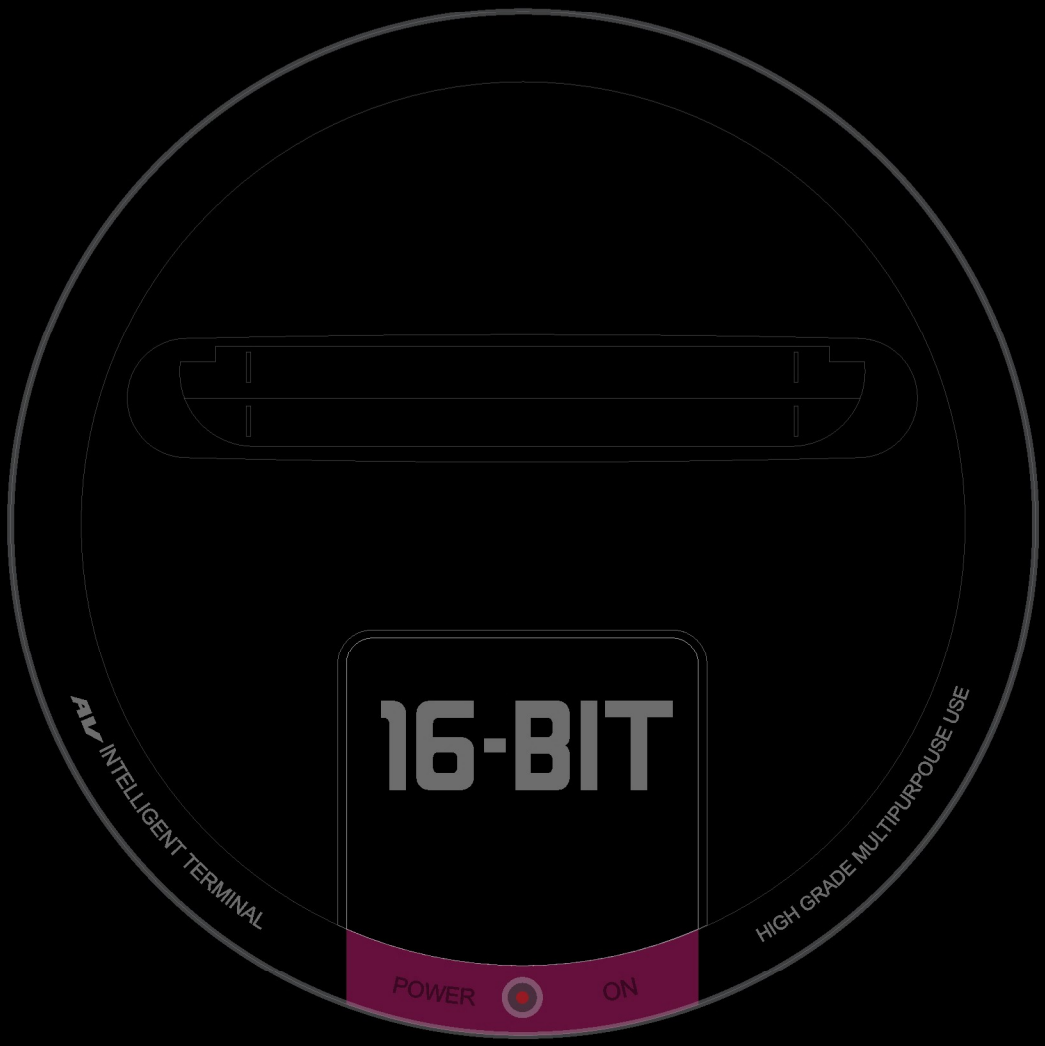
MegaZine



16-BIT 30 ANOS

COMUNIDADE MEGA DRIVE

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

30th ANNIVERSARY

MEGA DRIVE

メガドライブ

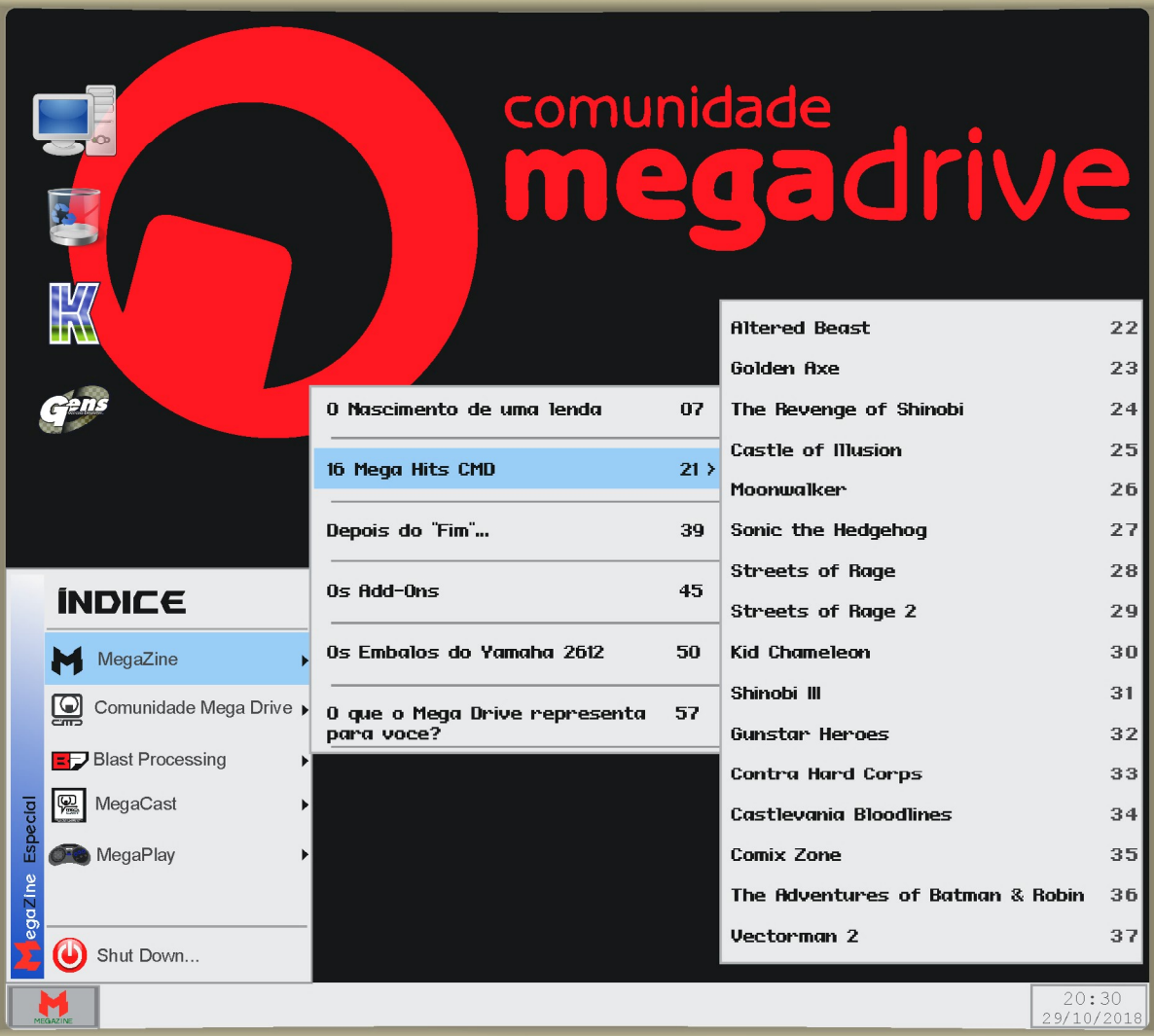
SEGA GENESIS

SEGA MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

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

SONIC
THE HEDGEHOG™
30th ANNIVERSARY
LEANDRO LANTIN 2018
SEGA


comunidade
megadrive
Gens
ÍNDICE
MegaZine
Comunidade Mega Drive
Blast Processing
MegaCast
MegaPlay
Shut Down...
MegaZine Especial
O Nascimento de uma lenda 07
16 Mega Hits CMD 21
Depois do "Fim"... 39
Os Add-Ons 45
Os Embalos do Yamaha 2612 50
O que o Mega Drive representa para voce? 57
Altered Beast 22
Golden Axe 23
The Revenge of Shinobi 24
Castle of Illusion 25
Moonwalker 26
Sonic the Hedgehog 27
Streets of Rage 28
Streets of Rage 2 29
Kid Chameleon 30
Shinobi III 31
Gunstar Heroes 32
Contra Hard Corps 33
Castlevania Bloodlines 34
Comix Zone 35
The Adventures of Batman & Robin 36
Vectorman 2 37
20:30
29/10/2018

MEGAZINE

MegaZine
16-BIT 30ANOS
ANNIVERSARY
Capa: Helder Borges
GENESIS

MEGA DRIVE

包囲網突破

★ゲームセンターで大ヒットした横スクロール・シューティング・ゲームをメガドラ化!

★メガドラ独自のオプションや強力武器!

★大容量4メガROMによる美しいグラフィックとBGM!

★1P専用設計!

メガドライブ・バージョン
横スクロール・シューティング・ゲーム

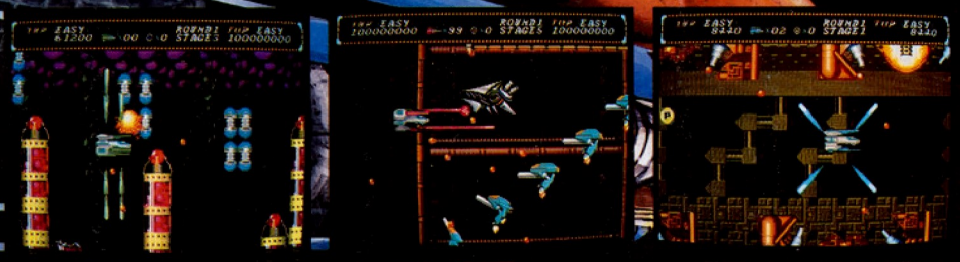
HELLFIRE™

ヘルファイアー

宇宙歴1990年、銀河系の辺境に位置する6つの惑星が巨大な謎の艦隊の攻撃を受けた。

突然の侵略に連邦軍は壊滅状態に追いこまれた。しかし、人々が絶望しかけたころ、ひとりの男が立ち上がった。空母「シルフィード」の若きキャプテン、ランサーだ。

彼は自らスペースバトルマシン ヘルファイアーに乗りこみ、奪われた6つの惑星目指して発進した。これからが本当の戦いなのだ。



9月28日発売予定! ¥6,800(税別) 4メガROM

©1990 NCS/TOAPLAN

この商品は、セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです

メサイヤ MASAYA
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)

MEGAZINE

30th ANNIVERSARY

Os editores:

A Comunidade Mega Drive tem orgulho de trazer para vocês esta edição especial para comemorar os 30 anos do melhor console já feito em todos os multiversos.

Nesta edição os membros da Comunidade elegeram os 16 melhores jogos do tempo de vida do console - e sim, nós sabemos que isto vai dar treta XD.

Além disso, falamos do pós-vida do Mega Drive, onde os fãs do 16-bit da SEGA sempre estão lançando algo. Claro, não esquecemos de falar um pouco sobre a história do mesmo, add-ons e muito mais.

Claro que falamos sobre seu maior concorrente: o Super Nintendo. Aquela joça para nintendista não ficar chorando.

Zoeiras a parte, cremos que todos os fãs - ou pelo menos a maioria - deste console vão gostar do que foi preparado com carinho e dedicação por toda a equipe da Comunidade Mega Drive.

Sabemos da importância do console de 16-bit da SEGA e de como muitos sites - sejam eles grandes, médios ou pequenos -, assim como canais, fanpages que nunca se dedicaram de verdade a falar sobre este ou outros consoles da SEGA vão falar algo, pelo menos, nos 30 anos do mesmo, mas, diferentes destes, nós fazemos porque ADORAMOS a SEGA das antigas antes de mais nada.

Então se você está no Tablet ou no PC - no celular só se tiver olhos de águia - siga adiante e leia o que preparamos! Após a leitura, deixe seus comentários no nosso site! O Feedback é importante para gente.

STAFF MEGAZINE

DANIEL GOMES
Editorial
Textos

ALEXSANDRO LIMA
Design
Layout
Editoração
Artes
Textos

HELDER BORGES
Design
Layout
Editoração
Textos

GUILHERME ROSA
Tradução
Textos

MARCELO PACHECO
Revisão
Textos

LEANDRO LANTIN
Revisão
Arte
Textos

IVAN ODINTSOFF
Artes
Textos

PAULO R. ALEMON
Textos

JULIO CHIARINI
Textos

DANIEL BARROS
Textos

WATCHER HEIN
Textos

O Nascimento de Uma Lenda...

POR
DANIEL GOMES

Como contar uma história? Se for uma história fictícia podemos esquecer alguns detalhes da mesma sem perder a sua essência, se for uma história real, com fatos, dados e afins publicados num quão sem número de publicações, devemos nos ater, na medida do possível, no que nos foi passado ao longo dos anos.

Ainda assim, muitas vezes, não dá para contar uma história completa, nos seus mínimos detalhes, pois numa publicação, seja ela física ou digital, temos um limite para a quantidade de palavras que permita que tenhamos o foco do leitor nas linhas que foram produzidas com carinho a cada digitada feita.

Quando uma história tem muitos detalhes, precisamos nos tornar curadores e procurar as mais diversas fontes de informação para que, assim, tenhamos um bom material consolidado. Mas, muitas vezes, percebemos que algo está faltando e tentamos, de todos os modos possíveis, colocar mais um ou outro detalhe para que o nosso trabalho fique a altura para com aquilo que tentamos, de certa forma, "biografar".

16-BIT

E com o Mega Drive, ou SEGA Genesis nos EUA, não poderia ser diferente. Criado há mais de 30 anos, o console mais conhecido da SEGA tem uma história que se mescla com a sua criadora ao ponto de ser o grande destaque no livro Guerra de Consoles, assim como ter capítulos bem robustos no The Ultimate History of the Videogame, artigos bem trabalhados no Wikipedia e no SegaRetro, assim como o videogame da SEGA com a maior quantidade de artigos publicados na internet.

Claro que temos outras fontes que serão reconhecidas facilmente nas próximas páginas a seguir, mas o que pode ser dito é, por tudo aquilo que o console representa, nem que a revista toda fosse só para falar da história do Mega Drive, a mesma não seria suficiente para que, assim, pudéssemos cobrir tudo o que tem sobre o mesmo, seja em 50, 60, ou 100 páginas. E se 200 páginas não fossem suficientes, eu ainda estaria insatisfeito com o que deixei escapar.

Se você está curioso, assim como eu estive, sobre a história do Mega Drive, creio que as próximas páginas você irá se deliciar com um bom resumo sobre este que é o MAIOR, MELHOR e mais conhecido console da SEGA. Vamos lá?

Mega Drive, *Sega Genesis*, *meguinha*, *megão*, *Mega Driver*, *Mega*. São tantas as formas que podemos falar acerca deste adorável console que não existe uma maneira correta de como homenagear o mesmo.

Assim como outros grandes consoles criados pelas mais diversas empresas, a **Nintendo**, com o seu inestimável *NES*, a **Atari**, com o seu mítico *Atari 2600*, a **Sony**, com o seu devastador *PlayStation*, a **Microsoft**, com o seu petardo que foi o *XBoX*, a **SEGA** contribuiu para o mundo dos jogos eletrônicos trazendo um console de **16-bit** que transformaria a sala de estar ou o quarto de muitos consumidores num *arcade* caseiro.

Devido a sua força no seu poder de processamento, assim como na sua semelhança com as placas de arcade existentes na época, o *Mega Drive* conseguia trazer os mais diversos títulos criados pela SEGA em sua *System 16* – assim como outras empresas em hardware semelhante – para as telinhas nas casas de todo dono do console mais conhecido da empresa.

Mas simplesmente falar que o console foi inestimável para a gigante azul é simplesmente repetir aquilo que muitos outros textos, sejam impressos, sejam em forma digital, já o assim fizeram. O que mais poderíamos falar sobre o monólito negro criado pela SEGA em seus tempos áureos?

Existe muito mais por detrás da criação do console em si do que apenas uma forma de bater de frente com o principal rival da SEGA que naquele momento atendia pelo nome de *NES* nos **EUA** e *Famicom* no **Japão**. Havia toda uma questão de trazer uma experiência nova ao consumidor, como nunca vista antes.

Vamos conhecer um pouco a história do console?

Antes de mais nada, um começo.

Todos nós sabemos que o Mega Drive foi pensado, a priori, para desbancar o Famicom/NES que tomava conta do mercado mundial desde o seu lançamento, no longínquo ano de *1983*, pois, além de ser um console de grande sucesso, é dado a ele o título de salvador do mercado de videogames nos EUA e acabar com este tipo de título não é algo para qualquer sistema.

Naquela mesma época, a SEGA teve o pequeno infortúnio de lançar o seu primeiro console de mesa, conhecido como *SEGA SG-1000*, no dia 15 de julho de 1983. Com um processador **NEC 780C** (baseado no *Zilog Z80A*), ele tinha a possibilidade real de competir com as outras máquinas da época, como era o caso do *MSX* e do *Commodore 64*. No ano seguinte, a SEGA já com a competição do Famicom, superando a primeira versão do console, lançara o *SG-1000 II* em 1984, com um processador um pouco mais potente e um controle redesenhado, ainda assim insuficientes para competir com a Nintendo.

Com um processador Zilog Z80 poderoso para sua época, uma *VDP* evoluída compatível com o modo de vídeo do SG-1000 garantindo a retrocompatibilidade e um chip sonoro capacitado para aquele momento, este console seria a resposta à altura do Famicom. No Japão e nos outros países seria conhecido como **Master System**.

No Japão o console teve um sucesso quase mínimo, vendendo um pouco mais de 1 milhão de unidades, assim como nos EUA, onde vendera um pouco mais de *dois milhões* de unidades. Mas na Europa e no Brasil, o Master System conseguira fazer um sucesso estrondoso, onde, de acordo com dados gerais, vendera cerca de *6.8 milhões* de unidades e no **Brasil** chegando na casa de **8 milhões**, levando em consideração que o console ainda é fabricado no Brasil na forma de **SoC**, um *System on Chip* que emula o hardware e permite rodar seus jogos.

Vendo os números, parece até que o Master System, como um todo, fizera até um bom sucesso, com um pouco mais de *13 milhões* de unidades vendidas no mundo inteiro, mas se comparado com o NES que vendera um total de **61.91 milhões** de unidades, sendo que *19 milhões* somente no Japão e *34 milhões* nas Américas, demonstra que o console da SEGA não foi um competidor a altura.

As vezes não é apenas o hardware que importa, muito mais são os títulos que comportam o hardware e isto a Nintendo tirou de letra com os contratos de exclusividade.

SG-1000, SG-1000 II, Mark III e Master System (Fonte Sega Retro).

Apesar do "fracasso" do Master System mediante ao NES/Famicom, a SEGA seguia bem num ramo no qual não tinha tantos concorrentes à altura, que era a área de Arcades. Jogos como *Space Harrier* e *Hang On* trazia uma torrente de lucros para os bolsos da SEGA e, por conta disto, **Hayao Nakayama** decidiu criar o primeiro arcade caseiro baseado na System 16 quando o projeto do Mega Drive já estava em andamento.

Assim sob o nome de *Mark V*, que começou a ser desenvolvido após o lançamento do Master System, que era considerado o Mark IV, a SEGA começou o desenvolvimento de 1 ano e meio do projeto.

O protótipo começou a ser produzido sob o hardware do Mark IV, por contenção de custos e o mesmo estava sendo supervisionado por **Masami Ishikawa**, que também trabalhou no projeto do Mark III e do Master System.

Famicom/NES, o salvador do mercado gamer (imagem Fandom).

Como era costumeiro naquela época, o desenvolvimento do Mark V era feito estritamente pela SEGA sem consultar os desenvolvedores parceiros da empresa nos consoles presentes, tentando criar um console que fosse mais focado no custo e benefício antes de qualquer coisa.

Num primeiro momento, o Mark V viria a ser uma versão melhorada do Master System com um processador melhorado, assim como uma VDP que poderia trabalhar com mais informações em tela.

O console teria a retrocompatibilidade com o Mark III / Master System, com a possibilidade ainda de ser retrocompatível com o SG-1000 e para que isto fosse possível, o processador *Z80*, que era a **CPU** do Mark III / Master System, seria um processador auxiliar do principal do Mark V. O VDP que seria introduzido no novo console teria os modos compatíveis com as versões anteriores.

Quando o Hayao Nakayama soube dos rumores acerca do *Super Famicom*, ele decidiu que o Mark V deveria adotar a arquitetura da System 16 como padrão e manter a retrocompatibilidade com o Master System. Por conta do tempo restrito, a escolha do System 16 parecia óbvia, pois como a tecnologia já era existente, o que precisava ser feito seria os devidos cortes e ajustes para que o novo console pudesse ser barato e competitivo para com o NES/Famicom, e poderoso o bastante para ser comparado com a sua contraparte nos arcades.

Nakayama deixou o trabalho de modificar a placa System 16 a mesma que trazia para os arcades jogos como *Altered Beast* e *Shinobi* nas mãos de **Hideki Sato**, que acabou por participar no desenvolvimento de outros consoles da SEGA no futuro, assim como tornou-se presidente da empresa durante o período de 2001 à 2003.

Por conta da System 16 ser altamente avançada e cara na época, foram necessários vários cortes no que tange na capacidade de efeitos, sons e cores no Mark V para se tornar um aparelho rentável.

