

Em homenagem à Semana Internacional da Mulher, a equipe GameTV se reuniu para eleger e divulgar algumas das mais importantes figuras femininas do mundo dos games – renegadas a papéis secundários em um mercado ainda dominado pelo público masculino, elas conquistaram seu espaço com muita luta e dedicação... e nos marcaram de uma maneira inesquecível.

Depois de muita discussão, a equipe da GameTV selecionou essas figuras não apenas por seus atributos físicos, mas principalmente pela sua personalidade e impacto no universo dos games – sem esquecer também das belas musas. Mulheres de fibra, vontade própria e atitude, que realmente fizeram a diferença nos mundos pelos quais onde passaram e participaram de aventuras que perderiam o sentido (e o impacto) se fossem estreladas por homens.

Essa matéria começou como um “Top 10”, mas logo ficou claro que não seria possível fazer justiça com um número tão pequeno. Por isso, foram criadas categorias que melhor representam a diferença que as mulheres fazem no mundo. Como acontece na vida real, muitas dessas características acabam entrando em intersecção, impedindo uma separação clara entre “verde”, “azul” e “vermelho”. Ao invés disso, elas tecem misturas com todas as cores – mas acabam se destacando por algumas delas mais do que outras. Mas não acredite nesses relatos: se você não experimentou os jogos citados adiante, vale a pena se esforçar e correr atrás de alguns deles e vivenciar isso pessoalmente.

Então siga em frente e prepare-se para se impressionar com o que essas mulheres fantásticas conquistaram nesse mundo ainda dominado pelos homens.

A Rainha da Mídia

É inegável que hoje em dia uma das mulheres virtuais mais visadas pela mídia e reconhecidas como símbolo sexual dos gamers é a aventureira Lara Croft. A personagem foi criada por Toby Gard, designer de personagens da Eidos, em 1996. O que pouca gente sabe é que antes de Lara ser adotada como a personagem principal da série, o protagonista seria mais um machão armado até os dentes. Mas uma mudança de última hora acabou resultando em um verdadeiro fenômeno da mídia.

A atitude desbocada e as roupas curtas da aventureira conquistaram instantaneamente o coração dos fãs. Apesar dos gráficos e da jogabilidade dos primeiros Tomb Raider deixarem muito a desejar, a força de Lara Croft foi maior do que se pensava. Foram nada menos que 16 games e expansões para diferentes plataformas em menos de 10 anos. O mais recente deles é Tomb Raider: Legend, que marcou outra mudança crucial na série: o visual de Lara foi reformulado e a heroína ganhou uma personalidade mais forte e definida – e uma recauchutagem merecida na mecânica do jogo, que estava jurássica para os padrões atuais.

A história de Lara foi recentemente revisada para Legend, mas ainda não é das mais alegres: ela foi a única sobrevivente de um desastre aéreo – o avião em que viajava caiu na região do Himalaia, e a jovem teve que resistir bravamente sozinha por 10 dias. Ela acabou sendo encontrada por quem se tornaria seu pai adotivo, o Duque Richard Croft, de quem herdou o título de nobreza que detém (fazendo dela a Duquesa de Abbingdon). O desastre também despertou nele um grande desejo de viajar por todo mundo, descobrindo seus mistérios e riquezas.

Sua fama também garantiu dois longas-metragens para o cinema – onde o papel de Lara Croft foi interpretado pela atriz Angelina Jolie – uma onda de produtos relacionados, e até uma aparição “real” durante a turnê Popmart do U2, que aconteceu em 1997. No maior dos vários telões montados no palco da turnê, era possível ver a imagem da aventureira em todo o seu esplendor poligonal.

Mesmo tendo dependido de seu sex appeal, é inegável que Lara Croft conquistou uma fama sem precedentes com muito mérito, ultrapassando a popularidade de ícones como Mario.

Princesa em Perigo

A Princesa Peach não é forte, nem valente, nem audaciosa. Apesar das suas aparições em jogos como Super Smash Bros., Super Mario Bros. 2, Paper Mario e no mais recente Super Princess Peach - apenas para mencionar alguns – a mulher mais famosa do Reino dos Cogumelos irá sempre representar o que há de mais puro em uma donzela em perigo. A aura rosa e inocente que paira em volta da princesa cujo maior passatempo é ser salva pelo encanador Mario, faz com que os jogadores tenham a impressão de que ela é um frágil e valioso tesouro.

Peach surgiu no primeiro Super Mario Bros., de 1986, ainda citada na versão americana como Princesa Toadstool (um tipo de cogumelo). A partir daí, acabou virando rotina que ela fosse seqüestrada por Bowser e levada até um castelo sombrio e cheio de perigos. Na versão norte-americana do segundo jogo da série, a princesa já era um personagem jogável. Ela era um pouco mais lenta que os outros personagens, mas tinha a habilidade exclusiva de flutuar em pleno ar – “É tão pura que até flutua!”. Depois disso, em praticamente todos os jogos que tinham a ver com Mario, lá estaria Peach, a preferida das meninas.

