

REVISTA

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!



ESPECIAL
32X

Qual foi a lição deixada?



SÊNIOR ICON
HIDEO KOJIMA
O mestre de Metal Gear



SÊNIOR NEWS
RETRON 5
Teve console retrô na BGS 2013

FLASHBACK

THE QUEST FOR IDENTITY

VAMOS VOLTAR NO TEMPO E
LEMBRAR COMO FOI EMOCIONANTE
AJUDAR CONRAD A RECUPERAR SUA
MEMÓRIA NESSE BELO CLÁSSICO

ANO V
GS
#19
NOVEMBRO



Na vida tudo tem um começo, meio e fim. Fato. E na revista Game Sênior – Diversão do Passado Sempre Presente, meu ciclo chega ao fim. Depois de 4 anos como editor chefe da publicação, este é meu último editorial. Claro que o fechamento deste círculo não é fácil, mas é necessário para começarmos uma nova história. No meu lugar ficarão **Tiago Almeida e André Nesman**, para cuidar desta revista que foi o estopim de tudo que conseguimos até então.

É incrível pensar como conquistamos tanta coisa com apenas um PDF disponibilizado no mês de agosto de 2009 no Orkut. Claro que nem tudo foi perfeito, mas a vida é como um jogo, encaramos os problemas e dificuldades da mesma forma que encaramos uma fase terrível, seja ela no gelo ou enfrentando um chefe difícil. Não há palavras para descrever a vitória, o sentimento de conquista e principalmente, a superação de tais estágios.

Para acompanhar a nova fase do grupo, a revista também foi reformulada. Ainda não é a edição definitiva (*estamos trabalhando em uma publicação responsiva, que se adapte a vários dispositivos como desktops, smartphones e tablets*). E as novidades não param por aí. Nesta edição, os novos redatores **Denis Gasco, Julian Camargo, Vitor Dias, Lucas Oliveira e Guilherme Bruno** mostram que também são tão sênior quanto os veteranos.

Sobre meu novo ciclo? Fiquem tranquilos que ele está relacionado a outras mídias do Grupo Game Sênior. Estou deixando a revista para me dedicar mais ao canal Game Sênior TV no Youtube, o SêniorCast Entrevista entre outras novidades. E assim me despeço desta revista que me proporcionou tantas alegrias e momentos marcantes nessa trajetória. Mas a gente se vê por aí, principalmente em outras mídias do Grupo.

Um grande abraço e boa leitura!

MANO BETO

manobeto@gamesenior.com.br

EXPEDIENTE

EDITOR CHEFE

Mano Beto
André Nesman

EDITOR WEB

Mano Beto e Tiago Almeida

DIRETOR DE ARTE

Ney Lima

CAPA e DIAGRAMAÇÃO

Ney Lima

REDAÇÃO

André Nesman
André Breder
Alexandre Woloski
Rafael Marques
Fabiano Porto
Denis Gasco
Julian Camargo
Vinicius Manzano
Vitor Dias
Lucas Oliveira
Guilherme Bruno

REPORTAGEM

Mano Beto
André Nesman
Tiago Almeida

DISTRIBUIÇÃO e MARKETING

Mano Beto

REVISÃO

Jorge Henriques
José Augusto

GAME SÊNIOR

É UMA PUBLICAÇÃO
GRATUITA VIA DOWNLOAD

CONTATO e PUBLICIDADE

contato@gamesenior.com.br

OS NOSTÁLGICOS DE PLANTÃO



ANDRÉ
BREDER

NEY
LIMA

TIAGO
ALMEIDA

ANDRÉ
NESMAN

- DIRETORIA -
MANO
BETO

FABIANO
PORTO



ALEXANDRE
WOLOSKI

RAFAEL
MARQUES

JORGE
HENRIQUES

JOSÉ
AUGUSTO

WC

NÃO USAR
DESCARGA
QUEBRADA

LUCAS
OLIVEIRA



DENIS
GASCO

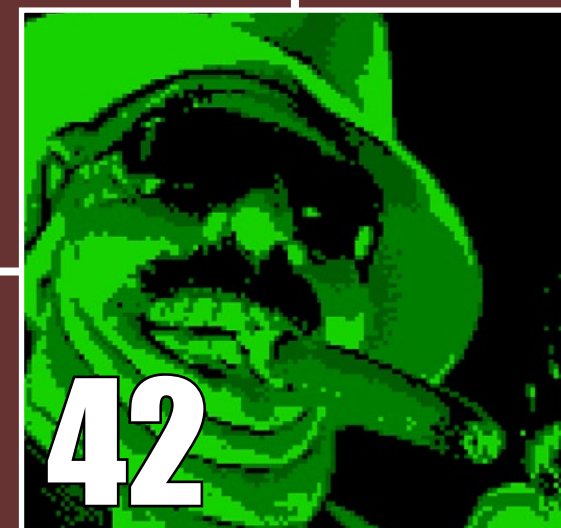
JULIAN
CAMARGO

VITOR
DIAS

GUILHERME
BRUNO

VINICIUS
MANZANO

SUMÁRIO



FLASH BACK

VOLTAMOS NO TEMPO
E PESQUISAMOS A FUNDO
O UNIVERSO CYBERPUNK
DESSE CLÁSSICO
CULTUADO POR MUITOS
E ENTENDA O MOTIVO
QUE O CHAMAM DE
"O BLADE RUNNER"
DOS VIDEOGAMES
DA DÉCADA DE 90...

POR DENIS GASCO

CAPA FLASHBACK



Á ALGUNS DIAS o pessoal da Game Sênior recebeu a notícia de que a Ubisoft – empresa conhecida pela criação de séries fantásticas como Far Cry, Assassin Creed, Splinter Cell e Just Dance – anunciou estar por trás do desenvolvimento de um novo lançamento: Flashback!

A companhia empresta sua Quality Assurance à pequena produtora Vector Cell, para realizar o ousado projeto de criar uma nova versão deste jogo, que já tem mais de 20 anos. Para tão importante tarefa, pediram ajuda do criador da versão original (Paul Cuisset) que fala durante uma entrevista ao canal francês de notícias do youtube JVN, sobre o esforço de recriar o título do zero, com fim de oferecer uma jogabilidade mais prazerosa e interativa ao jogador. Já aos mais experientes afirma ao Editor chefe do portal de notícias gamer, Shacknews:

“Alguns personagens que ficavam em segundo plano na versão original foram desenvolvidos e adquiriram um papel de maior importância...”-“Nós também procuramos dar um olhar mais aprofundado sobre certos pontos que ficaram meio nebulosos no primeiro Flashback para que os fãs descubram certos aspectos sobre o mundo que vislumbraram.”

Estas declarações fizeram com que a equipe Game Sênior decidisse fazer uma pesquisa aprofundada, com o fim de constituir um verdadeiro Dossiê Flashback e oferecer informações novas e detalhadas sobre este título que marcou toda uma geração.

Um grande abraço a todos.



Paul Cuisset
criador da
versão original
do game
Flashback



A pequena produtora
Vector Cell junto com o
grande Paul Cuisset

A DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL

Esta empresa era apenas segmento de uma corporação chamada Delphine Productions, criada em associação por dois homens que tinham, em comum, a reputação de grandes músicos e empresários bem sucedidos: Paul Senneville e Olivier Toussaint.

Em 1975, Olivier Toussaint trabalhava com o registro de músicas e, para concluir um trabalho, precisava entrar em contato com o compositor que vendera algumas melodias ao seu cliente. Desta maneira, conheceu Paul Senneville e a imediata conexão entre estes artistas fez com que se unissem a fim de compor a música “Mélodie pour Dolannes”, para o trompetista Jean-Claude Borrelly.



Paul Senneville



Olivier Toussaint

Durante a procura por um pianista, os dois descobriram um jovem talentoso, chamado Richard Clayderman, o qual havia acabado de redigir uma partitura em homenagem à sua filha recém-nascida. A música era “Ballade pour Adeline” e atingiu as paradas da França na época – com mais de 65 milhões de LP’s vendidos - além de render um grande apadrinhamento para este jovem músico.

A partir de então, Paul e Olivier foram capazes de emplacar diversos sucessos e animados com os resultados positivos, decidiram fundar a corporação em 1976 e nomeá-la em homenagem à filha de Senneville. Posteriormente, o vultoso tamanho que ganhava este empreendimento fez com que estes empresários segmentassem-na em companhias com atuação em duas áreas específicas: música e moda.

O disco de vinil de Richard Clayderman com o seu sucesso “Ballade pour Adeline”



Delphine Software INTERNATIONAL

No ano de 1988, o expressivo crescimento da recém-instituída indústria dos videogames nos EUA e Japão fez estes dois homens perceberem a existência de poucas companhias da área dentro do Estado francês. Por este motivo, decidiram investir na área de computadores e convidaram o programador e designer de jogos, Paul Cuisset, para ocupar o cargo de Diretor de Criação em uma subsidiária.

Os anos entre 1991 e 1997 podem se vistos como o auge desta empresa, por ser o período durante o qual lançou seus maiores sucessos *Another World*, *Flashback*, *Moto Racer* e *Fade to Black*, entre outros. No decorrer de 1992, o grupo Delphine decidiu criar um novo empreendimento dedicado ao ramo (*chamada Adeline Software International*) com equipe composta pelos criadores de *Alone in the Dark* - Frédérick Raynal, Yaël Barroz, Didier Chanfray, Serge Plagnol e Laurent Salmeron.

Esta empresa ficou conhecida por criar o jogo *Little Big Adventure* (1994), mas começou a perder espaço em 1997, após a tentativa malfadada de emplacar uma sequência. Em julho do mesmo ano, foi vendida à Sega e teve sua identidade mudada para *No Cliché* que, ainda encabeçada por Raynal, concebeu títulos como *Toy Commander* (1999) e *Toy Racer* (2000) para o novíssimo console Dreamcast até o encerramento de suas operações, em 2001. Neste mesmo ano a Delphine Software International foi relocada para a cidade de Saint-Quen e, três anos depois, declarou falência, quando teve seus bens liquidados. Após isto foi incorporada ao Doki Denki Studio que produziu jogos para PS2 até 2004, quando também foi fechado. Não obstante, a Delphine Productions permanece ativa e representa 15 companhias que atuam na produção de propagandas televisivas, clipes, agenciamento de publicidade, formação de casting de atores e agências de modelo.

CAPA FLASHBACK.....

SOBRE PAUL CUISSET

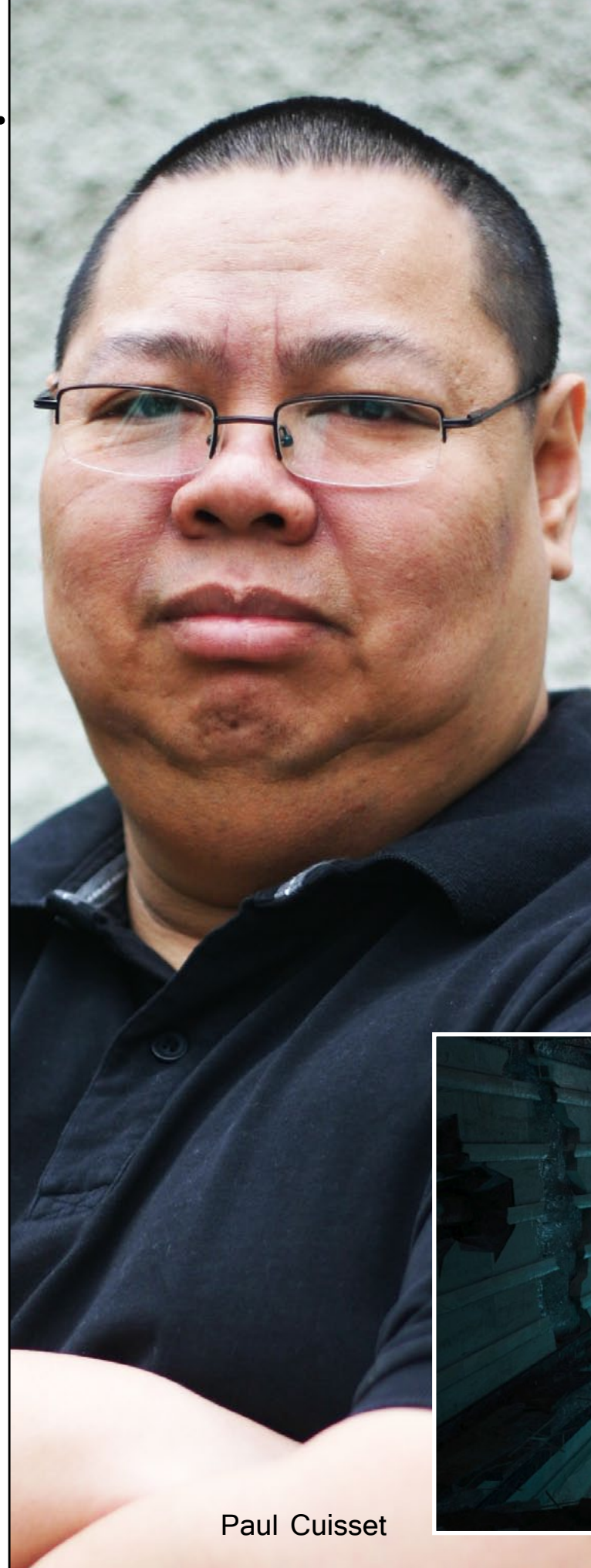
Cuisset não tem uma formação acadêmica clássica e é extremamente grato ao fato de o pai o forçar a realizar um curso profissionalizante no “Départements Informatique (IUT)”, como um caminho de atender os interesses daquele jovem guitarrista de 18 anos, apaixonado por rock.