De acordo com Masami Ishikawa:

"O maior problema estava no tamanho do chip. Nós queríamos que os efeitos de *zoom* e *rotação* ficassem no sistema, mas o circuito para isto se tornou muito grande para caber num único chip, o que teria feito a produção do mesmo ser menor e poderia aumentar os custos, então tivemos que retirar estes elementos do projeto final."

Hayao Nakayama e Hideki Sato.

Apesar deste pequeno porém, o Mark V poderia suportar futuras expansões, sendo planejado por Sato a possibilidade de uso de um *mouse, teclado*, um *leitor de disquetes de 3 ¼* , *modem, tablet gráfico* e, até mesmo, uma *impressora*, sendo que o próprio Sato imaginava um possível expansão que leria **CD**.

O arcade em casa

A revista japonesa **Beep!** foi a primeira a anunciar a nova plataforma em junho de 1988, chamando-o de projeto Sega Mark V. Internamente o mesmo era chamado de *Mk-1601*, mas a SEGA queria que o nome tivesse algo bem peculiar e forte, testando e analisando 300 propostas diferentes.

De acordo com Nakayama, a escolha do nome Mega Drive vem da seguinte explicação:

- *Mega*, significa uma superioridade em cima dos consoles rivais;
- *Drive*, representando a velocidade do processador escolhido, no caso o **MC 68000**.

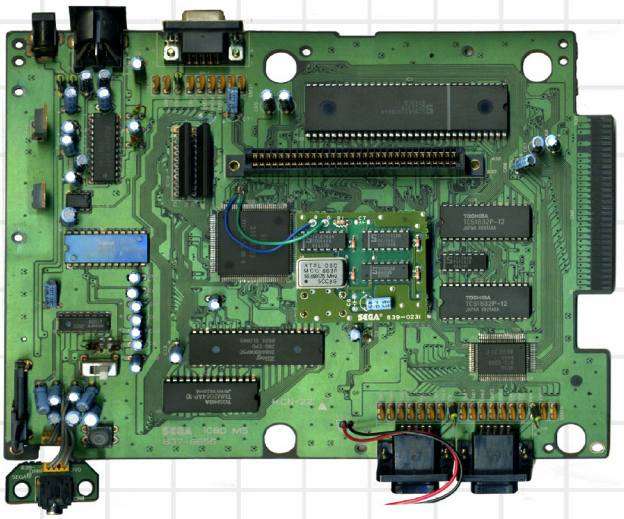
Revista Beep!, especializada em jogos da SEGA.

A escolha deste nome foi um problema para a SEGA quando o mesmo foi lançado oficialmente nos EUA, já que o nome estava sob posse de outra empresa chamada *"Mega Drive Systems"*, tendo de utilizar o nome *SEGA Genesis* no lugar.

Quando a troca de processadores, a arquitetura do console acabou se tornando pouco flexível para expansão, apesar dos planos de Sato em incluir vários *Add-ons* ao longo do tempo de vida do console, apesar disto, os feitos foram atingidos num futuro não tão distante.

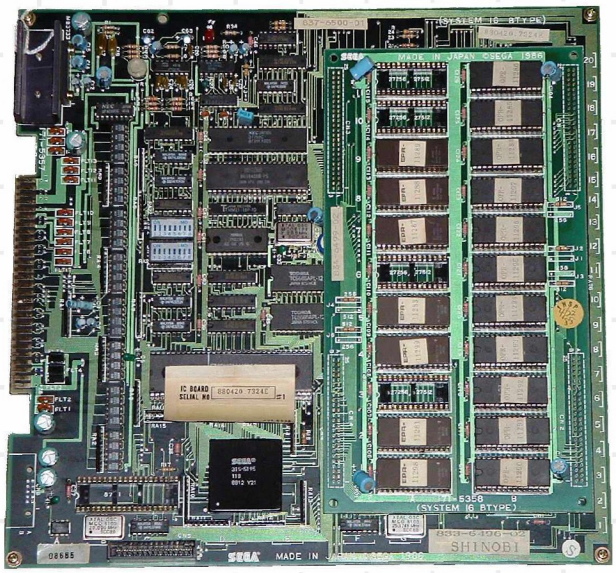
Assim, as especificações finais do console ficaram desta maneira:

Processador: Motorola 68000, CPU à 7.67Mhz (7.61 Mhz Pal)
Co-processador: *Zilog Z80 à 3.51MHz*
Gráficos: *Yamaha VDP YM7101 (Sega 315-5313)*
Som: *Yamaha YM2612*



Mega Drive Va0, baseada na System 16 (imagem Sega Retro).

Com todo este potencial o console estava pronto para ser lançado no mercado mundial, com a sua primeira parada no Japão, sendo que lá estava havendo uma concorrência a mais, que seria o PC Engine, que fora lançado no dia 30 de outubro de 1987.



Placa da System 16 B Model (imagem Sega Retro)

Mega Drive modelo japonês (imagem Sega Retro)

Um sério concorrente

Apesar de todos os esforços de se criar um console que fosse capaz de competir com o Famicom no Japão, a SEGA foi pega de surpresa com o lançamento do *PC Engine*, um console que fora criado em conjunto entre a **NEC** e a **Hudson Soft**, a empresa mãe do *Bomberman*. Tal console estava fazendo um sucesso bem moderado no Japão.

No primeiro mês de lançamento cerca de **500.000 unidades** do console foram vendidas e em seis meses este número já tinha triplicado para *um milhão e quinhentas mil* unidades, passando à frente o Sega Mark III.

Logo Hudson Soft (imagem Logopedia)

O console da NEC, naquele momento, estava sendo um sucesso estrondoso, causando um certo desconforto tanto na SEGA quanto na Nintendo lá no oriente. No final de 1988, no mês de dezembro, vendo o sucesso do seu console, a NEC acaba por lançar a sua unidade de leitura de CD, causando uma certa comoção no mercado. Seria uma visão do futuro que a NEC via para o mercado gamer?

Apesar disto a SEGA seguiu em frente e decidiu lançar o seu console.

Mesmo com um competidor a mais no mercado, que, de um lado estava diminuindo em parte com a dominância do Famicom no Japão, abrindo um espaço a mais para a empresa agir o quanto antes.

PC-Engine, forte concorrente no inicio do Mega Drive (imagem Nec Retro)

Mega Drive no Japão

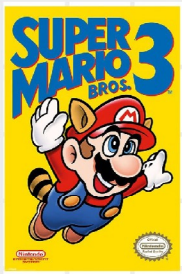
Então, no dia 29 de outubro de 1988, o concorrente maior da SEGA para com o Famicom finalmente foi lançado. O *SEGA Mega Drive*, um dos primeiros consoles de 16-bit do mercado, fazia estreia no Japão.

Os seus títulos de lançamento eram dois, *Space Harrier II* e *Super Thunder Blade*, sendo vendido inicialmente ao valor de **21.000 ienes**. Apesar disto, a SEGA tinha duas rivais a enfrentar.

Space Harrier II e Super Thunder Blade (imagens Sega Retro)

De um lado o Famicom, que dominava o mercado gamer até então, e do outro o PC Engine, que, como dito, começara a fazer sucesso bem antes do Mega Drive. Mas apesar de todas estas dificuldades, o Sega Mega Drive acabou por vender **50.000 unidades** nos seus dois primeiros dias e parecia tangenciar para o sucesso absoluto.

Um dos grandes complicadores do seu lançamento foi o fato de que **Super Mario Bros 3**, o terceiro título da franquia *Mario*, foi lançado uma semana antes do seu início de vendas, o que pode ter contribuído com o pouco interesse dos japoneses perante o sistema.



Super Mario Bros 3 (imagem Amazon.com)

No seu primeiro ano, foram vendidas cerca de **400.000 unidades** no Japão. Apesar de um número baixo de vendas, a SEGA continuou a investir no seu console, lançando um dos seus primeiros acessórios, que seriam o *Sega Modem* e com ele o *Sega Mega Anser:* um serviço de *online banking* e secretária eletrônica, mas ainda assim não conseguiu tomar a frente do Famicom, e ainda tendo de disputar constantemente com o PC Engine da NEC.

Conquistando a América

Se no Japão a disputa com a Nintendo parecia ser uma causa perdida, já que existia uma grande dominância da gigante vermelha nas terras orientais, a SEGA sabia que no ocidente as coisas poderiam ser bem diferentes. Os consumidores americanos e europeus eram mais volúveis a preços e qualidade e isto poderia ser um grande diferencial que a SEGA poderia dar aqueles mercados.

Mas não foi tão somente a SEGA que pensou nesta possibilidade. Percebendo que poderia expandir o mercado, a NEC também começou a enxergar o ocidente como um ótimo lugar para comercializar o seu console.

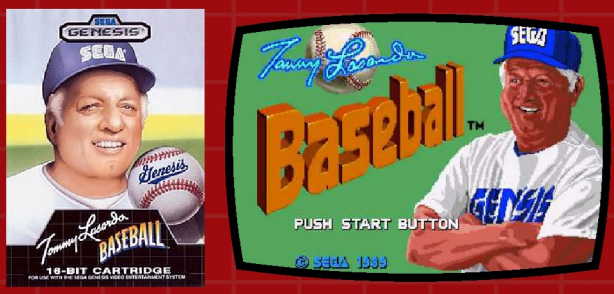
A empresa então tentou chegar nos EUA antes da SEGA, rebatizou o seu console para *TurboGrafx 16*, pôs uma data de lançamento bem antes do SEGA Mega Drive, que também teria o seu nome rebatizado, este para *SEGA Genesis*, e faria a sua grande estreia no mercado americano arrebatando, no pensamento da mesma, uma grande legião de fãs, batendo de frente com a SEGA.

O Mega Drive agora se chama Sega Genesis (imagem Logopedia)

Apesar de todos os preparos, a gigante azul conseguiu sair na frente e lançara o SEGA Genesis no dia **14 de agosto de 1989** enquanto que o TurboGrafx-16 fora lançado algumas semanas depois, no dia 29 de agosto de 1989 ao valor de **US$ 189,00**.

Conquanto a SEGA parecia mais preparada para o seu lançamento nos EUA, a NEC não aprendera algo essencial para quando você traz um novo produto para o mercado que é a sua *line-up* inicial de jogos, onde o único título que veio na época do seu lançamento foi *Keith Courage in Alpha Zone*. Em contrapartida, a SEGA trazia em seu **Genesis** o título *Altered Beast*, um consagrado título do arcade, trazendo aquela experiência de arcade para casa, como eles haviam prometido.

Outros títulos foram lançados juntos com o console já no seu lançamento: *Thunder Force II*, *Tommy Lasorda Baseball*, *Super Thunder Blade*, *Space Harrier II* e *Last Battle*. Uma segunda leva de títulos já estava a caminho ainda naquele final de ano.



Tommy Lasorda Baseball (imagem Sega Retro)

Por conta da falta de planejamento da NEC para com o lançamento do TurboGrafx-16, a **SEGA da America** aproveitou o espaço e lançou o seguinte *press release:*

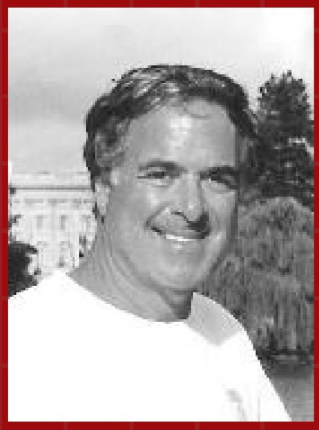
"Somente a SEGA, mestre na diversão em arcades, poderia introduzir uma dimensão completamente nova de diversão domiciliar – o sistema *Genesis*. O primeiro e único verdadeiro console de **16-bit** que traz para você a última forma de como jogar e se divertir. Seu mundo nunca será o mesmo quando você experimentar a alta definição gráfica do Genesis, comparável apenas aos arcades, assim como um som estéreo e efeitos sonoros, vozes reais e inacreditável jogatina."

Por conta deste press release, a SEGA quis mostrar ao público americano que a empresa iria trazer toda a sua experiência que obteve criando títulos de sucesso nos Arcades para o seu mais novo sistema.

O Sega Genesis, estreara em Nova Iorque e em Los Angeles em agosto. Depois de alguns meses de teste de mercado. Percebendo que os EUA haviam gostado do console em si, a SEGA anunciara o lançamento nacional do mesmo em outubro, na mesma época em que **Michael Katz** se tornaria o presidente da *SEGA da América*.

A Sega da América, sob a tutela de *Katz*, começou a trabalhar com marcas e personalidades famosas na época, como o **Mickey** e o **Pato Donald** – nos jogos *Castle of Illusion* e *Quackshot* respectivamente, assim como personalidades reais, assim saindo títulos como *Michael Jackson's Moonwalker*, *Pat Riley's Basketball*, *Arnold Palmer Golf*, *James Buster Douglas Boxing* e *Joe Montana Football*.

Esta foi uma das formas de criar uma identidade para o SEGA Genesis que a empresa azul desenvolveu para os EUA e, até então, parecia que iria dar certo. Essa identidade era que o console seria a nova casa de jogos de esportes para quaisquer um que tivesse um Mega Drive. E jogos de esportes casam bem ao gosto do consumidor americano.



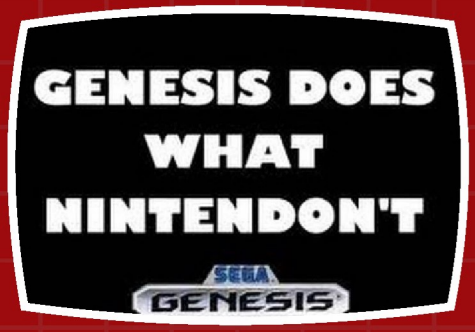
Michael Katz, CEO SoA (imagem Sega Retro)

Genesis Does What Nintendon't

Um dos momentos mais memoráveis do Sega Genesis nos EUA foi a campanha de marketing criada por Katz e companhia no começo da década de 1990. A SEGA precisava mostrar ao mundo gamer que o Genesis tinha gráficos superiores ao NES, assim como a sua superioridade sonora e de jogatina.

Percebendo que a grande maioria dos consumidores estavam mais interessados nos jogos do que em tecnologia, o pessoal de Katz não se focou por demais no poder de processamento do console, ao invés de falarem acerca dos grandes avanços tecnológicos do console. Eles desenvolveram uma campanha de marketing que desafiava a Nintendo na cara dura, e aí surgia o *"Genesis Does What Nintendon't"*.

Num primeiro momento a campanha estava surtindo um efeito positivo nas vendas do console nos EUA, assim como a aposta da SEGA em trazer celebridades e jogos de esporte. Mas no final daquele ano, a SEGA da America conseguira vender apenas **500.000 cópias**, um número grande, mas ainda assim aquém das expectativas de Nakayama.



O cara que reinventou a SEGA.

Thomas Kalinske, ou *apenas Tom*, foi uma das peças fundamentais para que o Sega Genesis viesse a fazer o sucesso estrondoso que agora conhecemos. Bacharel em ciências pela universidade de *Wisconsin*, um *MBA* pela *Universidade do Arizona* e estudos de gerenciamento estratégico pela *Escola de Negócios de Harvard*, Tom Kalinske trabalhou na **Mattel** e na **Matchbox** antes de ir para a Sega da America.

Tomas Kalinske, e o ouriço mais veloz do universo (imagem Meio Bit).

Kalinske aceitou ser presidente da Sega da América com a condição:

- Ele teria controle absoluto da SEGA da América, poder experimentar como funciona a coisa. Poder fracassar e fazer as coisas como ele achava que deveriam ser feitas e sem precisar explicar cada decisão que ele viesse a fazer.

Madeline Schroeder (imagem Manifestogames).

No seu tempo como CEO ele fez com que a empresa saísse do lucro de 72 milhões de dólares para um pouco mais de 1,5 bilhão de dólares e um valor de mercado de 2 bilhões para 5 bilhões de dólares. Além do mais, foi por conta do presidente da SEGA da América, e sua competente equipe americana, que Sonic é o que é como o conhecemos hoje, pois se fosse pelas ideias da equipe de desenvolvimento japonesa, ele estaria tocando rock até agora.

Contudo devemos agradecer a *Madeline Schroeder* pelas mudanças no ouriço, tornando-o um dos personagens mais reconhecíveis da história do videogame, junto com o Mário. Se *Naoto Oshima* pode ser considerado o pai do velocista azul pelos seus desenhos, ela pode ser considerada a mãe do mesmo após as mais diversas mudanças.

Naoto Oshima (imagem Gamekyo).

Esboços por Naoto Oshima, Madonna a namorada do Sonic e versão USA (imagem rodgames).

Uma breve passagem na Europa

No começo da década de 1990, a SEGA não tinha canais de distribuição organizados e oficiais, então o lançamento do console foi, de alguma forma, bem diferente. A versão europeia do Mega Drive iria ser lançada inicialmente em 1989, mas devido a estes problemas foi atrasado para março de 1990, primeiramente por conta da falta de jogos para a região e, além disso, havia problemas na sua fabricação local.

A empresa conhecida como **Virgin Mastertronic** fora a escolhida pela SEGA para que fosse a distribuidora oficial na *França*, onde a mesma anunciara que iria trazer o console para o país em setembro na 29*éme Salon du Jouet* de Paris (uma versão francesa da **CES**).

Logo da Virgin Mastertronic

A Virgin Mastertronic acabou se tornando também a distribuidora oficial da SEGA também no *Reino Unido*, *Espanha* e *Alemanha* e procurara fazer o lançamento nestes países em concordância com a data francesa conquanto o distribuidor *Giochi Preziosi* iria fazer o lançamento do Mega Drive na *Itália* em novembro daquele ano.

No Reino Unido o console foi lançado na **ECES** *(Euroepan Consumer Entertainment Show)* no dia 14 de setembro de 1990, com o jogo *Altered Beast*, no valor de **189,99 libras.** Havia uma ordem de pré-compra de um total de 30.000 unidades até o seu lançamento e, no todo, houve a venda de cerca de 40.000 unidades até o final de 1990.

No verão europeu de 1991, o Mega Drive europeu viu o seu preço diminuir, com o valor de **149,99 libras** no Reino Unido e cerca de **85.000 unidades** sendo vendidas até então.

Na Europa, a SEGA dominou em absoluto o mercado, onde, eventualmente, o Mega Drive superou o Master System em números vendidos. O console de 16 bit veio a ser passado a frente pelo *Sega Saturn*, até o momento que ele foi completamente descontinuado pela empresa.

A gigante acorda

O Sega Genesis durante o ano de 1990, vendeu bem mais quando Kalinske entrou no posto como Presidente, no início de 1991. Neste período, o console vendeu um pouco mais de 1 milhão de unidades, o que parecia muito, mas ainda era pouco se comparado aos 31.7 milhões de NES vendidos nos EUA.

SUPER Famicom
スーパーファミコン

Ainda assim, apesar da boa vantagem da geração 8-bit pela Nintendo, a mesma começara a se sentir ameaçada, principalmente com os números na Europa, no Brasil e a crescente presença da SEGA nos EUA, o mercado mais importante de games até o momento.

Então, em algum momento de 1990, a Nintendo anunciou que estaria lançando o **Super Famicom** no Japão, e este seria o verdadeiro sucessor do Famicom, a versão japonesa do NES. Por conta de tal anúncio, um pouco mais de **1.5 milhões** de unidades foram *pré-compradas* e isto atraiu a atenção de um outro tipo de gente.

Apesar do começo conturbado nas vendas – por conta dos possíveis problemas com a **Yakuza**-, as mesmas vieram a se estabilizar e no primeiro quadrimestre de 1991, acabara por vender algo em torno de **2 milhões** de unidades no Japão, provando que o Super Famicom seria um sistema merecedor do seu nome e isto causaria um certo problema a SEGA, pois o console da Nintendo tinha previsão de chegar no segundo semestre nos EUA.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo. A versão americana do 16 bits da Big N

A TecToy

O Brasil parecia um país distante no meio desta indústria que, de pouco em pouco, estava começando a abrir os olhos do mercado mundo afora. Por conta da *Lei de Reserva de Mercado*, as grandes indústrias e conglomerados de eletrônicos não viam o país com bons olhos. A **TecToy** naquele momento, foi contra a maré, onde muitas empresas copiavam os produtos de fora e se "diziam" donos daquela tecnologia, pois as Leis brasileiras permitiam.

Tentando buscar uma aproximação com empresas do exterior, a mesma começa a importar vários produtos, nacionalizando-os, isto é, colocando manual em português, assim como a caixa e outros apetrechos. Numa destas importações, conseguiu chamar a atenção da SEGA ao vender muito bem a pistola **Zillion** em terra tupiniquim, coisa que nem a própria SEGA conseguira direito no Japão, marcando o início das negociações entre as duas empresas nos idos de 1988.

Por conta disto, a empresa acabou virando a primeira e única importadora e distribuidora oficial da SEGA para com os seus produtos no Brasil. Com o passar do tempo, acabou recebendo o direito de distribuição para outros países, como *Argentina*, *Uruguai*, *Portugal* e, até mesmo, a *Grécia*.

Após um bom sucesso de vendas com o Master System – onde a TecToy conseguiu debelar, em parte, a pirataria que assolava o país -, a empresa trouxe para o Brasil, em *Dezembro de 1990*, o Mega Drive com Altered Beast, chamando a atenção da mídia nacional que cobrira o lançamento, como as revistas **Videogame** e **Ação Games**.

Algum tempo depois, visando se estabelecer ainda mais na mente e no mercado brasileiro, veio a trabalhar com campeonatos nacionais junto com revistas como a *SuperGame*, programas de televisão, como o *Play Game* com **Gugu Liberato** e, até mesmo, um quadro no **Videoshow**.

Com o belo trabalho da empresa, até a própria Nintendo começou a ver o mercado brasileiro com mais carinho, ao ponto que, com a *Gradiente* e *Estrela*, fizera uma parceria, criando a **Playtronic** para lançar os seus produtos no Brasil.