Essa inocência de Peach levou anos para ser cultivada até seu status atual. Trabalhando quase sempre com papéis pequenos, ela realmente pode mostrar seu potencial na série Paper Mario, na qual o jogador acompanha seu cativo. Ao invés de apenas clamar por socorro, ela mostrou todo seu carinho e coragem, sem nunca extravasar nada mais do que afeição por Mario – a imagem casta que temos de nossas mães.

Porém, foi só em 2006 que ela obteve o reconhecimento pleno da Nintendo e ganhou um jogo próprio, marcando uma interessante inversão de papéis. Em Super Princess Peach, para o Nintendo DS, é a princesa que deve salvar o encanador Mario, usando o poder de seus sentimentos – repare: até para lutar ela é pura.

Não interessa se ela não ajuda muito quando os problemas chegam, ela sempre será a nossa princesa favorita.

As Pioneiras

1º Lugar: Samus Aran (Série Metroid)

À semelhança do mundo “real”, o começo da história dos videogames só tinha lugar para os homens. O papel das mulheres nos jogos era exclusivamente a da “moça

indefesa”, que ficava esperando pacientemente a chegada do seu príncipe encantado. Porém, isso não durou por muito tempo. Foi mais exatamente em 1986 que surgiu a primeira grande heroína do mundo dos games, que a princípio ninguém sabia que era mulher: Samus Aran, a caçadora de recompensas mais durona da galáxia.

Metroid foi um dos primeiros títulos lançados para o Nintendo no Japão, e tornou-se um clássico da empresa. Seu design de fases, ambiente inovador e alta dificuldade estimularam diversos jogadores pelo mundo. O herói do jogo, um caçador de recompensas que vestia uma armadura amarela e vermelha, deveria invadir um planeta para impedir que os piratas espaciais usassem os terríveis Metroids, uma raça de parasitas, para dominar o Universo. Porém, a verdadeira surpresa só viria no final do jogo: ao terminar o game, os jogadores descobriam que no final das contas, o herói era uma heroína. Samus então ganhou o respeito dos homens e a admiração das mulheres, aventurando-se sem medo por todos os cantos da galáxia em busca de recompensas, e sendo uma pioneira dentre as protagonistas femininas de games.

Órfã, foi criada pelos Chozo, uma raça de aves antropomórficas que lhe ensinaram técnicas de combate e sobrevivência. São eles que conferem a poderosa armadura metálica que caracteriza a personagem. Mas mesmo sob uma espessa camada de ligas metálicas quase indestrutíveis, ela não esquece seu lado feminino: ao matar a Rainha Metroid no final de Metroid II, ela encontra o ovo com o último ser da espécie. Ao nascer, a criatura adota Samus como mãe... mas ao invés de matar o sugador de energia, ela leva o novo filho para ser estudado por cientistas.

A origem de Samus foi recentemente recontada em Metroid: Zero Mission (GBA), que não apenas explora mais de sua infância, mas também traz um segmento inteiro no qual ela mostra que consegue sobreviver sem sua armadura.

2º Lugar: Chun Li (Série Street Fighter)

Outro campo inexplorado pelas mulheres até 1991 foram os games de luta. Tradicionalmente, ao se pensar em lutadores, a imagem que se formava na cabeça dos jogadores eram sempre homens musculosos, sujos e mal-encarados, tudo para botar medo nos adversários. Foi então que, com a chegada de Street Fighter II, jogo de luta da Capcom lançado num primeiro momento para os fliperamas, surgiu o primeiro toque feminino, e uma personagem que seria lembrada como uma das maiores musas dos jogos.

A história de Chun Li já mostra que a beleza não está para brincadeira: a lutadora é antes de tudo, agente da Interpol, a polícia secreta internacional. A moça viaja o mundo procurando os rastros da organização criminosa Shadaloo, liderada pelo misterioso M.Bison (Vega, no Japão). Com esse propósito, ela entra no segundo torneio World Warrior (Street Fighter II), para enfrentar o terrorista e vingar a morte de seu pai, vítima do próprio Bison. Ela podia não ser tão forte quanto os homens – mas compensava isso com sua tremenda velocidade e agilidade.

Em um mundo que era totalmente dominado por homens, Chun-Li abriu as portas para novas lutadoras, como as famosas Mai Shiranui (Fatal Fury/The King of Fighters), Morrigan (Darkstalkers), entre outros. Depois do primeiro jogo, a lutadora chinesa ganhou lugar garantido em todos os outros Street Fighter, além de participações

especiais em diversos outros jogos da Capcom e uma versão “real”, interpretada pela atriz Ming-Na Wen, na adaptação cinematográfica de Street Fighter (lançada em 1994). Alguns de seus golpes, como o Spinning Bird Kick e o Hyakuretsukyaku (o “chute relâmpago”, executado ao se apertar repetidamente o botão de chute) ficaram imortalizados na história dos games de luta.

