



ESPECIAL: ACTRAISER

Na primeira leva de games do Super Nes, já era possível jogar com um deus



Actraiser

Encarando a árdua tarefa trazer a paz ao mundo dos homens. Com direito a demônios e aberrações para serem defenestradas do planeta...

Texto: NONONONO



primeira coisa que muitos de nós fizemos ao ganhar nossos reluzentes Super Nintendo no início da década de 1990 foi correr para a locadora e alugar todos os games que namorávamos desde o lançamento do console. Todo mundo lembra qual foi o primeiro game que jogou em seu console. O meu foi Rival Turf – que derrota.

A verdade absoluta da época era: Final Fight e Street Fighter II sempre estavam alugados, o que

nos fazia voltar nossas atenções aos outros títulos. Graças a isso, pudemos conhecer inúmeras pérolas menos divulgadas, como Pilotwings, Gradius III, Legend of Zelda: A Link to the Past e lógico, Actraiser.

Se levarmos em conta a época em que foi lançado, o game era ambicioso: uma mistura de estratégia com ação bem pouco ortodoxa, mas mesmo assim, funcional. Lançado pela Enix, produtora do fenômeno Dragon Quest e até então, rival

da Squaresoft (como os tempos mudam), em Actraiser o jogador controla um deus que precisa auxiliar o crescimento da civilização humana. Para isso, ele deve enviar um avatar seu até áreas infestadas de monstros, eliminar o mal lá presente (as fases de ação) e então guiar os humanos em sua evolução (as etapas estratégicas).

Actraiser com certeza conquistou um bom número de jogadores, que passavam fins de semanas inteiros evoluindo suas cidades,

desbravando as fases de ação e torcendo para que seus Saves ainda estivessem no cartucho quando o alugassem na semana seguinte.

Uma coisa é certa, eis um game impiedoso. Diversas etapas das fases de ação são difíceis o suficiente para fazer o jogador proferir blasfêmias horrendas contra os produtores.

Desta forma, lembraremos alguns dos obstáculos terríveis que tanto nos irritaram mas que sempre encaramos com um sorriso, pelo menos nas três primeiras tentativas.





A HISTÓRIA DO MUNDO

O jogador assume o papel do "Mestre" (a Nintendo na época não permitia referências a religião na época), um ser benéfico que, muitos anos antes, enfrentou o demônio Tanzra e foi derrotado. Após passar várias eras em um sono curativo, o Mestre desperta e precisa derrotar os servos de seu antigo inimigo e trazer a paz ao mundo dos homens, que foi dividido em seis reinos pelo vilão. Confira mais sobre os seis reinos:



Northwall
Como este é um game da geração 16 Bits, lógico que ele tem uma fase de gelo. Diferente da regra, os cenários não escorregam. Em vez disso há uma escalada infernal.



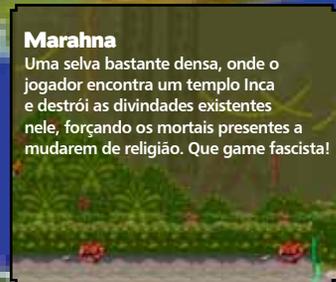
Fillmore
A primeira região do jogo e a mais simples, sem grandes problemas. Mesmo assim, muitos de nós ficamos presos por horas nela, uma vez que na época não entendíamos uma vírgula de inglês.



Athos
O povo desta região não viu mal algum em construir uma vila próxima a um vulcão gigantesco. Exceto pelas erupções e demônios de fogo que infestam o lugar.



Kasandora
A cidade do deserto, onde para surpresa de ninguém, é preciso entrar em uma pirâmide e enfrentar múmias e faraós.



Marahna
Uma selva bastante densa, onde o jogador encontra um templo Inca e destrói as divindades existentes nele, forçando os mortais presentes a mudarem de religião. Que game fascista!