Programa Play Game apresentado pelo Gugu Liberato

O Mega Drive encontrou no Brasil o terreno perfeito para sobreviver até hoje, ao ponto de termos um relançamento do console em 2017, sem contar, claro, com as suas encarnações em anos interiores. A TecToy, na década de 1990, fez um trabalho genial como parceira comercial da SEGA aqui no Brasil.

Revista Super Game

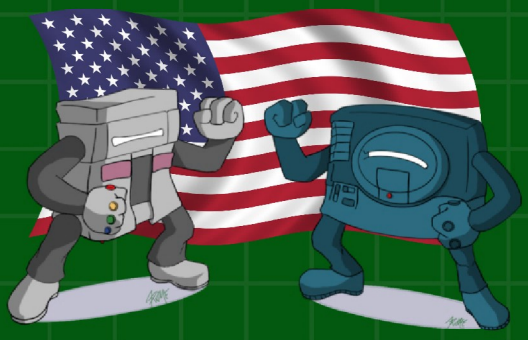
Vídeo Game Show com Miguel Falabella e parceria com TecToy

Console Wars (1991)

A guerra dos consoles foi, sem sombra de dúvida, um momento único e interessante para o mercado gamer nos EUA. Foi ali que a SEGA e a Nintendo se engalfinharam de uma forma que nunca mais foi repetida em quaisquer outros momentos na história desta indústria.

Para conseguir ganhar os consumidores que, até então jogavam e sonhavam com o *Mario*, *Mega Man* ou *Contra*, a SEGA teve de partir para meios bem agressivos e também questionáveis no que tangencia as propagandas direcionadas àquele público. Mas a Nintendo não ficava atrás.

A cada passo dado durante o período de 1991 até meados de 1995, ninguém sabia o que esperar das duas empresas – isto sem contar dos planos debaixo dos panos que ninguém mais tinha acesso. Os contratos de exclusividade já não seguravam mais as softhouses, tão pouco as marcas da SEGA ou Nintendo causavam temor, pois por fora, vinham a **SNK**, **Atari**, **3DO Company** e etc.



Snes vs Genesis, o combate! (imagem Gamehall).

O acirramento desta briga, desta batalha, desta guerra, permitiu que as softhouses, mais do que nunca, lucrassem com o consumidor. Uma quantidade absurda de títulos multiplataformas surgiram em ambas as máquinas, jogos exclusivos explodiam a cabeça dos fãs da SEGA e da Nintendo. Foi um momento de um ressurgimento de ideias e conceitos que estremeceram o mercado gamer. Entre 1991 a 1995 cada empresa tinha de mostrar as suas garras e seus dentes, a cada patada uma com a outra os jogos abrilhantavam o certame e, certamente, cada fã conseguiu aproveitar da melhor maneira possível este período.

Quem não se lembra dos jogos que saíram nesta época? *Sonic The Hedgehog*, *Comix Zone*, *El Viento*, *Quackshot*, *Streets of Rage*, *Phantasy Star IV*, são apenas alguns exemplos de exclusivos do lado do Mega Drive e o Super Nintendo não ficou nenhum pouco atrás com *F-Zero*, *Super Mario World*, *Donkey Kong Country*, *Actraiser*, *Secret of Mana*, *Yoshi Island* e isto sem contar os inúmeros multiplataformas.

E foi aqui também que houve a expansão de forma única e expressiva do hardware de cada sistema, cada qual a seu modo. De um lado os chips de melhoramento para o Super Nintendo, do outro os add-ons para o Mega Drive. A luta continuava extremamente acirrada.

Agora você pode ler CD, Mega Drive (1991)

Nos idos de 1983 a SEGA havia lançado um título interessante, assim como muitos outros que a empresa lançava para os arcades até então. A pessoa que viesse a jogar o título iria ver na tela um interessante jogo de nave, onde na tela o jogo mostrava um vídeo pré-gravado. *Astron Belt* foi o primeiro jogo a utilizar o **LaserDisc** como mídia para guardar as informações do jogo, ao invés dos sempre presentes **Roms**.

No mesmo ano a empresa *Cinematronics* lançara nos EUA um dos maiores sucessos dos arcades que vieram a utilizar o LaserDisc. O título chamado *Dragon's Lair* era uma animação belíssima criada por ninguém menos que **Don Bluth**, que trabalhou na Disney como assistente de animação em desenhos como a *Bela Adormecida* e trabalhou em outros desenhos da mesma empresa como *Robin Hood*, *O Ursinho Pooh* e tantos outros.

Mega Drive acoplado ao Mega CD (Japão)

Dragon's Lair colocava o jogador na pele de *Dirk*, que tinha como objetivo de salvar a princesa. O jogo se passava em várias telas em **FMV**, com movimentos baseados em *quick time events*, isto é, o jogador precisava fazer um determinado movimento para passar de uma tela.

A tecnologia de armazenamento digital provou ser algo que poderia ser usado para os mais diversos meios e formas. As empresas de entretenimento procuravam estudar mais acerca desta mídia interessante e com o advento dos *Compact Discs*, as vantagens se tornaram quase que ilimitadas.

Em 1988, a NEC foi a pioneira no uso do *CD-Rom* com o lançamento de um add-on que permitia a leitura dos compact discs no PC Engine, chamado de **CD-ROM²**. Para que fosse possível o uso deste add-on era necessário a compra do Interface *Unit* para que o PC-Engine pudesse trabalhar em conjunto com o CD-ROM².

Com o relativo sucesso do CD-ROM² da NEC, a SEGA descartava a possibilidade de criar um leitor de disquete e partia diretamente para a mídia digital, pois ali havia um futuro promissor, já que o CD poderia conter até **500 MB** de informação naquela época, ilimitado se comparado com os parcos *bits* e *bytes* que a memória ROM poderia oferecer.

O grande sinal para que a SEGA viesse a começar a sua pesquisa, e, eventual, produção do **Mega-CD** se deu, novamente, por conta da Nintendo e o rumor que a Nintendo e a Sony, uma das criadoras do CD, estavam trabalhando juntas num projeto chamado Play Station, um leitor de CD para o console de 16 bits da Nintendo.

A preocupação com a SEGA para que o Mega Drive ficasse a frente do Super Nintendo era tamanha que os outros projetos que a gigante azul estavam estudando foram suspensos. Estes mesmos projetos eram conhecidos como *Mars* e *Jupiter* e serviriam de base para a investida **32-bit** da SEGA num futuro que já não parecia tão distante.

O conceito de criação do Mega-CD parecia bem simples. Fazer com que o Mega Drive tivesse um leitor de CD e que os dois pudessem trabalhar em conjunto. Mas como tudo na vida, não havia nada de simples em fazer este conceito virar realidade.

Um problema estaria no caso da limitação sonora e gráfica do Mega Drive, sendo necessário um investimento maior da melhoria de algumas capacidades do "velho" console da SEGA utilizando-se do novo add-on.

O Mega-CD foi um produto bem além do seu tempo, que serviu de parâmetro para o mercado gamer como um todo, mas por seus valores altíssimos e a falta de exploração dos recursos de uma maneira mais assídua por parte das softhouses, o acessório acabou sendo relegado a segundo plano enquanto a *Guerra dos Consoles* ainda continuava na ativa.

Um novo design para um velho console (1993)

Em meados de 1993, o Mega Drive recebeu um grande redesign por uma questão de custos de fabricação, assim sendo, nascera o *Modelo II* que fora utilizado em todos os lugares do planeta onde o console fora lançado oficialmente.

No Brasil, no entanto, houve uma pequena peculiaridade. A empresa responsável pela distribuição de consoles da SEGA no país havia lançado o Mega Drive com o mesmo design do anterior chamado Mega Drive II – que vinha com o cartucho do Sonic – quando o verdadeiro modelo II saiu pelas mãos da SEGA, o mesmo foi rebatizado como Mega Drive III em terras nacionais.

Foi também nesta época que a SEGA também veio a desenvolver o controle de 6 botões, onde o mesmo fora desenvolvido primordialmente para o título **Street Fighter II: Special Champion Edition** e que veio a acompanhar o Modelo II.

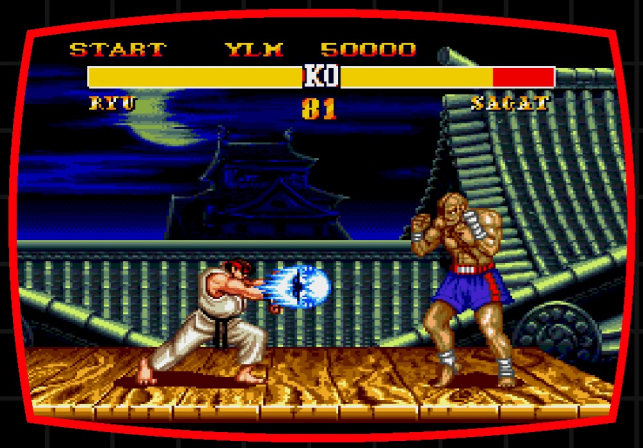
Estes redesigns foi uma das formas que a SEGA estava procurando para tentar revitalizar as vendas do console que, a cada mês, estavam começando a se tornar menores, principalmente pela emergência dos consoles de 32-bit *Atari Jaguar*, *3DO* e a concorrência cada vez mais acirrada do Super Nintendo em território americano.

Mega Drive/Genesis Model 2

Sega Genesis II (Americano)

Mega Drive II (Europeu)

Mega Drive II (Japonês)



Street Fighter II - Plus Champion Edition (Japão)

Street Fighter II - Special Champion Edition

32X mais poder? (1995)

O **SEGA 32X** foi a última tentativa de colocar o Mega Drive novamente em evidência. A sua eminente morte estaria logo ali na esquina pois a nova geração (32-bit) estava emergindo com força total e isto atraía o interesse dos consumidores.

No momento de criação do 32X, a SEGA viria a trabalhar em três projetos diferentes, sendo que o *Neptune* é um derivado do *Mars* e era o que seria originalmente este último.

Projeto Neptune: Um Mega Drive que usaria a tecnologia do Mars embutida;

Projeto Saturn: Um console completamente novo em pura arquitetura 32-bit e com a mídia de armazenamento baseada no CD-Rom, este estaria em paralelo com o Mars;

Projeto Mars: O primeiro upgrade para o Mega Drive.
Os japoneses estavam desenvolvendo os três projetos em paralelo e num quarto de hotel. Hayao Nakayama,

Tom Kalinske, Joe Miller, Paul Rioux, Hideki Sato e outras pessoas da SEGA do Japão estavam reunidos na noite de 8 de janeiro de 1994 e ali começaram a falar acerca deste terceiro projeto.

E nesta confusão toda, ainda havia a possibilidade do console baseado em CD ser compatível com os cartuchos que seriam feitos apenas para o Mars/Jupiter. A criação do 32X foi uma verdadeira confusão, diga-se de passagem.

O Fim

Genesis 3, fabricado pela Majesco

Em junho de 1997 o Mega Drive vendera algo em torno de 30 milhões de unidades pelo mundo inteiro. No Japão os números seriam **3.58 milhões** de unidades enquanto que na Europa seriam algo em torno de **8 milhões** e nos EUA aproximadamente **18 milhões.**

Em 1998 a SEGA licenciou a **Majesco** nos EUA a marca Genesis e a mesma relançou o segundo modelo do console, vendendo algo em torno de **150.000** unidades e quando a mesma lançou o *SEGA Genesis 3* vendera algo em torno de **1.5 milhão** de unidades no final de 1998. No Brasil estimasse que a TecToy tenha vendido em torno de **3 milhões** de unidades.

Um console que fez parte da história gamer e fez das suas para estar sempre presente na mente de todos os jogadores, sejam eles fãs da SEGA, sejam aqueles que simplesmente gostam de videogame.

Vida longa ao Mega Drive!

16 MEGA HITS CMD

O Mega Drive é realmente uma máquina fantástica, e ao longo de todos esses anos de vida nos contemplou com centenas de jogos, para fãs dos mais exigentes e ecléticos. Nós da Comunidade Mega Drive sabemos que seria muito difícil escrever sobre tantos jogos merecedores de tal homenagem, portanto a nossa equipe resolveu que cada um dos pilotos faria uma seleção com os seus 16 jogos favoritos no Mega Drive. Dessas listas foram removidos os jogos repetidos e dos que restaram, organizamos uma votação para que apenas 16 jogos restassem.

é sabido que você irá questionar sobre jogos que ficaram de fora, e outros que talvez não merecesse estar aqui, mas isso seria impossivel de não acontecer (vai chorar é?) XD.

Então, é com uma enorme satisfação que vos apresento os 16 Mega Hits CMD.

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CMD
Sega R&D2	Sega	Beat'em up	Ago/1988	

Nota	
Gráficos	4,1
Som	4,1
Jogabilidade	4,0
Diversão	4,5
Media	4,1

Após sua filha Athena ser raptada pelo maléfico ***Neff***, ***Zeus*** ressuscita um centurião que parte em uma jornada pela *Grécia Antiga* atrás do vilão e assim, resgatar ***Athena***. Esse é o mote de um dos primeiros jogos lançados para o *Mega Drive*, **Altered Beast**.
Lançado primeiramente para o arcade em 1988, Altered Beast logo ganhou um ótimo port para o recém-chegado console de 16 bits da **SEGA**, inclusive vindo incluso nas primeiras versões do console.

O jogo consiste em um *beat' em up* com ação em *side scrolling*, onde o jogador tem que ficar atento com os inimigos que aparecem incessantemente na tela. São cinco fases que em cada estágio o jogador precisa coletar três power ups, derrotando o *Cérbero* azul (cão de três cabeças), e assim se transformar em uma besta para poder enfrentar as cinco manifestações de Neff, que também se transforma em bestas.

Em cada fase o centurião se transforma em uma besta diferente, sendo elas: *O Lobo, o Dragão, o Urso, o Tigre e o Lobo Dourado*. As bestas têm seus poderes diferenciados, sendo lançando bolas de fogo, energia ou choque elétrico e até transformando seus inimigos em pedra. Cada besta tem uma animação para a transformação, que na época me impressionou muito, mas a do lobo é a única mostrada na íntegra infelizmente.

O som era bem fiel ao arcade, com músicas que remetiam a ambientação do jogo, e vozes digitalizadas que impressionavam. Os gráficos perderam em cores e *sprites* para o original, mas tinha uma peculiaridade que a versão arcade não tinha: o efeito de *parallax*, que consiste no cenário se mover em várias camadas diferentes.

Com uma jogabilidade simples, mas diferente para a época, pois um botão era soco, outro chute e um terceiro para pulo, Altered Beast tinha uma dificuldade moderada, pois os inimigos apareciam sempre no mesmo momento e dava para decorar, podendo prever onde o Cérbero portador dos power up's vai aparecer. São três Cérberos no total, e caso o jogador não coletasse os power ups até a terceira aparição de Neff, o centurião enfrentará a manifestação dele no nível de poder que estiver naquele momento, transformado em besta ou não, deixando o jogo bem mais difícil.

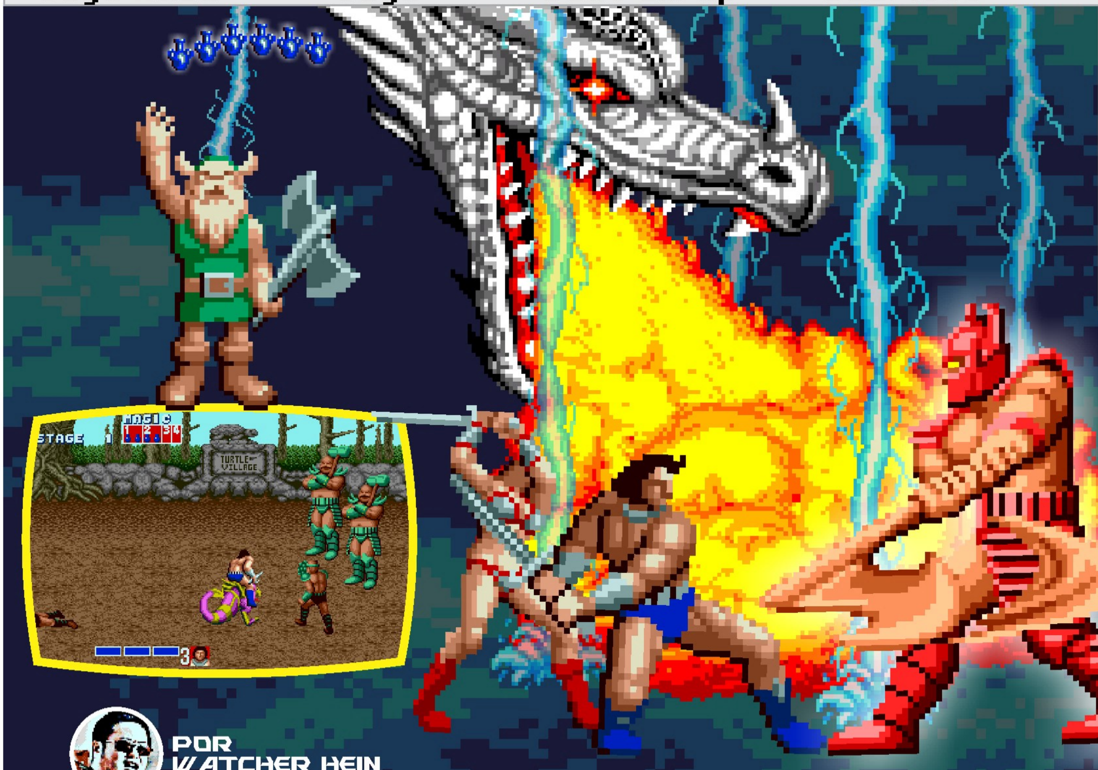
Para alguns, Altered Beast envelheceu mal, mas o jogo foi muito importante no início da jornada do Mega Drive, pois mostrava que era possível trazer com grande qualidade, jogos do arcade para um console caseiro. Lembro bem o quanto eu fiquei impressionado quando o joguei pela primeira vez: acostumado com um console de 8 bits, estava tendo pela primeira vez a sensação de que tinha um arcade em casa.

POR
MARCELO PACHECO

Desenvolvedor	Distribuidora	Gênero	Lançamento
Sega R&D2	Sega	Beat'em up	Dez/1989

CMD

Nota	
Gráficos	4,3
Som	4,5
Jogabilidade	4,5
Diversão	4,9
Média	4,5



POR WATCHER HEIN

Houve muitos jogos anteriores com uma temática medieval com bárbaros, mas nenhum deles conseguiu transmitir a sensação de estar num mundo de **Robert E. Howard** como *Golden Axe* conseguiu mostrar. Desenvolvido pela Sega, mais precisamente por **Makoto Uchida** - que também criou *Altered Beast* -, o jogo é um *beat' em up* com a opção de escolher três personagens: *Ax Battler*, o Conan do jogo; *Tyris Flare* a amazona estilo Sonja e *Gillius Thunderhead*, o anão.

Uma versão caseira era muito aguardada quando o *Mega Drive* fora lançado. A primeira versão que tive contato foi a de *Master System*. Mesmo com as limitações – como lentidão e ser possível jogar apenas com um player -, me agradou bastante. Achei estranho chamarem Ax-Battler de *Tarik*, mas tudo bem. Na versão de Mega Drive a coisa muda completamente de figura, pois o jogo é um port perfeito do Arcade e, naquela época, esta sensação era sem igual. Claro que os gráficos não eram 100% como no original – que rodava numa *System 16*, diga-se - e nem os efeitos sonoros, mas as músicas, perfeitas – mesmo jogando em Mono na TV - com basicamente a mesma jogabilidade do original.

Algumas curiosidades nas versões de Golden Axe:

A trilha sonora foi composta por **Toru Nakabayashi** que também fez a trilha do *Thunder Blade*. Sobre os efeitos sonoros não sabemos se o senhor Toru também foi o responsável pelas vozes digitalizadas que foram retiradas dos filmes *Conan, o Bárbaro* e *Rambo First Blood*.

A versão japonesa do Arcade possui algumas diferenças como: letras sangrando na tela de seleção de personagens e uma pequena demo aonde *Ax-Battler* decapita um oponente e sua cabeça voa em direção da tela.

Como nem tudo é perfeito, tivemos algumas bombas que foram lançadas para outros sistemas como: **PC Engine CD** o jogo é uma lástima em gráficos, controles e som. A versão portátil para **GBA** saiu num pacote chamado *Sega Smash Pack*, a colisão de golpes é inexistente. A versão para o **Sega CD**, mesmo com uma trilha sonora orquestrada, permite apenas a jogatina de um player.
Por último a versão para Playstation 2, que seria um remake na verdade, é tão insossa que somente a trilha sonora se salva.