Não é possível destacar suficiente como Chun Li abriu portas para que outras mulheres pudessem ganhar papéis de destaque em futuros jogos eletrônicos.

Princesas ao Resgate

1º Lugar: Zelda (Legend of Zelda)

Quando se pensa numa história que possui um reino, logo se imagina que haverá uma princesa indefesa, pronta a ser raptada pelos vilões de plantão. Porém, não é sempre o caso. Existem algumas mulheres que, independente de seus títulos de nobreza e poder exercido por seus pais, colocam a mão na massa e não deixam toda a ação para os mocinhos. A princesa que dá nome à série The Legend of Zelda é um bom exemplo.

Antes de mais nada, é importante ressaltar que existem várias Zeldas e Links diferentes nos episódios da série da Nintendo. E é verdade que nos primeiros jogos da série, a princesa não foi de muita ajuda prática para o herói, mas foi ela quem primeiro recrutou o herói para reunir as peças do Triforce e derrotar o terrível Ganon, papel novamente desempenhado por ela em A Link to The Past, título para o SNES quando desperta o herói e explica para ele a crise pela qual Hyrule está passando.

Mas é a Zelda de Ocarina of Time que marca uma revolução. Ela, ainda criança e incapaz de agir por seu papel feminino e aristocrático na sociedade, explica para Link o mal que Ganondorf pretende fazer ao seu reino e arquiteta um plano para derrotar o vilão. O plano não corre exatamente como planejado, mas nem por isso a princesa deixa de se esforçar. Sete anos no futuro, ela assume a identidade de um membro da tribo Sheikah, o guerreiro Sheik, e passa a acompanhar de perto o avanço do herói, salvando-o em momentos críticos e dando presentes importantes, como as Flechas de Luz – essenciais para a derrota de Ganon – e canções especiais usadas para acessar regiões escondidas de Hyrule. Além disso, ela ainda é a escolhida para guardar a Triforce da Sabedoria – que dá a ela sensatez para julgar qualquer situação – e tem grandes poderes, como telepatia, visões do futuro, e a habilidade de criar barreiras impenetráveis.

Depois desse episódio importante, Zelda começou a ganhar mais espaço na série. Além de exibir seu alter ego de capitã pirata em Wind Waker (GC), ela também reforçou sua habilidade de luta como Zelda/Sheik em Super Smash Bros. Melee (GC).

2º Lugar: Marle (Chrono Trigger)

Outro caso clássico de princesas que tomaram a frente no campo de batalha aconteceu em Chrono Trigger, um dos maiores RPGs lançados pela então Squaresoft na era 16-bits. A aventura começa quando durante um grande festival, o protagonista Crono esbarra em uma garota chamada Marle. Logo em seguida, um acidente faz com que ela seja jogada no passado e Crono parte para salvá-la. Apenas depois é que os jogadores

descobrem que Marle na verdade é a princesa Nadia Guardia, filha do poderoso rei. Porém, ela não é qualquer princesa.

Mesmo seguindo o estereótipo de “princesa rebelde”, Marle tem atitude e sempre fala o que pensa e tem um imenso carinho e cuidado para com os seus companheiros de equipe. Seu pingente real é um dos gatilhos da trama e ela mostra que sabe lutar muito bem com uma besta, suas magias de cura – e mais tarde, as magias do elemento gelo – tornando-a um símbolo dentre as princesas guerreiras. Ela também é uma das principais participantes da missão opcional para ressuscitar Crono. Por fim, ela merecidamente torna-se rainha de Guardia, depois de derrotar o monstro eterno Lavos.

O Grande Sacrifício

Salvar o mundo definitivamente não é trabalho para qualquer um. Diversos grupos de heróis – e até alguns protagonistas solitários – já realizaram jornadas históricas, passando por florestas, desertos, vales e montanhas até enfrentar o chefe final e impedir a destruição do universo. Porém, mais difícil que salvar o mundo é abrir mão de algo pelo bem dos outros. Mas se salvar o mundo parece algo incomum nos dias de hoje, muitas mães estão constantemente colocando sua liberdade e carreira de lado para ter filhos. É por essa razão que muitos dos maiores sacrifícios do mundo dos games são realizados pelas mulheres.

1º Lugar: Aeris Gainsborough (Final Fantasy VII)

Quando Final Fantasy VII foi lançado em 1997, o jogo marcou época por diversos motivos. Por ser o primeiro Final Fantasy da geração 32 bits, o primeiro jogo da série a ter gráficos 3D, e também por ter uma das suas personagens principais cruelmente assassinada logo ao final do primeiro CD de jogo. Trata-se de Aeris Gainsborough, a vendedora de flores mais querida dos games.

Antes mesmo do roteiro do game estar finalizado, Aeris foi adicionada à trama já existente devido à morte da mãe do diretor do projeto, Hironobu Sakaguchi, ocorrida alguns anos antes. Anteriormente uma única personagem, Aeris e Tifa foram divididas e moldadas à imagem da mãe e esposa de Sakaguchi, respectivamente.