Em meio aos estudos, o garoto se viu perdido entre debates intrínsecos sobre linguagens de programação (como STORE e CDSA) e ficou fascinado ao descobrir jogos como Lode Runner, Miss Pac-Man, e Digger. Paul não era de família rica e não tinha condições de ter acesso a esta tecnologia, porém se encantava com as possibilidades do computador mais poderoso da época, o Apple II.

Neste contexto Cuisset afirma que o contato com o Atari ST foi um momento fabuloso de sua vida, quando se dedicou a noites inteiras acordado para desvendar simples ações -

como abrir uma janela ou criar e excluir uma pasta . Pode parecer uma bobagem para muitos, mas segundo o próprio , isso o influenciou muito no desenvolvimento de seu estilo de gameplay e em sua decisão de se tornar criador de jogos. No ano seguinte, Paul já tinha produzido seu primeiro jogo (*Phoenix I*) e permaneceu dedicado a pequenos títulos até o ano de 1988, quando sua vida sofreu uma reviravolta, ao ser convidado para participar da equipe que formava a Delphine Software.

Um ano depois o grupo conseguiu emplacar o sucesso *Future Wars: TimeTravelers*, que foi agraciado com estimados elogios da crítica e terminou por conduzi-lo à posição de diretor de criação da equipe - cargo que ocupou por 15 anos. Neste ínterim, esta equipe pôde produzir aproximadamente 20 jogos e introduzir grandes inovações - que eram acompanhadas de ótimas críticas e sucessos de vendas – como *Flashback* (1992), *DarkStone* (1999) e *Motor Racer Series* (1997-2003).



Paul Cuisset

Em 2004, com o encerramento das atividades da companhia, este designer criou sua própria produtora (*Vector Cell, dedicada à produção de jogos e aplicativos*) em parceria com o estúdio de criação transmídia *Lexix Numérique*. Quatro anos depois, dirigiu completamente um jogo voltado para tecnologias portáteis, *Mr. Slime*, com o qual recebeu ótimos comentários. No decorrer de 2012 encabeçou a produção do jogo de ação/terror *AMY* – que foi qualificado pelo portal especializado de notícias gamers, *IGN*, como uma versão brilhante de *Ico* com zumbis (imagem abaixo).



Imagem do game AMY

CAPA FLASHBACK.....

A RELAÇÃO ENTRE FLASHBACK E A NARRATIVA CYBERPUNK

Surgida no século XIX, a ficção-científica reunia histórias sobre um mundo no qual homens convivem com máquinas, robôs e viagens espaciais. Ideia que deu origem a uma vertente que mistura influências de contos góticos e horror para formar justaposição alegórica de alta tecnologia e decadência da sociedade que foca seu olhar nas relações entre o ser humano e a máquina. Sempre dotado do misto entre medo e admiração, o fascínio por maquinários capazes de mimetizar as ações humanas encontrou na estética cinematográfica o lugar perfeito de manifestação, através de obras como *Metropolis* (1927). Em meados do século XX, ganhou maior notação com obras de autores como Isak Assimov, que escreviam em meio ao contexto tenso de uma corrida espacial e a constante ameaça de ogivas nucleares sobre suas cabeças. Contudo, foi o autor Bruce Be-

thke que, na década de 80, introduziu o termo ao utilizá-lo como título de um conto que publicou na revista de ficção-norte americana *Amazing Stories*. No mesmo ano, o autor William Gibson lançou *Neuromancer* (1984) que conta a história de um hacker e sua paranoia frente às megacorporações que controlam a sociedade. Isto permitiu a este autor capturar a mistura entre ansiedade e fascínio presente na mentalidade do homem que vivia a desintegração da Ordem Mundial (*decadência soviética*) e desenvolvimento de uma sociedade globalizada tecnológica.



Imagens de *Metropolis*, filme alemão de ficção científica produzido em 1927, pelo cineasta austríaco Fritz Lang



CAPA FLASHBACK



Imagens do filme Blade Runner de Ridley Scott (1982)

No cinema este olhar foi fundido com a cultura punk – de músicas selvagens, discursos revoltados e visuais inspirado no sadomasoquismo – associado às inovações de efeitos especiais para construir imagens deste universo. Como foi o caso de Blade Runner (1982), de Ridley Scott, que narra uma história onde uma megacorporação monopolista havia desenvolvido ro-

bôs humanoides, dotados de maior força, agilidade e inteligência que seus criadores. Estas máquinas chamadas “replicantes” se organizam em uma revolta dentro de uma das colônias humanas, situada em outro planeta. Para conter a situação, os humanos criam uma força especial, que tem a função de localizar e eliminar estas anomalias mecânicas.

Este universo é hoje, foco de debates e referências até mesmo dentro do meio acadêmico - para análises filosóficas, sociais e antropológicas da sociedade contemporânea. No final dos anos 80 e 90 a indústria cinematográfica explorou muito este nicho mercadológico, como percebemos numa produção efusiva de filmes como Robocop (1987), Johnny Mnemonic (1995), Hackers (1995), The Cube (1997), etc.

CAPA FLASHBACK

Na indústria dos videogames não foi diferente e podemos citar as criações de jogos como Neuromancer (1988) pela Interplay Productions, assim como Another World (1991), o próprio Flashback (1992), Beneath a Steel Sky (1994) ou mesmo variações adaptadas desta temática, como o famosíssimo Full Throttle (1995).

Todos estes games eram dotados de uma maior complexidade de gameplay e narrativa, pois se voltavam para um público mais velho, que estava acostumado com estas densas leituras. Com uma interatividade mais complexa (*baseada em diálogos textuais ou movimentos que exigiam coordenação motora mais refinada*) estes títulos arrebatavam pessoas dispostas a encarar horas de desafios complexos para desvendar estas histórias de um mundo fantástico e pós-apocalíptico.

Ben é líder de uma gangue de motoqueiros no clássico Full Throttle



CAPA FLASHBACK

O DESENVOLVIMENTO DO JOGO FLASHBACK

Desenvolvido pela equipe da Delphi Software, o jogo foi programado com técnica FMV (*full motion vídeo*) que abre mão de sprites, vetores e modelos tridimensionais para utilizar arquivos pré-gravados e digitalizados em toda a ação do jogo. Sua publicação ficou sob a responsabilidade da britânica U.S. Gold e resultou em uma série de disquetes de 3,5 polegadas para os computadores pessoais AMIGA (da canadense Commodore International) e MS-DOS. Posteriormente foi convertido e relançado para CD-ROM, 3DO, Sega CD e, finalmente, para consoles caseiros.

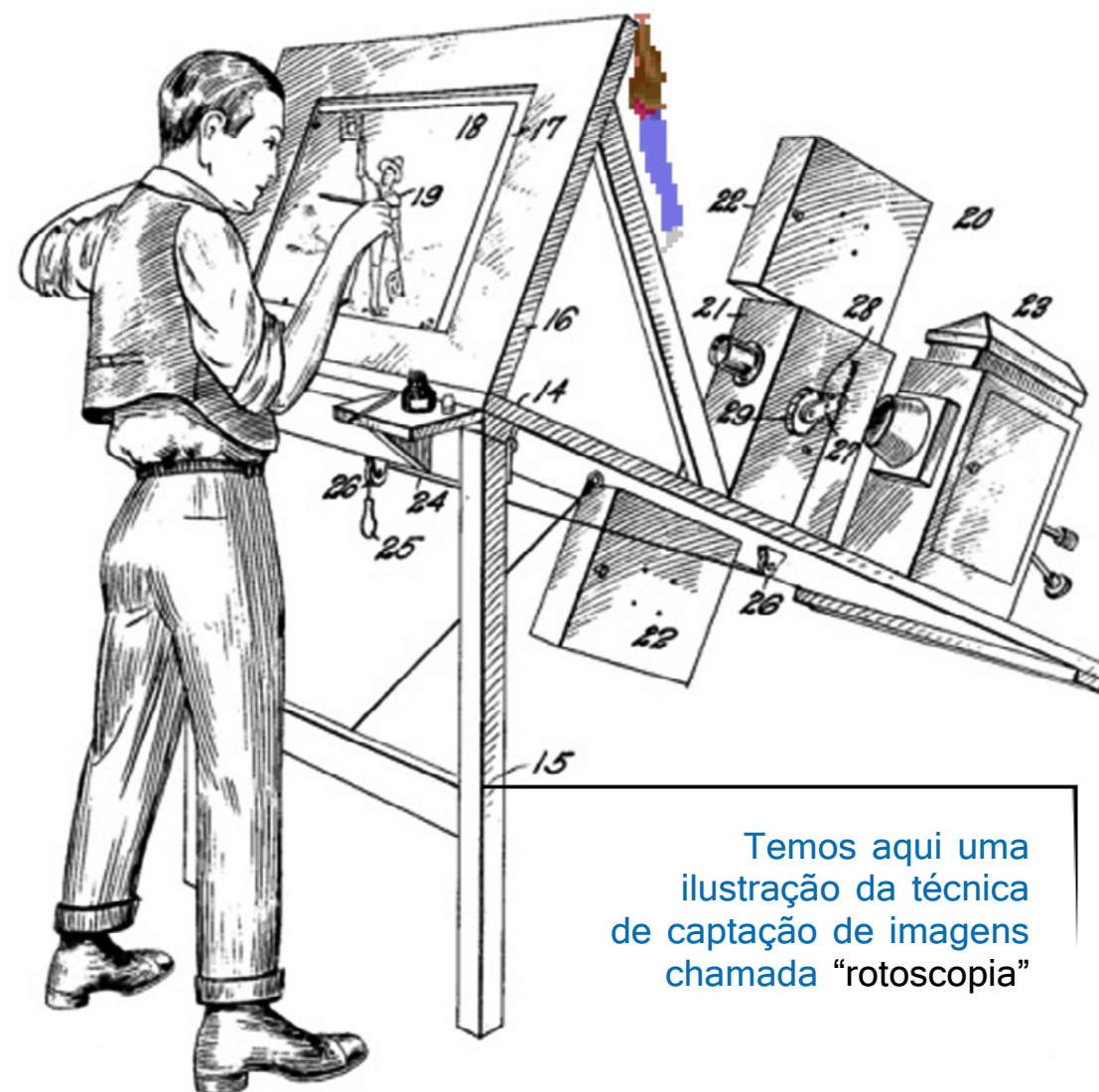
Esta técnica de captação de imagens reais não era nova e se dava através da utilização de um antigo procedimento de animação (*que há muito já era utilizado pela Wall Disney*) chamado como **rotoscopia**. Com objetivo de obter movimentos mais realistas de seus personagens os irmãos

Max e Dave Fleischer elaboraram, em 1915, a engenhosa solução que consiste na projeção de imagens (*pré-filmadas por um ator*) frame a frame sobre uma tela de vidro. Ali, o animador era livre para selecionar e decalcar as imagens que queria.

A FMV foi desenvolvida pelas subsidiárias da Sega (Cinematronics e Astron Belt) para o jogo de arcade

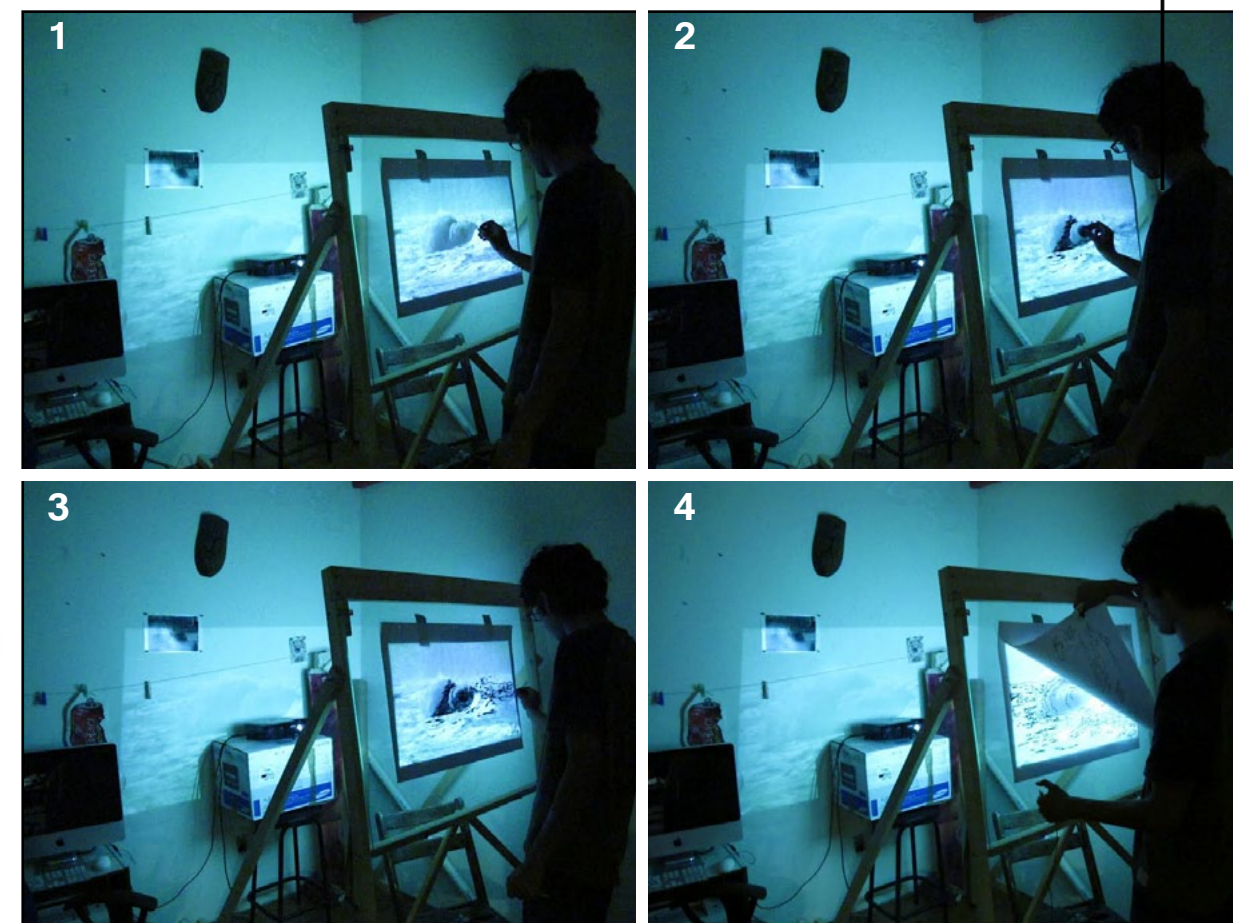
Dragon's Lair (1983) e incluía a utilização de tecnologia de ponta da época para o armazenamento de informações em Laserdisc. As imagens digitalizadas eram então rodadas à velocidade de 24 frames por segundo para oferecer a ilusão de um movimento mais fluido pelo jogo. Tal inovação tornou possível também, que imagens aprimoradas manualmente pudessem vir a compor o fundo es-