MEGAZINE

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CMD
Sega R&D2	Sega	Plataforma	Dez/1989	

The Revenge of Shinobi

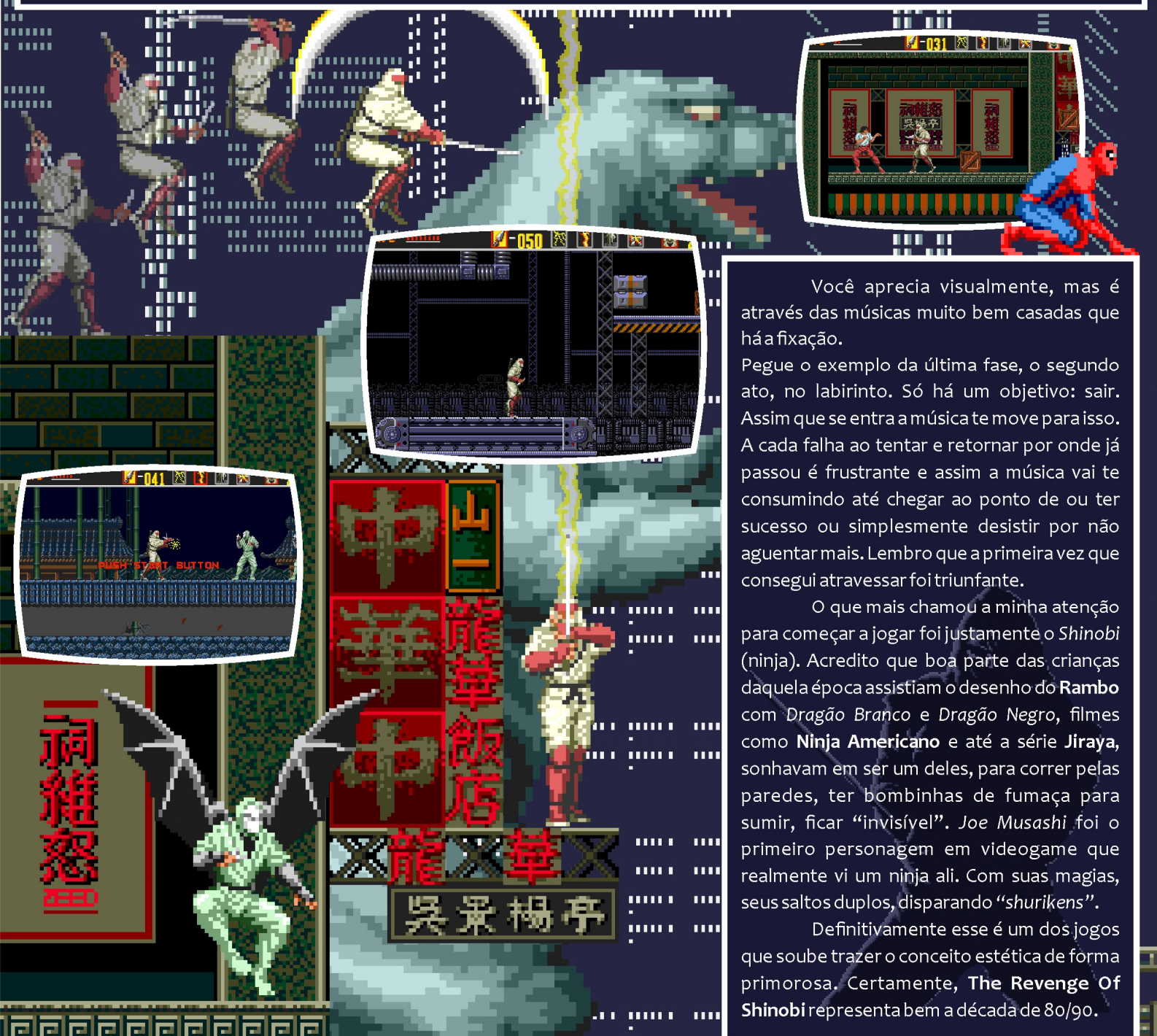
POR GUILHERME ROSA

Nota	
Gráficos	4,5
Som	4,8
Jogabilidade	4,5
Diversão	4,6
Média	4,6

Um dos mais incríveis jogos lançado para o **Mega Drive,** *The Revenge of Shinobi* (ou *Super Shinobi* no Japão). Conheci o jogo no final de 1991 na versão **1.01.** Naquele tempo nem sabíamos que havia outra versão. Reconhecíamos o *Homem-Aranha* (chefe esse que se encontra na sexta fase e que na minha opinião é a mais icônica do jogo – *Chinatown*), mas o segundo chefe, o *Devilman*, mesmo não sendo o *Batman*, chamávamos ele assim. Sem saber, inconscientemente, já percebíamos que deveria ser o morcego mascarado.

Não somente pelo fato de ter dois chefes, mas a música da primeira parte da fase traz um sentimento específico do início década de 90 remetendo à filmes como **Big Trouble in Little China** (*Os Aventureiros do Bairro Proibido*) e **Bloodsport** (*O Grande Dragão Branco*).

Falando em trilha sonora, claro que ajudou muito o jogo se tornar emblemático. **Yuzo Koshiro** conseguiu trazer um sublime tratamento no áudio mesclando a emoção com a percepção de cada fase.



Você aprecia visualmente, mas é através das músicas muito bem casadas que há a fixação.

Pegue o exemplo da última fase, o segundo ato, no labirinto. Só há um objetivo: sair. Assim que se entra a música te move para isso. A cada falha ao tentar e retornar por onde já passou é frustrante e assim a música vai te consumindo até chegar ao ponto de ou ter sucesso ou simplesmente desistir por não aguentar mais. Lembro que a primeira vez que consegui atravessar foi triunfante.

O que mais chamou a minha atenção para começar a jogar foi justamente o *Shinobi* (ninja). Acredito que boa parte das crianças daquela época assistiam o desenho do **Rambo** com *Dragão Branco* e *Dragão Negro*, filmes como **Ninja Americano** e até a série **Jiraya,** sonhavam em ser um deles, para correr pelas paredes, ter bombinhas de fumaça para sumir, ficar "invisível". *Joe Musashi* foi o primeiro personagem em videogame que realmente vi um ninja ali. Com suas magias, seus saltos duplos, disparando "*shurikens*".

Definitivamente esse é um dos jogos que soube trazer o conceito estética de forma primorosa. Certamente, **The Revenge Of Shinobi** representa bem a década de 80/90.

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CMD
Sega Am7	Sega	Plataforma	Nov/1990	

Nota	
Gráficos	4,7
Som	4,5
Jogabilidade	4,5
Diversão	4,6
Média	4,6

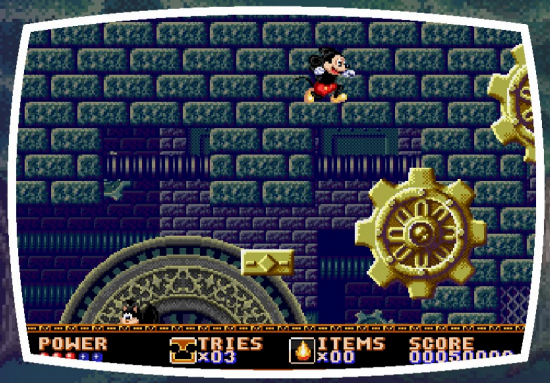
POR
PAULO RENATO ALEMON

Castle of Illusion é daqueles jogos que pega muita gente na nostalgia irracional. Sendo um jogo do início do *Mega Drive*, muitos jogaram a versão de *Master System* e preferem ela, que não deixa de ser boa, mas a versão de Mega dá um show em vários detalhes técnicos. Mesmo sendo da *line up* inicial do Mega Drive já fica claro a diferença entre um jogo *8 bits* e um jogo *16 bits*. *Castle of Illusion* é um jogo de uma época específica, onde se tinha jogos de personagens **Disney** dos mais populares, não apenas licenças de filmes ou longa-metragens animada como já acontece há alguns anos.

Castle of Illusion é particular de sua época, um plataforma divertido com um mascote, e com certeza um dos mais conhecidos de todos os tempos, o **Mickey Mouse**. O jogo é bem colorido e ainda possui animações até que surpreendentes para aquele período. A trilha sonora é boa e suave, mas inesquecível mesmo são as músicas dos chefes. A história é o clichê dos primórdios dos videogames, e isso não é ruim, desde o começo dos videogames há a jornada do herói que segue em uma aventura para salvar a sua amada e ainda hoje muitos jogos ainda seguem essa linha. Nesse caso segue um pouco mais a linha *Disney* que ao invés de um vilão carrasco e perigoso, é apenas uma bruxa malvada.

O jogo não faz parte daquelas listas de jogos difíceis do passado, mas também não é nenhuma moleza, vai exigir um pouquinho até que se aprenda como funciona cada fase e a jogabilidade que funciona muito bem ajuda muito. Dificilmente você ficará frustrado por causa de algum bug.

Castle of Illusion foi durante o começo do Mega Drive o melhor jogo de plataforma do console, seu reconhecimento e fama eram bem grandes e o Mickey só perdeu seu reinado naquele console porque chegou correndo um "carinha" chamado Sonic. Mesmo assim, acredito que Castle of Illusion sempre estará classificado como um dos grandes títulos do Mega Drive e também tem um lugar especial no coração dos entusiastas do console.



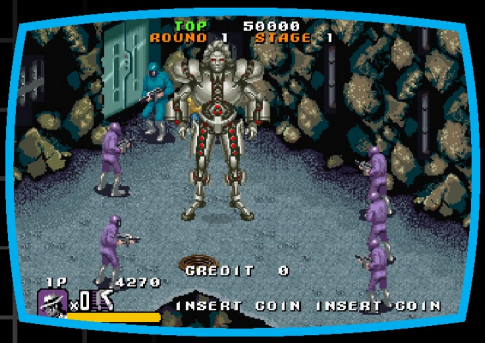
Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lançamento	CMD
Sega R&D2	Sega	Beat'em up/ plataforma	Ago/1990	

POR DANIEL GOMES

Michael Jackson, o rei do pop, estava atrás de um lugar ao sol no mundo dos videogames e procurou as mais diversas empresas para se ter um jogo sob medida para a sua persona. Foi então que a **SEGA** veio e criou para o grande dançarino um título fora de série e que tinha como base o filme que havia sido lançado há pouco até então.

Moonwalker saíra originalmente para o arcade como um *beat 'n up* isométrico estranho e interessante, fazendo um bom sucesso nos circuitos de arcade.
Mas foi a versão do *Mega Drive* – e também do *Master System* – que veio o sucesso do jogo, que é um título que mistura elementos de aventura, plataforma e algo mais que só o Michael era capaz de colocar na tela.

As fases são todas retiradas dos conceitos originais do filme, se, de um lado você começa num club, vai para as ruas e, de repente, aparece no cemitério e não entende o porquê, é bom assistir ao filme para ver a lógica destas coisas, que, às vezes, parece não ter nenhuma.



Nota	
Gráficos	4,0
Som	4,7
Jogabilidade	3,9
Diversão	4,1
Média	4,2

Spoilers Alert: Ele vira até um coelho.

Além da escolha das fases parecerem algo aleatório, mas não o é, a jogabilidade do título é muito bem trabalhada, de acordo com a qualidade única da SEGA em criar jogos para o seu console caseiro.
Agora a sua trilha sonora é tão bem trabalhada, tão bem conduzida que, por vezes, ao jogar o título do *YouTube*, eu já recebi flag da *Sony* – a atual detentora dos direitos musicais do cantor – junto com uma outra empresa. Se isto acontece no YouTube – da música em *chiptunes* ser reconhecida pelo *bot* de *flag* do serviço -, só demonstra a qualidade presente nesta trilha sonora.

O título, por si só, não é fora do comum, não é algo que se destaque da multidão, mas ter o nome **MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER**, ajudou demais nas vendas do mesmo. E só digo aqui, *TOO BAD* para que não gosta do título.

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CMD
Sonic Team	Sega	Plataforma	Jun/1991	

Nota	
Graficos	4,8
Som	4,8
Jogabilidade	4,6
Diversão	4,8
Media	4,7

POR LEANDRO LANTIN

Podemos começar dizendo com total segurança que o lançamento desta obra prima de 1991 foi um marco na história do Mega Drive, assim como para a Sega. Sonic The Hedgehog é talvez o jogo mais conhecido do nosso querido console de 16-Bit e seu sucesso foi resultado da ótima aceitação do personagem pelos proprietários do Mega Drive.

O Mega Drive tinha 3 anos quando o jogo foi lançado. A Sega queria desenvolver um personagem novo, que mostrasse em seu jogo todo o potencial que o console tinha a oferecer. Formou uma equipe com o objetivo de criar um personagem que teria que ser basicamente o oposto do seu concorrente da Nintendo. Se Mario era um humano gordo de bigode, que lutava contra um animal humanóide com espinhos nas costas, Sonic ironicamente acabou sendo um animal humanóide com espinhos nas costas e que lutava contra um humano gordo de bigode. Mario usa cor vermelha e é lento. Sonic é rápido e sua cor é azul. Mario coleta moedas, Sonic argolas. Este antagonismo levou Sonic a cair de uma vez por todas no gosto da turma do Mega Drive a ponto de substituir Alex Kidd como mascote oficial da Sega.

Vale lembrar que não havia nenhum jogo com proposta semelhante até então. Juntando um personagem carismático com um contraste bonito de cores na tela e músicas extremamente agradáveis, a Sega conseguiu definir com esse título a verdadeira identidade do Mega Drive. Tanto é que Sonic passou a ser o jogo que acompanhava o console nos anos seguintes.

Eu tinha 10 anos quando vi o comercial pela primeira vez na TV e me encantei com aquilo tudo. Na época eu jogava na casa dos meus amigos. Quando finalmente tive o Mega Drive, não cheguei a possuir o jogo, porém o alugava quase toda semana. Depois dos emuladores, não só passei a jogar sempre que podia, como tomei como meta pessoal finalizá-lo uma vez por ano, pelo menos.

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lançamento
Sega CS	Sega	Beat'em up	Agosto/1991

CMD

STREETS OF RAGE

POR DANIEL GOMES

Nota	
Gráficos	4,3
Som	4,9
Jogabilidade	4,4
Diversão	4,7
Média	4,6

Colocar em breves palavras sobre um dos grandes jogos do **Mega Drive** é algo extremamente complicado, principalmente pelo fato deste título em questão começar com uma das aberturas mais icônicas do mundo dos videogames.

Saindo para o Mega Drive em 1991, *Streets of Rage* foi, de certa forma, um jogo criado pela **SEGA** para mostrar o quanto o seu console de *16-bit* poderia ter títulos de estilo *beat 'n up* de arcade nele, se alguém aí pensar que foi criado para bater em *Final Fight* não estaria pensando errado.

Se, de um lado, os *pixels* nos personagens e na arte de Final Fight pareçam enormes se comparados com o Streets of Rage, temos uma boa variedade de temas urbanos interessantes no jogo da SEGA. Cada título tem algo que transcende os anos noventa, fazendo-os serem transportados para o já mítico ano de 1980.

Quer coisa mais oitentista que a *Blaze Fielding* gostar de **lambada?** E as **bandanas** na cabeça? Tanto o Final Fight quanto Streets of Rage remetem completamente a todo e qualquer filme dos anos de 1980 onde os heróis resolvem tudo na porrada.

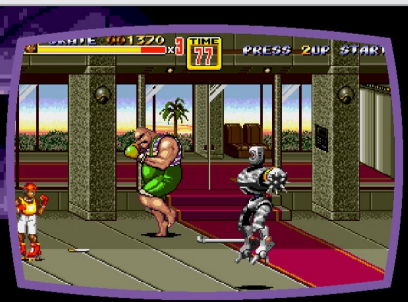
Agora uma coisa que é extremamente "sobrenatural" em Streets of Rage e que passa com louvor sobre o Final Fight – e o faz a cada nova fase – é sua trilha sonora. Até hoje, se você perguntar em quaisquer grupos de jogos "Qual é a melhor trilha sonora do Mega Drive para você?", é quase certo que muitos irão responder Streets of Rage.

Não por menos a trilha sonora do jogo – e de suas sequências – é considerado uma das melhores, senão a melhor, para o console e, nisto, eu não discordo em nada, principalmente quando eu peguei o título pela primeira vez – foi a sua versão japonesa **Bare Knuckle** -, liguei no videogame do meu primo e vi aquelas letras em japonês subindo pela primeira vez na tela. Que trilha sonora inesquecível.

Streets of Rage é um título marcante, seja você fã do console, seja você fã de jogos de briga de rua, seja você fã de música.

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CMD
Sega CS, Ancient	Sega	Beat'em up	Dezembro/1992	

Nota	
Gráficos	4,9
Som	5,0
Jogabilidade	4,9
Diversão	4,8
Média	4,9



POR DANIEL BARROS

Entender a importância deste jogo é o mesmo que falar da glória do Mega Drive em seu auge e absoluta preferência no mercado ocidental. Foi sucesso de crítica e de público sendo listado entre os melhores jogos beat 'n up todos os tempos.

Streets of Rage 2 é a continuação de uma franquia vitoriosa da *SEGA Enterprises* e uma evolução direta do seu primeiro jogo em todos os aspectos. Sejam em gráficos, jogabilidade e trilha sonora.

Após a vitória sobre o *Mister X* e sua gangue, os eventos se passam um ano após o final do primeiro jogo. Os criminosos começam a infestar novamente as ruas, e o caos volta a reinar. Percebendo que o sindicato de Mr. X quer vingança contra a cidade, sequestram **Adam** que o deixam acorrentado e entregam uma foto propositalmente para seu irmão, **Skate** (Ou *Sammy* na versão Japonesa) que imediatamente se une a antiga equipe de seu irmão mais velho ao lado do também novato **Max Thunder** e partem para o seu resgate e salvar novamente a corrompida cidade.

O jogo nos trouxe modificações essenciais para a série. Melhorias técnicas, novos movimentos básicos especiais *Dash e Uppercut* e o fim da ajuda do carro de polícia (cuja a opinião deste que vos fala, ainda é uma notável exceção) e a inclusão do *sub-chefe* **Shiva**, o braço direito de Mr.X.

A evolução gráfica é algo extremamente notório, desde personagens maiores, cenários detalhados e coloridos e jogabilidade com movimentos mais fluídos.

Yuzo Koshiro mais uma vez é chamado para a trilha sonora após o sucesso indescritível do primeiro game. Aliás, diga-se de passagem, este segundo jogo o coloca no "Olimpo" dos compositores de jogos cujo seu trabalho fonográfico continua sendo lembrado e imortalizado não só pelo extremo cuidado nas linhas melódicas, mas também pela linguagem de programação sonora feita em um *NEC PC-8801* (Hardware já obsoleto para sua época). Um trabalho que o próprio Koshiro costuma dizer ser o melhor que ele já fez.

Streets of Rage 2 É um daqueles poucos jogos que possuem um raro equilíbrio de diversão, originalidade, trilha sonora e fator replay. Uma obra de arte da SEGA que é considerada um marco eterno na história dos videogames que muitos tentam, mas que poucos conseguem.

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CMD
Sega Technical Institute	Sega	Plataforma	Mar/1992	

Nota	
Gráficos	4,1
Som	4,3
Jogabilidade	4,2
Diversão	4,3
Média	4,2

POR DANIEL GOMES

Este jogo, literalmente, não é para os corações mais fracos. Este jogo tem duas possibilidades para ser finalizado. Uma delas é usar um truque na segunda fase para ir para o final, a outra é fazer uma maratona com um pouco mais de 100 telas até chegar ao chefão final.

Esta maratona é que "mata" muito jogador, literalmente. Sem save state, sem password e com uma dificuldade crescente, *Kid Chameleon* não é o típico jogo que você finaliza numa só jogada. É tentativa, erro, morre, tentativa, erro, morre e isto repetindo-se várias e várias vezes.

O jogador precisa aprender o uso de cada máscara, procurar por passagens secretas e conhecer os pontos certos para matar os inimigos – ou passar por eles – para não perder energia, vida e continues, tão essenciais no título.

Os gráficos do jogo estão a par da época, nada de algo muito escandaloso, mas bem coeso e consistente como todos os outros jogos criados pela ***Sega Technical Institute***, o estúdio americano da **SEGA** que trouxe outros jogos, como *Comix Zone* e *The Ooze*.

Muitos podem achar que o jogo é apenas um clone do *Super Mario Bros*, principalmente a partir do Super Mario Bros. 3 e o *World* que são recheados de *power-ups* para o encanador, mas engana-se neste ponto. Ele vai bem além de ser um jogo de plataforma bonitinho, faz com que os jogadores realmente fiquem estressados com o excesso de dificuldade.

A sua trilha é o seu grande contraponto. Talvez pelo tamanho do jogo em si, as músicas não são tão variadas como poderiam ser e acabam por se repetindo demais, principalmente porque o jogo tem um pouco mais de 7 telas diferentes, se eu não estou enganado e assim as músicas podem se repetir.

Ainda assim, apesar dos altos e baixos do jogo, ele ainda o é inesquecível, principalmente pela quantidade inacreditável de máscaras que o herói, isto é, o jogador pode usar durante toda a sua aventure. Que jogo fantástico, para os jogadores destemidos.

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CMD
Sega CS Megasoft	Sega	Plataforma	Jul/1993	

Nota	
Gráficos	4,9
Som	4,6
Jogabilidade	4,8
Diversão	4,8
Média	4,8

POR HELDER BORGES

Falar sobre esse game significa falar de uma das franquias mais bem consolidadas pela **SEGA™**, *Shinobi III* é oficialmente a continuação da franquia *Super Shinobi* (The Revenge of Shinobi), *The Super Shinobi II*, onde no oriente tem o status de ser um dos mais poderosos jogos do sistema.

Com a consolidação dos dois outros games da franquia, coube a equipe de design da Sega criar um game que possuía o dinamismo dos primeiros, ele eleva a qualidade plataforma *action adventure* ao seu melhor estilo, usando a proporção similar ao seu game antecessor, Shinobi III possui grandes particularidades que o transformam em um jogo clássico instantâneo.

Durante seu lançamento tive a sorte de jogar esse jogo, até mesmo porque confesso ser um fã da franquia Shinobi que teve seu início nos anos 80 para o saudoso arcade, desde então acompanhei a evolução da série, onde *Joe Musashi* se estabelece no primeiro game da franquia Shinobi no qual Musashi faz sua primeira aparição se opondo contra um dos integrantes internos de seu *Clã Oboro*, o Nefasto **Masked Ninja**. Dessa era em diante, Musashi teria travado uma batalha quase que interminável desde o início do *Ring of five*, no qual **ZEED** (posteriormente *NEO ZEED*), teve seu início como uma organização disposta a controlar sindicatos nos mais diferentes níveis, esse jogo carrega uma característica muito particular de seus antecessores, além das habilidade de luta.

