é claro, mas sim E-SWAT, nesse mini Review será apenas apresentado a informação do que o game representa para o console Megadrive, o game foi consagrado dos Arcades com o nome Cyber Police Eswat.

Em seu enredo original a história se trata de um policial chamado Duke Oda numa cidade conhecida como Liberdade enfrentando vários inimigos com um poder de fogo relativamente alto, levando em conta que é apenas um policial se vê forçado a lutar contra uma organização terrorista chamada E.Y.E de cunho altamente tecnológico, Duke tem em suas primeiras missões a investigação dessa organização tendo que passar pelos dois primeiros níveis do game usando sua capacidade humana e senso de justiça começando pelo ataque na cidade até um evento de rebelião em um presídio de segurança máxima daí vem o primeiro chefe do game com uma dificuldade que exige uma capacidade de memória e percepção muito grande, logo após esse estágio é apresentada a roupagem tecnológica, ampliando ainda mais a mecânica de game, aumentando o dinamismo de inimigos assim como um aumento gradual da dificuldade, o game possui as características dos primeiros games do Mega Drive demonstrando uma capacidade de enredo e design fantástica.

Para aqueles que não conhecem o game, ele se apresenta de uma forma bem singular. Diferentemente do arcade, a história mesmo possuindo similaridades é literalmente outra com um enredo bem mais denso. definido E-Swat como um game para ser apreciado em seu dinamismo e design.

Micro Review por Helder Borges



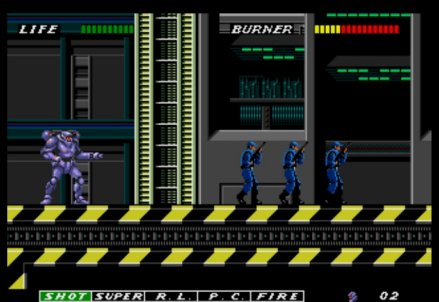
Trecho da tela de abertura mostrando o Policial Duke Oda, logo em seguida no start screen usando a "Ice Suit"



•1º Fase: Silent City (Boss E.Y.E's Helicopter)



•2º Fase: infiltrando na Cyberprisão



O protagonista já com a sua "Ice combat Suit"

O Defenestrador



Nascido em São Caetano do Sul é um cara sem papas na língua. Sincero até demais e acaba sempre dizendo o que pensa sem se preocupar muito com a opinião alheia (o que pode ser um problema). Tem opiniões fortes e se gosta, gosta; senão é **LIXO**.

Colecionador "de memórias gamer", desde 1984 vem acompanhado o que o mundo dos games tem a oferecer. Não dando mais atenção a opiniões alheias, se dedica em aprimorar seus conhecimentos sobre o universo gamer jogando o máximo de jogos possíveis, sejam consoles, portáteis, PC ou celular.

LEGION

Minha história com o Mega Drive não começa com a TEC TOY ou com alguma loja de magazine como Mesbla ou Mappin, ela começa em um fliperama e isso lá na Praia Grande. Nas férias de 1989 abriu um novo fliperama ali na Avenida Robert Kennedy e o mais surpreendente ele tinha jogos que eu nunca tinha visto é melhor todos eles mostravam aquele logo azul da SEGA.

Lembrando que After Burner II e Super Monaco GP tinha gabinetes estilizados, o primeiro com manche e tudo mais e o outro cockpit de jogos de corrida. Mas e o Mega Drive? Bem, não era exatamente Mega Drive era Sega Genesis. Um belo dia no fliperama o dono resolveu fazer uma reparo na maquina e quando ele a abriu eu vi um console todo preto, com um cartucho ligado a ele e nem fazia ideia de que console era... Mas marquei o nome imediatamente.

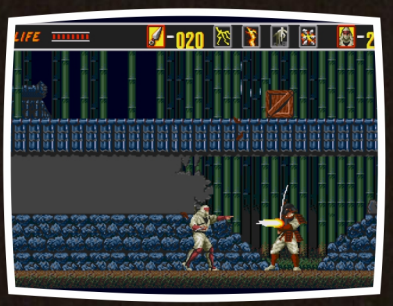


E temos que lembrar o Sega Genesis saiu nos Estados Unidos em Agosto de 1989 esse fliperama eu conheci em Dezembro de 1989 ou Janeiro de 1990, lembrando que o Master System foi lançado no Brasil em Setembro de 1989 e nem revista de games ainda existia. Só no final desse mesmo ano que saiu as primeiras edições da revista Videogame e Ação Games.

Então, não sabia que console era aquele e só fui ver um Mega Drive quase dois anos depois e ai sim, foi numa loja de magazine. Ai foi no Mappin e isso em 1990 eu convenci meu pai a comprar o Master System pra mim, porém, no final de 1990 o Mega Drive já estava a venda e mesmo o vendedor tendo oferecido e meu pai falando que compraria o console, eu recusei pois na TV só rodava o jogo TRUXTON e não vi a caixa com a imagem do Altered Beast que já conhecia do Fliperama. Lembro também dele falar o nome e na minha cabeça era Genesis então recusei em ter o console dos meus sonhos por mais um ano. Me contentei em jogar ele na casa do meu primo que foi mais esperto que eu e comprou o Mega Drive um mês depois de mim.

O **Defenestrador** foi treinado no submundo gamer com os grandes Mestres do Fliperama, para assim poder exterminar todos os fracos jogadores, especialmente os de "navinha". Sua principal missão é destruir todos os Nintendistas da face da Terra. Odeia tanto o Super Mario que fez uma aliança com o Bowser para boicotar seus serviços como encanador.