tático do cenário nos jogos. Daí em diante, diversas empresas passaram a utilizar esta técnica para a criação de jogos com temas de aventura, simuladores e corrida – fosse com gravações de atores especialmente realizadas para o jogo ou reutilização de cenas de animação e filmes.



Temos aqui uma ilustração da técnica de captação de imagens chamada "rotoscopia"

Imagem sequencial da técnica "rotoscopia"



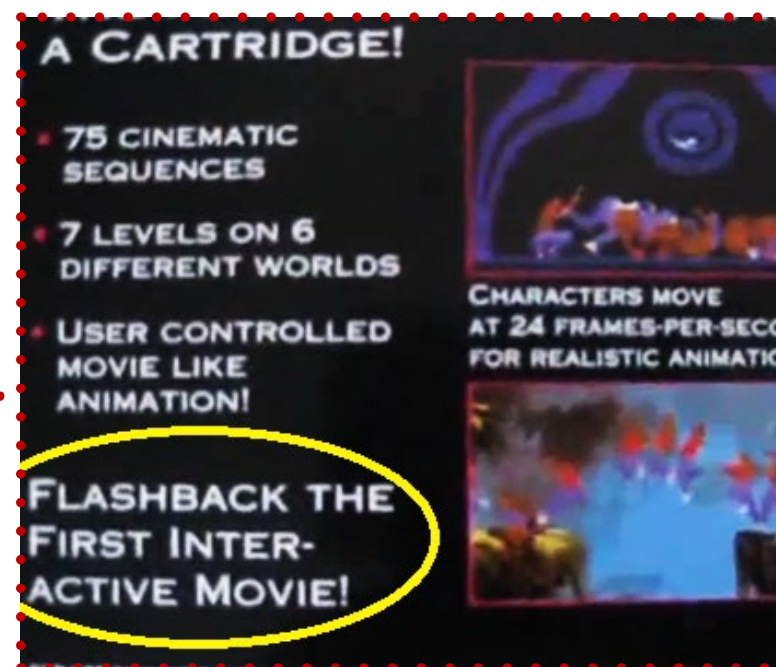
CAPA FLASHBACK

Por este motivo, cabe colocar aqui que Flashback concorre, com Prince of Persia (do mesmo criador de River Raid e Karateka, Jordan Mechner) e Another World (criado também pela Delphine Software, com design de Éric Chahi) ao título de precursor na aplicação da FMV aos jogos de aventura em plataformas. Juntos, estes games deram origem a um estilo de jogo completamente novo, que ficou conheci-

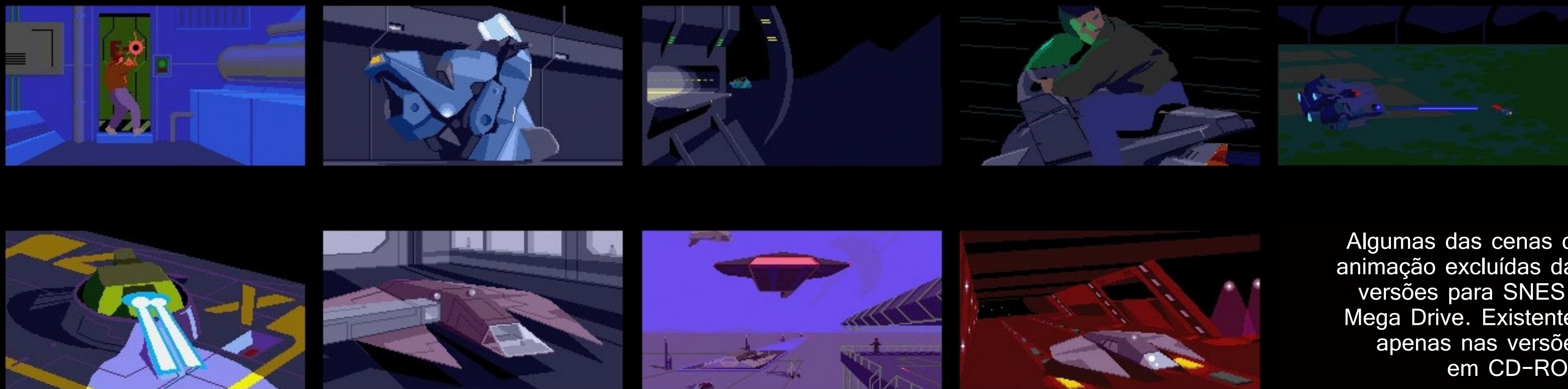
do como cinematic platform game. Um conceito que foi utilizado, de maneira inteligente, pela U.S. Gold na sua campanha publicitária para vendas do jogo - ao imprimir a frase:

“THE FIRST INTERACTIVE MOVIE!”

no verso do cartucho. Além disso, alegavam serem os responsáveis por conseguir lançar “o primeiro jogo de CD-ROM em cartucho”.



Contudo, a adaptação do jogo para os consoles Super Nintendo e Mega Drive (Genesis) resultou em problemas como perda de qualidade gráfica e de som, assim como exclusão de cenas de animações e áreas do jogo. Isto em função da limitação dos cartuchos que não suportavam uma memória para os monstruosos 6Mb do jogo original, na época.



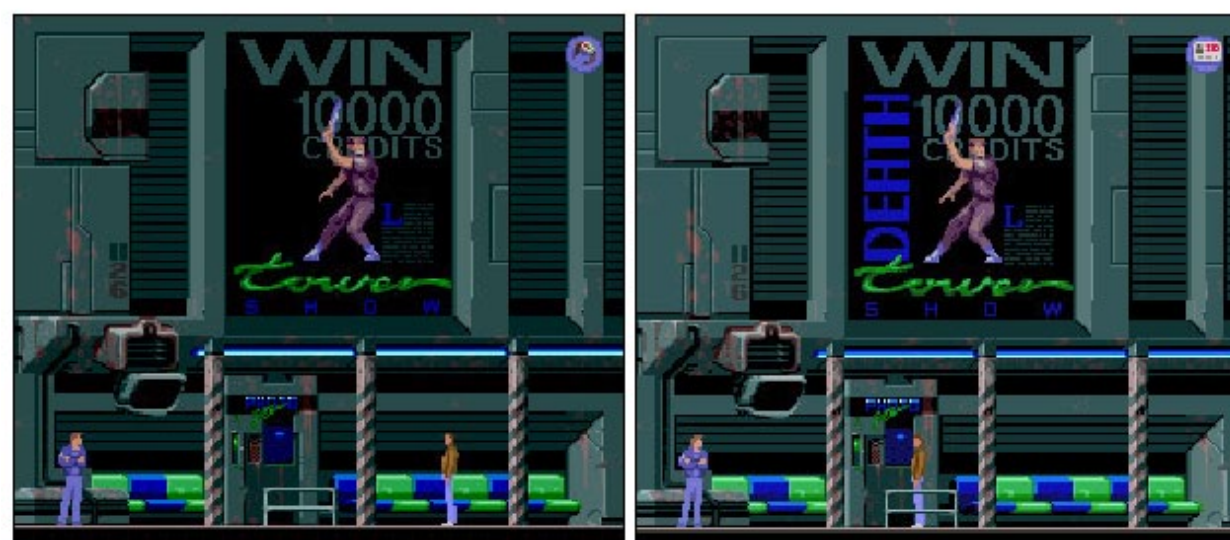
Algumas das cenas de animação excluídas das versões para SNES e Mega Drive. Existentes apenas nas versões em CD-ROM

CAPA FLASHBACK

Fora as dificuldades técnicas, os EUA e Japão exigiram mudanças da ordem de conteúdo para que o jogo pudesse ser vendido com uma censura adequada a crianças e adolescentes. Por este motivo, o bar que fica na cidade de New Washington foi transformado em um café e a fase “Death Tower Show” foi reescrita como “Cyber Tower Show”.

Versão do SNES (esquerda) e a versão em CD-ROM (direita) Encontrou as diferenças?

Entretanto, não foram só decepções que ocorreram com as adaptações do jogo. Uma versão posterior para Sega CD apresenta (sem afetar o *gameplay*) gráficos tridimensionais realísticos nos CG’s, com diálogos falados. Os 8 canais estéreos permitiam a elaboração de músicas e sons superiores ao original. Outra coisa boa foi a criação de uma ótima trilha sonora em dois CDs que reúne músicas tocadas por Jimi Hendrix, Rolling Stones, Steppenwolf entre outras.



O cartucho original foi lançado para Super Nintendo em 1993, acompanhado por um kit que incluía: propaganda/formulário de inscrição para assinatura do Super Power Club; certificado da Nintendo; cartão de formulário para pesquisa com consumidor (que dava ao jogador o direito de receber um livro de 150 páginas, com histórias e dicas sobre o jogo); um pôster do jogo com arte feita pela Marvel (e propaganda de jogos no verso); um pequeno manual ilustrado e colorido especialmente pela Marvel Comics, com a primeira edição das aventuras do personagem Conrad.



CAPA FLASHBACK

A NARRATIVA DO JOGO

Flashback é um termo que também pode ser definido como analepse e constitui parte integrante da literatura e teatro desde a antiguidade. Muitos autores costumam realizar uma mudança temporal para frente (*flashforward*) ou para trás (*flashback*) com objetivo de esclarecer suas ideias e prender a atenção de seus leitores e espectadores. Este tipo de “salto cronológico” pode ser encontrado em diversas obras como “Os Lusíadas” (de Camões) e a obra “Viagens em minha terra” (de Almeida Garret), que faz parte da lista de livros do vestibular.

No cinema o primeiro registro do uso desta forma de narrativa remonta ao filme *Intolerance* (1916), roteirizado por D. W. Griffith – que é também tido como o inaugurador da indústria do cinema norte-americano, com a obra de 1915, *The Birth of a Nation*.