Aeris surge no game como uma pacata e sorridente vendedora de flores, que serve como um excelente contraponto para o sério Cloud. Enquanto os dois prosseguem em suas aventuras e se apaixonam, eles descobrem o plano do vilão Sephiroth de usar a Materia Negra para destruir o mundo. Então essa moça doce e gentil decide partir sozinha para a Terra Prometida, o lar ancestral de uma raça extinta, a fim de recuperar o poder da Materia Branca, a única lembrança que Aeris tem de sua mãe e única defesa contra o plano de Sephiroth.

Porém, mesmo correndo para resgatá-la, eles chegam tarde demais: o grupo apenas presencia o momento em que Sephiroth cai dos céus com sua espada, atravessando as costas de Aeris. Mesmo sabendo que corria sério perigo de vida, ela ignora os riscos e reza pelo futuro do mundo – sorrindo até seu último segundo de vida. Cloud parte em busca de vingança – e enquanto descobre mais sobre si mesmo, ele também vai revelando o passado da misteriosa Aeris.

A garota foi o fruto de um relacionamento proibido, do professor Gast, cientista da corporação Shinra, e Ifalna, a última sobrevivente da antiga civilização Cetra. O intuito original do professor era manter Ifalna em cativeiro, para poder estudar a estrutura biológica de uma Cetra, mas os dois acabaram se apaixonando, e a mulher deu a luz à Aeris. A felicidade da família não durou muito: sob as ordens de Hojo, outro cientista da Shinra, o lar dos três foi atacado, e Gast morto. Ifalna e Aeris foram levadas à Midgard (sede da Shinra), para que os experimentos continuassem. Ifalna consegue fugir com Aeris, e à beira da morte deixa seu bebê com uma moradora do Setor 7, Elmyra, nos subúrbios de Midgard. Os anos se passam e ela conhece Zack, por quem se apaixona. Ela então é forçada a lidar com a perda do amor de sua vida – e encontra viria a encontrar em Cloud alguém muito parecido.

A recompensa agridoce do grupo vem apenas no final do jogo, quando a Materia Branca responde às preces de Aeris e começa a manifestar o seu poder, iniciando um dos finais mais memoráveis e tocantes dos videogames.

2º Lugar: Yuna (Final Fantasy X)

Spira, o universo de Final Fantasy X, é atormentado por uma entidade chamada Sin. O grande monstro e suas crias viajam por todo mundo causando terror e destruição, e nenhuma força da humana consegue detê-lo. Para garantir a segurança das pessoas, existem os Invocadores, pessoas capazes de se comunicar com espíritos sobrenaturais e convocá-los para lutar no mundo real. Porém, existem dois problemas: Sin não pode ser morto de maneira definitiva. No momento em que o Invocador o derrota, ele apenas desaparece por cerca de 10 anos, para depois retomar o ciclo de destruição. O outro, é que para derrotar Sin, o Invocador deve invocar o Aeon Final, para o qual ele deve sacrificar a si mesmo e um dos seus guardiões – as pessoas que acompanham o Invocador em sua jornada.

Yuna é filha de Braska, o último Grande Invocador – título dado às pessoas que completam a peregrinação e derrotam Sin. Mesmo conhecendo o destino dos Invocadores e sabendo que seu sacrifício trará apenas uma paz temporária, a recém-iniciada heroína decide reunir seus guardiões e seguir para a cidade sagrada de Zanarkand. Nas suas aventuras, ela descobre as mentiras que correm por trás da religião que rege o mundo de Spira, e a verdade sobre os Aeons. Essas descobertas fazem Yuna ser taxada de herege e criminosa, pela igreja e o povo de Spira, mas mesmo assim ela não se abala na decisão de se sacrificar para salvar o mundo.

Mas mais do que encarar a verdade sobre a religião que ela encarava como dogma, Yuna aprende muito ao conhecer o jovem Tidus. Um viajante do passado remoto, ele inicialmente desconhece o sacrifício à sua frente e tenta alegrar a companheira. É através de suas experiências e descobertas que os dois vão crescendo juntos e eventualmente se apaixonam.

Os heróis descobrem uma maneira de destruir Sin de uma vez por todas, sem a necessidade do sacrifício final do Invocador e seus guardiões – mas com um preço muito maior para Yuna: abrir mão de seu amor. O mundo caminha para uma nova era de paz, e a jovem continua a sua vida, mais decidida e corajosa do que nunca.

As Guerreiras

1º Lugar: Lenneth (Valkyrie Profile)

Lenneth é uma Valquíria do Valhalla, serva fiel de Odin, e junto com suas irmãs Hrist e Silmeria, é uma das três deusas do destino. Sua missão é recrutar os Einherjar (pronuncia-se Ain ré riar), que são os guerreiros que morrem em Midgard (a Terra), para que lutem ao lado de Odin na guerra contra os Surt, para evitar a destruição de Asgard no evento divino conhecido como Ragnarok.