THE REVENGE OF SHINOBI



Ajude o Joe Musashi a derrotar a NEO ZEED



Cuidado com as granadas!



Chinatown possui uma das trilhas mais memoráveis

Quando se via aquela abertura de encher os olhos e ouvidos, um Ninja defendendo de alguns shuriken e segurando uma katana. Além de ver pela primeira ver o nome do Yuzo Koshiro que falarei mais tarde, pois naquele momento não fazia ideia de quem era, mas "Spider-Man" esse ai eu sabia e não entendi naquele primeiro momento por quê o nome do escalador de paredes fazia ali na tela título do jogo.

Além disso logo de cara, o jogo apresenta um gameplay superior a versão original, sendo possível escolher 4 magias a qualquer momento do jogo, pressionando pausa no controle do Mega Drive. Além do ninja branco ganhar a habilidade do salto duplo que faz com que ele atinja lugares antes impossíveis. Mas vamos dar uma destrinchada primeiro nas magias. E começando com a magia Ikazuchi (Magia do Trovão) que concede proteção contra 4 ataques dos inimigos depois temos a magia Kariu (Magia do Fogo) convoca 4 dragões de fogo que surgem na tela e causam grande danos aos inimigos. Depois temos a magia Fushin (Magia do Vento) que concede mais agilidade para o ninja. E por último temos a magia Mijin (Magia da Evaporação) que gasta uma vida mas destrói todos inimigos na tela.

E claro a nova habilidade de Shinobi, o salto duplo que faz ele ir muito além dos saltos comuns e que traz o ataque final de Joe Musashi, com ele arremessando 9 kunais simultaneamente para várias direções e atingindo vários inimigos ao mesmo tempo. Fora isso, existem vários inimigos novos e chefões incríveis que vão fazer o jogador sofrer bastante antes de entender o move set de cada um deles. E temos 8 estágios enormes divididos muitas vezes em 3 partes, duas telas com fases e a terceira com o combate contra o chefão.

E a aventura começa no Japão, fazendo Shinobi percorrer o Estados Unidos até chegar na base secreta de Neo Zeed, o novo inimigo do clã Oboro, para o combate final que traz NEO ZEED um inimigo que mais lembra um ator do teatro tradicional japonês KABUKI. E para surpresa de quem chega aqui Naoko a noiva de Joe está atrás de grades e o teto desce sem parar afim de matá-la durante o combate então o jogador precisa ser rápido e impedir que o teto desça sobra a donzela indefesa e ainda assim descer a espadada no chefão para encerrar esse incrível jogo.

DEMONHO

Daniel Gomes

LEGION



Daniel Gomes, o ser supremo do universo, é Fortalezense, do Ceará, tem a idade de vários seres humanos e curte Revista em Quadrinhos, games, filmes, games, livros, games e games, ainda mais se tiverem sido feitos na década de 1980 e 1990. Seus gostos pecualiares em música, filmes, seriados e livros não permite que esta minibiografia fale muito dele, mas podem ter certeza, nada é muito certo neste texto aqui, somente os games

Antes do tão amado Mega Drive eu tive consoles como o Atari 2600 com cem jogos na memória no qual jogava na minha TV de 5" que veio do Paraguai junto com o ele. Senti-me maravilhado ao entrar em contato com o Phantom System, o clone mais famoso do NES, que ganhou o mercado nacional juntamente de outros. Joguei ótimos títulos como Duck Tales, Tartarugas Ninjas 2, Mega Man 3 e The Little Nemo. Foram horas e horas e da mais pura jogatina.

Por mais que jogássemos nos nossos videogames nem sempre estamos satisfeitos pelas parcas fitas que nós tínhamos. Como todo bom jogador de videogame sempre queria mais e mais e mais, e as revistas só "ajudavam" em querer ter ainda mais títulos e foi por conta da revista Videogame que os meus olhos "caíram" sobre o Mega Drive, um novo console com títulos que tinham gráficos fora do comum.



Coincidência ou não, dois meses depois que eu vi aquela revista e outras tantas falando sobre o Mega Drive, eu tive a oportunidade de conhecer um de perto. Meu primo havia comprado o console da SEGA em sua versão japonesa. Eu fiquei maravilhado com a cor negra de todo aquele plástico. O botão azul do seu reset e aquele 16-bit dourado que parecia um soco na cara.

O Mega Drive, para mim, foi um salto gigantesco de qualidade sonora e gráfica se comparado ao NES. Assim como aconteceu sair do Atari para o Phantom System. Antes eu fosse um Atarista, antes um Nintendista, virei SEGAmaníaco e continuo sê-lo, mesmo depois de 26 anos jogando. Sou gamer em geral, gosto de qualquer console, mas o Mega Drive está guardado a 16 chaves na minha alma e no meu coração.

Nascido no calor escaldante do Ceará, o verdadeiro inferno terreno. O Demonho logo se tornou a criatura mais aterrorizante de toda Comunidade, trazendo caos e destruição ao habitat das pobres capivaras Orkutianas. Sem dó nem piedade ele dizimava essas criaturas com o seu cajado Megadriveano, forjado no magma dos vulcões Fortalezense.