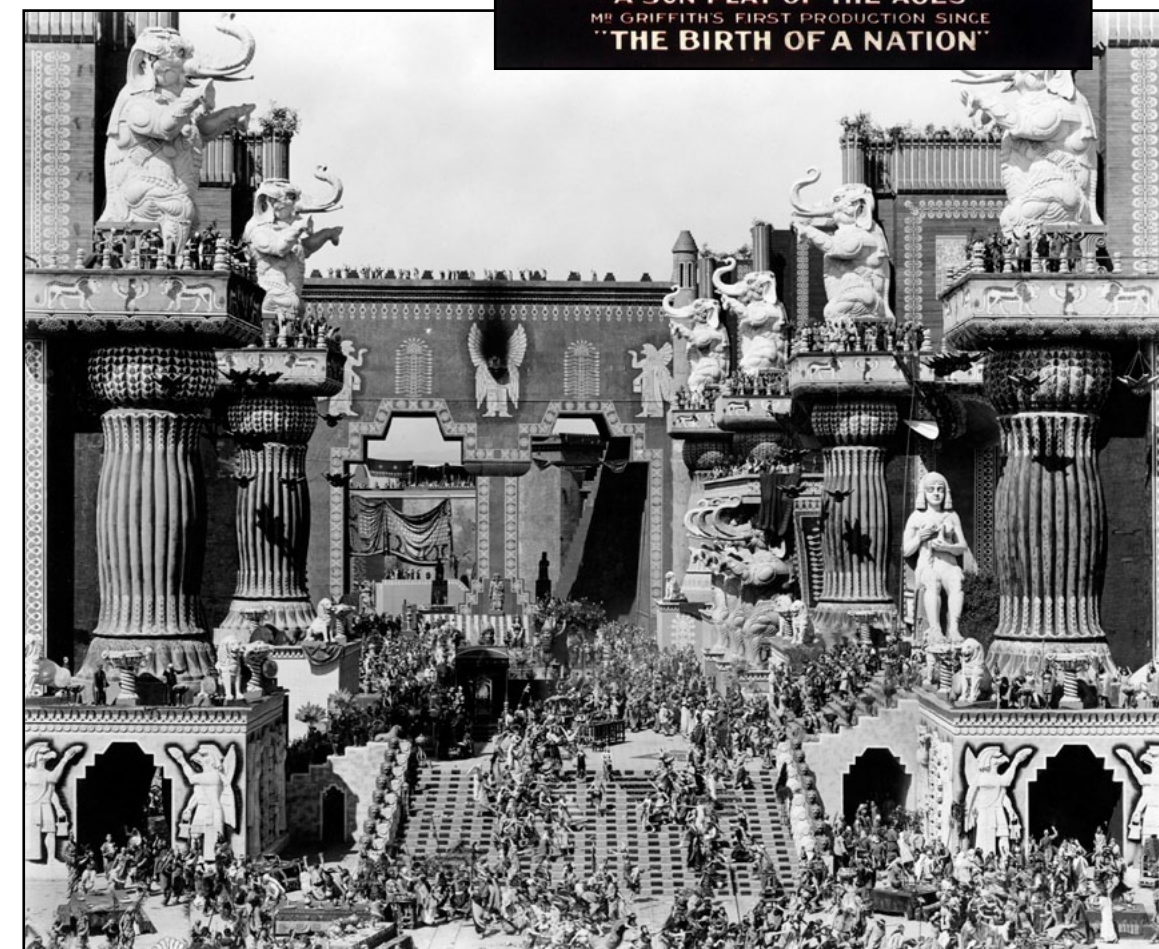
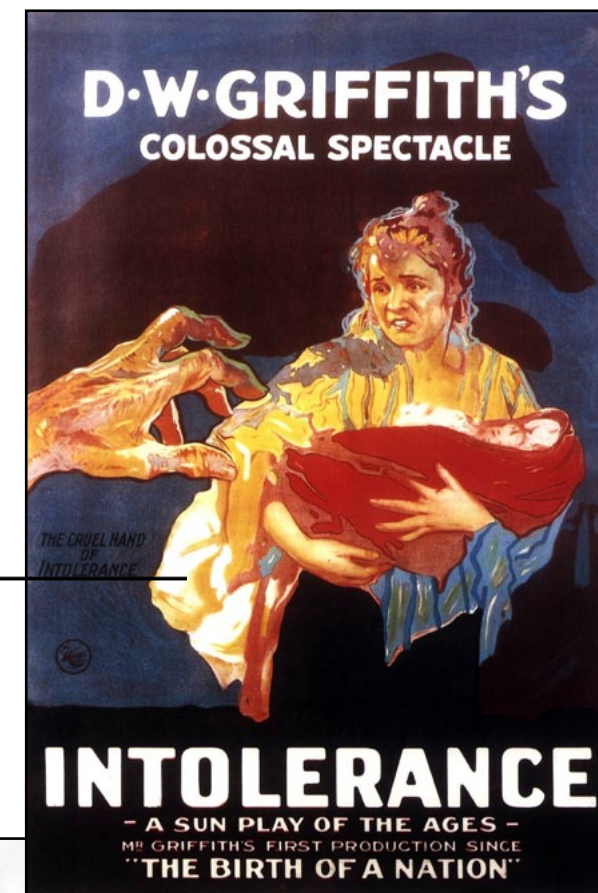
Neste sentido, a descrição dos eventos em Flashback tem toda sua narrativa baseada neste conceito. Apresenta a história de Conrad B. Hart, um investigador que descobre a presença de grupos alienígenas infiltrados como governantes da sociedade, com o plano de destruir o planeta Terra.

Contado assim, o resumo da história pode, inicialmente, sugerir algo simples e sem grandes aspectos que o tornem interessante, mas termina por conduzir seus jogadores em um universo fantástico, que cobra o esforço interpretativo lógico para montar um “quebra-cabeça” de imagens e textos.



Dica de ótimos livros para sua leitura

Interessante filme para os amantes do cinema. Fica a dica!

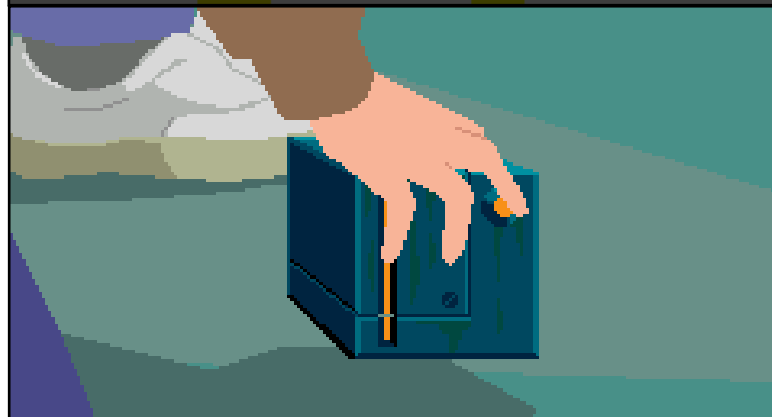


CAPA FLASHBACK

No momento em que o protagonista “acorda” sem nenhuma memória, em meio a um planeta hostil - que mistura uma natureza tropical hostil e elementos tecnológicos – o jogador não recebe nenhum tipo de explicação, além da animação que introduz o jogo. Por isso, se vê forçado a explorar o lugar até encontrar um cubo holográfico, que revela uma mensagem deixada por si mesmo, ordenando ao jogador retornar para o planeta Terra, sob a promessa de esclarecimentos futuros.



Em Flashback, podemos perceber isso não só pelas fases, mas também, porque esta progressão se dá nas cenas que se desenrolam para criar uma perspectiva fragmentada da sua narrativa, que tem flashbacks de seu passado



Hi Conrad, You must be wondering how you recorded this message without remembering it.

CAPA FLASHBACK.....



As animações trazem um clima instigante ao jogador durante a procura de Conrad por respostas no game



Sem saber o que espera, o jogador precisa transpor fossos profundos, mutantes truculentos, dispositivos assassinos ativados por sensor e lixos tóxicos que gotejam de velhos encanamentos arrebatados para retornar ao seu mundo. Assim, à medida que atinge pontos específicos, descobre pequenos objetivos que o levam até pedaços da história - objetos, pessoas e diários.

Nesta ordem, o jogo se desenrola até o momento em que o protagonista encontra o NPC Ian no planeta Terra, o qual afirma ser amigo de Conrad e estar à sua espera. Neste instante, uma animação mais longa é apresentada para explicar a descoberta do protagonista e seu esforço em deixar uma gravação um pouco antes de ser sequestrado e ter sua memória apagada pelos raptoreiros.

CAPA FLASHBACK

Aí podemos ver o potencial absolutamente genial dos criadores, pois tudo isto reforça e aprofunda o conceito inserido no próprio nome do jogo, ao mesmo tempo em que anima o jogador a querer descobrir de qualquer maneira qual será o desfecho desta situação. Instante em que toda a frustração e tensão criadas durante trajeto são desfeitas por um sentimento de vitória e regozijo, no qual o jogador sente como se tivesse lutado por merecer melhores explicações sobre tudo que aconteceu!

Apenas após este momento, o game adquire um ritmo no qual o jogador deverá realizar diversas tarefas para conseguir chegar ao covil destes extraterrestre e, finalmente, poder destruir todo este tenebroso projeto. Mas para isso, precisa lidar com um mundo corrupto e tomado pelo desprezo pela vida. Policiais e burocratas determinados a eliminar qualquer tipo de obstáculo que se interponha aos seus perversos propósitos. E, para salvar o mundo,

Conrad deverá conseguir trabalho e reunir créditos para obter documentos falsos, assim como, arriscar sua vida em jogo mortal contra andróides e maquinários num ambiente cercado por câmeras televisivas.

Algo que, uma vez mais, revela a grande criatividade desta pequena equipe amplia a intensidade visual do jogo à medida que este se desenrola. Como podemos notar, em vista dos cenários (que ficam cada vez mais complexos e desafiadores), nas composições gráficas das telas (que adquirem inserções de pontos de fuga, cores e formas) e na intensidade narrativa da própria história, cujo personagem é traído e enganado durante seus caminhos.

O jogo apresenta, de forma velada, a perspectiva irônica de seus criadores sobre empecilhos de um sistema burocrático. No centro administrativo o atendente "A" te manda pra "C", que te manda pra "B"



A PERSPECTIVA CINEMATOGRAFICA APLICADA AO JOGO

O largo uso de closes, planos laterais e planos perpendiculares denuncia a forte influência da visão cinematográfica utilizada pela equipe, de forma sábia, com fim de solucionar as dificuldades de criar animações satisfatórias, por meio da tecnologia de que dispunham, na época. Como exemplo disso, convidamos o leitor a analisar a sequência em que Conrad é apresentado sob a mira de um franco atirador. Observe a imagem ao lado [1]. Será que é isto mesmo que vemos nesta cena?

Veja bem. O que vemos, na verdade, é uma composição de linhas e formas geométricas preenchidas por cores sólidas que apresenta, em primeiro plano (*foreground*), uma superfície central - que abarca a justaposição de formas triangulares e linhas circulares de diferentes saturações da cor marrom e um círculo rosa. Já o segundo plano (*midground*) apre-



senta duas retas perpendiculares em relação à linha do horizonte. Por fim, o plano de fundo (*background*) é completamente tomado pela cor azul e sólida, que varia apenas em suas tonalidades. Neste espaço, as duas linhas centrais - mais escuras - dividem a cena em dois hemisférios, enquanto a variação tonal revela dois retângulos (*de saturação intermediária*) contrapostos a linhas diagonais mais claras, as quais se ligam,

por sua vez, a um círculo de mesmo tom. Esta complexidade de formas e cores sugere a ilusão de profundidade e faz com que nós interpretemos uma imagem reconhecível por associações com nossa vida cotidiana. Por consequência, somos levados a concluir que o personagem se encontra dentro de uma grande sala, iluminada pela luz noturna que atravessa a janela, com suas costas sob a mira de seu algoz.



Uma vez mais, o close da câmera é desenvolvido para conferir maior impacto emocional ao jogador



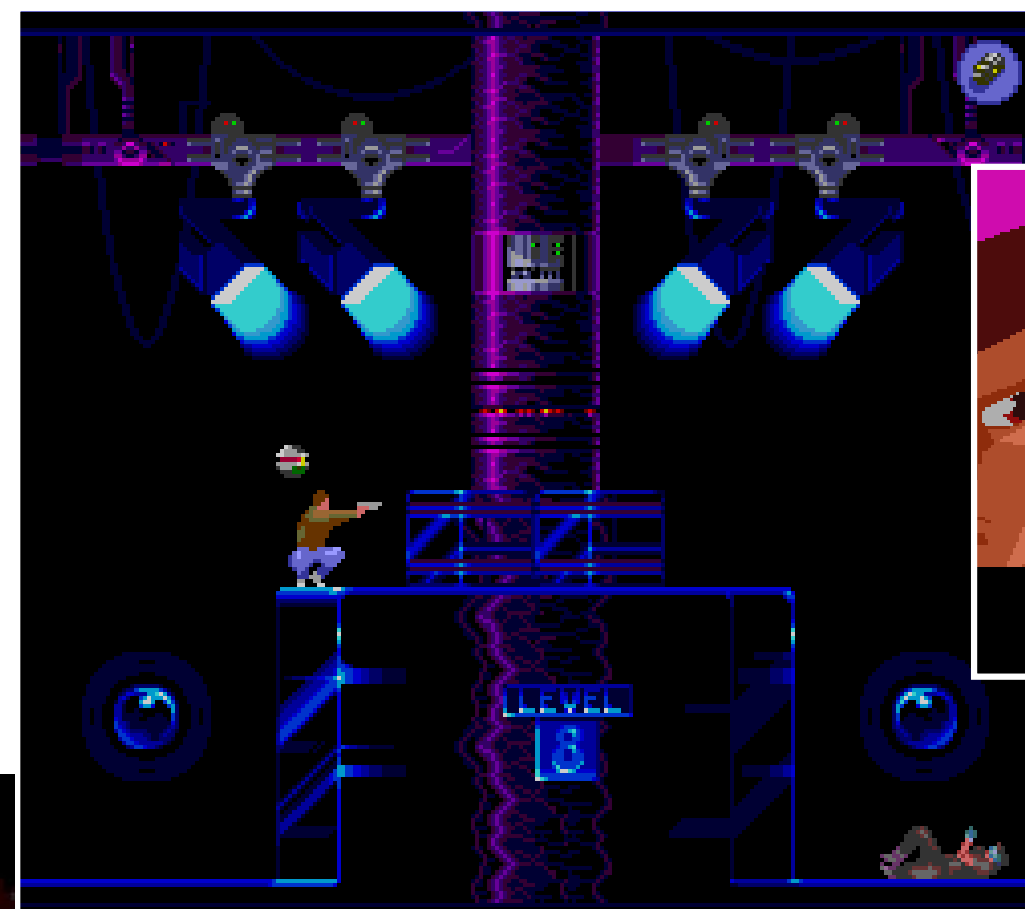
Notem que a imagem gera a ilusão de um close em plano perpendicular, no qual a câmera filma o rosto do personagem através das grades do ar condicionado

CAPA FLASHBACK.....