Musashi possui poderes místicos, que desde vão do controle físico a manipulação de elementos, no quesito de jogabilidade esse jogo surpreende usando recursos que dependem da habilidade do jogador, usando não só os projéteis *Kunai* (Shurinkens) até a espada em ofensiva corpo a corpo como a defesa, a velocidade de deslocamento foi ampliada com uma corrida que pode incrementar um ataque ou até um pulo mas rápido, isso cria possibilidades de finalizações das mais diversas. Na saga de Shinobi você vai utilizar desde um cavalo, à pranchas similares a um *hooverboard*, para atravessar regiões mais longínquas, a aventura fornece cenários que entregam a referencia dos antigos games, lutando contra ninjas, samurais, seres mutantes, infantarias e cyborgs entregando ao game Shinobi III uma versatilidade de um Filme de ação dos mais incríveis já vistos.

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CMD
Treasure	Sega	Run 'n Gun	Set/1993	

Nota	
Gráficos	4,7
Som	4,7
Jogabilidade	4,7
Diversão	4,7
Média	4,7

GUNSTAR HEROES

POR DANIEL GOMES

Ah, o Mega Drive não é um bom console para se ter um Metal Slug. Este console da SEGA é muito fraco para lidar com pixelart, tudo sem cor, sem movimento, chato. Melhor mesmo é o Super Nintendo mesmo.

Então se você está conhecendo o console pela primeira vez, já atualize a sua lista de jogos com este que é chamado de **GunStar Heroes**.

Um título criado pela *Treasure*, uma empresa criada por ex-empregados da **Konami** e que, desde o primeiro momento, mostraram que sabiam mexer – e bem – com o hardware do Mega Drive.

O título traz muita movimentação. *Pixels* sendo destruídos em tela, gráficos fora do comum, efeitos de "transparência", rotação, programados diretamente no mais liso metal do **VDP**, e uma trilha sonora a par de outros títulos que saíram na sua época. A sua jogabilidade também não fica presa aos padrões de outros *Run 'n Gun*, na verdade além dos tradicionais tiros, você pode dar rasteira, pode agarrar os inimigos, pode dar voadora, fazer pipoca e assar uma picanha, isto é. É um jogo fora do comum, mostrando que a Treasure fez um trabalho fora do comum.

Além disso, as suas fases são um show à parte. Cada uma delas tem, pelo menos, dois sub-chefes e mudanças de cenário bem intrigantes. Uma das fases tem chefe que muda de forma ao ponto de virar uma arma! Outra fase você é uma *navinha*! Quer dizer, ficar enjoado com uma possível falta de variedade em GunStar Heroes é quase impossível.

Outro grande atributo do jogo é a variedade de tiros dentro do jogo, se você quer finalizar ele sem maiores problemas vai utilizar do *Verde + Azul*, mas se quiser desafio, jogará com o tiro *Laranja + Laranja*.

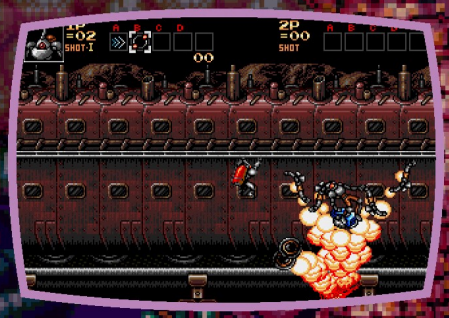
Se o Mega Drive não teve um *Metal Slug* – e poderia ter recebido, mas aqui são outros quinhentos -, o console teve jogos como *GunStar Heroes* e *Contra: Hard Corps* para mostrar que ele também é uma máquina destruidora de pixels.

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CMD
Konami	Konami	Run and gun	Set/1994	

CONTRA® HARD CORPS™

POR JULIO CHIARINI

Nota	
Gráficos	4,5
Som	4,4
Jogabilidade	4,7
Diversão	4,7
Média	4,6



Lembro como se fosse hoje, daquela tarde de 1994 na casa dos meus avós, quando joguei pela primeira vez o famigerado *Contra: Hard Corps* e senti aquele gosto amargo de sua dificuldade insana que me ficou marcada até então.

Antes de tal experiência citada e através das revistas de videogames da época, descobri que o nosso querido **Mega Drive** recebera uma versão exclusiva para um jogo da famosa franquia *Contra*. Até então, a minha única experiência com a série aconteceu com o *Contra III* do **Super Nintendo**, lançado há alguns anos antes, porém ciente da famosa dificuldade já conhecida da série Contra, o resultado de minhas primeiras tentativas de zerá-lo junto ao meu irmão mais novo, tiveram como resultado séries e séries de continues perdidos.

Tempos se passaram, e finalmente resolvi revisitar esse clássico. O resultado foi mais que o esperado:

- *Velocidade alucinantemente frenética e sem nenhum slowdown aparente;*
- *Trilha sonora no melhor estilo techno industrial, onde o chip FM do Mega Drive o reproduz com grande maestria;*
- *Estória simples que dava continuidade nos acontecimentos ocorridos em Contra III: The Alien Wars;*
- *Diversos caminhos que levam a diferentes finais e que garantem assim, um imenso fator replay;*
- *Quatro carismáticos personagens que também foram uma bela novidade para a série;*
- *Exuberantes gráficos em pixel art tão bem feitos até para os dias atuais.*

O somatório de tudo isso foi o que me fez considera-lo não só o melhor *Run'n'Gun* de Mega Drive junto ao grandioso *Gunstar Heroes*, mas sim o melhor jogo de toda a franquia Contra até hoje.

E finalmente decidi que deveria zera-lo por bem ou por mal. Comecei treinando pela versão japonesa, pois a mesma tem continues infinitos e barra de vida com três *hit points* a mais que a versão estadunidense. No final, depois de ter praticado bastante, comecei a treinar na versão americana e consegui fazer tal feito de finalizar sem perder continues com o simpático robozinho *Browny*.

Resumindo, Contra: Hard Corps no Mega Drive é um jogo tão bem elaborado e muito gratificante para quem gosta de um imenso desafio com um excelente fator replay!

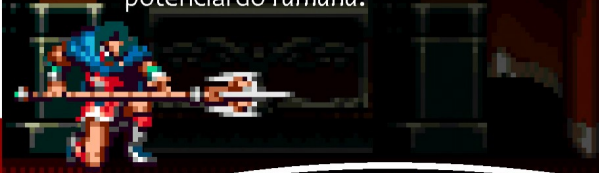
Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CMD
konami	Konami	Plataforma	Mar/1994	

Nota	
Gráficos	4,3
Som	4,3
Jogabilidade	4,2
Diversão	4,3
Média	4,3

Vampire Killer Castlevania Bloodlines The New Generation

POR IVAN ODINTSOFF

Nesta que é a (infelizmente) única aparição do Castlevania no console de 16-bits da Sega, a Konami prova que tem domínio do hardware do Mega Drive (Depois reafirmado no título *Contra: Hard Corps*).
Para quem está acostumado com o padrão de qualidade dos jogos da série, com *Castlevania: Bloodlines* não irá se decepcionar. O jogo mostra um competente uso da paleta do console para dar o ar sombrio do jogo, complementado por efeitos visuais que combinam *sprites* para criar enormes chefes e cenários com incríveis efeitos de rotação, reflexos na água e obstáculos grandiosos, como a cabeça gigante da estátua que deve ser derrubada para prosseguir. Tudo isso acompanhado de novas músicas memoráveis e reedição de músicas clássicas da série, como: *Vampire Killer* e *Bloody Tears* dos jogos do **NES** e que utilizam ao máximo o potencial do *Yamaha*.



Uma das características do jogo que me marcou logo de início é a possibilidade de iniciar com um dos dois heróis diferentes, *John Morris* e *Eric Lecarde*. John é seu "*vampire killer*" padrão, que se utiliza de um chicote que se comporta como nos outros jogos da série no NES...
(Há quem sinta falta da liberdade com o chicote que existe na versão de SNES).

Além disso, ele pode utilizar o chicote para se pendurar em argolas para pular de uma plataforma a outra. Já Eric se utiliza de uma lança, e grande parte da novidade está aí. Eric possui um salto que pode ser carregado se utilizando da lança, alcançando plataformas mais altas e dessa forma, tomando um caminho diferente ao de John.

Por falar em diferenças, as fases se passam em diversos lugares da Europa, o que adiciona uma variedade de cenários cheios de detalhes do local, diferente dos jogos anteriores onde o tema era mais baseado em "Transilvânia".

A jogabilidade é bem fluída, que se comparada aos antecessores do NES, é bem menos travada, o que permite mais ações rápidas.

Em suma, é um jogo memorável pelo conjunto de visual, músicas e jogabilidade. Um título indispensável para quem aprecia o **Mega Drive e/ou Castlevania.**

MEGAZINE

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CMD
Sega Technical Institute	Sega	Beat'em up	Jul/1995	

COMIX ZONE™

Nota	
Gráficos	5,0
Som	4,6
Jogabilidade	4,5
Diversão	4,7
Média	4,7

POR ALEXSANDRO LIMA

A Sega foi, sem sombra de dúvidas, uma empresa muito à frente do seu tempo, e sempre inovou tanto nos seus jogos, quanto em tecnologia e seguindo essa tradição que vou contar um pouco sobre um título que foi um show de originalidade. Sim, estou me referindo ao *Comix Zone*.

Um jogo que trouxe muita inovação por trazer um enredo e gráficos inspirados nas histórias em quadrinhos. Não me recordo de nenhum jogo ter usado essa temática, mas tenho absoluta certeza que essa ideia foi muito bem-vinda pela maioria dos gamers da época.

Quando vi pela primeira vez o Comix Zone, foi em uma revista de videogame **(Ação Games)**, na verdade era uma revista só de dicas. Só fui jogá-lo quase um ano depois, quando um colega do meu vizinho emprestou pra ele, e eu de carona aproveitei para jogar um pouco. No primeiro instante eu já notei uma qualidade sonora muito boa, assim que o narrador diz: *"Test, one, two... Seeeeega!"* nooossa, que massa. As músicas dessa vez não são voltadas ao cenário eletrônico, mas sim do *Rock*. Ou melhor, do *Grunge*.

Sim, as músicas até lembram a banda **Nirvana**, inclusive saiu até um CD com versões cantadas pelo *Sega Tunes*.

Comix Zone apesar de ser perfeito em vários aspectos ele falha um pouco na dificuldade. Mesmo sendo considerado um jogo difícil para muitos, ele é relativamente pequeno, e dependendo da sua forma de jogar pode finalizá-lo em uns 40 minutos mais ou menos.

Sua jogabilidade é muito precisa e você consegue aplicar uns combos bem legais nos inimigos, ou ainda usar facas, granadas ou até fazer um aviãozinho de papel para derrota-los. *Sketch Turner* ainda conta com a ajuda do seu furão *"Roadkill"*.

Graficamente ele dispensa comentários, eu me sentia jogando um "quadrinho" ao ver as fases do jogo passando como se estivesse foleando as páginas, era muito da ora.

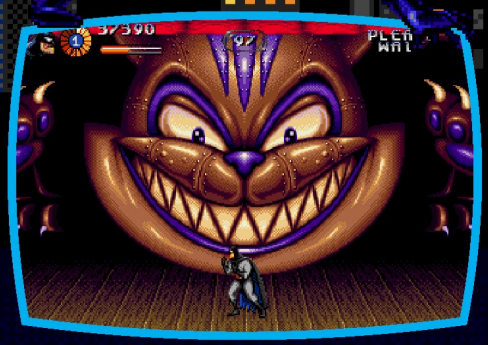
A minha experiência com Comix Zone foi uma das mais interessantes, pois uniu videogame e revistas em quadrinhos e trouxe uma gameplay nova, provando que o **Mega Drive** ainda estava com "bala na agulha".

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lancamento	CRD
Clockwork Tortoise	Sega	Shoot'em up	Jun/1995	

the adventures of BATMAN & ROBIN

Nota	
Gráficos	4,8
Som	4,7
Jogabilidade	4,6
Diversão	4,4
Média	4,6

POR ALEXSANDRO LIMA



O homem morcego sempre foi e sempre será o meu herói favorito nos quadrinhos, isso quem me conhece já está cansado de saber. Leio *HQ's* desde os anos 80, e tenho isso como paixão assim como o videogame, e infelizmente nesse mundo gamístico o **Batman** até então não tinha protagonizado um jogo que tirasse seu fôlego e fizesse você balançar a cabeça enquanto ouvia sua trilha sonora. Sim, eu estou falando de *The Adventures of Batman & Robin* para o nosso querido *Mega Drive*.

Já tinha jogado alguns jogos do Batman, mas nenhum tinha deixado aquela satisfação, cada um faltava alguma coisa. Peguei esse jogo na locadora de um amigo, mas confesso que ainda não tinha ouvindo ou lido sobre ele em lugar nenhum, então foi algo novo, e quando liguei o console e ouvi aquela música da abertura eu congelei, fiquei viajando naquele som *Techno* sendo reproduzindo de forma maravilhosa pelo **Yamaha** *YM2612*, e logo me atentei que já havia passado mais de 3 minutos e a música ainda não tinha dado um loop se quer. – Como assim 11 minutos?

E foi assim que eu passei os primeiros 15 minutos do jogo apenas ouvindo música XD.

Quando comecei a jogar de verdade, logo eu percebi que não se tratava de um jogo qualquer do Batman, e sim um projeto que demonstrou que o Mega Drive era capaz, incluindo efeitos visuais fantásticos, ótimas músicas, desafio alucinante e uma gameplay que te dava a impressão de estar jogando outra coisa. O jogo pecou um pouco na sua apresentação e falta de vozes, mas sem dúvidas se tornou pra mim um dos *top five* no console.

Batarangs infinitos pra você gastar à vontade (só saiba escolher bem as cores), também pode distribuir socos e voadoras nos capangas, ou até sobrevoar *Gotham City* numa asa delta no melhor do *"shoot 'em up"*.

The Adventures of Batman & Robin é um game que eu recomendo muito a jogarem. Acredito que no primeiro instante você sinta vontade de quebrar tudo por ser punido tão severamente, mas ainda assim não desista, lute até o fim.

Desenvolvedor	Distribuidora	Genero	Lançamento	
BlueSky Software	Sega	Shoot'em up	Jun/1995	CMD

VECTORMAN™ 2

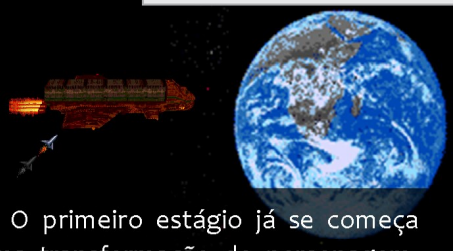
POR HELDER BORGES

Nota	
Gráficos	4,8
Som	4,7
Jogabilidade	4,6
Diversão	4,4
Média	4,6

Essa é uma das franquias mais audaciosas da sega entregando um estilo de jogo desafiador você controla um personagem, o *Orbot* chamado de **Vectorman.** Um robô que a serviço da humanidade tem limpado o planeta terra dos lixos mais nocivos, no primeiro game Vectorman consegue erradicar uma programação liderada para tornar a terra um planeta bélico, vencendo a batalha contra o líder dos Orbots Rebeldes, o **Warhead.**

Logo no início do game eu me recordo de abrir um sorriso vendo uma simples animação mostrando como Vectorman tem um bom humor abordo de sua Nave Espacial, logo que ele aperta o *play* em sua música e começa a dançar se vê o míssil chegando e destruindo por completo a nave. Vectorman estava voltando ao Espaço para levar o lixo para outras áreas, mas acaba voltando novamente ao planeta, e logo percebe que a ameaça é muito maior do que ele pensava. Ele descobre que seres mutantes estão se proliferando e tentando destruir o habitat terrestre.

Eu me recordo desse game com muito humor porque seguindo os passos do primeiro episódio, seu personagem possui um astral fora do comum, com animações que tiram o tédio. Exemplo é que existem estágios que você vira um patinador e pode escolher ser lento ou rápido durante o processo do game, mas deve ser cauteloso com o tempo sempre, afinal de contas Vectorman precisa descobrir quem é que está por trás de todos os problemas da estória.



O primeiro estágio já se começa com uma transformação do personagem, que desce na forma de um helicóptero, já tendo que confrontar vários insetos aéreos, mostrando que o desafio já começa antes mesmo de chegar em terra firme. A música já se desenvolve de uma forma frenética, logo no segundo ato já se percebe que os inimigos são hostis.

Você tem os recursos de ampliar os projéteis, assim como transformar, ou melhor. Assimilar as formas de alguns insetos, como por exemplo um escaravelho *rinoceronte.* Quando a transformação é executada você pode atravessar os inimigos facilmente, assim como as transformações de escorpião, carrapato (que mais parece um brutamonte), e não para por ai, até mesmo um tanque ou tornado podem dar forma ao orbot. O clima do jogo é mais hostil nessa versão porque tem locais que vão de desertos a áreas pantanosas, locais de queda d'agua até rios de Magma ferventes.

30th
ANNIVERSARY
29/04/18
CMP

POR
DANIEL GOMES

Depois do "Fim"...

Cada console tem um tempo médio de vida no mercado. Parte deles, devido um planejamento mal feito, podem durar apenas alguns anos ou meses, como foi o caso do Atari Jaguar e do Nintendo Virtual Boy, outros, no entanto, vieram a durar até mesmo uma década, temos o caso do Sony PlayStation 2, do Super Nintendo e, por muito pouco, o Mega Drive – apenas do Brasil ainda persiste a ideia que o Mega Drive continua vivo, na verdade não pela SEGA.

No entanto mesmo com o fim do suporte do console por parte da empresa que o produziu não significa que o mesmo vai parar de funcionar ou algo do tipo. Os jogos que foram lançados até o fim da sua vida útil de mercado continuarão a funcionar até certo ponto e os fãs do mesmo, de uma forma ou de outra, continuarão a celebrar o console em si, seja criando contas em redes sociais, sites ou, até mesmo, revistas para falar do mesmo, bem, ué, é o que estamos fazendo aqui!

Sistemas como o Mega Drive, NES, MSX, Master System, até mesmo o Atari 2600, continuam a receber jogos, mas sem ser de maneira oficial, com os indies, fãs dos consoles, fazem um trabalho excepcional para manter a chama do console viva de uma forma inacreditável.

A Força dos indies

É dito que o Super Nintendo ganhou a guerra dos consoles. Isto é fato inconteste e não estamos aqui para isto. Mas será que ter ganho a guerra faz dele um console melhor que o Mega Drive? Aí a resposta é um definitivo não.

Os dois consoles tem suas qualidades excepcionais, onde um sobrepõe o outro naquilo que faz melhor. Se de um lado temos um console que trabalha bem com muitas cores, temos um outro que não treme nas bases quando o assunto é quantidade de pixels ao mesmo tempo na tela. Se um tem efeitos avançados de mode 7 via hardware, o outro os programadores loucos e prontos para quaisquer tipos de desafios o fazem programando direto no metal.

Por conta do MC 68000 ter sido um processador muito mais difundido que o Ricoh 5A22 – este usado pelo Super Nintendo -, a possibilidade de se extrair mais do sistema era muito mais fácil, por assim dizer, assim como programar jogos para o mesmo.

Desta forma, o cenário de jogos indies para o Mega Drive tem uma força bem maior que o Super Nintendo. Enquanto que o console de 16-bit da Nintendo recebe mais hacks de jogos oficiais do que qualquer coisa, o console da SEGA recebe vários jogos inéditos de uma forma absurda.

A própria Tectoy ajudou em colocar em evidência isto, lançando três jogos para o sistema logo após a morte dos mesmos. Em algum momento de sua vida você ouviu falar de Duke Nukem 3D, desenvolvido pelo pessoal da Tectoy e lançado exclusivamente para o Mega Drive em 1998, onde, guardadas as devidas proporções, trouxe um dos grandes títulos clássicos de FPS dos PC's para o 16-bit da SEGA.

Os outros dois jogos que vieram a sair para o Mega Drive e que, também, foram exclusivos para o sistema aqui no Brasil foram O Show do Milhão e O Show do Milhão Vol. 2, sendo estes lançados respectivamente em 2001 e 2002. Por quanto os dois jogos sejam bem simples, a Tectoy conseguiu colocar a voz do Silvio Santos de uma maneira tão límpida que até parece que ele está na sua frente falando.

Beggar Prince (1996)

Originalmente lançado em 1996 apenas em território taiwanês pela **C&E Inc** de forma não autorizada pela SEGA. Em 2006, sendo traduzido pela **Super Fighter Team**, acabou sendo lançado novamente para o Mega Drive em inglês.

O seu primeiro lançamento funciona com quase todos os consoles oficiais da SEGA, mas aqueles consoles que estão ligados a um Sega 32X ou a um SEGA CD ficam impossibilitados de usarem Save. Apenas em 2006 o problema foi resolvido.

O jogo é um RPG típico que foi bem aceito no meio gamer e revistas no mundo inteiro foram bem favoráveis com o lançamento - ou, neste caso relançamento - do título, mostrando a força do mercado retrogamer já naquela época e a vontade dos gamers que apreciam jogos feitos para o Mega Drive.

Pier solar and the Great Architects (2010)

Pier Solar and The Great Architects é um jogo originalmente lançado para o Mega Drive pelo estúdio indie **WaterMelon.**

O título foi considerado um dos grandes marcos para o console, pois foi o primeiro a utilizar **64 Mbit** para armazenar o seu conteúdo, assim como, opcionalmente, possibilitar o uso do SEGA CD para melhorar o som do mesmo.