Detentor de todo poder do Blast Processing, ele acumulou a força dos 68000 Megadriveanos para assim derrotar o grande Mestre Chronos Daiô tomando o seu posto de governante da C.M.D. O Demonho continua a reunir mais e mais seguidores afim de conseguir poder suficiente para destruir todos os Nintendistas da Terra e se finalmente se tornar o CEO da SEGA

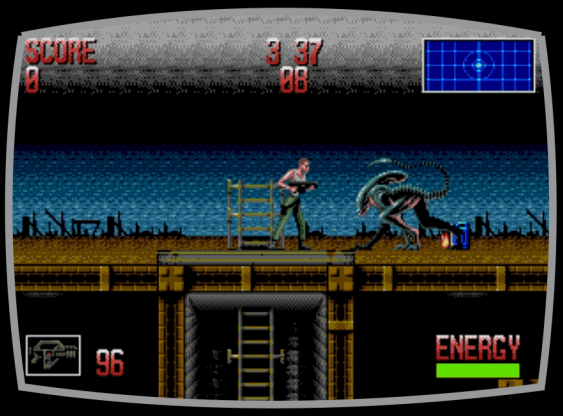
ALIEN 3

Escolher um entre os vários jogos do Mega Drive é complicado, mas é algo que precisa ser feito. Então, nesta primeira edição resolvi escolher um dos jogos que mais me marcaram que foi o Alien³.

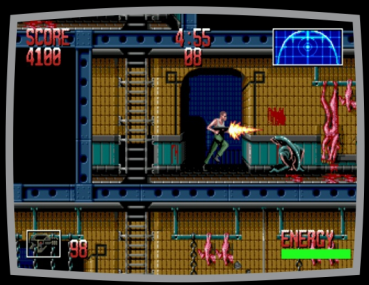
Alien³ é um título que só pega o nome do filme no qual foi baseado, o resto ele tirou elementos do segundo filme: Aliens, o Resgate. Na pele da Tenente Ellen Ripley você precisa resgatar os prisioneiros que foram infectados pelos Facehugger na prisão do planeta Fiorina Furya 161.

Os gráficos não são o top de linha do Mega Drive, mas fazem um trabalho excepcional, assim como a sua jogabilidade bem ajustada para o universo criado no título. Para mim o que mais me surpreendeu foi a sua trilha sonora que, para mim, conseguiu usar muito bem os chips sonoros do Mega Drive.

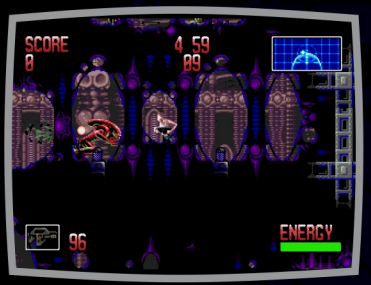
Se você quer um título com um bom desafio, uma trilha sonora de respeito e gostaria de explodir aliens, Alien³ é uma boa pedida.



Alien³ mistura elementos de outros episódios da franquia



Muita ação e desafio frenético!



Visual e trilha sonora estão sombrios

MAC

Marcelo Pacheco



Nascido em Aracaju-SE, trabalho como bancário no estado de Alagoas, litoral norte do estado. Amo esportes, no qual prático freqüentemente futebol e ciclismo. Tenho como hobby tocar guitarra. Na época dos 16 bits, o Mega Drive sempre foi o meu console preferido, mesmo gostando também do SNES. Quando entrei no Orkut, procurei um grupo relacionado a minha antiga paixão dos games, e eis que encontrei a Comunidade Mega Drive que até hoje participo e fiz ótimas amizades trazendo o melhor dessa época de ouro para a galera.

LEGION

Comecei a jogar cedo, meu pai trouxe um Atari em uma de suas viagens de trabalho, isso quando tinha 6 anos. Depois de algum tempo com o Atari ganhei um Phantom System, clone brasileiro do Nintendo 8 bits, em 1988, e ali comecei a ter acesso ao que os videogames poderiam me proporcionar, não esquecendo os fliperamas que eu frequentava quando saia da escola.

Em 1989, um amigo do trabalho do meu pai trouxe um novo videogame recém lançado no Japão. Quando eu o vi, logo me chamou a atenção o design, com aquele 16 bits dourado, o controle eu fiquei espantado, porque o design era igual ao do controle do meu Phantom System. Nele estava rodando um jogo de moto, Super Hang On, no qual já fiquei espantado com o gráfico. Chegou 1990, e um amigo de infância, o qual até hoje somos parceiros de games, ganhou um Mega Drive do pai no natal. O console que veio com Altered Beast, outro jogo do arcade que era muito parecido com o fliper. Esse meu amigo sempre estava ganhando jogos e alugando, era com ele que eu conhecia as novidades do Mega Drive pois eu ainda estava com meu Phantom System. Em 1991, ele ganhou dois jogos que, mais uma vez, mudaram minha percepção dos games. Veja bem, eu era um garoto de 12 anos, descobrindo ainda esse mundo de jogos eletrônicos, e quando eu vi aquele jogo do "porco espinho" azul, muito colorido, com uma trilha sonora fantástica e de uma velocidade que nunca tinha visto em outro jogo, eu tive um choque da realidade dos games. Era Sonic. Mas o divisor mesmo, o jogo que me fez implorar todos os meses ao meu pai para ganhar um Mega Drive, foi o Streets Of Rage. Apesar de ter jogado vários beat em ups nos arcades, nunca tinha jogado um na minha casa como Streets Of Rage. O jogo tinha tudo: gráficos, músicas, dificuldade;eu fiquei louco e vi que aquele era o meu videogame. e no natal de 1991, meu pai finalmente me presenteou com meu primeiro Mega Drive.



Após se tornar-se o herdeiro do Poderoso Satan Goss, MacGaren resolveu tirar umas “férias” para poder elaborar melhor os seus planos para dominar a terra. Escolheu vir para o Brasil obviamente seria o ultimo lugar onde o Jaspion e sua turma iria procurá-lo. Logo MacGaren descobriu uma nova maneira de espalhar a sua “maldade”, se uniu a um grupo denominado LEGIÃO, para assim poder acabar com toda forma de L I X O gamer daqui. Seja trollando um hater mal-amado, desmascarando mercenários do F.L. e principalmente colocar Nintendistas no seu lugar.