O GAMEPLAY

Para entender este jogo, a primeira coisa que devemos entender é que todo game tem uma curva de aprendizado, ou seja, um tempo que o jogador leva até se sentir à vontade com os comandos que envolvem a interação do personagem com o cenário. Neste sentido, se a interface do jogo for facilmente associável

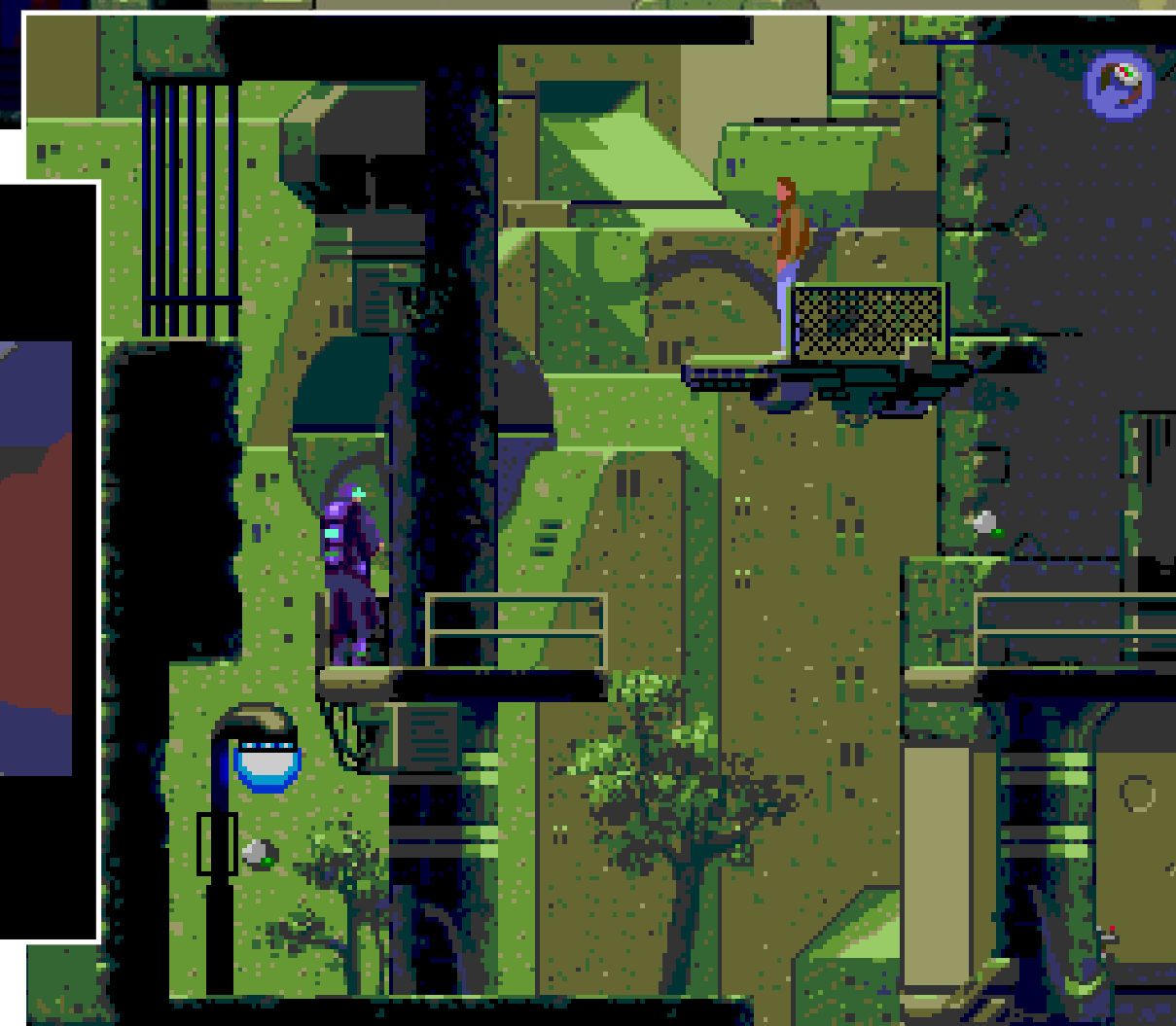
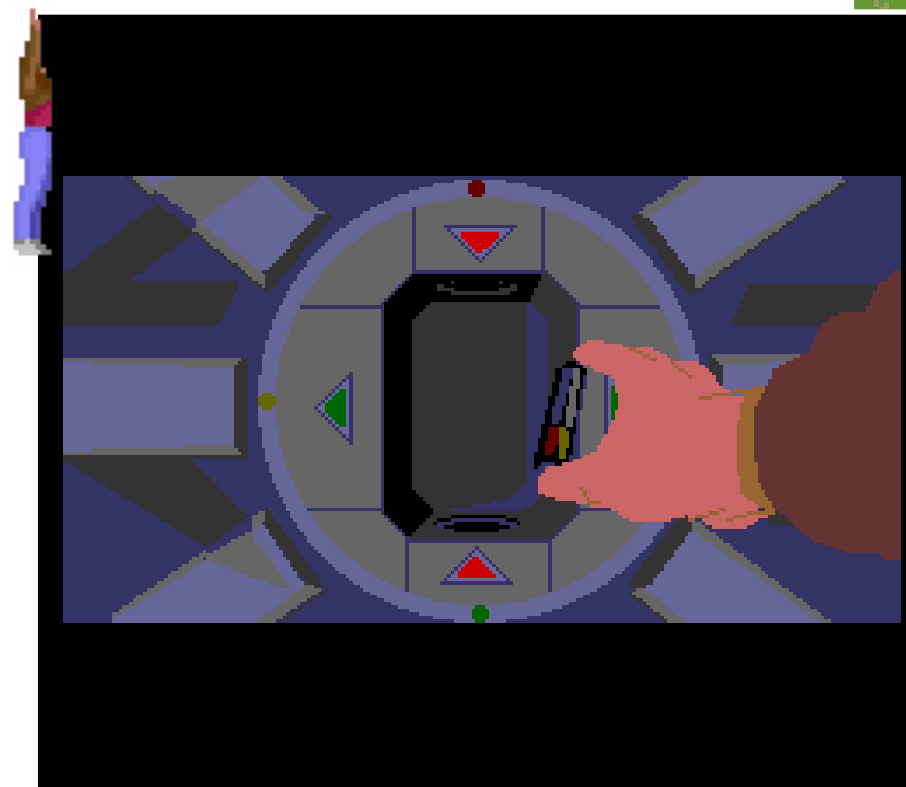
com objetos que manipulados no dia-a-dia, será possível que o jogador estabeleça um “mapeamento natural” dos comandos e desenvolva uma curva de aprendizado íngreme. Este tipo de interação é muito presente, principalmente, em jogos que ficam em exposição, já que o indivíduo não tem muito tempo para se familiarizar com o jogo - além de evitar o risco de entediar o jogador.



CAPA FLASHBACK



O caso de Flashback é justamente o oposto, pois não é um jogo onde o jogador simplesmente sai correndo, atirando para todos os lados. Sua curva “suave” exige paciência e atenção constante do jogador, que precisa desenvolver uma coordenação motora mais requintada. Seu grafismo demanda atenção cuidadosa para realizar movimentos específicos e transpor os obstáculos do percurso, sem cair nas diversas armadilhas dos trajetos. Algo que, para gamers desavisados ou inexperientes pode ficar cansativo e levá-los a abandonar este fabuloso jogo, após falhar várias vezes. Nestas horas, não percam o ânimo! O jogo apresenta save-points e locais de recarga para o campo de força que foram estrategicamente colocados para ajudar.

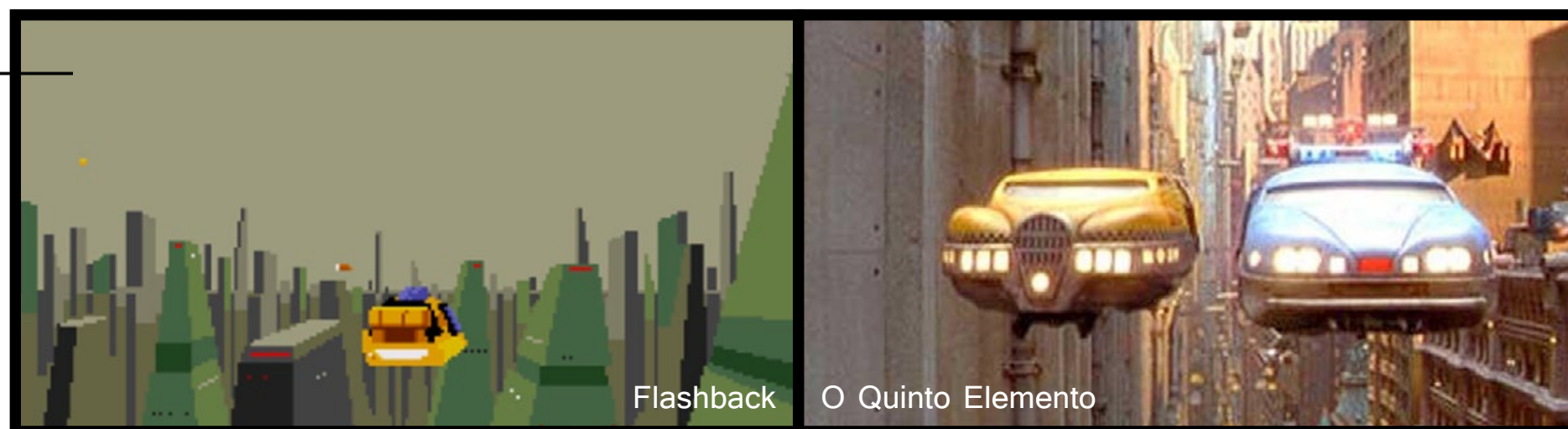


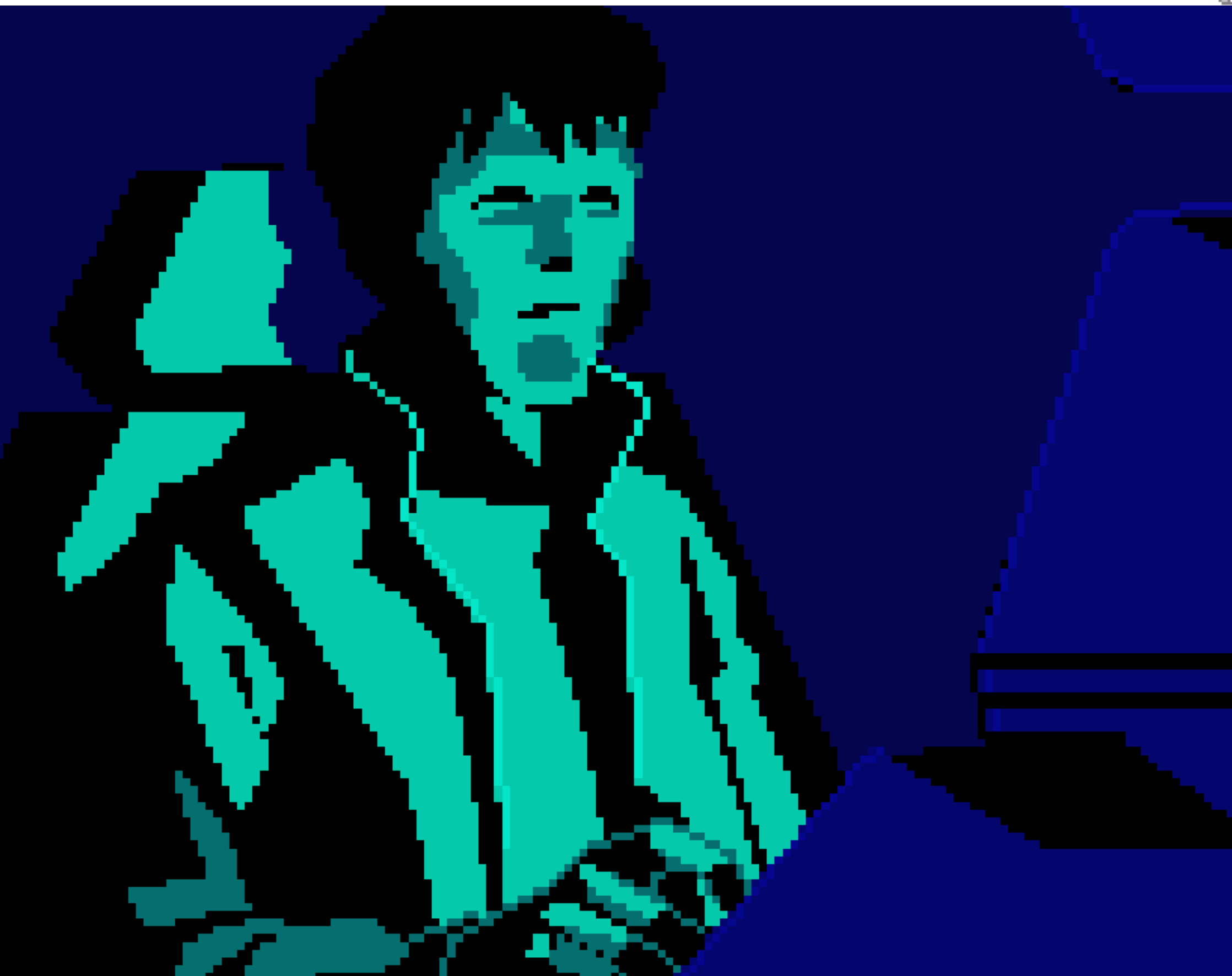
CAPA FLASHBACK

Flashback é um jogo de ação/aventura com movimentos cinematográficos, interface gráfica de visual realista e telas estáticas. A movimentação das telas é descontínua e, por este motivo, permite ao jogador avançar e retroceder telas conforme queira. Os textos são meramente ilustrativos ou indicativos de uma ação a ser tomada pelo jogador, sem que exijam respostas escritas para a continuidade da campanha.