Bloodpool
Os monstros desta região transformaram a água do lago em sangue; ou um caminhão de groselha atingiu a água, não sabemos.



FILMORE

Embora seja possível iniciar por qualquer cidade, Fillmore é aquela que a maioria dos jogadores escolhe primeiro. O povo desta região descobre a revolucionária tecnologia de construir pontes, o que é uma mão na roda para o desenvolvimento das demais cidades. Eventualmente, todos aqui ficam estressados com o excesso de trabalho e cabe ao jogador trazer o dom da música a esta cidade antes que seus moradores comam uns aos outros.

Cada região do game espelha um local do mundo real. Devido aos chefes de fase aqui presentes, podemos deduzir que Fillmore equivale a antiga Grécia.



Act-1



TRONCOS MÓVEIS

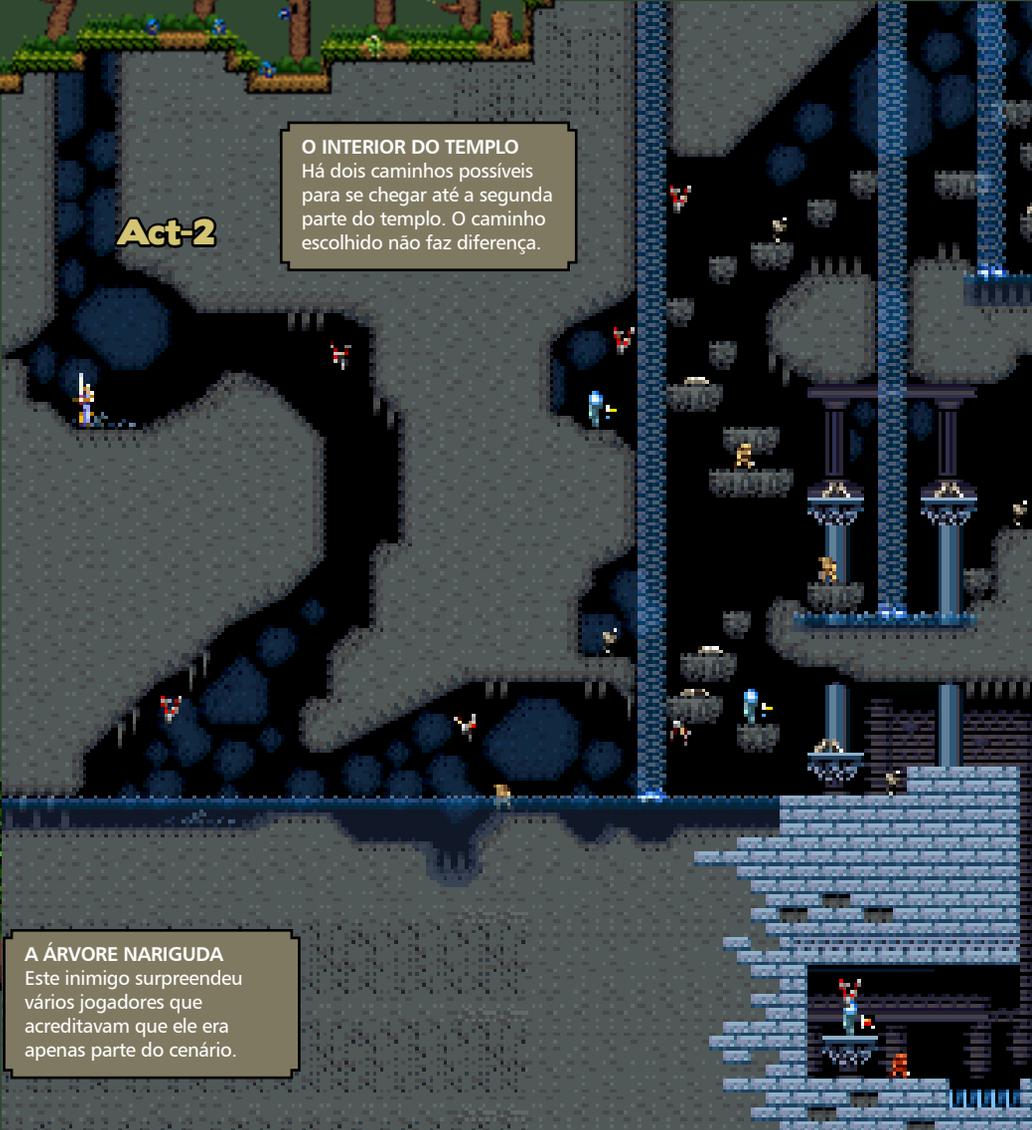
Havia alguns troncos presos por cordas que nos ajudavam a alcançar itens nos pontos mais altos das árvores.