ROAD RASH - Electronic Arts - 1991 Imagine um jogo de corrida de motos, onde além do óbvio, que seria acelerar, você pode bater nos oponentes com socos, chutes e até com um cassetete, tudo isso a uma velocidade alucinante e ao som de muito Rock n Roll. Esse game é Road Rash. Produzido pela Electronic Arts e lançado em 1991, Road Rash possui cinco pistas situadas em localidades reais nos Estados Unidos, onde o objetivo do jogo é chegar entre os 3 primeiros colocados para poder avançar para os próximos níveis. A dificuldade aumenta gradativamente quando o jogador vai avançando no jogo, pois as pistas começam a ficar mais longas e desafiadoras. Não é fácil chegar em primeiro. Além das estradas sinuosas onde o jogador tem que desviar de carros, animais e pedestres, a polícia não dá sossego, tentando a todo custo te derrubar para te levar em cana. Fora tudo isso, ainda existem outros 14 oponentes que também te atacam, tentando de toda forma que você não chegue ao final da corrida.



Aqui a corrida é na base da porrada!



Compre motos mais potentes

A trilha sonora de Road Rash é sem dúvidas umas das melhores já feitas para o Mega Drive. Com faixas inspiradas no estilo rock, as músicas do jogo dão todo o clima de velocidade e adrenalina para cada uma das pistas. Infelizmente não é possível jogar com a música de fundo e o som dos motores das motos, o que é um ponto negativo (pequeno até). A jogabilidade é ótima. Com controles simples onde um botão freia, outro acelera e o terceiro soca/chuta o inimigo, a resposta ao controlar a moto é rápida. Se você cai da moto ou bate nos carros/animais a culpa não é da jogabilidade, pois ao avançar no jogo, as motos que são compradas são mais rápidas e isso dificulta mais o controle da moto, o que é normal. Caso você quebrar a moto ou for preso, o jogador volta para a tela de seleção das pistas e perde um pouco do dinheiro acumulado nas corridas. Mas se esse dinheiro acaba é Game Over. Chegando ao final da corrida, o jogador ganha dinheiro para comprar uma moto mais potente. A mudança das motos é primordial para o avanço do jogo, pois a cada nível superado, seus oponentes também mudam para uma moto mais potente e caso o jogador não troque para uma moto melhor, fica praticamente impossível vencer as corridas.

ROAD RASH™

Road Rash flui sem slow down, com gráficos muito bons para aquela época e com um detalhe de profundidade que eu não tinha ainda visto em um jogo de corridas para um console caseiro. Em certas partes da pista, ao subir a ladeira, o jogador não consegue ver se vem um carro no lado oposto, por exemplo.

Com tantos pontos positivos, Road Rash fez tanto sucesso que mais dois jogos da franquia foram lançados para o Mega Drive.

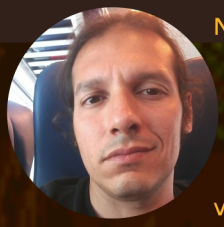
Com um fator replay alto, pois quem era fã naquela época ainda continua fã pelo fato do jogo proporcionar muita diversão pela sua proposta: velocidade, pancadaria, ótima trilha sonora e jogabilidade simples, Road Rash figura fácil como um dos melhores jogos já lançados para o Mega Drive.



Vale tudo! Até atropelar quem cai da moto.

INDIANA JULIUS Julio Chiarini

LEGION



Nascido no Rio de Janeiro (mas se considera Resendense de corpo e alma), arqueólogo, praticante de musculação, apaixonado por quadrinhos (foi otaku nos anos 90 rs), amante de filmes obscuros que ninguém conhece, audiófilo de velharias na vitrola, colecionador e entusiasta de vídeo games nos finais de semana. Foi saber o que era vídeo game em 1989 com um Phantom System na casa de parentes, mas só começou a se divertir realmente com games em 1991 com o Mega Drive. Hoje em dia continua jogando os clássicas e também nas atuais como: PS3, PS4, PS Vita e de vez em quando no PC (obs: se o jogo não for muito pesado...).



Em meados de 1991, quando assistia um comercial na tevê, me deparei com uma música que muito me agradou, e nada mais era do que o famigerado Sonic the Hedgehog. Aquela propaganda entrou tanto na minha mente, que toda vez que era exibida, eu pedia aos meus pais um mega drive de presente.

Depois de alguns meses, num belo dia que fomos visitar os meus avós, minha mãe começou a me dar dicas sobre um possível presente que meus avós tinham comprado. Eu ingenuamente nem fazia ideia do que fosse. Chegando lá, depois de um pouco de suspense do que estava por vir, me deparei com aquela baita caixa de papelão preta com uma foto de uma tevê exibindo uma bela imagem de um lobisomem.

A minha felicidade não parou por ali, depois de aberta, descobri que o jogo do lobisomem já estava ali prontinho para ser jogado. Como se não bastasse toda essa felicidade, quando menos esperava, o meu avô apareceu com outra "fita" novinha em folha, que nada mais era do que um jogo baseado num dos desenhos que eu mais gostava na época, o Fantasia da Disney.

Resultado de tudo: a minha cabeça praticamente entrou em outra realidade enquanto jogava Altered Beast e escutava as famosas frases que ninguém pronunciava certo na época.

Sofri muito com a dificuldade do jogo Fantasia e como consequência desse sofrimento, acabei gravando a música da primeira fase na cabeça dos meus pais, que, até hoje, lembram com muito carinho dessa época toda vez que ligo o mega drive em casa.