Sua interface gráfica tem uma interatividade simples perfeitamente coerente e previsível, com breves movimentos repetitivos de NPCs e objetos estáticos que atraem a atenção do jogador pelo som. Contudo, pode apresentar alguns bugs que, umas vezes auxiliam nos desafios – como pontos “cegos” de NPCs, outras levam o jogador a querer “arrancar os cabelos” – como é o caso de inimigos que ficam travados na beirada de plataformas.

Será que o designer de “O Quinto Elemento” sofreu influência deste jogo? Isso não posso afirmar





CONCLUSÃO

De acordo com tudo que colocamos até aqui, é possível concluir que Flashback foi um jogo extremamente inovador ao associar a estética e narrativa cyberpunk com a perspectiva cinematográfica, criando um full motion vídeo capaz de surpreender toda a indústria dos videogames. Uma obra de arte que envolveu a reunião de talentos transdisciplinares, capazes de reunir um roteiro interessante e bem encadeado, artes gráficas elaboradas e jogabilidade inteligente num só ambiente. É um game dotado de forte intensidade visual, no qual todos estes artifícios de virtualidade se agregam para favorecer um sentimento intenso de imersão.

Um jogo que exige esforço e dedicação para entregar seu conteúdo de um mundo onde o fantástico cyberpunk ganha lugar de destaque.



Seus personagens de games,
filmes e animes...

Todos reunidos em um
só site especializado.

Criado especialmente
para você.

www.plgcoleccionaveis.com.br



coleccionáveis



ESPECIAL

32X

O FIASCO...

*Qual foi
a lição
deixada?*

POR JULIAN CAMARGO



CREDITO QUE
a maioria dos
leitores já ouvi-
ram falar do 32x,
o acessório do
Mega Drive que

prometia revolucionar os videogames com gráficos poligonais, som super realista e jogos incríveis. Os que não ouviram, sigam comigo nessa matéria!



ESPECIAL 32X

Vou tentar contar aqui porque o 32x não foi nada daquilo que a Sega alardeou durante seu lançamento e que lições podem ser tiradas com esse 'epic fail' de uma das maiores empresas de videogame do mundo.

O ano era 1994 e o Mega Drive seguia muito bem no mundo dos consoles de 16 bits, apesar de ser passado pra trás pelo rival SNES, que estava com jogos como Donkey Kong Country e Yoshi's Island. Outro ponto interessante era que os novos consoles da Nintendo, Sony e da própria Sega estavam chegando para iniciar a era dos 32 bits. A Sega então foi na onda dos chips especiais em cartuchos, portando o arcade Virtua Racing para o Mega.



Esse garoto que observa o 32X junto com o Mega Drive é de uma propaganda da SEGA americana, onde há uma frase que diz assim: "Mamãe, o que essas duas máquinas da SEGA fazem?"

Bem... Acho que as interrogações na cabeça do garoto já queriam dizer outra coisa:

"Será que isso dá certo?"

Ilustração que mostrava o encaixe do 32X na parte superior do Mega Drive



O jogo foi bem recebido pela crítica e chegou a ser escolhido como o melhor jogo da era 16 bit, pelo ponto de vista técnico, mas foi um fracasso comercial pelo altíssimo preço de venda do jogo, que era de 100

dólares, enquanto jogos normais ficavam em torno de 35-40 dólares. Com esse fracasso, a Sega decidiu então lançar um novo console antes da chegada de seu Sega Saturn no mercado.

ESPECIAL 32X

O novo console se chamaria Sega Júpiter, desenvolvido pela Sega do Japão, que seria um substituto do Mega Drive, com uma paleta de cores melhorada e outras “perfumarias” técnicas, com um preço inferior ao do vindouro Sega Saturn. Acontece que os executivos da Sega of America simplesmente detestaram o conceito e barraram o projeto com o argumento de que se fosse para apenas melhorar alguns aspectos do Mega Drive, que fosse construído um “add on”, e não um novo console. Aí nasceu o conceito do 32x que conhecemos hoje.

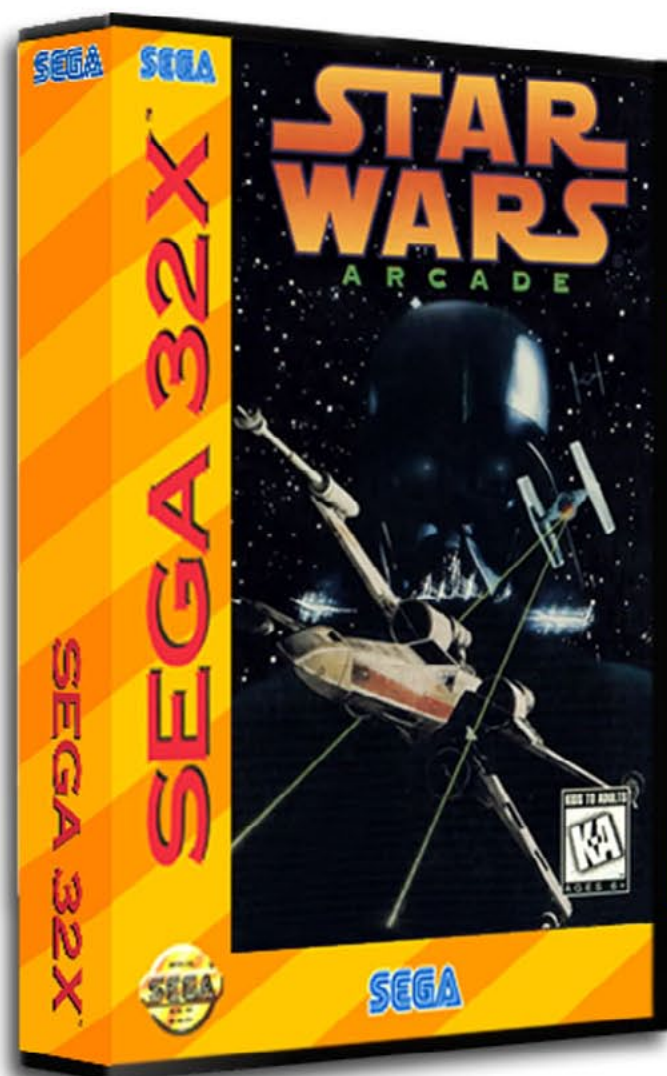
Agora vem o tiro no pé: Por que lançar mais um periférico do Mega Drive (que já tinha o Sega CD) com o console de 32 bits já anunciado com data de lançamento para dali a seis meses? De cara o 32x foi considerado como uma alternativa de baixo custo para jogadores com baixo poder aquisitivo poder entrar na era 32 bits (como o nome sugere o 32x é considerado da era 32 bits). Qual desenvolvedora third party com o

mínimo de compreensão da indústria entraria numa roubada dessas? Desenvolver para um “add on” que havia nascido com os dias contados?

Bem, este detalhe que não passou despercebido pelas desenvolvedoras e pela imprensa especializada, passou despercebido pela Sega e o 32x foi lançado em novembro de

1994, em tempo para as vendas de fim de ano, onde a Sega teve uma demanda alta pelo produto (1 milhão de unidades), conseguindo suprir somente 600 mil. Legal, “add on” lançado, todo o alvoroço em torno dessa “revolução” no Mega Drive, mas vamos ao que interessa que são os jogos. Aí, meu amigo, a coisa foi ladeira abaixo de vez... Em

sua curta vida, o 32x teve apenas 40 jogos lançados. Pouquíssimos jogos originais, a maioria deles eram ports de jogos do Mega Drive, como After Burner, por exemplo. O jogo melhor avaliado foi o Star Wars Arcade, que de acordo com a crítica especializada, conseguiu capturar bem o universo Star Wars com bons gráficos e trilha sonora.



Star Wars Arcade do 32X foi bem elogiado, mesmo assim, não ajudou a tirar o 32X da má situação que se encontrava



Imagens do game Star Wars Arcade do 32X

ESTA PÁGINA ESTÁ TOTALMENTE DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO DO MUNDO ANIMAL (OU SEJA, NENHUMA).



Na propaganda brasileira do 32x há um trecho enigmático: “Melhor que X-Salada...” (???) Não sei, pode ser mais “divertido”, mas que deu uma grande indigestão na SEGA, isso deu

Chega um dia na vida de um videogame que ele precisa se **transformar** em arcade.

Melhor que X-salada, mais emocionante que visão raio X: **MEGA 32 X.** Acessório que deixa o Mega Drive e o Sega CD com poder de 32 bits. Maior definição de telas. Sistema 40 vezes mais veloz. 32.768 cores diferentes. É o seu videogame virando arcade. Caiu a ficha?



Outros jogos foram muito criticados, como a versão do clássico Doom, que sofreu com jogabilidade imprecisa, gráficos pobres, além de rodar em uma “janela” (tela reduzida). No geral, os jogos utilizaram pouca coisa da capacidade de processamento do periférico (que convenhamos, já não era essas coisas), culminando em jogos de pouca expressão, em um sistema natimorto. Enfim, o 32x foi um fracasso tanto comercialmente quanto tecnicamente.

A Sega errou em tentar dar sobrevida a um sistema já defasado logo após ter anunciado seu novo console, o que fez com que desenvolvedores deixassem de dar suporte ao console e dividiu o público da Sega: alguns compraram os 32x, outros compraram o Sega Saturn. Outro erro crucial foi a pressa com que tudo em relação ao projeto foi feito. Campanhas de marketing e jogos feitos às pressas, mal acabados e porcos.

Com tudo isso, que lições podemos tirar? Diria que: “A pressa é inimiga da perfeição”, “Não morda mais do que pode mastigar”, “Visão e planejamento devem andar juntos” e “Não dê tiro no seu pé”. Devo dizer que admiro a Sega pela sua inventividade e coragem. Essas lições servem para tudo, desde videogames até a vida.

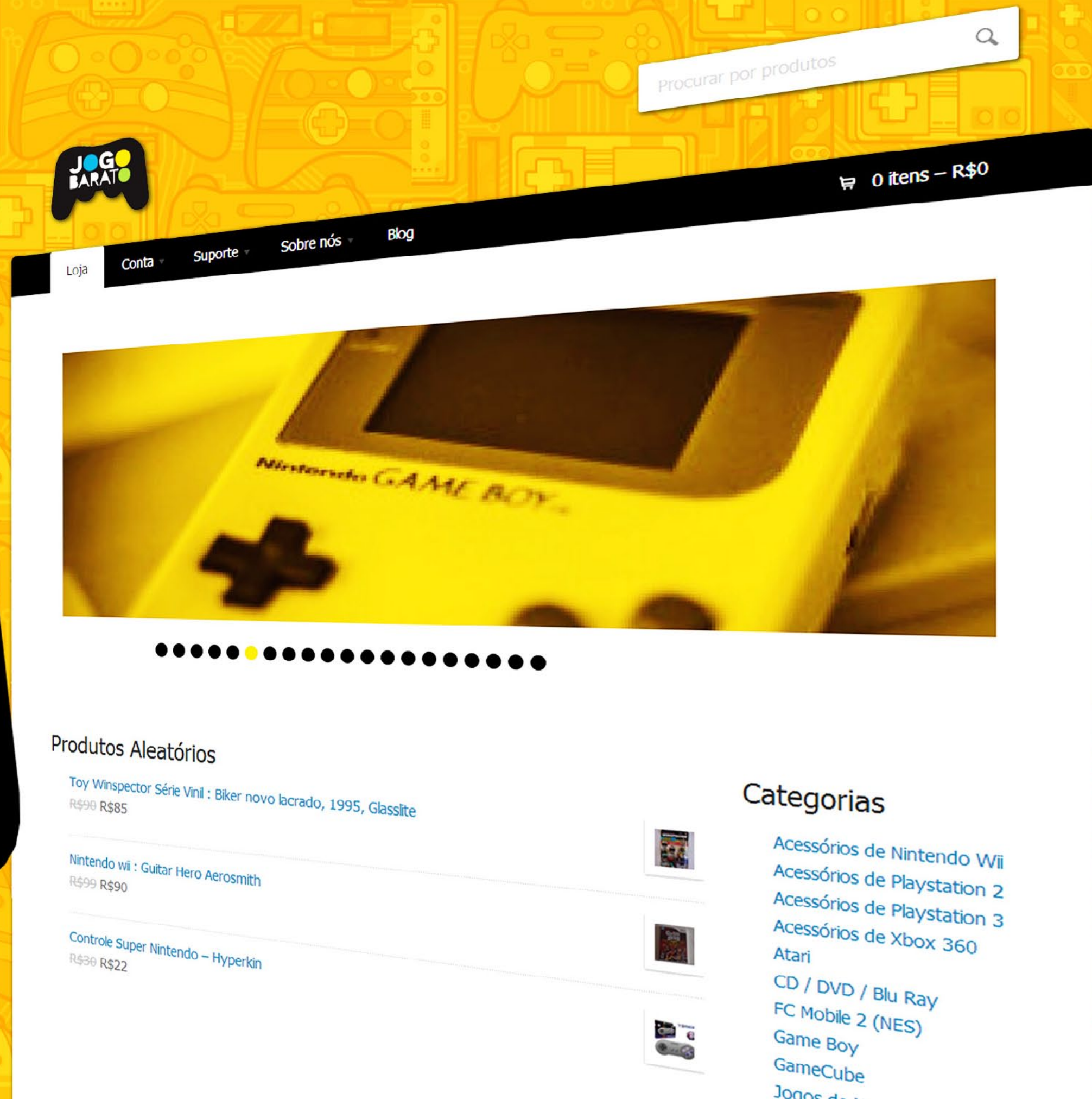
Será que a SEGA aprendeu a lição?