Act-2

O INTERIOR DO TEMPLO

Há dois caminhos possíveis para se chegar até a segunda parte do templo. O caminho escolhido não faz diferença.



Fillmore

Os aldeões aqui rezam para que "o Mestre" derrube as árvores com trovões para que possam construir mais casas. Mas é muita cara de pau, pedir a uma divindade que trabalhe como firma de construção!

A ÁRVORE NARIGUDA

Este inimigo surpreendeu vários jogadores que acreditavam que ele era apenas parte do cenário.





b

b

MINOTAURUS

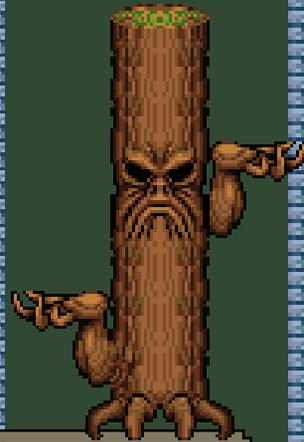
Apesar de seu tamanho, o chefe é bastante ágil e pode pegar os jogadores de surpresa com facilidade.

MALDITA NATUREZA

A fauna local não mede esforços para estragar sua missão. Macacos, vespas e pássaros o derrubarão.

CENTAUR KNIGHT

Avançar golpeando freneticamente este inimigo não era uma das saídas mais inteligentes para vencê-lo.



A ÁRVORE CAMINHANTE

Este rejeito de Senhor dos Anéis fica saltitando pela floresta com as mãos estendidas.

a

DESCENDO A CAVERNA

Não há muitos inimigos pela descida, mas as estalactites pelo caminho podem lhe causar um dano bonito.

a

A GRANDE ESCALADA

Aa maioria dos inimigos só aparece depois que já batemos a cabeça neles ao subir as plataformas.





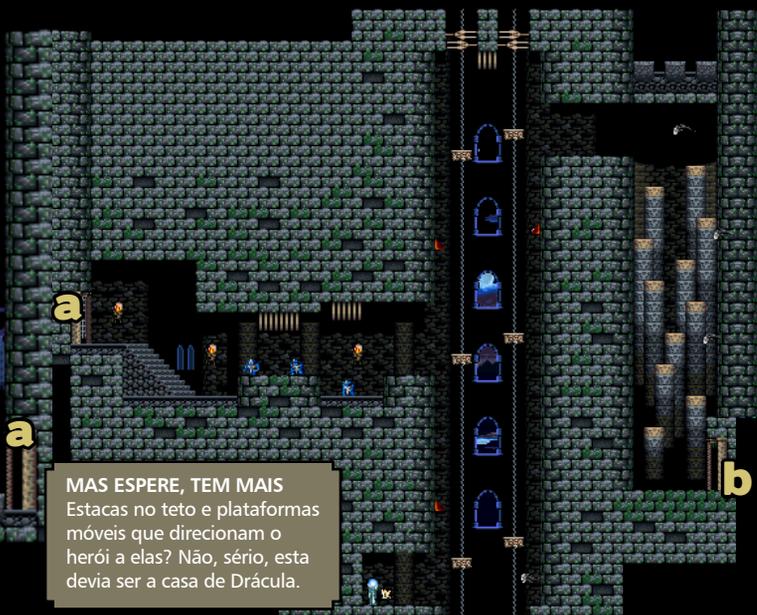
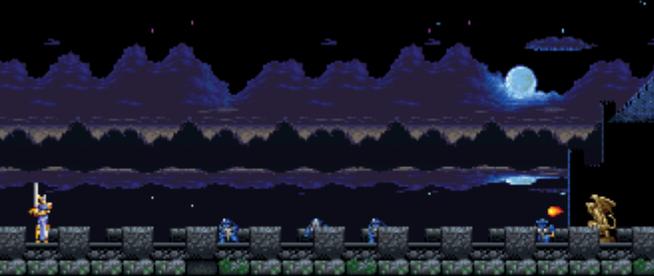
Act-1