Porém, dispensada temporariamente dos serviços prestados a Odin, Lenneth renasce em Midgard como uma garota humana chamada Platina. Ela nasce em uma casa pobre, isolada, sem muita gente por perto e com a saúde debilitada. Desde pequena, Platina é obrigada pela mãe a trabalhar, totalmente abusiva. Platina cresce ao lado do garoto Julian, por quem acaba se apaixonando, mesmo nunca admitindo - ou percebendo - isso. Aos 16 anos, Platina é vendida como escrava por sua mãe. Sem imaginar quem eram os homens com quem sua mãe falava, Platina fica esperando o cruel destino, quando Julian vai até a casa escondido, de madrugada, e ajuda a menina a fugir. Os dois chegam no Weeping Lily Meadow, um campo de flores mortais. Encantada com a beleza do lugar, apesar dos avisos desesperados de Julian, ela corre entre as flores e acaba morrendo com o seu perfume mortal. Tão logo acorda do mundo mortal, novamente como Lenneth, em Asgard, a deusa Freya sela todas as lembranças da vida mortal que levou como Platina. Com a lavagem cerebral feita, Lenneth torna-se uma mulher fria, rígida, absoluta em seguir cegamente Odin e seus pedidos.

Eventualmente, a Valquíria acaba descobrindo sobre seu passado, e com a ajuda dos humanos Arngrim e Lezard Valeth, e do vampiro Brahms, ela entende que estava sendo manipulada por Odin, e que sua forma humana, Platina, era um tipo de homúnculo, meio-elfa, meio-humana.

O arco da história de personalidade de Lenneth é fantástico. De deusa a mortal, novamente para deusa, sendo manipulada por Odin, até se libertar com a força do amor. Ironicamente, uma das almas que Lenneth coleta é a de Julian, quando ela começa então a se questionar sobre a possibilidade de amar. Com a crença abalada, Lenneth começa a lutar pela verdade sobre sua existência e vida como Platina. É interessante ver como a personagem abre mão do status divino em prol do amor, e por causa disso, acaba se descobrindo mais poderosa que Odin - no final, Lenneth torna-se a própria Deusa da Criação, para trazer Julian de volta a vida.

2º Lugar: Celes (Final Fantasy VI)

Em uma aventura repleta de personagens jogáveis, Celes é apresentada como uma das mais importantes figuras do Império malvado. Essa generala aparece ao lado de seus companheiros, o vilão Kefka Palazzo e o ambíguo Leo Cristophe, sem muito estardalhaço. Jogadores só descobrem a lealdade da soldada quando ela age contra Kefka para salvar o grupo de herói. Ao contrário de muitas personagens femininas dos RPGs, ela não é apenas uma curandeira ou maga, sabendo controlar com muita perícia uma espada.

Celes é o produto da engenharia genética do Império para criar guerreiros com habilidades mágicas. Vendo o cientista Cid como uma figura paterna, ela começa a

questionar seus chefes a acaba se juntando ao grupo revolucionário dos Returners – e assim passa a ser controlada pelo jogador... mas não sem antes cometer alguns atos de traição que demonstram a sua coragem: quando Kefka lhe dá uma espada para matar os heróis, ela ataca o ex-companheiro, em um dos momentos mais dramáticos do jogo.

Mas a vida de Celes é composta de muitas outras dificuldades. Além de seu romance atribulado com o “caçador de tesouros” Locke Cole, ela se vê sozinha depois de presenciar o fim do mundo pelas mãos de Kefka. Acordando em uma ilha abandonada encontrando Cid como único outro sobrevivente, ela é responsável por reunir todo o grupo e lutar contra a grande ameaça de uma vez por todas.

É nesse mundo em ruínas que Celes descobre um outro lado seu: além de ser uma guerreira habilidosa, ela é confundida com a cantora de ópera Maria, que está sendo ameaçada de seqüestro. Ela então toma o lugar de Maria e prova que também pode ser uma diva, conseguindo equilibrar sua força e sua graça como uma grande heroína. A cena em que Celes protagoniza a ópera é lembrada como um dos maiores momentos da história do videogame.

As Artistas

Nem só de aventuras épicas e resgates heróicos vivem as personagens de games. As garotas também querem se divertir.

1º Lugar: Ulala (Space Channel 5)

Uma das mais conhecidas estrelas da música no mundo dos games é Ulala, da série Space Channel 5, que além de repórter, é ótima dançarina e baladeira de plantão.

Space Channel 5 foi lançado originalmente para o Dreamcast 1999, e depois chegou para o PlayStation 2. Nele, o jogador controla Ulala, a repórter do Space Channel 5, que tem a missão de enfrentar os dançarinos mais malvados do universo. A jogabilidade é simples: é necessário imitar com os direcionais e os botões, os comandos indicados pelos inimigos.

O design original de Ulala foi feito tendo como modelo Lady Miss Kier, vocalista da banda Dee-Lite. A Sega ofereceu mais de US\$15 mil para usar diretamente a imagem da artista no modelo de Ulala, mas Miss Kier acabou recusando. Nem isso impediu o projeto de seguir como o planejado: foram mantidas as roupas, cabelo e trejeitos da cantora, mesmo sem a permissão. Um processo foi feito contra a Sega, mas acabou perdido nos tribunais.