Lançado originalmente para o Mega Drive em 2010, a sua produção começou em 2004 e ficou bastante conhecido pela comunidade por detrás do site **Eidolon's Inn** como um pequeno projeto chamado *Tavern RPG*, mas, com o passar do tempo o jogo foi se tornando cada vez maior.

O seu lançamento estava programado para dezembro de 2008, mas por problemas com o principal artista do jogo, o título só veio a ser lançado dois anos depois.

Com o seu sucesso Pier Solar recebeu uma versão HD e acabou sendo lançado para inúmeros sistemas, entre eles, o *Dreamcast*.

Papi Commando (2015)

Criado pelo **Studio Vetea** e lançado pela **Watermelon** é um jogo de ação com câmera no estilo *Top-Down* bem parecida com jogos como *Mercs*. No jogo você controla *Papi Commando* que precisa matar soldados e destruir caminhões para recuperar os seus pertences roubados.

O jogo foi desenvolvido em *Basic* utilizando a ferramenta de desenvolvimento *Basiegaxorz*, onde alguns produtores indies o utilizam para criar os seus jogos para o Mega Drive e este, em seguida, é convertido para código de máquina que o console pudesse entender.

Além do lançamento original em 2015, o título recebera uma versão melhorada chamada de *Papi Commando Reload* onde as principais diferenças são gráficos melhorados, cenários de batalhas maiores, as músicas usando FM, tudo isto sendo reprogramado utilizando o *SGDK*, uma ferramenta de desenvolvimento para o Mega Drive que utiliza a linguagem de programação *C*.

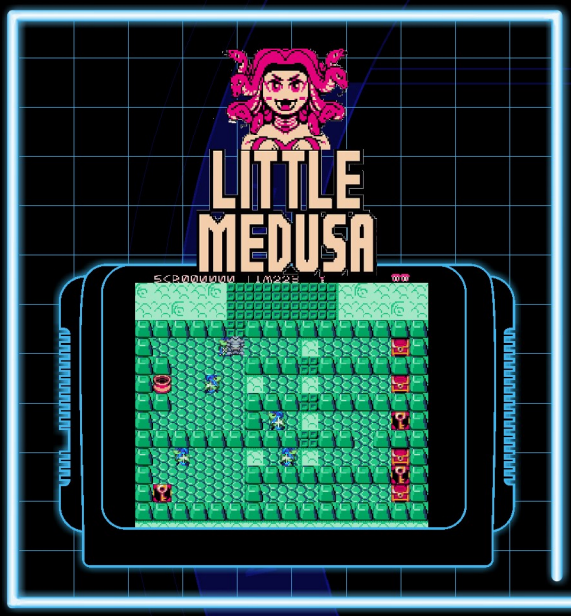
Coffe Crisis (2017)

Para aqueles que gostam de porradaria certamente *Coffee Crisis* é uma boa pedida. Seguindo o estilo tradicional de *Beat 'n Up*, Coffee Crisis traz dois personagens que devem impedir que uma raça alienígina chamada de *Smurglian* leve todo o café do planeta.

No controle de *Nick* ou da *Ashley*, o título pode ser jogado sozinho ou em modo coop, o jogador vai levar muita porrada por todo o jogo.

O título foi lançado originalmente em cartucho para o Mega Drive pela **MegaCatStudios**, sendo portado depois para **PC**, **PlayStation 4** e **XBoX One**, recebendo algumas melhorias, mas nada que os distanciem do original.

Coffee Crisis é um daqueles jogos que mostram como o Mega Drive, ou todo o cenário gamer para os consoles antigos, ainda está bem ativo, ao ponto que o mesmo estúdio por detrás deste jogo ainda lançaria outros jogos para o sistema, como o *Little Medusa* e outros para o **NES**.



Little Medusa (2018)

Para quem conhece jogos de puzzle do NES, *The Little Medusa* é uma ótima homenagem para os mesmos. Aos moldes de *The Adventure of Lolo*, o jogador controla a Deusa *Artemiza* do Monte Olimpo, que acabara por ser transformada na Medusa pela deusa *Fiora*, esta alimentada por uma raiva incontida pelos deuses do Olimpo por terem aprisionado o seu marido, *Kronus*, o Senhor dos Titãs.

Artemiza, agora como Medusa, é dada como desaparecida e os deuses olimpianos fizeram buscas para achar ela, onde Fiora acaba por libertar os Titãs e seus lacaios e tomara o trono do Monte Olimpo, Artemiza vai ter de passar por altos desafios para chegar no topo e, assim, acabar com os planos de Fiora.

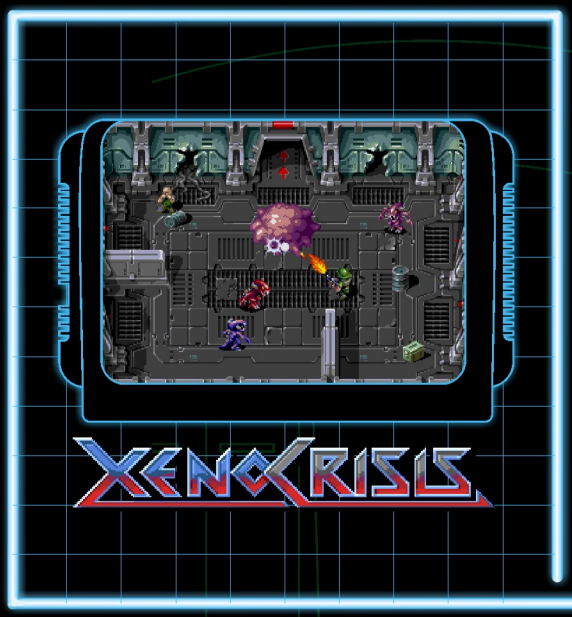
Um fato interessante deste jogo é que o pessoal da **MegaCatStudios** lançou o mesmo para o *Mega Drive*, *Super Nintendo* e *NES*!

Tanglewood (2018)

Tanglewood é um título que foi lançado em 2018 e que o principal atrativo do mesmo é que ele fora desenvolvido utilizando as ferramentas originais lançadas pela SEGA para a produção de jogos para o console.
O título fora desenvolvido por **Matt Phillips** que decidira criar o título do mesmo jeito que na década de 90, usando muito *assembly*.

Quando a demo foi lançada, muitos desdenharam do jogo, mas, levando em consideração que foi uma pessoa só que criou toda a história, desenhou os gráficos e compôs a música - além de trabalhar no aspecto da jogabilidade -, Tanglewood é uma obra-prima a sua maneira.

Utilizando-se de um kit de desenvolvimento ligado a um PC com *Windows 95*, ele teve de se virar com as diversas restrições que o console da SEGA tinha, escovando os bits e bytes para deixar Tanglewood um jogo redondo.
Quem compra o título na *Steam*, recebe também a **ROM** para jogar nos emuladores ou flashcarts de Mega Drive.



Xeno Crisis (2018)

Uma das coisas boas sobre o financiamento coletivo é que alguns jogos e projetos que merecem destaque - e quando a campanha é honesta -, ganham o que os produtores requerem para continuar o projeto e este é o caso de *Xeno Crisis*.

Se você é fã da franquia cinematográfica *Aliens* e gosta do jogo *Smash TV*, este é um título que lhes vai encher os olhos.

Os produtores haviam pedido o valor de **£20,000** no *Kickstarter*, mas conseguiram, através de *1.289 backers* o valor de **£72.569**, quase o quádruplo para fazer o projeto ir para frente.

O jogo utiliza extremamente bem as paletas de cores do sistema assim como aquilo que o *Yamaha 2612* consegue produzir em sonoridade. Um trabalho primoroso que está programado para sair em outubro de 2018 para o Mega Drive.

Paprium (2018)

Antes conhecido como *Project Y*, o agora *Paprium*, foi anunciado em meados de 2012 pela **Watermelon** e continua em produção desde então.

Pensado em ser um *appkiller*, isto é, um jogo para quebrar barreiras, Paprium segue o estilo *Beat 'n Up* em homenagem a *Streets of Rage* com elementos de evolução dos personagens onde cada um deles a escolha dos jogadores terão suas habilidades especiais.

O título teve um financiamento coletivo enquanto ainda era chamado de Projeto Y e entrou em pré-venda em 2017 e o mesmo iria ser entregue em setembro do mesmo ano, sendo adiado para abril de 2018 e, em seguida, adiado para, possivelmente, outubro de 2018.

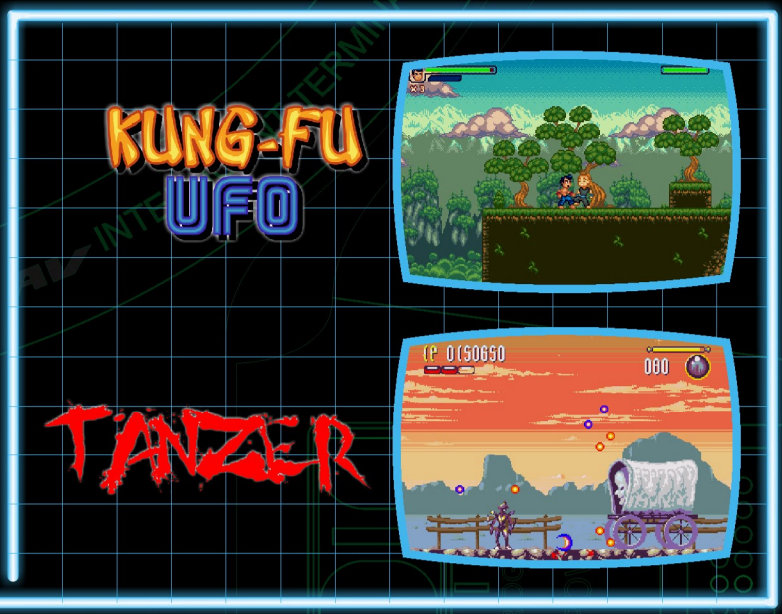
O jogo conterá uma ROM de **80 Mbit**, 24 fases e cinco personagens selecionáveis. Agora é esperar para ver se o título vai superar as expectativas que muitos têm ou se será um jogo mediano para muitos, como foi o caso de *Pier Solar*.

Outros títulos

Além dos títulos mostrados acima, o Mega Drive receberá alguns outros com datas anunciadas em algum momento de 2019, entre eles *Kung-Fu UFO* e *Tanzer*, mostrando que o console de 16-bit da SEGA continua vivo e bem.

Criar um jogo para um sistema antigo é um desafio no qual muitos programadores ao redor do mundo aceitam e, por vezes, temos estes, e outros títulos dos mais diversos sistemas, saindo e que, mesmo não sendo oficiais, enriquecem ainda mais a já vasta gama de jogos existentes.

E aí, que tal você fazer um jogo para o Mega Drive? Está disposto para se tornar uma lenda viva do retrogaming?



MegaZine 30th ANNIVERSARY

GENESIS DOES IT ALL.

ARCADE GAMES:

Golden Axe™

Space Harrier II™

Super Hang-On™

Super Thunder Blade™

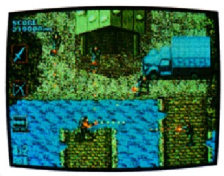
Cyberball™

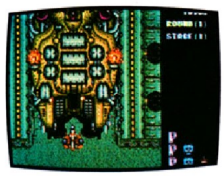
Strider™

Altered Beast™

Ghouls 'n Ghosts™

The Revenge of Shinobi™


Rambo III®


Truxton™

Forgotten Worlds™

MUSIC VIDEO:

ADVENTURE GAMES:

Super Monaco GP™

E-S.W.A.T. City Under Siege™

Afterburner II™

Michael Jackson's Moonwalker™

Phantasy Star II™

The Sword of Vermillion™

SPORTS GAMES:

Tommy Lasorda Baseball™

World Championship Soccer™

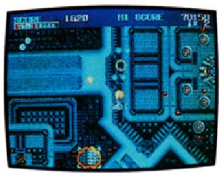
Arnold Palmer Tournament Golf™

Pat Riley's Basketball™

James "Buster" Douglas Knockout Boxing™

Joe Montana Football™*

ACTION GAMES:


Thunder Force II™

Ghostbusters II™

Alex Kidd: Enchanted Castle™

Last Battle™

Mystic Defender™

Dynamite Duke™

STRATEGY/PUZZLE GAMES:

COMING SOON:

Zoom!™

Columns™

Herzog Zwei™

Dick Tracy®

Spider-Man®**

The Castle of Illusion™ Starring Mickey Mouse

SEGA™ GENESIS™

Altered Beast,™ the Sega arcade hit, comes with the Genesis system. Other games sold separately. Sega and Genesis are registered trademarks of Sega of America, Inc. Ghouls n' Ghosts, Strider and Forgotten Worlds are licensed trademarks of Capcom, Inc. Rambo III is a registered trademark of Carolco International N.V. Thunder Force II is a trademark of Techno Soft. Zoom! is a trademark of Discovery Software International, Inc. Truxton is a copyright of Toaplan Co., Ltd. Cyberball is a registered trademark of Atari Games, Inc. Ghostbusters: © 1984 Columbia Pictures Industries, Inc. Original game © 1984 Activision. Spider-Man® & © 1990 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Dick Tracy and Mickey Mouse are copyrights of The Walt Disney Company. Michael Jackson's Moonwalker is a trademark of Ultimate Productions. Dynamite Duke is a trademark of Seibu & Kaihatsu, Inc. All other game titles are trademarks of Sega of America. *Anticipated game availability Winter/1991, **Summer/1991.

CIRCLE #107 ON READER SERVICE CARD.

GENESIS® DOES

OS ADD-ONS

POR GUILHERME ROSA

Uma coisa é certa. O Mega Drive foi um dos consoles lançados até hoje com uma quantidade acima da média acessórios e ADDons e, certamente, cada um tem uma história fascinante para contar. Falar de Mega Drive e seus trinta anos e não falar do Mega CD, do Sega 32X e de tantos outros acessórios que fazem parte da história do console seria, para dizer o mínimo, algo bem desrespeitoso.

O console, por si só, já foi desenvolvido para receber vários acessórios que, por ventura, viriam a dar mais poder de fogo para o videogame e novas maneiras de utilizá-lo, como, por exemplo, a possibilidade de acessar a sua conta do Bradesco no TeleBradesco – desenvolvido pela Tectoy em conjunto com o Bradesco; o acesso a vários jogos via cabo, como acontecia com o Sega Channel nos EUA, sendo este, por assim dizer, o pai

da Live, da PSN e do Steam? Já imaginaram em pleno anos 1990 a possibilidade de ter acesso a jogos antigos, lançamentos e até mesmo demos que saíam em revistas e que, ali, estavam disponíveis para os assinantes?

Você sabia que o Mega Drive teve um acessório que "lia" o movimento do seu corpo antes do Kinect, da Microsoft? Ou que o console iria receber óculos de realidade virtual no tempo que estava sendo produzido? E este mesmo óculos iria ser compatível, de alguma forma, com o Sega Saturn?

E o Sega 32X então? Que permitia o Mega Drive adentrar no universo dos 32-bit, fazendo-o se tornar um monstro? Sim, para que isto fosse possível, você tinha de acoplar o ADDon na entrada do cartucho e, aí, a brincadeira entre Mega Drive e Mega Zord começa a fazer sentido. E ele com o Mega CD então? É de dar inveja nos Power Rangers.

É impressionante imaginar como o Mega Drive – e, na verdade, quaisquer outros consoles – poderiam receber as mais diversas – e loucas – ideias que suas criadoras poderiam imaginar. Para se criar um addon – ou acessório – de respeito só se precisava de duas coisas, DINHEIRO, o mais importante e genialidade, para que o produto viesse a se tornar algo necessário para o console.

Claro que nem sempre o segundo ponto era realmente usado, muitas empresas, além da SEGA,

também lançaram porcarias inúteis, mas que, ainda assim, fizeram história. Se você não achar estes acessórios aqui nas páginas a seguir, não se preocupe, os mesmos irão aparecer futuramente, seja aqui na MegaZine, seja no nosso canal do YouTube ou no nosso site oficial. Espaço não vai faltar para fazermos isto.

Enfim, o console de 16-bit da SEGA tem os seus mais diversos ADDons que fazem valer a pena colocar nesta edição especial de aniversário para você conhecer um pouco mais sobre estes produtos. Vamos conhecer um pouco a história de alguns acessórios feitos para o console?

MEGA CD

MEGA-CD – "This may not work, but what the hell"

Dizem que o orgulho vem antes da queda, mas é com essa frase do título que estampava as camisa da equipe de desenvolvimento de produto da Sega of America que transcreve todo o sentimento e ambiente que havia se instaurado na Sega. Apesar de muitos jogadores dizerem que o Mega-CD (ou Sega-CD no mercado americano) foi um fracasso, muitos outros acreditam que a plataforma somente falhou em trazer a tecnologia de CD-ROM muito cedo. Mas a ideia aqui não é falar mal ou bem desse add-on, mas celebrar o tempo em que a Sega não tinha medo de assumir riscos na área de hardware.

O cenário americano do Mega Drive (Sega Genesis por lá) no alvorecer dos anos 90 era de se sentir orgulho. Conseguiu desbancar um mercado que chegou a ser de 65% da Nintendo com o NES contra 8% da Sega (Video Game World, 1988) alcançando incríveis 50% (The Mega Drive Book, 2015). Toda essa construção sendo iniciada com Michael Katz fez a Sega se sentir muito confiante. Mas foi um pouco antes desse cenário ser firmado que Tom Kalinske, antes mesmo de tomar a frente da Sega of America, foi para o Japão conhecer o centro de desenvolvimento da Sega of Japan ao lado de Hayao Nakayama (CEO da Sega). Lá chegando pode conhecer dois novos produtos em desenvolvimento: o portátil de tela totalmente colorida Game Gear e um novo add-on de CD-ROM para o Mega Drive que podia reproduzir filmes. Claro que para quem estava vindo da Mattel, trabalhar com essa tecnologia seria algo fascinante. A capacidade de adicionar escalonamento e rotação biaxial era de impressionar até mesmos os mais críticos. Mas engana-se você que acha que já estamos falando exclusivamente do Mega-CD. Logo após o Mega Drive ter sido lançado, o Sega Saturn começou a ser desenvolvido onde a Hitachi mostrou para a Sega um novo processador SuperH 32-bit RISC. Essa ânsia pela nova tecnologia veio pela propagação do PC no mercado de sonsoles. A NEC já havia produzido seu add-on em 1988.

Nesse ponto que entra em cena Scot Bayless como novo diretor de tecnologia em 1990, sendo encarregado de trazer essa nova tecnologia de CD para os EUA. No Japão pouco se sabe do modo que foi o desenvolvimento da nova plataforma, sabendo apenas que a Sony participou desse desenvolvimento, pois a equipe de hardware liderada por Masami Ishikawa estava tão temerosa com vazamentos internos que foram intencionalmente lentos o envio de informações técnicas para a SoA (Sega of America). Fora que todo material estava em japonês.

O que mais chamava atenção nessa nova tecnologia era provavelmente o sistema de som, aumentando imensamente a capacidade do Mega Drive, porém somente os títulos com Redbook – faixas gravadas reproduzidas como faixa de áudio e não geradas pelo hardware – realmente fizeram brilhar os olhos. Não somente do pessoal da Sega, mas de grandes nomes como David Bowie e Prince. Bowie ficou completamente entusiasmado com o potencial do novo add-on, pensando como uma janela para sua música nos jogos. Até mesmo Michael Jackson, que acabara de assinar um acordo com Moonwalker, ficou animado com a possibilidade.

Mas claro que nem tudo era tão fácil, afinal se tratava de uma nova tecnologia. A boa notícia é que teria uma segunda CPU, também um MC68000 porém com um clock um pouco maior, mas dois grandes riscos encontrava-se no desenvolvimento. Primeiro: a compactação e uma taxa de quadros decente, que eram essenciais para criar uma experiência verossímil, eram áreas nas quais o dispositivo não era particularmente forte. Os códigos de compressão utilizados pelo Mega-CD eram muito difíceis quando lidavam com os jogos e isso era agravado pela CPU tendo que verificar constantemente novos blocos de dados do disco, mesmo que nenhum deles tivesse chegado. O sistema de CD só podia carregar a mesma quantidade de memória que o Mega Drive, o que criava um grave gargalo de dados. Isso significava que os jogadores tinham que esperar novas cenas para carregar.

Segundo: o hardware gráfico do Mega-CD era o mesmo do Mega Drive, o que significava que os jogos tinham que ser construídos em blocos de 8x8 pixels. A paleta de cores limitada do console também foi um problema e embora os desenvolvedores tenham conseguido remediar isso com novas técnicas de sombreamento, o problema foi notável quando o Mega-CD foi lançado.

Scot Bayless, Diretor de tecnologia da SoA.

Apesar dos contratempos o fascínio pela tecnologia de CD-ROM somado pelo status elevado da Sega na indústria de videogame, significava que o hype para o Mega-CD crescia exponencialmente a medida que o lançamento se aproximava. O lançamento em 1991 do Mega-CD no Japão teve um esgotamento rápido das prateleiras, porém o mercado da Sega por lá não era grande, assim eles sabiam que logo as vendas cairiam. Nesse cenário, todas as atenções estavam voltadas para o mercado americano, logo entende-se a extrema importância e responsabilidade que toda equipe de Bayless tinha nas costas. Um dos grandes projetos que a SoA desenvolveu foi o jogo Jurassic Park, buscando aspirações de Hollywood. Esse desenvolvimento fez-se ter um enorme avanço no desbravamento da tecnologia de CD, mas novamente esses avanços também tiveram seus efeitos colaterais: orçamentos maiores!