O LAGO DE SANGUE:
Aqui há muitas plataformas para saltar e uma dezena de inimigos dispostos a arrancar seu couro.



BEM-VINDOS À CASTLEVANIA
Lua cheia, um castelo assustador, gárgulas e outras coisas caóticas querendo seu sangue. É, bem original...

Act-2



MAS ESPERE, TEM MAIS
Estacas no teto e plataformas móveis que direcionam o herói a elas? Não, sério, esta devia ser a casa de Drácula.



Bloodpool
Eventualmente, Bloodpool cria estradas que permitem a seus habitantes manterem contato com os residentes de Fillmore. Em termos de jogo, não faz muita diferença.



SEM SENTIDO ALGUM
Uma tonelada de subidas e descidas, e mais subidas e escadarias e plataformas móveis... por Kojima!





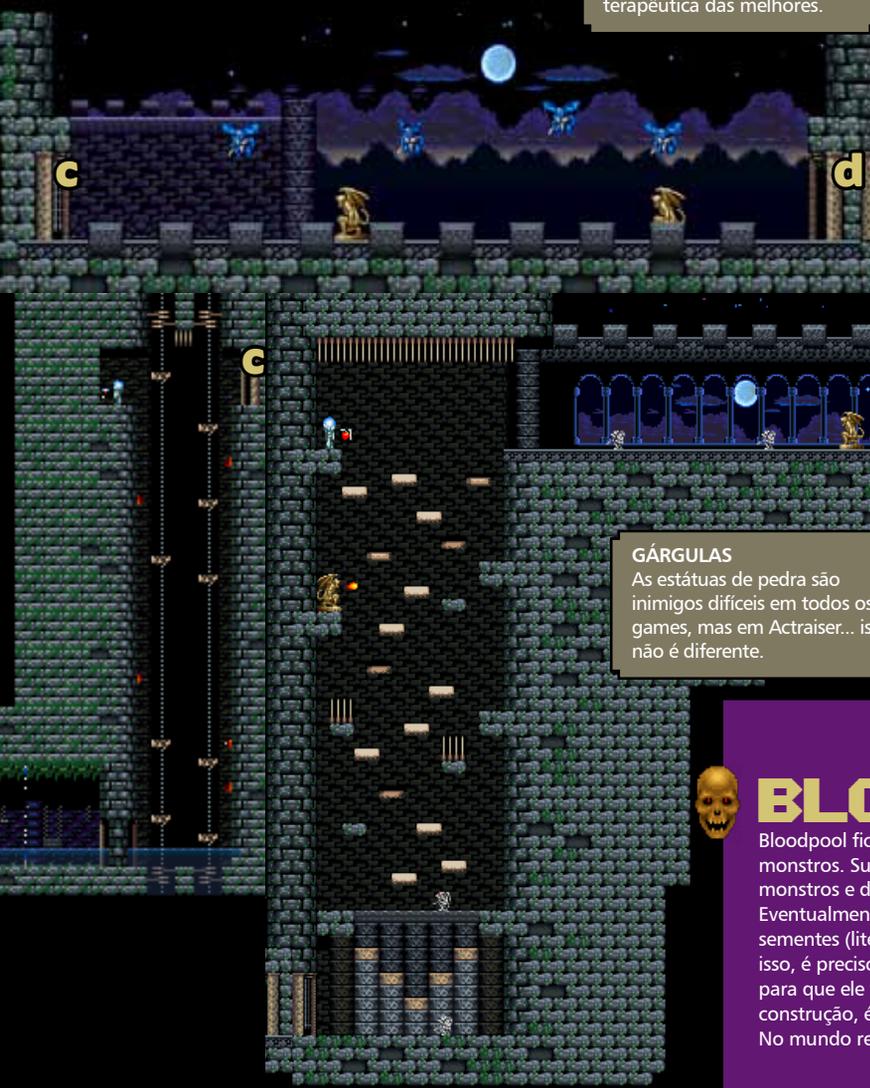
MANTICORE
Um dos chefes mais malditos da história, ele salta entre os andares das plataformas disparando cuspidas de fogo.