Ulala é uma personagem tão pop que chegou até a dança em companhia de Michael Jackson. No segundo jogo da série, a Sega criou – com a permissão do próprio – a personagem Space Michael, que em algumas fases age como parceiro da repórter.

2º Lugar: Lammy (Um Jammer Lammy)

Em UmJammer Lammy – seqüência do jogo rítmico PaRappa the Rapper – os jogadores controlam a simpática vaquinha Lammy. Seus cabelos vermelhos e roupas arrojadas refletem a sua personalidade roqueira: ela é guitarrista da banda Milk Can, que

conta com a baixista e vocalista Katy Kat, e a baterista Ma-san. No jogo, é necessário apertar os botões certos seguindo o ritmo de cada música. Quanto melhor o jogador se sai, mais pontos acumula. Diferente de PaRappa, é possível usar uma série de efeitos para a guitarra de Lammy, como distorções e reverberações, aumentando o leque de possibilidades.

Lammy faz tudo pela sua banda. Em sua aventura, ela precisa passar por diversos apuros – como pilotar um avião e cuidar de centenas de bebês – para recuperar a sua preciosa guitarra e chegar a tempo no tão esperado show de sua banda, que acaba sendo um sucesso. A guitarrista e sua banda também fazem uma aparição em PaRappa the Rapper 2, para o PlayStation 2.

Instinto Materno

Ser mulher também significa proteger as novas gerações. Apesar de partos não serem um tema comum nos games, isso não impediu que algumas das mais importantes figuras femininas da história do entretenimento eletrônico revelassem seu instinto materno. Mesmo quando o padrão é salvar o mundo, é curioso pensar a prioridade de proteger crianças é muito mais rara do que matar alienígenas ou banir demônios.

Algumas figuras notáveis desempenharam seu lado materno com ternura e muita coragem, ganhando para sempre um espaço no panteão das grandes mulheres dos games.

1º Lugar: Jade (Beyond Good & Evil)

Em um mundo onde invasões alienígenas, DomZ, assolam diversas raças antropomórficas, a jovem Jade decidiu fundar um orfanato para crianças que perderam os pais nessa guerra junto com o tio adotivo Pey’j. Contando apenas com a proteção nada eficiente das Alpha Sections, eles cuidam de muitos jovens em um farol abandonado. Essa é a premissa de Beyond Good & Evil, da Ubisoft.

Jade pode não parecer uma grande heroína para alguns: ela não usa muitas armas, preferindo sua fiel câmera a uma pistola. Usando apenas um cajado, ela acaba sendo recrutada por uma força de resistência que quer provar que as Alpha Sections não passam de um golpe de DomZ infiltrados no governo para acalmar a população enquanto eles ceifam as vidas do planeta. Mas enquanto a maioria dos heróis usaria de força para atingir seus objetivos, ela está armada com a verdade: ela entra nas bases inimigas para tirar fotos e revelar ao povo a verdade por trás da conspiração.

É difícil colocar em palavras o impacto de controlar Jade em um mundo de games dominado por heróis musculosos e mulheres sedutoras. Além de sua personalidade forte e tridimensional, é impossível terminar a aventura sem sentir o amor que leva Jade a proteger todos à sua volta.

Mas a maior batalha de Jade ainda estava por vir. Um pouco antes de suas ações serem descobertas, Pey’j deixa uma mensagem contando sobre o passado de Jade – e é capturado. A heroína viaja até a Lua, onde encontra o tio adotivo morto. Em um dos momentos mais tocantes da trama, ela consegue reviver o porco com feições humanas... e segue em sua missão. Mal sabia ela que os terríveis inimigos ainda tinham uma

surpresa: em seu confronto final com o líder dos DomZ, eles revelam que ela carrega os mesmos poderes que eles: ela havia sido roubada, e seu verdadeiro lugar era ao lado desses terríveis seres que infestam o Universo.

Mas Jade não deixa que isso a abale, e fica do lado de todos aqueles que amava na Terra. Ela derrota o líder dos DomZ e destrói o satélite usado para controlar as massas com as propagandas falsas. Ela volta ao planeta Hillys... sem saber que Pey'j ainda está infectado pelos DomZ.

Beyond Good & Evil foi originalmente concebido pelo criador de Rayman, Michel Ancel, como uma trilogia. Infelizmente, devido a uma campanha de marketing ruim, o game aclamado pela crítica teve vendas baixíssimas – algo bastante irônico, visto seu tema.

2º Lugar: Terra Branford (Final Fantasy VI)

Como se não bastasse ser um peão em uma épica guerra civil, a jovem Terra (Tina, no original japonês) de Final Fantasy VI também sofria de uma terrível crise de identidade. Sem saber sua origem, ela apenas suspeitava de seus antepassados mágicos. Com o único intuito de se aproveitar de suas habilidades mágicas, o Império cria ela desde sua infância, usando um aparelho que controla sua vontade – transformando ela em uma escrava.