Antes o que demandava recursos menores, com esse modelo de jogos os custos ficaram mais elevados pois precisava de equipes de animação em computação gráfica, atores, sessões de ADR e foley, e muitos outros recursos. Tendo essa visão um pouco mais macro do desenvolvimento do sistema começamos a entender o porquê do Mega-CD não conseguir causar um impacto significativo no mundo dos videogames naquela época. Preço alto, inabilidade de não funcionar sem o Mega, nova tecnologia implantada, potencial não foi o suficiente para convencer os consumidores, entre tantas outras que podemos citar.

Mas honestamente o sistema nunca teve seu potencial amplamente demonstrado com sucesso. Fizeram uma plataforma com muito mais capacidade de armazenamento, porém o acesso a esses dados era muito mais lento. Talvez aí esteja o grande erro da Sega: esse cenário construído, esse orgulho em ter alcançado a maior fatia de mercado, o hype em cima da nova plataforma e todo seu desenvolvimento tecnológico fez com que a Sega não efetivamente parasse para se perguntar: Como essa tecnologia afeta os jogos que criamos.

Então o que poderia ter sido feito para ter aprimorado as chances do Mega-CD na indústria? Bayless conta que em certa ocasião, foi apresentado por Todd Rundgren uma ideia embrionária do Guitar Hero. Talvez se a Sega não estivesse concentrada na visão distorcida e realmente entendesse o projeto que Rundgren mostrava, o Guitar Hero teria saído para o Mega-CD. Claro que isso não poderia significar que transformaria o negócio, mas que daria um suspiro, isso com certeza!

No final, o Mega-CD teve um modesto sucesso, vendendo aproximadamente 5 milhões de unidades (Sega Mega Drive/Genesis: Collected Works, 2017) com excelentes jogos lançados como Lunar: The Silver Star e Lunar: Eternal Blue, Sonic CD e os jogos aprimorados do Mega Drive como Earthworm Jim e Ecco the Dolphin. Kalinske conta que nunca acreditou efetivamente no sucesso da plataforma, mas sabia da importância da tecnologia pois a partir daquele momento tudo estava indo para as máquinas serem 100% óticas.

Como vocês podem ter percebido, não foi comentado aqui um dos gêneros mais marcantes dessa plataforma: o FMV – Full Motion Video. O motivo de não ter mencionado é que esse gênero merece um capítulo a parte contando os problemas encontrado, a SMS – Sega Multimedia Studio e demais pessoas envolvidas. Mas esse capítulo será contado em uma nova ocasião.

Ficha Técnica

Modelo	HAA-2910		
CPU	68000 (12,5 MHz)		
Memória	RAM	6 Mbit	(Programa, dados de imagem, dados de som)
		512 Kbit	(Memória em onda PCM)
		128 Kbit	(Memória cache de dados CD-ROM)
		64 Kbit	(Memória de backup)
	BOOT-ROM	1 Mbit	CD game BIOS CD player software compatível com CDG
Circuito de som	Fonte de som PCM	Stereo 8 canais Frequência de amostragem até 32 KHz	
	Conversor D / A	Conversor D / A de 16 bits Conversor de sombreamento de 8x Integrado Mistura de som PCM e CD	
Característica de fala	Característica de frequência	20 Hz a 20 KHz	
	Relação sinal-ruído (relação S / R)	80 dB ou mais (1 Khz) (LINE OUT)	
	Faixa dinâmica	20 Hz a 20 KHz	
Bateria secundária para backup	Período de backup, cerca de 1 mês		
UNIDADE DE CD-DRIVE	Direção de rotação	Sentido anti-horário (contra a superfície de leitura)	
	Tempo de acesso	Máximo de 1,4 seg. do periférico interno até a externa. 1/3 curso Máximo de 0,8 seg.	
Saída de áudio	Saída RCA LINE OUT x 2 (L / R)		

SUPER 32X

Sega 32X a resposta para o Jaguar e 3DO

Dizem que o fracasso da sega foi justamente ter gasto recursos com o 32X – um *add-on* que potencializa o **Mega Drive**, em poder de processamento, seja utilizando cartuchos próprios ou com alguns jogos compatíveis com o *Sega-CD*.

Para analisar todo esse contexto e contar a história desse desenvolvimento vamos para onde tudo começa: o início (rs). As origens do desenvolvimento do **32X** dá-se no *Winter CES* 1994 em Las Vegas. **Joe Miller**, chefe da *Sega of America Research and Development*, chamou *Scott Bayless* e alguns outros para uma teleconferência com *Hayao Nakayama* (CEO da Sega do Japão na época). A ligação resultou na criação de em um equipamento para aprimorar o Mega Drive, aparentemente sendo trabalhado por *Hideki Sato*, da **SoJ** (Sega of Japan), em resposta ao *Jaguar* da **Atari**. Nakayama disse: *"Nós precisamos fazer alguma coisa sobre o Atari Jaguar"*. A resposta? Vamos fazer um novo add-on, mas dessa vez a um preço razoável.

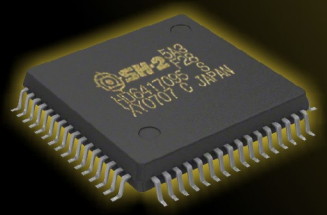
Joe Miller acabou por pressionar afim de deixar que a SoA (Sega of America) desenvolvesse uma solução. Nakayama concordou, e o 32X (Super 32X no Japão) foi concebido em um bloco de notas de hotel quando **Marty Franz** (Diretor Técnico) desenhou um equipamento com dois processadores de *32 bits* com buffers de quadros individuais. A ideia era fazer um conceito simples em um hardware com mais memória e um mixer de vídeo. Desta forma havia-se pensando na criação de um novo *VDP* no qual iria apresentar mais cores em tela, assim realizar cálculos matemáticos que permitisse o uso de polígonos texturizados em tempo real. Mais tarde esse chip seria conhecido como *32X VDP*, tendo a capacidade incrível, como a possibilidade de manipular uma paleta de **32.768** cores (sendo 256 simultâneas na tela), efeitos de rotação e zoom padrões e a possibilidade de desenhar **50.000** polígonos a 30 quadros por segundo na tela com todos os efeitos ligados, isto é, iluminação e texturização em tempo real.

Bayless explica que *"Júpiter"* de Sato foi eliminado devido a fatores de custo pelo 32X. O projeto Júpiter seria um console de 32 bits de cartucho. O subsistema gráfico do 32X era brilhantemente simples: algo do sonho de um programador com o dobro da profundidade por pixel comparado com qualquer outra coisa existente. A maneira como o 32X lida com o 3D não estava sendo tentada por qualquer outra empresa. Apesar de tudo isso, novamente a mera existência do 32X fez a Sega parecer gananciosa e tola para os consumidores.

Nakayama tomou conhecimento do desempenho comercial incrível do **Sega Gênesis** e somado com a insistência da Sega of America em continuar comercializando o console fez com que ninguém mudasse a direção. Havia um consenso na Sega of America de que fazer um add-on para o Mega Drive era o caminho certo. O apelo de Nakayama para a saída do 32X até o final de 1994 era devido, à sua dúvida sobre se o **Sega Saturn** chegaria ao mercado japonês no final de 1994. Mas ainda assim a visão de futuro da SoJ não estava clara: ao mesmo tempo que sabiam que o futuro da mídia dos jogos era em CD-ROM muitos consumidores ainda reclamavam dos *loadings* demorados e preferiam cartuchos. Mas esses por sua vez eram menores em armazenamento.

Suposições sobre como, ou se, o 32X e Saturn poderiam coexistir começavam a inundar a cabeça na Sega of America. A equipe da SoJ foi ótima - especialmente o time de Sato. Qualquer tensão percebida entre os ramos da Sega na época era atribuída aos nervos desgastados devido a atrasos, como a pausa de duas semanas quando o kit de desenvolvimento 32X falhava em um de seus *SH-2s*. *"Os caras do Japão foram incríveis"*, comenta Bayless, O único problema anotado foi a dificuldade, novamente, em traduzir a documentação híbrida "técnica japonesa" em inglês, que estava sendo enviada para a Sega of America quando estava sendo escrita.

A SoJ estava projetando o 32X baseado no trabalho da SoA. O 32X e Saturn compartilhavam os mesmos processadores, mas os usavam de maneira muito diferente. Estranhamente, Bayless descreve que o Saturn usa quadriláteros como "essencialmente um sistema 2D com a capacidade de mover quatro cantos de um sprite ... [para] simular o espaço 3D", sendo que o padrão naquela época era utilizar polígonos triangulares. Fora que a renderização do hardware de Saturn era prejudicada por uma taxa de sobregravação de pixel "muito alta".



Marty Franz, Diretor Técnico da SoA / Hitachi SH 2 (23Mhz). Usados 2 no 32X.

O 32X faz tudo via software, mas possuindo dois chips RISC rápidos ligados a grandes buffers de quadros e controle total ao programador, faz com que Bayless lamente que o Saturn não tenha adotado uma abordagem semelhante. Bayless em uma entrevista disse que *"aquele navio já navegara muito antes da chamada da luz verde de Nakayama"*. Isso implica que a tecnologia desenvolvida no Saturn já estava solidificada não tendo mais como voltar. Essa lembrança de Bayless se opõe à teoria popular de qualquer reprojeto do Saturn depois que as primeiras especificações do *Playstation* foram anunciadas em meados de 1993.

Porém agora que as coisas começam a ficar conturbadas. A SoA estava fazendo jogos para Saturn, isso fez com que a equipe de desenvolvimento do 32X apertasse o tempo. Deviam atingir a meta de 10 meses para a entrega do produto e a equipe de Bayless até estava tentando fazer o impossível para entregar. Mas chega a bomba que destruiu as chances de sucesso do 32X: o lançamento no Japão do Saturn foi para novembro de 1994. Essa questão fez os consumidores pensarem: *"Por que comprar um 32X se o Saturn sairá em alguns meses?"* Mesmo ainda não tendo uma data exata para o lançamento nos EUA.

Um grande ponto que foi consenso da SoA naquela época é que o mercado de *16 bits* ainda renderia financeiramente bastante para a Sega mesmo tendo o Saturn chegando. Tinham consciência que a nova geração não seria tão significativa. E esse foi um dos motivos por terem apostados nesse add-on. Mas pagar em seu lançamento **$159,00** era difícil e considerado "robusto" demais. Apesar de ter tido um razoável sucesso por vendas na Europa Ocidental, EUA e Canadá sabemos que ele não foi tão bom assim, principalmente devido a falta de títulos significativos. Esse sucesso somente aconteceu devido o poder da Sega naquela região.

Joe Miller, chefe da Sega of America Research and Development

Dentre tantos pontos negativos o mix de títulos em lançamento para o 32X não foi bom e isso com certeza não fez os consumidores ficarem atraídos para comprar um add-on que, de acordo com a Sega, iria trazer grandes emoções para seus clientes, levando-os à próxima geração de consoles. Alguns jogos até foram bons, mas no contexto precisavam ser incríveis. Com o lançamento do Playstation no Japão, os argumentos para 32X ficaram ridículos. Infelizmente os jogos não mostraram do que o hardware era capaz. A falha de execução do projeto foi desastrosa. Haviam atrasos devido a bugs, retrabalhos. Bayless chegou a passar semanas com **John Carmack** da *Id Software* que literalmente acampou na SoA em Redood City tentando fazer *Doom* ser portado tendo que cortar ainda um terço dos níveis.

Infelizmente sabemos que o sucesso de uma organização depende muito da transparência na comunicação em cada grupo individual. Bayless comenta que o 32X em si não foi claramente uma das causa da queda final da Sega como fabricante de hardware em 2001.

Na mina opinião, o 32X teria um relativo sucesso se não houvesse tido o Saturn. Pelo menos não tão cedo. Tendo o foco exclusivo no 32X e também no projeto *Neptune* a equipe toda poderia extrair muito mais do add-on, bem como trabalhar de uma forma muito mais efetiva depois no próprio Saturn.

Ficha Técnica

Modelo	HMA-0001	
CPU	SH-2 (23 Mhz) x 2	
Memória	RAM	2 Mbit
	VRAM	2 Mbit
Som	Fonte de som PWM	
Vídeo	VDP	Sega Custon SLI
	Display	Tevisor
	Cor	32.768 Cores
	Saída de vídeo	VÍDEO (via plug DIN monaural incluído) / RF (saída de 1 ou 2 canais de TV com unidade RF opcional para o Mega Drive 2) / RGB
Slot	Cartucho	

OS EMBALOS DO YAMAHA 2612

ALEXSANDRO LIMA

HELDER BORGES

Desde a época do velho Atari 2600 que os videogames já ensaiavam uns tímidos acordes em alguns jogos, e quem era frequentador dos fliperamas podia se deleitar com jogos que já traziam melodias que ficariam marcadas até hoje em nossas vidas de gamer.

Lembro-me bem de quando ouvi a primeira música saída de um jogo de Atari. No caso, se tratava do jogo Halloween, um clássico dos cinemas que ganhou um cartucho para o Atari 2600 lá pelos idos de 1983. Esse foi o primeiro título (pelo menos do Atari 2600) que eu ouvi uma trilha sonora assim por dizer.

Os videogames hoje em dia estão mais próximos da realidade que nos anos 80 e 90, e é claro que por conta da evolução tecnológica as trilhas sonoras dos jogos também evoluíram muito e se tornaram músicas de verdade, como as que ouvimos nos filmes ou no rádio. Muitas vezes estas são interpretadas por músicos ou bandas famosas, porém, nem sempre compor músicas para os videogames foi tão "fácil". O Mega Drive foi um console muito agraciado por muitas trilhas sonoras de peso. Seu "rival" de 8 bits o NES, também recebeu muitos jogos com melodias que se tornaram icônicas, mas ele não poderia competir com o novo console da SEGA que veio equipado com um chip de áudio da gigante Yamaha, o YM2612. Esse pequeno componente eletrônico, em mãos certas foi capaz de sintetizar e despertar euforia em muitos jovens e adultos enquanto jogavam no Megão.

É pensando nisso que vamos voltar no tempo para poder contar um pouco sobre essa evolução da Game Music, buscando as clássicas canções, desde os tempos do NES até o fim do ciclo dos consoles de 16bits, onde a nova geração dos consoles em CD assumiram e aposentaram nossos queridos chips de som.

Agora sem mais enrolação, vamos remexer as cadeiras e relembrar um pouco da história musical desse console que trouxe uma nova experiência sonora aos gamers da sua geração.

A música nos jogos eletrônicos

A Grande maioria dos jogadores casuais compreendem que um jogo hoje está profundamente ligado com sua soundtrack, isso se deu devido a muitos componentes minuciosamente estudados. Desde a segunda geração se tem buscado compor dados musicais de qualidade tonal, exemplo é parte da trilha, que muitas vezes era atribuída apenas um som de um pulo ou de um efeito de transição de cordas como em *Pitfall!* ou até as vezes em um som de motor ou explosão, mas mesmo assim ainda existia um espaço para a composição de trilhas. E essas trilhas muitas vezes entravam na mente do jogador caracteristicamente menos, tendo apenas dois tons e pouquíssimas notas, pode se dizer que isso pavimentou um caminho para geração seguinte [1983], onde começou a grande revolução.

A Terceira geração trouxe consigo um novo atributo que estava para quebrar o paradigma. Tomaram o exemplo da empresa Nintendo, buscando por um desempenho maior, o que já era visível em alguns games de arcade da época, e resolveram aplicar a tecnologia que iria modificar a experiência audiovisual usando um processador (chip sonoro) que mais tarde foi denominado de APU, começou aí a jornada de introdução a um novo conceito em seu console em 1983.

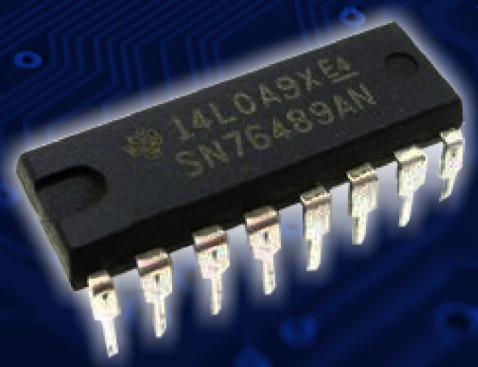
Inicialmente os Jogos ainda apresentavam as músicas e som FX característico da gameplay como simbolizar start game, pause, vitória, power-ups ou game over, porém com o tempo e o avanço dos arcades na época (mais precisamente a Golden Age que foi até o final de 1984) foi notória a evolução das trilhas quando se observa os games na linha *Mario* a *Super Mario Bros* e *Zelda*, esse aprimoramento foi sendo constante, até o ponto que os 5 canais de áudio do chip já eram sabiamente utilizados com uma qualidade muito superior a primeira geração de jogos do sistema que ainda estavam presos ao Background preto. A partir do ano de 1985, as trilhas vão ficando cada vez mais poderosas, fazendo com que softhouses como *Konami*, *Hudson Soft*, *Sunsoft* entre outras, fossem aumentando seu arsenal de possibilidades e isso se estendia desde o Ocidente ao Oriente, a parte visual de certa forma obrigava a parte sonora a evoluir.

Em 1987 o Famicom/NES estava repleto de títulos que já estavam utilizando o potencial do console, essa influência criava uma competição das *Third Parties* na época, impulsionando trabalhos cada vez mais elaborados nos consoles caseiros, resultando no que foi a primeira aparição de um console com parte da arquitetura 16-Bit, o *PC Engine*, trazendo conversões de altíssima qualidade para um console caseiro.

Lendas da Golden Age: Yu Suzuki, Eugene Jarvis, Ed Logg, Dave Theurer, Shigeru Miyamoto, Toru Iwatani.

Naquela época os jogos de 8-bit estavam em seu melhor momento porque tudo era de certa forma portado para os consoles, os Microcomputadores como por exemplo o MSX, tinham grande produtoras criando games de qualidade que elevavam o processo de produção dos jogos, e os mesmos utilizavam muito o PSG *Programmable Sound Generator* (Gerador de sons programáveis) até mesmo a Konami devido a limitação de canais de áudio do MSX, criou um microchip extra para inserção de novos canais, isso mostrava que os programadores estavam ultrapassando as limitações tecnológicas do hardware.

A produtora SEGA nesse período produziu consoles de terceira geração como o SG-1000 e Sega Mark III que usava um Chip Sonoro PSG, que era amplamente utilizado nos microcomputadores MSX, também tinham desenvolvido um know-how em produzir música de 8-bits para seus consoles porém tinha um acesso a tecnologias muito mais poderosas e querendo entrar no mercado da quarta geração, já que a NEC estava obtendo um bom resultado com seu recém lançado PC-Engine.



Texas Instruments SN76489AN. Chip PSG usado no SG-1000 e Mark III, da SEGA.

Streets of Rage – O Som de Uma Geração

Fazer com que o jogador tenha uma imersão no universo de um jogo de videogame não é algo tão fácil como pensávamos antigamente. Não se trata apenas de compor uma melodia e simplesmente colocar ela ao jogo, isso exige muito trabalho, seja na própria conversão da soundtrack para o chip sonoro, ou até mesmo se essa trilha vai trazer para o jogador aquela sensação de que ele está totalmente imerso no ambiente do game.

São tantos jogos com trilhas sonoras fantásticas, trazendo diversas vertentes musicais, como: pop, rock, metal, eletrônica e até mesmo sinfônica, hoje nós iremos analisar um pouco mais uma franquia que além de ter deixado muitos gamers embasbacados, quebrou também certos paradigmas. Um japonês (Bare Knuckle), com as músicas sendo produzidas também por um japonês, que teve a brilhante ideia de trazer uma OST (original sound track) totalmente ocidental, mesclando um pouco das mais diversas vertentes do cenário eletrônico americano e europeu do final dos anos 80 e início de 90.

Com as bênçãos da Sega of Japan, Yuzo Koshiro mais uma vez mostrou aos fãs do Mega Drive como se usar de uma forma suprema todos os recursos do chip Yamaha 2612. Lembrando que em Streets of Rage 2 e Streets of Rage 3, Koshiro trabalhou com seu amigo Motohiro Kawashima na composição das faixas.

My House is Your House – Streets of Rage

Streets of Rage, ou Bare Knuckle no Japão. É um jogo produzido pela Sega e foi lançado em 1991, com o Yuzo Koshiro sendo responsável pela parte sonora, e foi o segundo jogo a estampar o seu nome na tela título de um jogo para o Mega Drive, o primeiro havia sido o The Revenge of Shinobi (Super Shinobi na sua versão nipônica).

Em 1989 o cenário eletrônico estava em alta no ocidente, principalmente na América e Europa, várias vertentes de estilos musicais estavam surgindo e outros se fortalecendo muito, como a House e o Tecnho. Yuzo Koshiro, que já estaria trabalhando na trilha sonora do novo jogo que a Sega estava desenvolvendo para o seu console de 16bits, estava nascendo o primeiro game da franquia Streets of Rage.

Yuzo Koshiro, O Mago do Yamaha YM2612

Yuzo Koshiro, depois de uma viagem a Los Angeles, acabou por conhecer mais de perto um pouco do cenário da música eletrônica local. Ele já apreciava o estilo, pois era frequentador de um Club chamado Yellow, num bairro chamado Azabu, em Tóquio. Mas foi nos States que Koshiro pode conhecer coisas inéditas, principalmente quando assistiu a MTV no seu quarto onde estava hospedado. Ele também comprou muitas fitas K7's e CD's, de artistas como Milli Vanilli, Madonna e até Guns n' Roses.