O PRAGA DEVE MORRER
Esses anõezinhos lembram o Praga do Xou da Xuxa! Matá-los é uma experiência terapêutica das melhores.



ZEPELIN WOLF
No meio da luta ele se transforma em lobisomem, aumentando seu poder. O que dizer de um capenga?



GÁRGULAS
As estátuas de pedra são inimigos difíceis em todos os games, mas em Actraiser... isso não é diferente.



BLOODPOOL

Bloodpool fica próximo a um lago que se tornou tóxico devido à ação dos monstros. Sua missão é bancar o Capitão Planeta, chutar a bunda dos monstros e despoluir o lago. Eventualmente, o povo de Bloodpool descobre como cultivar trigo e lhe dá as sementes (literalmente) para levar este conhecimento a outras cidades. Fora isso, é preciso bancar o padeiro e entregar uma baguete a um menino fujão para que ele volte pra casa. Retiramos nossa indignação sobre o trabalho de construção, é mais digno que obrigar um ser divino a bancar o padeiro. No mundo real poderia ser a Romênia ou alguma nação antiga da Europa.

Act-1



ANÕES POR TODA PARTE
Cada fase tem um tipo diferente de anão, mas todos eles adoram ferrar seus saltos. Que pragas!



KASANDORA

Curiosamente, esta fase traz inúmeras referências em questão de nomenclatura. Por exemplo, o primeiro chefe se chama Dagoba, o nome do planeta onde o Mestre Yoda reside em O Império Contra Ataca. A única diferença é a maneira de soletrar o nome (no filme se escreve "Dagobah"). Por sua vez, Kasandora é o nome de uma enorme cidade prisão que existe no clássico mangá "O Guerreiro da Estrela Polar" (Hokuto no Ken) que por acaso também se localizava em um deserto. Concordamos que se sássemos mais, não saberíamos tanto sobre estas coisas. O equivalente real de Kasandora, obviamente é o Egito.



SALTANDO PARA A GLÓRIA
O maior problema no abismo são os homens vespa que aparecem no caminho e podem fazê-lo cair.

Act-2



Kasandora

A etapa de simulação aqui é meio burlesca, uma vez que o jogador precisa fazer chover no deserto para remover a areia e transformar tudo em pradarias. Que bom que os moradores do deserto do mundo real não são assim.