Quer jogos
com preços
compatíveis
e justos?



Acesse!





SÊNIOR **ICON**

**HIDEO
KOJIMA**

A MENTE BRILHANTE DE METAL GEAR

— POR LUCAS OLIVEIRA —

SÊNIORICONHIDEOKOJIMA



IDEO KOJIMA É uma das maiores mentes do mundo dos games, criador de várias séries de sucesso, como Metal Gear, Snatcher, Boktai, Zone of the Enders, Policenauts. Seus jogos são únicos, com histórias complexas e temas profundos, ele é reconhecido inclusive fora do mundo dos games. Atual vice-presidente da Konami Digital Entertainment e diretor da Kojima Productions é considerado um dos mais inovadores e influentes diretores e escritores dos games.

Nascido em Tokyo, Japão, em 1963, Kojima já lidava desde cedo com a morte e era uma criança que se cuidava sozinha, ficando muitas vezes sozinho em casa. Até hoje ele é afetado por essa sensação de solidão, toda vez que ele viaja e fica em um hotel, a primeira coisa que faz ao entrar no quarto é ligar a TV, só para não se sentir solitário.

Inicialmente ele queria ser um autor ou desenhista, mas foi logo desencorajado pela sociedade em sua volta, que favorecia pessoas com empregos seguros e bem remunerados, exemplo disso era seu tio, um artista que vivia com problemas financeiros. Kojima escrevia histórias e mandava para as revistas japonesas, mas elas eram sempre recusadas. As editoras queriam histórias pequenas, de 100 páginas, e suas histórias eram grandes, chegavam a 400 páginas. Decidiu mudar de foco e começou a gravar filmes com seu amigo.



Hideo Kojima

Quando criança assistia a muitos filmes com seus pais. Na universidade, em seu tempo livre estava sempre jogando vídeo games, principalmente o Famicom. No quarto ano do curso, surpreendeu seus amigos e professores ao dizer que gostaria de entrar para a indústria de jogos, apesar de inicialmente querer ser um diretor de filmes. Ele acreditava que a indústria de jogos seria mais satisfatória. Suas maiores inspirações foram “*Super Mario Bros.*” de Shigeru Miyamoto e “*The Portopia Serial Murder Case*” de Yuji Horii.

Yuji Horii, fonte de inspiração com seu trabalho em *The Portopia Serial Murder Case*



Shigeru Miyamoto inspirou Kojima com seu clássico *Super Mario Bros.*



SÊNIORICONHIDEOKOJIMA

Apesar da força de vontade de Kojima, não foi tão fácil assim entrar para a indústria. Suas ideias foram recusadas várias vezes, mas ele não desistiu, foi aceito em 1986 como planejador e designer para o setor do MSX da Konami. Inicialmente ele se sentiu desapontado com sua posição, queria na verdade trabalhar no NES e em jogos de Arcade. Acha-va a paleta de cores do MSX muito limitada. Suas ideias de jogos eram muitas vezes ignoradas, e por causa de sua falta de experiência com programação, era muito cobrado pelos seus colegas de trabalho. Alguns até perguntavam se ele seria capaz de criar um jogo enquanto estava vivo. Chegou a considerar deixar a Konami, mas não desistiu e continuou.

O INÍCIO DE CARREIRA NO MSX

O primeiro jogo que trabalhou foi Penguin Adventure, continuação de Antarctic Adventure, como diretor

assistente. O primeiro jogo desenvolvido por ele foi Lost World, um jogo de plataforma para MSX em 1986, no entanto, o jogo foi rejeitado por seus superiores.

Ele então foi chamado para assumir um novo projeto por um dos seus superiores. Por causa das limitações do hardware do MSX, o combate do jogo não ficaria como o desejado. Inspirado por *The Great Escape (Fugindo do Inferno, título brasileiro)*, Kojima mudou o foco da jogabilidade, ao invés de lutar contra os inimigos, o objetivo era evitar o combate o máximo possível.

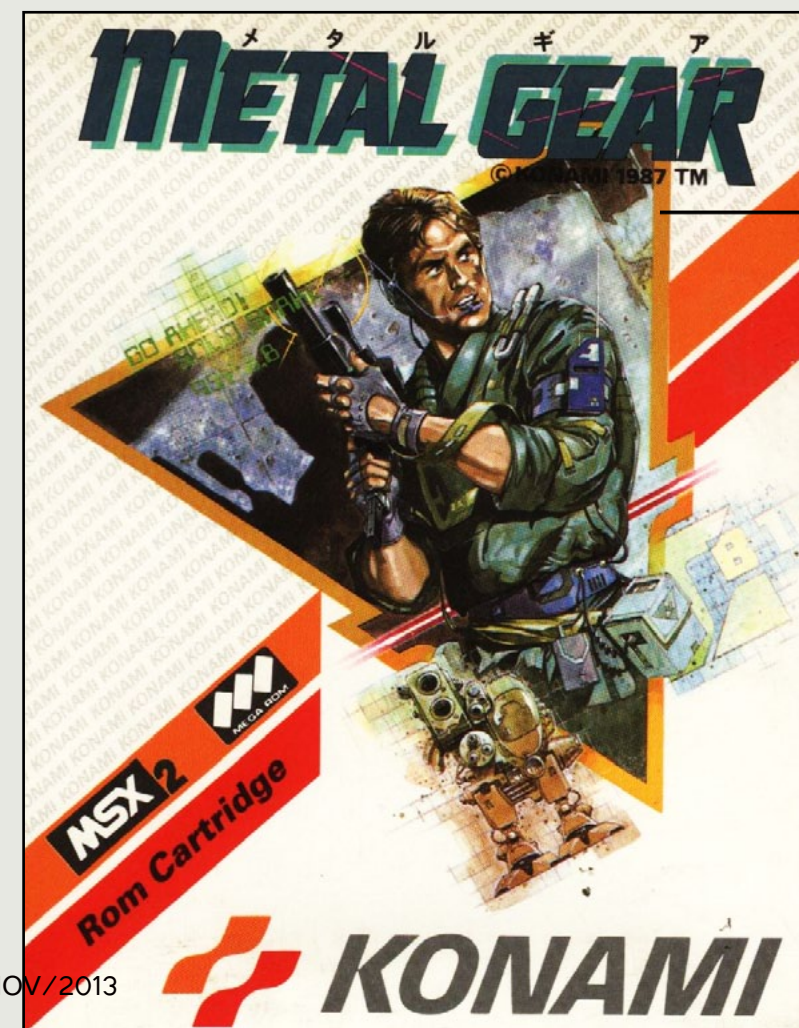
Assim nascia Metal Gear, um dos primeiros jogos de espionagem e uma das maiores séries de todos os tempos. Lançado para o MSX2 em 1987 no Japão e algumas partes da Europa, o jogo foi portado também para o NES, mas Kojima não teve envolvimento nesse port e até criticou as mudanças que foram feitas nessa versão.



O início de Kojima pode ter sido com o inocente game Penguin Adventure do MSX, mas...



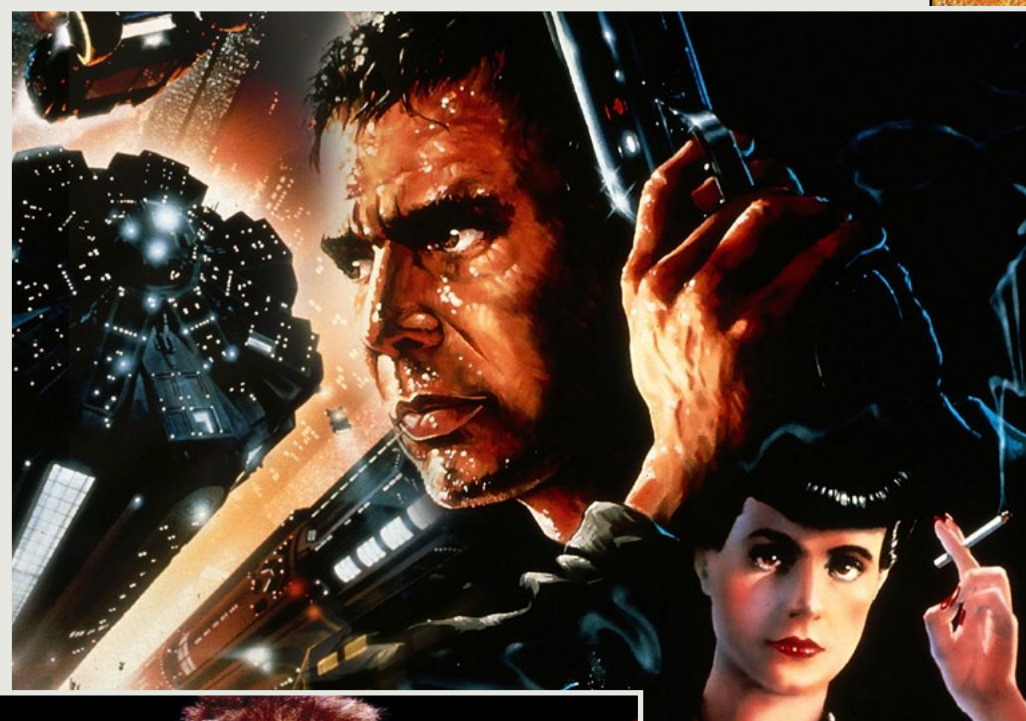
... foi a série Metal Gear que mudou sua vida e sua carreira alavancou, tornando Kojima um ícone gamer!



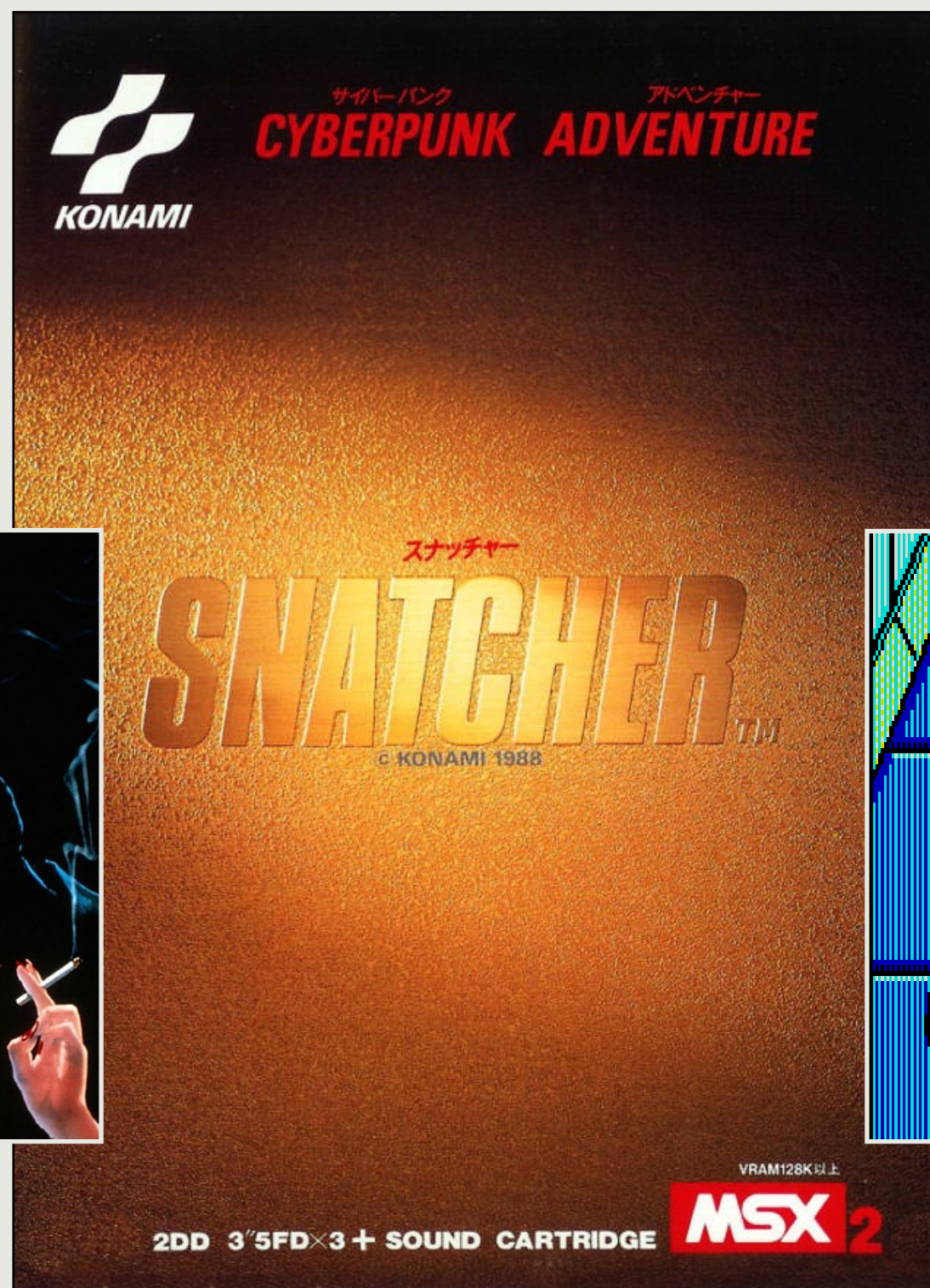
SÊNIOR KON HIDEO KOJIMA

Seu próximo projeto foi o adventure Snatcher, lançado também para o MSX2 e NEC PC-8801 em 1988. Possuía fortes influências de obras de ficção científica como Blade Runner e Exterminador do Futuro, mostrando, mais uma vez, como os filmes influenciaram as ideias de Kojima. Por problemas de tempo, a equipe de Kojima foi forçada a deixar a produção do jogo no seu ato final. Mas ainda assim o jogo foi aclamado por