Terra é resgatada por um grupo de insurgentes conhecidos como Returners, saindo do controle do Império. Mas ela ainda não sabe a razão de ser diferente – até descobrir que é filha de uma raça de seres mágicos exilados (praticamente extintos), Espers, e uma humana. Ela não pertence a nenhum dos dois mundos, passando por uma série de crises de identidade.

Quando o mundo é quase todo destruído, Terra desaparece. Ela só será encontrada novamente depois de diversos eventos da trama. Ela estava cuidando das crianças órfãs do mundo em uma cidade abandonada – as únicas pessoas que não ligavam se ela é Esper ou humana.

Enquanto os outros membros da equipe estão lutando contra o Império, Terra permanece na cidade, garantindo a segurança do futuro da Humanidade. Somente depois de ver dois de seus filhos adotivos tendo o seu próprio bebê – e seus amigos em grande perigo – ela deixa a cidade para lutar pela paz do mundo.

O Sagrado Feminino

Apesar do conceito ser mais antigo que a religião cristã, o Sagrado Feminino só ganhou fama mundial recentemente com o advento do livro O Código Da Vinci. Mas apesar da trama do livro já ter sido empregada no mundo dos games no superlativo Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (GK3: Sangue Profano, no Brasil), uma audaciosa série de RPGs decidiu mirar especificamente no Sagrado Feminino: Xenogears (que posteriormente continuou como Xenosaga).

Em uma indústria onde o sexo é usado quase totalmente de forma apelativa – e quase totalmente suprimido nos principais mercados consumidores - a idéia do Sagrado feminino parece algo totalmente incompatível: essa concepção sugere que a capacidade reprodutiva da mulher a aproxima da divindade, deixando-a mais próxima de um status sagrado do que o homem. Mas mais do que isso, através dela, o homem pode participar de um dos maiores atos espirituais da existência: o intercuro sexual. Juntos, eles são duas partes opostas que se somam para completar um todo.

1º Lugar: Shion Uzuki (Xenosaga)

O final de Xenogears revela que ele era apenas o capítulo V de uma saga maior, que um livro dos criadores explicaria, seria o penúltimo da série. Depois de muita briga com o estúdio Square, os roteiristas e produtores fundaram a Monolith para dar continuidade à trama. E assim nasceu Xenosaga, cuja primeira trilogia seria equivalente ao Episódio I – e terminaria com a queda da Eldridge, vista na abertura de Xenogears.

Shion Uzuki já tem muito motivos para estar nessa lista: ela é parte de uma família repleta de sérios problemas, mas mesmo assim se destaca como uma das principais cientistas da maior empresa tecnológica do Universo (Vector) aos 18 anos. Seu projeto é de igual importância: ela é responsável pela criação de KOS-MOS, um robô capaz de lutar contra a Gnosis, uma força desconhecida que ameaça a Humanidade.

Mas o papel da jovem cientista vai MUITO além de apenas criar uma arma. Apesar de sua importância ainda não ser completamente conhecida antes do lançamento de Xenosaga III, alguns desses aspectos já ficaram muito claros. Para compreender isso, é vital entender mais sobre KOS-MOS, as forças que existem nos bastidores de Xenosaga e o conceito de Ragnarök.

A mitologia nórdica explica o Ragnarök como a última batalha dos deuses perante o fim do mundo. Mas esse conceito vai mais longe – além de criar uma roda cíclica de destruição e renascimento, ela é marcada pelo fato de ser um destino previsto, conhecido e inexorável. E assim duas figuras lutam no mundo de Xenosaga: o misterioso chaos, e o ainda mais misterioso Wilhelm, presidente da Vector. Ambos manipulam os eventos para um embate que deve resultar no “reset” da raça humana, em um planeta que originalmente foi seu lar.

Shion criou KOS-MOS ao lado de Kevin Winnicot, seu amante que acabou sendo morto quando o primeiro protótipo do robô saiu do controle. A nova versão da andróide, que aparece como personagem da trama, está repleta de “caixas pretas” desconhecidas deixadas por Kevin, dando a KOS-MOS poderes que Shion desconhece. É o relacionamento entre as duas, e o destino da criatura, que fazem de Shion uma personagem notável.

A cientista mostrou repetidas vezes seu papel materno em relação a KOS-MOS, dando aulas de moral quando essa abusa de seu poder sem compreender o pensamento humano. E quando KOS-MOS quase se sacrifica para salvar os heróis do jogo no final de Xenosaga I, o carinho que Shion mostra em relação a ela é claramente maternal. Da mesma forma, em muitos momentos da história, os olhos vermelhos de KOS-MOS se tornam azuis, e ela demonstra emoções e protege Shion pondo em risco sua própria segurança. Apesar da Dra. Uzuki não ter ouvido o ser mecânico no vácuo do espaço,

fica mais fácil simpatizar com o ser artificial quando o jogador ouve ela perguntar: “Sentir dor vai me fazer completa?”