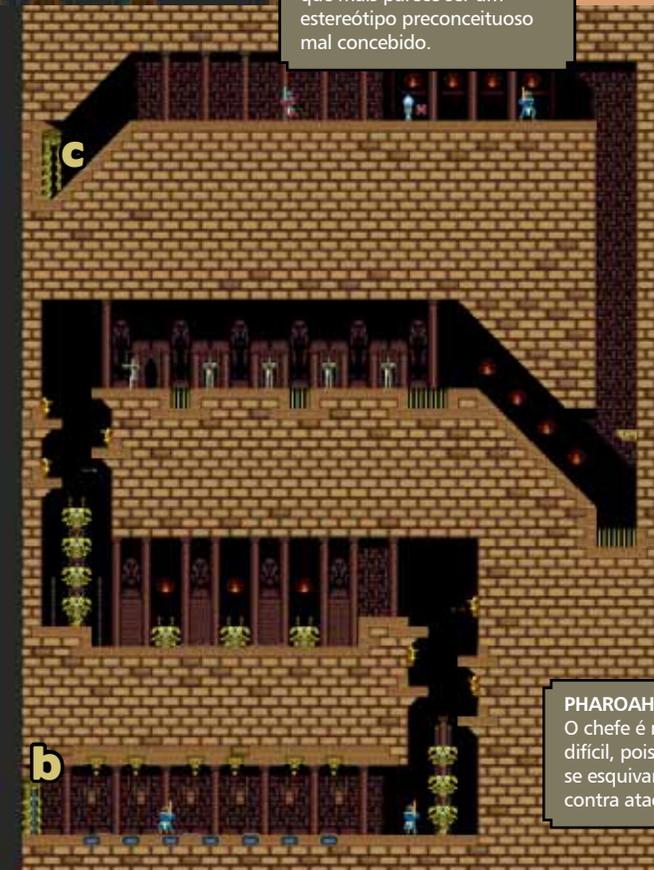




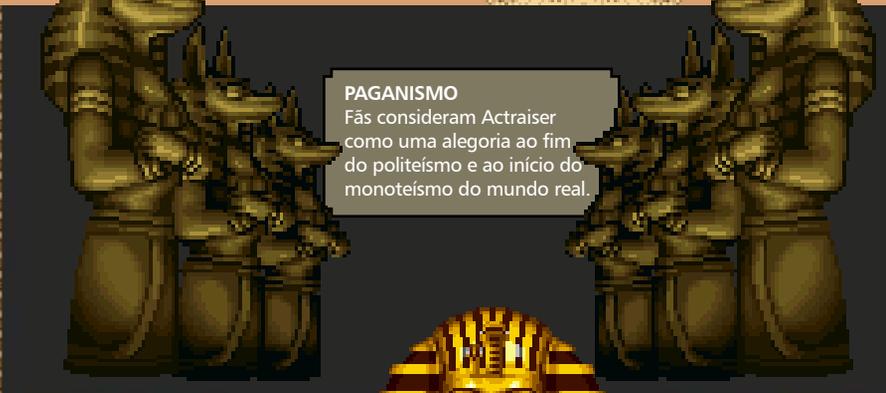
HENTAI NUNCA MAIS
É uma boa ideia usar os lugares altos para evitar os tentáculos que brotam do chão e são muito perigosos.



DAGOBA
O minhocão é grande, mas basta grudar nele e golpear como se não houvesse amanhã que ele morre fácil.



O COLOSSO DO CEARÁ
Esta fase tem tantas múmias que mais parece ser um estereótipo preconceituoso mal concebido.



PAGANISMO
Fãs consideram Actraiser como uma alegoria ao fim do politeísmo e ao início do monoteísmo do mundo real.



PHAROAH
O chefe é mais chato do que difícil, pois não é complicado se esquivar de seus ataques e contra atacá-lo.

Act-1

RATOS VOADORES

Dois pombos carregando uma plataforma o ajudam a cruzar um longo abismo... cheio de inimigos, é claro.



AITOS

Esta é uma área vulcânica, infestada de abismos e plataformas de onde é bastante fácil cair. Sem dúvida, é uma das fases mais estressantes do jogo e a razão pelo qual alguns cartuchos de Actraiser terem marcas de mordidas. A presença de bambus logo no início da fase e um dragão oriental como um dos chefes indica que esta região pode ser relacionada à China.