Julius sempre foi um apaixonado por coisas antigas, logo cedo se tornou arqueólogo e passou a dedicar boa parte do seu tempo a encontrar artefatos gamer, principalmente por videogames arcaicos. Em meio a essa busca por coisas velhas ele descobriu a existência da LEGIÃO, porém se manteve no anonimato até o momento certo de unir ao grupo.
"Armado" com sua pá e um controle de Mega Drive ele luta contra a tirania dos haters nintendistas ao lado dos seus amigos da Legião.

GHOSTBUSTERS

Em se tratando de nostalgia, um jogo que me remete muito a minha infância, é o Ghostbuster. Depois de ter visto a versão do Nintendo, que para época, eu sem noção crítica alguma sobre o que era um bom jogo, fiquei abismado com aquilo.

Mas o melhor só veio acontecer quando descobri que também existia um jogo dos Caça-Fantasmas para o meu Mega Drive. E, analisando-o pela ótica atual, o jogo envelheceu muito bem. Tudo isso graças à desenvolvedora Compile que é famosa pelas séries Aleste e Puyo Puyo.



Derrote o fantasma da neve

Esse game nada mais é do que um ótimo action platformer com elementos de tiro (no caso plasma) acompanhados de belíssimos gráficos de monstros, fantasmas e cenários. O visual dos personagens é estilizado no melhor estilo SD (super deformed). A jogabilidade é muito fluida e divertida na hora de simular a captura dos fantasmas. As músicas, sempre acompanhando muito bem o ritmo eletrizante das fases e nos desafiantes chefes, conferem ao jogo uma ótima experiência sonora.



O Gigante de Marshmallow marca presença

No quesito evolução, é possível comprar armas e acessórios que acabam facilitando a vida do jogador no meio do caos causado pelos fantasmas em Nova York. Resumindo, é um jogo muito divertido e ao mesmo tempo difícil que recomendo a todos gastarem algumas horas neste clássico.





"Ghostbusters. Se há alguma coisa estranha no seu bairro quem você vai chamar Ghostbusters"



LEGION

Sr. Reverso

Nelson Löwenhaupt Junior



Sou mais um nerd tetudo nascido da internet, Internacionalmente conhecido como fabuloso treinador de formigas. Sempre que pode gosta de dar palpite em qualquer assunto que envolva cultura pop. Hábil tocador de Xinforimpola clássica, ele é pós-graduado em zoeira pelo International Meme Institute of Sbørnia (IMIoS). E quando está sozinho gosta de buscar imagens de tartarugas no Google Imagens para seu deleite pessoal. Joga de tudo um pouco, do campo minado do PC até o God of War no PS4 para relaxar das longas jogatinas de candy crush.

Mega Drive em minha vida:

Conheceu o melhor e o pior do Mega Drive nos anos 90, e não levava desaforo para casa no Mortal Kombat. Teve o Mega Drive 1 e o 3, E pode jogar todos os clássicos no lançamento e zoar muito nintendista que o controle deles não tinha diagonais como o do Mega Drive. Jogou muito como Tails no Sonic 2 só pela zoeira da imortalidade e morreu muito no primeiro chefe de Splatterhouse 2. Comprava revista de vídeo games só pelas dicas, mas descobriu como jogar com o Dural no Virtua Fighter 2 do Mega Drive, sozinho.

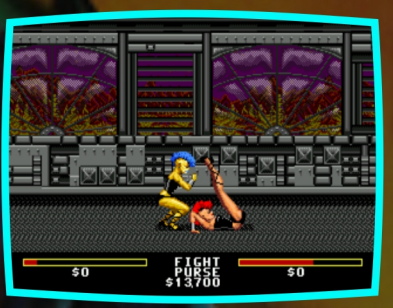


Mr. Reverso vive em outra realidade onde tudo é o contrário. Nessa realidade onde ele passa a maior parte do tempo, tudo é perfeito: Não existe nintendistas, portanto tudo flui com extrema velocidade.

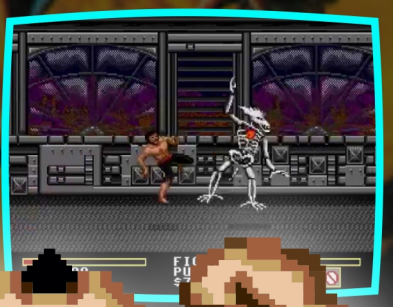
No mundo "real" o Sr. Reverso é conhecido como Nelson, e para permanecer em nosso plano ele precisa de Bitcoion.

No Mundo Reverso o Bitcoin é a fonte de alimento das pessoas, sendo assim ele administra uma grande rede de Bitcoin aqui no mundo real, para que possa se manter nos dois mundos e ajudar os seus amigos da LEGIÃO.