(Adaptado da entrevista do Yuzo ao site da Red Bul)

The Super Shinobi & Works. CD com trabalhos do Yuzo Koshiro

Milli Vanilli e Madonna foram possíveis compras do Yuzo Koshiro em L. A.

Quem ouve música eletrônica old-school e jogou Streets of Rage no Mega Drive, provavelmente deve ter ficado muito impressionando de como as músicas são processadas no chip de som do console, de forma a serem quase idênticas a uma música eletrônica de "verdade". Os timbres e efeitos tirados de sintetizadores (Sequencer Drum Machine) TR-909 e TR-808 da Roland foram perfeitamente reproduzidos nas músicas de Streets of Rage, e fazer comparação com outras músicas da época foi algo que a maioria de nós fizemos sem sombra de dúvidas.

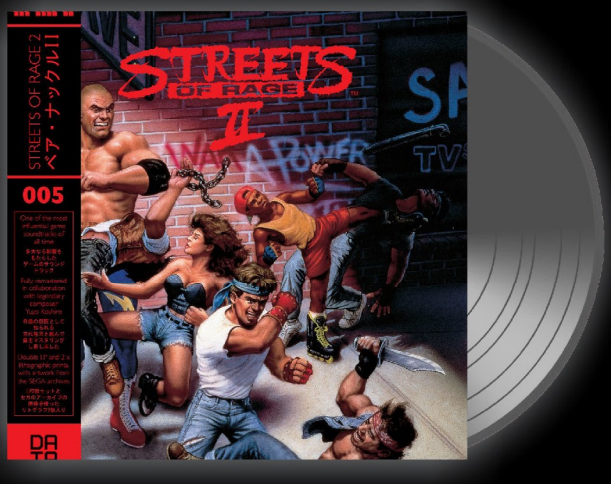
Chip de Áudio do Mega Drive. Yamaha YM2612.

Com esses instrumentos em mãos, transcrever essas vertentes para o cartucho foi algo divertido, segundo o próprio Koshiro. Das inspirações usadas para compor essa nova tendência de game music, temos a pegada mais House, trazendo influência de artistas como Black Box, Inner City e Technotronic. Indo pro lado mais "quebrado", o Rap, R&B dá as caras relembrando sons do tipo Public Enemy, Soul II Soul e até mesmo James Brown. Sem esquecer do som New Age eletrônico do Enigma, onde claramente Yuzo viajou ao compor a música de abertura do jogo.

Alguns hits que Yuzo Koshiro se inspirou para compor a trilha de Streets of Rage

Streets of Rage foi o primeiro jogo produzido no Japão a conter uma soundtrack totalmente estrangeira. Trazendo um estilo musical até então ainda pouco conhecido do público japonês, mas que nas mãos de Yuzo Koshiro veio a se tornar um dos jogos com a melhor trilha sonora de toda era 16bits.

Streets of Rage 2 – A Rave Em Ascensão



Depois do indiscutível sucesso que a série trouxe em sua primeira versão, Yuzo resolveu quebrar alguns limites em termos musicais. É sabido que por termos de avanço musical os anos 90 ainda viviam reflexo dos aprimoramentos dos anos 80, essa construção obteve uma progressão de sons que evoluíam em menos de anos.

A cena eletrônica possuía dois cenários: um era o underground e outro era o mainstream. Esses dois cenários eram distintos, por razões de músicas que já viabilizava a comercialização das faixas, foi então que Yuzo resolveu inserir a capacidade criativa de seu amigo Motohiro Kawashima.

Yuzo estava disposto a manter parte do que o tech-house havia trilhado na época, usando parte das influências e criando um amálgama de eletro-house e new age, agregando um seguimento diferencial. As músicas se validavam de momentos, já que os estágios passavam a ter mais de um ato, mudando assim a sequência e o andamento dos sons, é notável que a entrada do primeiro cenário fazendo a referência por completo do seu antecessor (a localização e também a identidade que já era algo novo), mas usando um tech-house que já estava trilhando uma característica própria. No segundo ato já se tem uma influência de electro jazz. E quando se chega ao Boss, se tem a mesma música de intimidação, porém de uma maneira ácida e muito diferencial dessa vez.

Com a chegada do segundo estágio é que começa a verdadeira onda de Electronic Techno Hard. Aos ouvidos de quem escutava o convencional nas rádios aquilo foi um verdadeiro Sound Shock como costuma a repetir no Japão em relação a campanha do Mega, ao ver dos produtores, acredito que foi intencional, criando um clima de aumento progressivo dos BPMs causando uma reação no jogador, logo após temos a imersão do Parque de diversões que é uma das fases mais alucinantes do jogo com mais de quatro ambientações com músicas que vão do new age a cenas ácidas como na câmara Alien.

Referências musicais que foram usadas em Streets of Rage 2

De volta à cidade, aos redores de um parque de diversões voltamos para um tech-house, indo em direção ao Estádio até chegar a arena underground, seguindo um clima de persistência na embarcação que é levado ao puro tech-house "*Fantasy – Black Box*", sendo

Motohiro Kawashima, a outra mente por trás dessa majestosa Soundtrack;

competente o suficiente para no ancoradouro entregar duas vertentes: uma POP e outra absolutamente Techno, ao melhor sentido hard possível, para enfim chegar ao conglomerado do Mr. X. Tendo revivals do início do jogo, com elementos consolidados no primeiro título da série até a cena onde se enfrenta o Shiva, o Max Man do Mr. X até a cena fatídica, onde o vilão se levanta da poltrona com sua metralhadora e toma a cena, ao som da clássica música do primeiro game, mas agora com um seguimento mais acid house com um teclado muito nervoso, bem ao estilo Sound Factory, algo simplesmente formidável.

"Why so Serious" – Streets of Rage 3

Visto o seu lançamento no ano de 1994, torna-se perceptível o contexto de que a game music já possuía a qualidade de estúdio, para determinadas Third Parties, mas como ser, inovador? Acredito que essa foi a pergunta que os dois master minds da Ancient fizeram.

Como a produção de Streets of Rage 2 havia sido um sucesso absoluto, foi certo que o pensamento progressivo havia sido imposto aos músicos. Novas tecnologias na era do CD/laser Disc? Simples, rompendo o paradigma porém como?

Tanto Yuzo Koshiro quanto Motohiro Kawashima, possuíam uma perícia em outros sistemas, foi esse o start. Em uma época onde os sons da música eletrônica pareciam rumar a algum ponto similar, foi na cena Underground que os mestres resolveram buscar sua influência, e dessa vez não era simples de encontrar algo com similaridades, porque esse momento a chave seria o "experimental". Imagine-se em uma época onde tudo está se tornando replicado a cada segundo. O Breakbeat, Techno e Ambient tinham seu público em nichos específicos, mas tudo isso exigia um hardware muitas vezes a frente do tempo, e com essas razões é que Motohiro e Yuzo usaram o que eles tinham de melhor: amplo conhecimento em PSG; técnica expressiva do FM, somado a replicação de timbres de marcas, como Roland, Lynn e Korg, tudo isso em uma nova era, totalmente experimental.

O conhecimento era o aço, e a forja eram dois chips: o sintetizador FM YM2612 junto ao chip de som PSG Sn76489.

A dupla mais que dinâmica por trás desse som: Motohiro Kawashima e Yuzo Koshiro

Streets of Rage 3 possui uma estória que não se assemelha em nada com os seus antecessores, a não ser pelos protagonistas. O enredo da versão americana e japonesa são diferentes em algumas passagens, mas o início de *[Beat Ambience]* mostra que o game não conta sobre o triunfo dos heróis, mas sim do desespero de Blaze em meio a corrupção do sindicato, e logo após o pedido de ajuda dela à Axel, a tela mostra o único momento onde vemos um sorriso no rosto dos protagonistas, apresentados em um Hud de computador, como sinal de coesão desta vez firmado por um novo personagem. Dr.ZAN.

"Jeff Mills - Subjects" Uma forte influência presente em Streets of Rage 3

O Stage 1 já começa com a base da música *[Fuze]*, que já entrega o Hard/trance com um ritmo muito mais elevado do que o normal, fazendo o jogador entrar em sincronia com essa nova agilidade ali imposta pelos punks. Logo após a saída da *Wharehouse* o pânico é instalado com a horda punk, animada pela música *[Cycle I]*, aumentando o clima de reação nas Docas da cidade e fazendo com que a percepção fique mais afiada com a aparição de velhos inimigos, culminando em um ponto de alívio com a erradicação dos punks do sindicato da Orla *[The Poets I]*I, mas logo esse clima é fechado de forma abrupta, com o aparecimento de **Shiva,** o braço direito de Mr. X, com uma sequência musical *[Boss]* similar ao último acontecimento na edificação do sindicato em SoRII, onde se enfrenta Shiva pela primeira vez, porém de uma forma nostálgica e alucinante.

Nesse momento você se pergunta, *mas se isso é sério onde fica a o psicológico dos heróis*? –Bem, é aí que eu te digo: nessa hora é que a força de reação entra em cena, você precisa se adaptar a esse novo ritmo onde a adrenalina sobe ao seu sangue, para lutar com seus inimigos, inspirado pela cena do Hard Trance/Techno sua, cabeça com certeza vai balançar junto a cada pancada que for desferida no oponente. Após esse "choque sonoro" Shiva sai momentaneamente de cena, auxiliado por asseclas com tecnologia de jetpacks, dando um novo indicador que as coisas... bem, não vão ser nada fáceis, mas você vai vibrar mais rápido do que qualquer outro game de beate'm up já desenvolvido, principalmente sabendo que depois desse confronto você vai parar no subúrbio de uma cidade dominada pelo caos, convidando você a investigar o que acontece por trás de todo o underground da cidade.

Pegue seu 6-PAD, seus *earphones* ou eleve o som para sentir essa eloquência de ritmos como se fosse uma opressão sonora que vai mudar a sua percepção da música eletrônica. Ahh se vai....

Nós, gentilmente convidamos os gamers à conhecer o trabalho de Yuzo Koshiro com a parceria do Motohiro Kawashima. Seus trabalhos estão certamente consolidados no mundo da game music.

Recentemente a Data Disc lançou a trilha sonora da trilogia Streets of Rage em vinil.

https://data-discs.com

THE END

GAME ARTS

雷鳴よ、
我が故郷を救いたまえ――。

近日発売

■美しき雷竜戦士、少女アリシア。そして彼女と行動を共にするモンスター達。雷鳴の鼓動が、今、物語の始まりの刻をつげる／■究極のシューティングシステム・全方位全自動照準稲妻■しもべとなる8匹のモンスターを自由選択、そしてレベルアップ（育て上げる）させることも可能な「モンスター召還システム」。1つとして同じゲーム展開は存在しない／■アリシアのために生まれた新世代開発システム・APAGE（多目的アクションゲーム制作ツール）による絶妙のゲームバランス■8メガロム採用／パスワード方式／全13ステージ＋α■音楽メカノアソシエイツ■ストーリー&ヴィジュアル監修：GAINAX ■モンスターデザイン：佐藤肇 ■キャラクタ コンセプト & イメージヴィジュアル：幡池裕行 ■

ALISIA DRAGOON

アリシア ドラグーン

メガ ドライブ用ファンタジー アクションゲーム

Comunidade Mega Drive — Data: 29/10/2018

Megazine Especial, 30 anos de Mega Drive

O que o Mega Drive representa para você?

Referência de uma infância bem vivida, sinto um carinho especial por esse console e pelo que ele representa e representou na minha vida, hoje em dia um belo de um hobby!

"Diogo Gimenez"

Foi minha companhia desde 2003, em 2005 eu fiz 11 procedimentos cirúrgicos e fiquei mais de 3 meses sem andar com 13 anos de idade. Portanto pode se entender porque é meu console mais importante e o favorito.

"David Silva"

Me tirou de uma depressão profunda e não precisei mais de remédios. Quando estou triste jogo meu Mega Drive.

"Gilberto Marcó"

Não dá pra explicar em palavras, é um Delorean. Uma viagem ao passado, é um suspiro de alegria.

"Rodrigo Brito"

Quando eu era criança meus pais não podiam comprar o console. Mas sempre amei o Mega Drive. Jogava na casa dos primos e em locadoras. O tempo passou, hoje graças a Deus eu tenho o meu grande video game.

"Roberto Souza"

Minha adolescência resumida em um aparelho, muita diversão e ótimas lembranças dos campeonatos de Super Street Fighter 2 que eu fazia em casa com os vizinhos.

"Marcio Balozar Garcia"

Formador de caráter.

"Eloir Troyack"

Infância e muita nostalgia, mesmo eu sendo praticamente Nintendista eu jogava muito com um amigo quando a mãe dele cuidava de mim porque meus pais trabalhavam.

"Ramon Virgílio"

Esse console trouxe muitos momentos de descontração, amizade e recursos gráficos impressionantes para a época, além de trilhas sonoras caprichadas, por isso, o Mega vive até hoje em nossos corações.

"Adriano Gomes"

O Mega Drive representa a minha própria personalidade e o modo de como levo a vida! A agressividade e a disruptura de paradigmas naquele cenário de final dos anos 80 inspirou uma geração inteira.

"Carlos Guilherme Rosa"

Meu pai me educou de forma tenentista pra ele vídeo game era inimigo dos estudos por incrível que pareça, games eram marginalizados e minha mãe foi o doce da minha vida quando eu vi o Mega 2 TecToy no final dos anos 90, comprei com 2 cartucho E-Swat e quando liguei e vi a intro de Altered Beast e Sonic, enlouqueci de vez. Fanático por esse console!

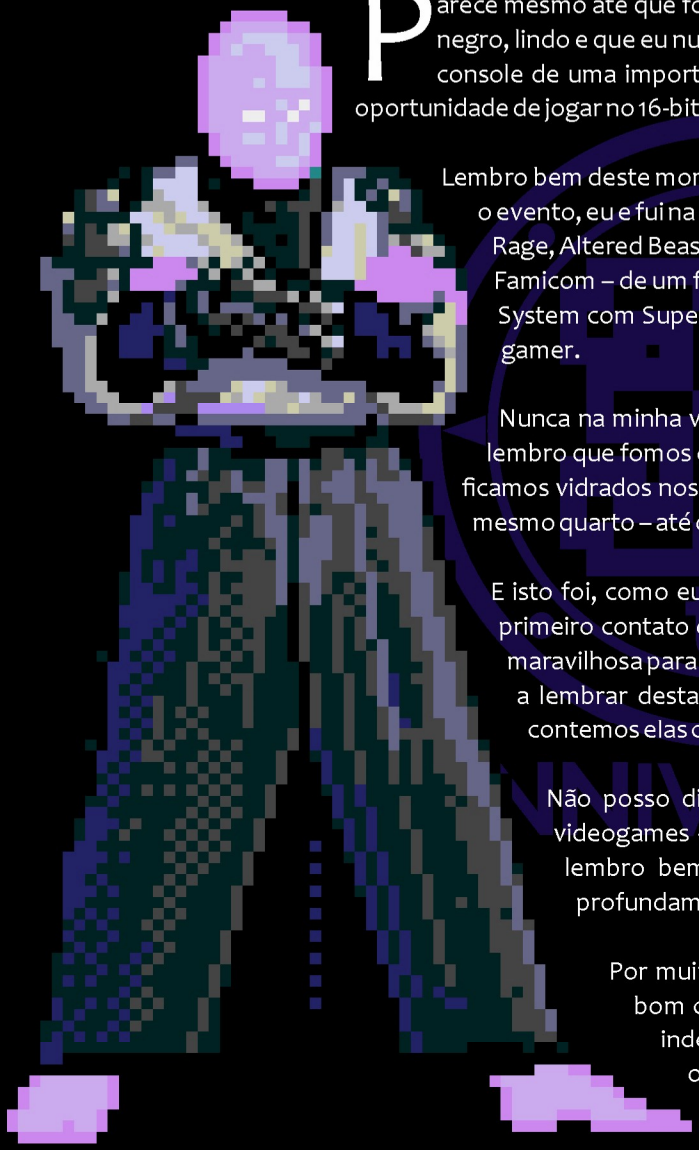
"Manoel Graciliano"

Talvez por obra do destino, ou não, o 16 bits da SEGA, como meu primeiro console, foi o principal vetor do apreço que tenho por essa arte conhecida como Videogame, ou seja, tornou-a um dos principais aspectos de minha personalidade.

"Julio Chiarini"

Falar do mega drive é falar da minha infância pois ambas coexistiram de tal forma e com tamanha força que até hoje reflete em meu cotidiano como uma nostálgica e doce lembrança cujo a chama jamais será apagada

"Daniel Barros"



Parece mesmo até que foi ontem que eu vi o Mega Drive pela primeira vez. Aquele console negro, lindo e que eu nunca tinha ouvido falar antes na minha vida. Meu primo comprara o console de uma importadora já em 1990 e foi o modelo japonês que eu tive a primeira oportunidade de jogar no 16-bit da SEGA.

Lembro bem deste momento porque tinha sido o casamento de uma prima minha e, após o evento, eu e fui na casa deste meu primo. Ali, além do Mega Drive que tinha Streets of Rage, Altered Beast e Alex Kidd in Enchanted Castle, ainda tinha de lambuja um Super Famicom – de um filho de amigo da família - com o Super Mario World e um Phantom System com Super Mario 3, Caça-Fantasmas e Duck Hunt, foi uma verdadeira festa gamer.

Nunca na minha vida, até aquele momento, tinha jogado tanto videogame. Só me lembro que fomos dormir lá para umas três horas da manhã da sexta para o sábado e ficamos vidrados nos consoles – que estavam ligados em três televisões diferentes no mesmo quarto – até o final do Domingo.

E isto foi, como eu disse, em 1990, isto é, há 28 anos. Fico imaginando como foi o primeiro contato de cada leitor desta revista e de como cada um tem uma história maravilhosa para contar. Os videogames, por mais ou por menos, sempre nos levam a lembrar destas histórias e de como, com um pouco de saudade e nostalgia, contemos elas com um sorriso no rosto.

Não posso dizer aqui que o Mega Drive foi o meu primeiro amor com os videogames – onde tudo começou com o Intellivision ou Atari 2600, não me lembro bem -, mas é o console que, com certeza absoluta, me marcou profundamente como gamer.

Por muito tempo eu poderia ser considerado um seguista. "Combati" o bom combate. Fiz questão de ficar ao lado azul da força e defender o indefensável, mas não deixando de jogar o que tinha de melhor no osso de cachorro.

Ter sua preferência gamer não é nenhum pecado mortal. Pelo contrário, pois temos aqui a possibilidade de se criar uma história rica, sem igual, mas que, por mais ou por menos, bem parecida com muitos outros que viveram aquela época. Amar Mega Drive ou Super Nintendo – quando não se podia ter os dois – era a nossa diversão diária, onde a disputa poderia terminar lá numa locadora próxima a você.

O Mega Drive é o melhor console de todos os tempos? Não posso, em minha sã consciência, afirmar, confirmar e apoiar esta frase, mas, certamente, ele é um dos consoles mais "mitos" de toda a história Gamer. Creio que, juntamente com o NES, Atari 2600, Super Nintendo e PSX, o console de 16-bit da SEGA está no Hall eterno da fama no mundo dos jogos eletrônicos.

MEGAZINE

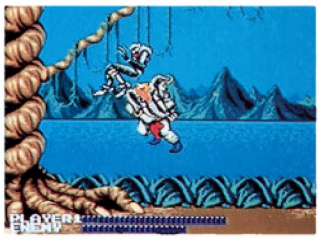
E é com esta marca – e sua influência neste meio gamer – que a Comunidade Mega Drive vem a comemorar os 30 anos deste console fora comum. Mesmo com os seus altos e baixos. Com a sua "falta" de RPG's e seu fim "prematuro" por parte da própria SEGA, o Mega Drive é aquele console que continua fortemente em nossos corações.

E eu, Daniel Gomes, particularmente espero poder comemorar os quarenta, cinquenta e, quem sabe, os sessenta anos deste console com o mesmo amor e afinco de como eu faço hoje juntamente com a Comunidade Mega Drive.
Vamos jogar um pouco de Mega Drive hoje?

MEGA DRIVE

FIGHTING MASTERS

ファイティング　マスターズ



全12キャラクターから選択できる格闘アクションゲーム。

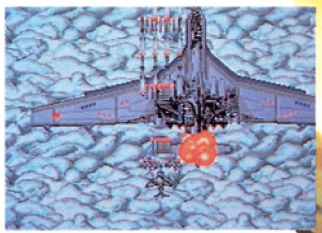
■独自のバトルスタイルを持つ個性的な12体のプレイキャラクター。
■変化にとんだ技と動きで、多彩なファイティングアクションを実現。
■究極のアクションを堪能（たんのう）させる、最終ステージ巨大ボスキャラ登場。
■壁、床、障害物など地形を利用した攻撃が可能。
■2プレイヤーによる対戦可能。

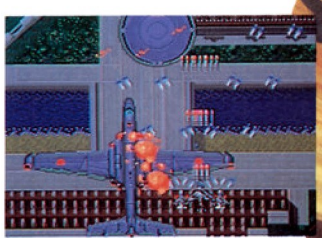
好評発売中!!
定価6,800円（税別）
©TRECO 1991

楽しさ全開。興奮

MDユーザーの熱い要望に応えて超人気のアーケード・ゲームを移植。

ゲーマー達を熱狂させたあの「TASK　FORCE　HARRIER」が、装いも新たにメガドライブに登場。迫力ある12ステージに最終オリジナル面を加えて、さらにパワーアップ。アーケード版とは、一味違う展開と感動が楽しめるシューティング・ゲームの保存版だ!!





TASK FORCE HARRIER EX

タスクフォース・ハリアー

12月20日発売!!
定価8,500円（税別）
©TRECO 1991

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。