Act-2

ARTHUR?

As nuvens com um olho em seu interior são muito semelhantes aos clássicos inimigos de Ghouls N' Ghosts.

DRAGÃO DE ARMADURA

Estes se encaixam na irritante categoria de "oponentes que precisam de mais de um golpe para serem mortos".

Aitos

Aitos é o único local do mapa que usa moinhos e onde será necessário utilizar o poder da ventania com um propósito prático. O povo desta cidade oferece ao "Mestre" a tecnologia da criação e tosa de ovelhas. Por que um povo que mora próxima a um vulcão aprendeu a fazer roupas de lã?

NÃO ESPERAVA ESSA

As plataformas acima da lava sobem e descem em um ritmo frequente. Cuidado com os bolotas também.



CAMINHO DAS PEDRA

Ao subir as ladeiras, mãos de terra brotam do chão sem aviso e arremessam rochas contra o herói. E tem anões!

SERPENT

Plataformas, um abismo e um inimigo pouco previsível pela tela pode derrubá-lo a qualquer momento.

ESQUECI-ME DE ALGO?

Antes do duelo com o chefe, há um pedestal com um Power Up que dispara ondas de energia da espada.

E MAIS ESSA AGORA

Há bolotas explosivas que brotam da lava, arqueiros e as famigeradas nuvens, todos prontos para atrapalhar.

FIRE WHEEL

Este é mais um daqueles chefes onde basta grudar nele e golpear freneticamente que a batalha logo acaba.

Act-1



MOLEZA, AFINAL

A névoa e as plataformas dão a impressão de que há um enorme abismo sob o herói. Felizmente, há chão firme.

MARAHNA

Esta área é curiosa por causa da dificuldade discrepante entre suas duas fases de ação. A primeira é bastante fácil, especialmente quando consideramos que é uma das etapas mais avançadas do game, enquanto a segunda é infernalmente difícil e acreditamos que foi criada para fazer os jogadores pagarem seus pecados na terra. Pelo menos temos um pouco de folga aqui, diferente da fase seguinte que é TOTALMENTE difícil. Marahna claramente foi inspirada na Índia.



Act-2



O PRINCÍPIO

O início da segunda fase de ação pode parecer tranquilo. Inimigos fortes e um caminho linear podem esconder mais.



RAFFLASHER

O chefe é uma planta carnívora imóvel, que só o ataca com alguns poucos tentáculos (sempre eles).



Marahna

O povo de Marahna descobre uma erva medicinal que é muito útil para curar uma praga que assola Kasandora. O povo do deserto fica sofrendo por tempo indefinido até que o jogador leva a erva para eles.

SÓ ESTOU DE PASSAGEM

Esta sala minúscula só serve como uma breve passagem entre as etapas maiores do castelo. Mas tenha cuidado!



KALIA

Este chefe derruba plataformas do teto, onde o jogador pode subir para alcançá-lo e alvejá-lo.

b

ESTÁTUAS LAZARENTAS

Mais um inimigo que parece parte do cenário, e que só percebemos tarde demais. Essa fase está infestada deles.

PERIGO, PERIGO

Esta descida seria simples, não fossem os monstros alados e as inúmeras cópias da Morte.



ACABOU?

É preciso tomar cuidado com esferas coloridas que mudam de lugar, disparam raios de energia e... ok, cuidado!

c

Act-1

JÁ COMEÇOU MAL
Logo no começo, é necessário saltar sobre estacas enquanto se desvia dos tiros dos gárgulas.