SLAUGHTER SPORT





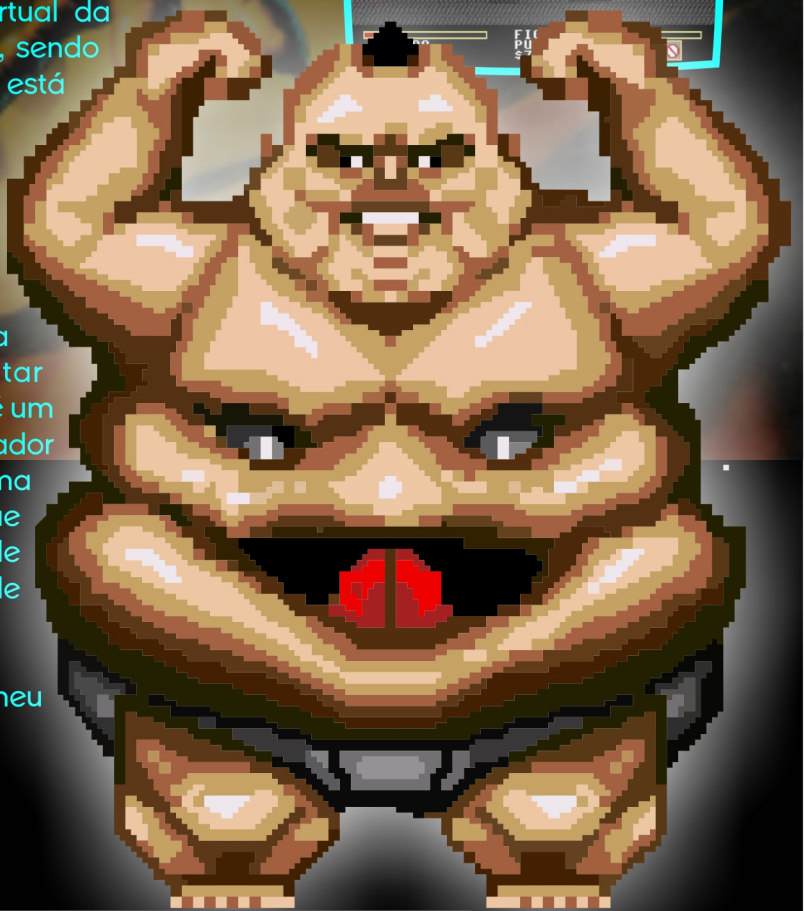


Em uma época com tantos jogos de luta memoráveis, é uma pena que essa obra prima suprema, permaneça na obscuridade. Slaugther Sport é um jogo de luta, lançado para o Mega Drive em 1990, pela Activision. Que nunca mais conseguiu criar nada tão maravilhoso como esse jogo, e atualmente se contenta em lançar jogos medíocres e quase desconhecidos como a franquia Call of Duty.

Certo, mas reverso onde está a genialidade deste título? Você deve estar se perguntando, e a resposta é simples, em jogos de luta famosos, havia apenas uma luta 1 vs 1 você escolhia seu personagem e saia lutando contra personagens inimigos, mas era sempre você contra um único inimigo. Em Slaughter Sport, você não luta apenas contra um inimigo, você luta com tudo, você luta com o personagem inimigo, luta com o controle que não responde e tem quase vontade própria (vontade de matar você, na verdade), luta contra o seu próprio personagem para que ele fique de frente para o adversário, luta com os gráficos estranhos que parecem o dever de casa de uma professora de artes de segunda série, luta com o som que em um avanço incrível da realidade virtual da década de 90, já trazia uma imersão inacreditável, sendo que o jogo consegue simular os danos que você está levando, causando danos reais aos seus ouvidos.

Você luta também contra um inimigo oculto e muito profundo, você mesmo. Sim pois você poderia estar fazendo algo mais produtivo, como ler a lista telefônica ou pegar uma régua e medir a grama do quintal, mas não, está lá lutando contra sua própria vontade de fazer outra coisa, tudo para tentar sobreviver um único round. Por isso Slaughter Sport é um jogo genial, pois traz a experiência de vida de um lutador com toda a sua dor e sofrimento, na forma de uma metáfora, que é um jogo muito ruim. Tão ruim que consegue ser brilhante, e o simulador definitivo de como é ter sua cabeça arremessada contra a parede com toda a força repetidas vezes.

Por isso Slaughter Sport fica com a nota máxima no meu Review Reverso (-5 estrelas).



Alemon

Paulo Renato

LEGION

Nascido em São Paulo na zona sul, sou da área de comercio de exterior. Sou um amante da música eletrônica, filmes, futebol e de vídeo games. Acho que ser um grande apreciador de música eletrônica também me fez ser um apaixonado pelas trilhas sonoras dos games.
Desde 87 estou no mundo dos games, comecei com o Atari e sigo até hoje com os consoles mais novos. Sou um misto do novo e do antigo, jogo os consoles mais novos com o mesmo gosto que jogo os antigos. Gosto de quase todos os estilos de jogos, mas minha preferência clara são os jogos de corrida, mas tambem gosto de beat 'n up/hack 'n slash, shooters em geral e aventura. Apesar de jogar as vezes no PC, me considero um consolista e aos poucos tento recuperar minha coleção de games e revistas que foram perdidas ao longo do tempo.





VAI TER LIVE HOJE ALEMON?

O Mega Drive pra mim foi algo inesperado, eu ganhei no natal de 1990 sem pedir. No mesmo ano eu ganhei um NES, mas acho que devido a não conseguir comprar jogos compatíveis ou mesmo a falta de locadoras com jogos de NES fez minha mãe chegar com esta surpresa no Natal. Era um console japonês e veio com The Revenge of Shonobi e outro 4x1 Puzzle (Zool, Klax, Tetris e Megapanel).
Acho que deve ter sido um custo mas ao mesmo tempo um sossego para minha mãe, afinal agora eu tinha como conseguir jogar novos jogos em locadoras ou trocando com o pessoal aqui do bairro. O fato de ter um Nes original me permitia levar e jogar meus cartuchos, mas não conseguia trocar com ninguém. No bairro tinha uma molecada um pouco mais velha que também tinha Mega Drive e eu conseguia trocar cartuchos. Ganhar um Mega Drive diminuiu bastante as minhas escapadas aos fliperamas já que muita coisa eu conseguia jogar em casa.
Foi uma paixão imediata ao Mega Drive porque todos os jogos tinham uma trilha muito eletrônica e com 10 anos o meu gosto musical era exatamente esse. Muito flash house (na época era chamado de dance) com batidas rápidas e poderosas que a gente assobiava o ritmo e o mesmo acontecia com as musicas dos jogos de Mega Drive.
Fora que aos 10-12 anos você queria ser considerado um adolescente e não uma criança e esse foi um outro fator que o Mega Drive também me cativou, antes você jogava Mario e outros bichinhos, com o Mega Drive podíamos ser um ninja, um lutador de rua, um lobo e mesmo quando você jogava com um bichinho, esse era bem mais radical.