Como notado anteriormente, a personalidade e história de Shion são suficientes para lhe garantir o lugar nessa lista. Mas ter um papel – mesmo que não seja intencional – na destruição e renascimento da raça Humana garante sua posição.

2º Lugar: Elhaym "Elly" Van Houten (Xenogears)

A jovem Elly aparece pela primeira vez em Xenogears aparentando ser pouco mais do que uma guerreira obstinada e talvez até um pouco convencida. Mas enquanto ela sofreu discriminação por seus olhos azul-violeta e seu cabelo ruivo (em uma raça que considerava superior e era caracterizada por olhos azuis e cabelos loiros), o fato de ser filha de um dos mais importantes comandantes do exército fez ela se dedicar ainda mais. Mas ela não suspeitava que seu passado se estendesse por gerações inteiras até a origem do planeta.

Elly foi originalmente criada por um ser conhecido como “System Deus”, uma máquina que causou a queda da nave espacial Eldridge no planeta 10 mil anos antes do início da história. Por séculos ela foi reincarnada em inúmeras mulheres fisicamente idênticas, sempre se apaixonando pelo Contato – as reencarnações de Abel (no caso da Elly do jogo, Fei Fong Wong, o protagonista da história).

A primeira versão de Elly, uma Eva primordial, foi criada por System Deus quando o jovem Abel entrou em contato com a Wave Existence – uma poderosa força extra-dimensional – procurando por sua mãe. Desde então, as reencarnações da personagem tiveram importantes papéis como matriarcas... especialmente nos papéis de chefe de uma religião como Madre Sophia e como a esposa do cientista Kim, que criou a primeira criança artificial baseada na sua estrutura genética).

Essa personagem milenar tem uma perigosa inimiga: Miang. Ela é a contraparte criada por System Deus para criar uma situação que leve à recriação desse super-computador. Enquanto a missão do Antitype (Elly) é criar uma civilização planetária capaz de recriar o aparelho, Miang manipula a sociedade para criar a necessidade da recriação de System Deus. Como Elly, Miang também retorna repetidas vezes durante a história da humanidade – sendo que as duas se fundem antes do clímax da aventura.

Sedução a Toda Prova

Uma das maiores – e mais reconhecidas – características das mulheres são o seu poder de sedução. Com aquele seu jeitinho especial, elas conseguem convencer os homens a fazer praticamente qualquer coisa. Quem não resiste ao charme de uma bela mulher? Pois é, alguns dos heróis mais durões dos games também não.

1º Lugar: Eva (Metal Gear Solid 3)

Durante a aventura de Naked Snake, em Metal Gear Solid 3, o agente frio e solitário encontra-se com a misteriosa Eva. Em teoria, ela seria uma agente infiltrada que deveria ajudar Snake a entrar no território dos russos e completar a sua missão – destruir o

monstro metálico Shagohod e matar sua antiga mentora, The Boss. Isso só em teoria: a moça tinha outros planos para si.

Eva – cujo nome verdadeiro é desconhecido – usa o seu imensurável apelo sexual (e sua lábia) para enganar a todos. Seja Snake, o vilão Volgin ou o cientista Sokolov, todos os homens de Metal Gear Solid 3 – e até alguns marmanjões da vida real – se curvaram à beleza da loira estonteante, que por fim revelou ser a espiã, contratada para enganar todos e levar o legado dos Filósofos (uma organização que praticamente detém o controle do mundo) para a China.

No fim das contas, Snake até consegue tirar uma casquinha da bonitona, mas acaba abandonado, dormindo como um anjinho no chão da cabana onde eles passam a noite. Enquanto isso, Eva decide deixar o agente vivo e desaparece sem deixar vestígios, como toda sedutora de classe.

2º Lugar: Ada Wong (Resident Evil 2 e Resident Evil 4)

Ada Wong, de Resident Evil 2 e 4, é tudo o que se pode imaginar de uma mulher fatal. Bela, vestindo roupas provocantes e usando armas de diversos calibres – além de um talento incomum para artes marciais e acrobacias – Ada mexeu com a cabeça de Leon Kennedy, novato na força policial de Raccoon City e depois agente a serviço do governo dos Estados Unidos. Nada se sabe sobre a sua origem ou seus reais objetivos. Apenas que ela trabalha para uma organização rival da Umbrella Corp., e que sempre dá um jeito de estar onde quer que Leon também esteja – não raro, usando as ações do rapaz em benefício próprio.

Em ambos os jogos, Ada é mostrada como uma bela agente sino-americana usando roupas vermelhas. Em RE2, ela usa um vestido curto peça única, enquanto em RE4, um outro vestido vermelho chinês, com um vermelho mais vivo e com uma provocante fenda em uma das pernas. O vermelho, cor predominante em Ada, simboliza a paixão, sensualidade e determinação, elementos todos muito fortes na sua personalidade. Por mais que Leon seja um agente sério e responsável, sempre acaba se encantado por Ada e ajudando-a inconscientemente.