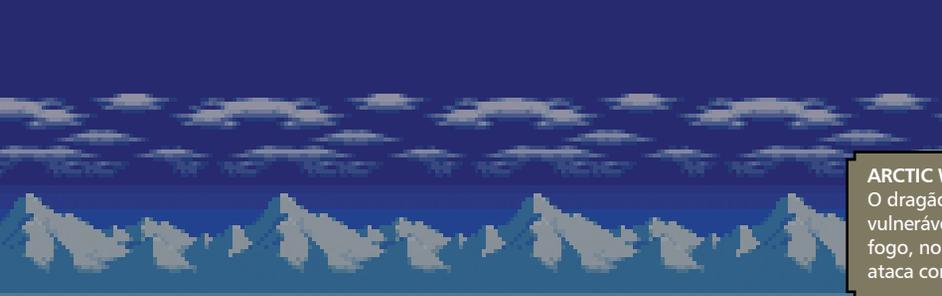
E PIORA AINDA MAIS
Não bastassem os monstros alados e gárgulas, os blocos de gelo derretem assim que o protagonista pisa neles.

MERMAN FLY
O chefe é um tritão alado que não possui pernas. Sem sentido algum se lembrarmos que ele vive na água.

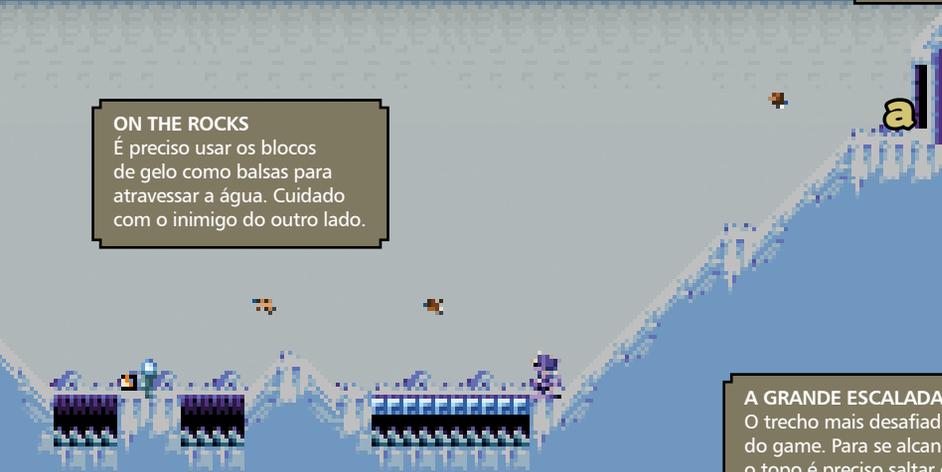
USE BEM O TERRENO
A subida para chegar ao chefe é chata, mas pelo menos é fácil se posicionar para golpear os gárgulas.

Northwall
Além de entregar ovelhas, o "Mestre" precisa iluminar a região com o Sol para derreter toda a neve presente e facilitar ainda mais a vida dos aldeões. Ninguém aqui ouviu falar de aquecimento global.





ARCTIC WYVERN
 O dragão de gelo só é vulnerável quando cospo fogo, no resto do tempo ele ataca com rasantes.



ON THE ROCKS
 É preciso usar os blocos de gelo como balsas para atravessar a água. Cuidado com o inimigo do outro lado.

A GRANDE ESCALADA
 O trecho mais desafiador do game. Para se alcançar o topo é preciso saltar em bolhas de ar e pular bastante.



NORTHWALL

A cidade escolhida como a última por muitos jogadores é também a mais difícil e desesperadora do game. Ignorando a tradição dos side scrollers, o gelo da fase não faz o protagonista escorregar, o que indica que ser um deus tem suas vantagens. O dom de criar ovelhas desenvolvido pelo povo de Aitos pode ser utilizado aqui, mas como em momento algum vimos pastos de ovelhas nos mapas, deduzimos que os moradores não estão fazendo casacos com sua lã, mas vestindo os bichos propriamente ditos. O clima frio da região a torna análoga a Rússia, Noruega ou Escandinávia.



A RAZA DO PROBLEMA
 O início da segunda etapa faz o jogador adentrar na grande árvore de Northwall pela sua parte mais baixa, suas raízes.

Act-2