Alemon é o cara do carro alemon, que tem um Pastor Alemon e lidera o Canal do Alemon. Ele lidera seu Povo Zueiro na luta contra os Nintendistas, e quando o rage bate sua fúria se eleva a ponto de fazer a terra tremer com xingamentos.
Atualmente se uniu a LEGIÃO nessa batalha e com sua gargalhada zueira ele leva ao delírio todos os seus seguidores.

KID CHAMELEON



Sem se transformar a coisa complica.



Mais de 100 fases para explorar



Kid Chameleon representa toda a proposta inicial do Mega Drive, ser o console dos adolescentes e adultos radicais. O personagem principal tem todo o estilo metido a ser o legalzão, com óculos escuros, jaqueta de couro e calça jeans.

É um jogo de plataforma side scrolling, mas se destaca da maioria por três fatores principais. O primeiro é ser um jogo extremamente longo, apesar das warps o jogo tem muitas fases mesmo. O segundo fator de destaque é a quantidade e variedade de power-ups. O terceiro fator e o que faz ser um jogo ame ou odeie é a dificuldade, são mais de 100 fases sem save e sem password. O jogo começa fácil e depois começa a complicar.

O jogo não possui “mundos” ou grupos de fases como a maioria, mas é facilmente possível identificar os cenários. Aliás, os cenários tinham gráficos muito bem definidos e detalhados, e isso tudo em 1992.

A música é boa, mas não chega a ser uma das principais trilhas sonoras do console, mesmo com essas duas ‘”pequenas falhas” o jogo continua sendo único, não tem semelhanças com outros jogos porque seus power-ups foram muito característicos e traziam muita variedade ao gameplay.

Os power-ups representam tudo que tinha no cinema no final da década de 80 e começo de 90, por isso o jogo inteiro tem um visual e um apelo tão “cool”.

Enfim, não se assuste pela dificuldade e das mais de 100 fases do game, mergulhe de cabeça neste excelente plataformer e ganhe várias horas de diversão.



Use a máscara certa em cada cenário



Dentro do fliperama o Kid Chamelon é o cara!

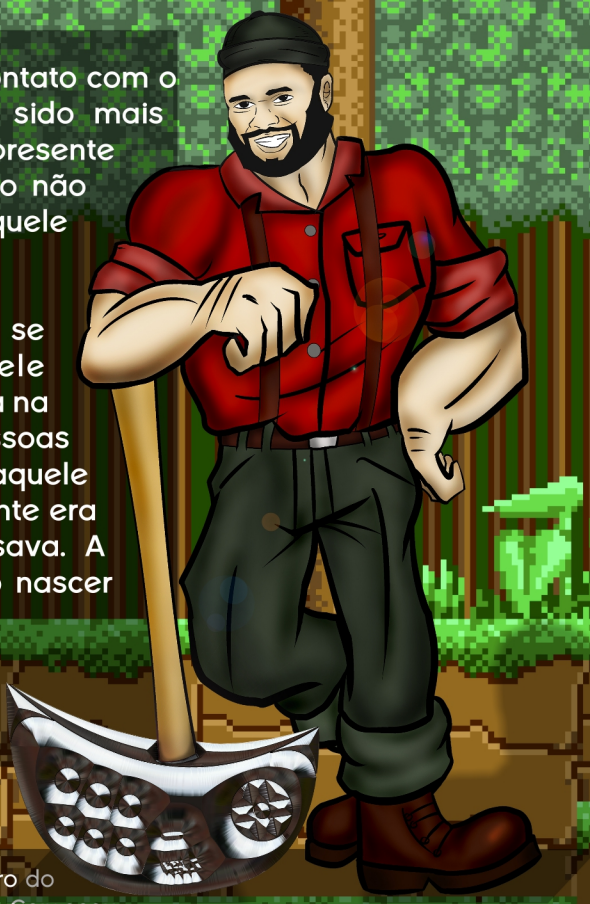
Desenvolvedora Technical Institute
Publicadora SEGA
Tipo Plataforma
Lançamento 03/1992

O LENHADOR

Carlos Guilherme

LEGION

Com seu machado em forma de um joystick. Guilherme, o Lenhador nunca usou ele para derrubar uma árvore que fosse. Quando foi convocado para a Legião, fez apenas uma pergunta: “vou poder decapitar Nintendistas? ”. Assim como todos da Legião, caçar Nintendistas é um hobby para ele, mas nem sempre sua vida foi de batalhas, houve uma época em que construir robôs e máquinas eram a sua diversão, mas depois de um incidente em seu laboratório Guilherme resolveu levar uma vida simples e foi morar na floresta bem longe de toda essa tecnologia.



No Natal de 1990 foi que tudo começou. Primeiro contato com o Mighty Power Sega Mega Drive não poderia ter sido mais histórico e grandioso. Apesar de não ter sido meu o presente do bom velhinho (quem ganhou foi um primo), isso não impossibilitou jogatinas fantásticas e icônicas naquele que viria ser o melhor console de todos os tempos.

Na noite do dia 24 de dezembro de 1990 foi como se desse aquele estalo na cabeça, sendo naquele momento que eu, um simples garoto que jogava bola na rua, começava a fazer parte do seleto grupo de pessoas denominadas GAMERS. Desfrutar do controle com aquele design agressivo não foi para qualquer um. Realmente era para poucos aguentar o peso que ele transpassava. A superioridade que aquele controle já carregava ao nascer fazia tremer qualquer criança que não fosse de mérito. Só lembro que naquela noite do dia 24 não dormi, não havia sono, não havia cansaço. Só havia DIVERSÃO.



Just do it!!! Melhor frase para definir esse mineiro do interior tomador de café e turbinado na vida. Começou desde cedo a entrar no mundo dos eletrônicos e com 14 anos já fazia pequenos projetos como transmissores de FM, fontes de alimentação e pequenos circuitos digitais. Com 18 anos ingressou em uma empresa, desenvolvendo a fonte de alimentação para o Super Nintendo da Playtronic. A partir de então soube o que queria fazer pelo resto da vida. Gosta de uma boa leitura de revistas e livros do mundo geek, mas sempre tira um tempinho para ler gibis da Turma da Mônica. O que mais aprecia na vida é tirar um dedo de prosa tomando um bom cafezinho com os amigos contando os causos, mas claro com uma boa jogatina.

DESERT STRIKE™
RETURN TO THE GULF

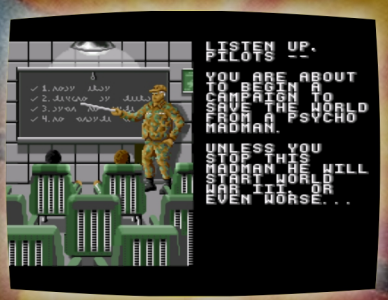
Um dos ditadores mais loucos do Oriente Médio conseguiu a tecnologia nuclear e ameaça acabar com qualquer um que queira interferir no seu caminho e ambições malucas. Sem avisar ninguém esse louco invade um estado árabe qualquer, pequeno, mas muito rico.

Logo o presidente dos E.U.A. te dá uma missão secreta: pilotar um helicóptero Apache e acabar com a capacidade ofensiva desse insano.



A Guerra do Golfo em forma de game

Desert Strike: Return to the Gulf (no Japão Desert Strike: Wangan Sakusen) é um jogo em perspectiva isométrica do tipo shoot'em up, desenvolvido pela Electronic Arts em 1992. O jogo desenvolve bastante o quesito estratégia, pois deve-se pensar muito bem quando atacar, por onde atacar, quando resgatar os P.O.W.'s (Prisioners Of War), M.I.A.'s (Missing In Action), reféns e principalmente quando levá-los até a área de desembarque, construções que podem ser destruídas, quando destruir, etc. Toda essa liberdade podendo destruir praticamente tudo era algo inovador para aquele ano.



Recebendo instruções antes da missão.

O jogo contempla cinco fases onde cada fase tem várias missões a serem concluídas, claro que a maioria delas é basicamente destruir o inimigo - Debulhar o dedo no botão de tiro vai ser essencial principalmente intercalando com os mísseis Hydra e os magníficos Hellfires, e já fica uma dica: não tenha pena de guardar munições, há inimigos que devem ser aniquilados rapidamente com o Hellfire. As munições não são ilimitadas, bem como seu combustível, mas você consegue durante a fase pegar mais AMMO e FUEL. Para ajudar em sua missão há disponível para você um satélite inteligente indicando a missão, localização de inimigos, itens e prisioneiros. Claro que nessa você não estará sozinho: você poderá escolher dentro de uma lista um copiloto para ajudar nas missões. Cada copiloto tem um dossiê informando as habilidades, que diferem entre si. Assim cada um ajudará você de formas diferente.



Destrua bases inimigas e resgate os reféns

O estilo de movimentação é similar a um jogo 3D onde usa-se os direcionais "esquerda" e "direita" para rotacionar o Apache e o direção para "cima" e "baixo" para movimentar para frente e para trás respectivamente. Basicamente uma visão em terceira pessoa com controles em primeira, onde você olha para o helicóptero, mas controla o voo como se estivesse no cockpit. No começo demora um pouco para se acostumar, mas a resposta do controle é precisa e para escapar da mira dos inimigos é muito eficiente. Um jogo com tanta coisa é impossível não querer fazer aquela jogatina marota. Tome sua missão e sinta o calor do deserto nessa incrível experiência.

Desert Strike foi originalmente intitulado Beirut Breakout, sendo baseado na guerra civil libanesa então em curso. Isso de acordo com o documento de desenvolvimento original datado de 18 de junho de 1990. Há várias semelhanças entre Desert Strike e a Guerra do Golfo. Isso infelizmente causou controvérsia no momento do lançamento, pensando estarem glorificando a invasão do Kuwait pelo Iraque. Alguns veteranos da Guerra do Golfo nos EUA queimaram publicamente cópias do jogo Mega Drive em protesto.

Desenvolvedora	Electronic Arts
Publicadora	Electronic Arts
Tipo	Simulação
Lançamento	03/1992

COMING SOON...

F-14

AFTER BURNER

AERIAL ARCADE ACE



Watch out for the "Arcade Sensation of the Year" on C64 cassette and disk Amstrad cassette and disk, Spectrum, Atari ST, Amiga and MSX

ACTIVISION

Marketed and distributed by Mediagenic Ltd.
Activision is a division of Mediagenic Ltd.

SEGA®

AFTERBURNER™ SEGA© are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan.