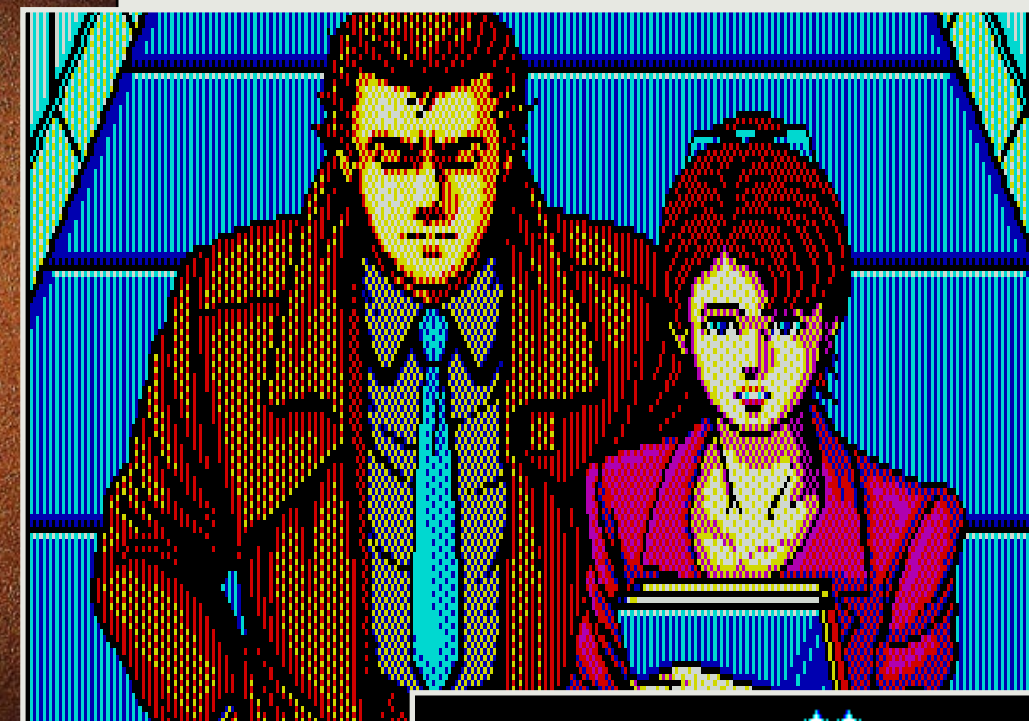
quebrar barreiras narrativas nos jogos com cenas cinematográficas e temas adultos, além de ser elogiado por seus gráficos, trilha sonora e roteiro de alta qualidade, comparado à literatura e dublagem comparada a filmes. A versão de Sega CD foi, por muito tempo, o único grande visual novel lançado nos Estados Unidos. Infelizmente vendeu poucas cópias, de acordo com um membro da equipe de localização.



Os filmes Blade Runner (acima) e Exterminador do Futuro (ao lado) foram duas fortes inspirações para a criação de Snatcher



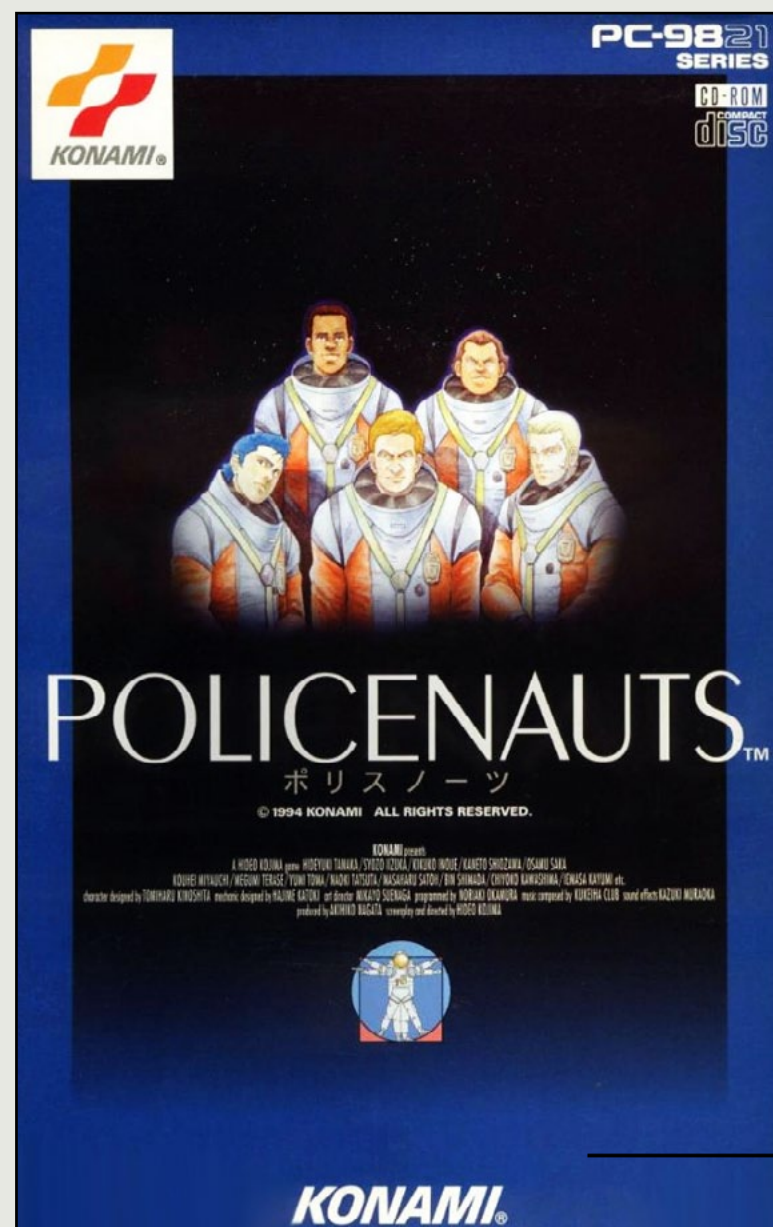
Imagens de Snatcher para MSX, game considerado uma obra prima feita por Hideo Kojima



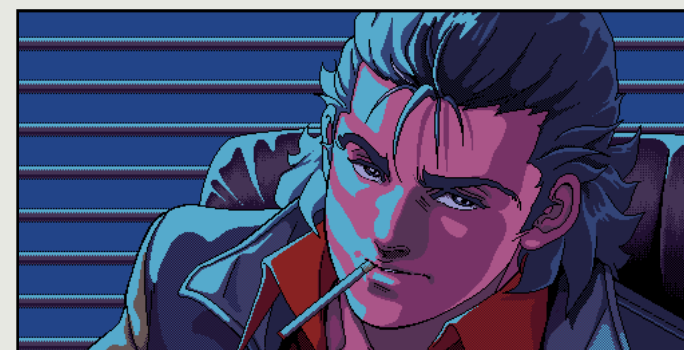
SÊNIORICONHIDEOKOJIMA

Em 1998 ele se envolveu com mais dois projetos: SD Snatcher, um spin-off de Snatcher e Metal Gear 2: Solid Snake, que melhorou mais ainda os elementos de espionagem. Agora o jogador tinha acesso a mais habilidades, como se agachar, se arrastar para debaixo de lugares ou dutos de ventilação, distrair guardas e usar um radar para planejar melhor suas ações. O jogo também melhorou a IA dos inimigos, os gráficos e agora tinha uma história complexa, com temas como a natureza da guerra e desarmamento nuclear. A idéia de produzir Metal Gear 2 veio após conversar com um dos membros da equipe que trabalhou na sequência da versão de NES do Metal Gear, Snake's Revenge. Kojima decidiu fazer uma continuação de verdade para seu jogo. Metal Gear 2: Solid Snake foi lançado somente no Japão para o MSX2, e foi um dos últimos jogos da Konami produzidos para o sistema. O jogo só foi lançado no ocidente em 2006, junto com Metal Gear Solid 3: Subsistence.

Todos os projetos a partir do MSX foram lançados em sistemas que aceitavam CD, permitindo a inclusão de dublagem nos seus jogos. Pós-MSX, Metal Gear Solid e fama internacional.



Em 1994, Kojima lançou Policenauts, um adventure com temática filme noir e sci-fi, para NEC PC-9821. Mas tarde ele foi portado para 3DO, PS1 e Saturn, todos tinham cenas animadas, diferente da versão original.



Policenauts é um ótimo game feito por Hideo Kojima e é outro título que deve ser jogado

Foi anunciada uma localização do jogo, mas houve problemas com a sincronização das falas com as cenas e o projeto foi abandonado. Em 24 de agosto de 2009, aniversário de 46 anos do Kojima, foi lançada uma tradução feita por fãs para o jogo.

De 1997 a 1999, ele desenvolveu a serie de visual novels Tokimeki Memorial (imagem abaixo).



SÊNIORICONHIDEOKOJIMA

Em 1998 foi lançado Metal Gear Solid para o Playstation 1 e Kojima se tornou uma celebridade no mundo dos jogos. MGS foi o primeiro Metal Gear a usar gráficos 3D e dublagem, deixando o jogo com um clima mais cinematográfico. Foi aclamado por sua jogabilidade bem desenvolvida e por seus personagens e história, que contém temas como engenharia genética e proliferação nuclear.

No início de 2001, Kojima mostrou os primeiros detalhes da sequência de MGS, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, para o Playstation 2. O jogo possuía gráficos altamente detalhados, físicas, e a jogabilidade expandida, se tornando um dos jogos mais esperados. Como o anterior, MGS2 foi criticamente adorado por seus gráficos, jogabilidade e história, que dessa vez mostrava temas filosóficos e outros mais específicos como memes, censura, manipulação, parricídio, as falhas da democracia e a percepção da realidade.



Kojima conseguiu levar a série Metal Gear ao sucesso absoluto, com o game para o PlayStation da SONY



Mas nem tudo eram flores, apesar desses temas levantarem discussões entre os jogadores, muitos não gostaram da grande quantidade de diálogos e cenas que o jogo trazia, e o final extremamente confuso também deixou um gosto amargo na boca dos fãs. Existem inclusive artigos acadêmicos que tentam explicar os temas do jogo.

SÊNIORICONHIDEOKOJIMA



Após MGS2, produziu a franquia de jogos e animes Zone of the Enders, também para o Playstation 2, que não fez tanto sucesso quanto MGS, mas até hoje é lembrado como um bom jogo. Em 2003 produziu Boktai: The Sun Is In Your Hand, para o Game Boy Advance.

Em 2004 foi lançado para o Game Cube um remake do primeiro Metal Gear Solid, chamado de Metal Gear Solid: Twin Snakes. O jogo foi atualizado para usar a jogabilidade de Metal Gear Solid 2, e teve as cenas dirigidas pelo diretor de filmes de ação e horror Ryuhei Kitamura.

Após isso, produziu e lançou Metal Gear Solid 3: Snake Eater para Playstation 2. Diferente dos jogos anteriores, esse se passa antes de todos os outros, sendo o primeiro jogo da cronologia. E não é em um ambiente fechado e contemporâneo, mas sim numa floresta russa, durante 1964. O jogo traz temas como lealdade, guerra fria e patriotismo. Mais uma vez o jogo foi aclamado pela crítica e pelo público.



Metal Gear Solid 3 é outro game da série que deixou os fãs embasbacados

SÊNIORICONHIDEOKOJIMA

Ainda em 2004, produziu uma sequência para Boktai, Boktai 2: Solar Boy Django, também para o Game Boy Advance. Também lançou Metal Gear Acid para Playstation Portable. Diferente dos jogos anteriores, esse é um jogo de turnos focado mais em estratégia. Foi lançado em dezembro de 2004 e recebeu uma continuação em março de 2006.

Kojima queria que Snake, personagem principal da série Metal Gear, participasse de Super Smash Bros. Melee, mas por causa de alguns problemas no desenvolvimento, não foi possível. Quando Super Smash Bros. Brawl estava sendo produzido, Masahiro Sakurai, produtor da série, pediu para ele criar uma versão do Snake para o jogo e um cenário baseado na série.

Em junho de 2008 foi lançado Metal Gear Solid 4, Kojima inicialmente não iria dirigir esse jogo, mas ameaças de morte deixaram a equipe nervosa e ele decidiu trabalhar no jogo.

Foi lançado exclusivamente para o Playstation 3, e é considerado um dos melhores jogos para o console.

Apesar de dizer que MGS4 seria o último, foram lançados mais dois jogos para a franquia, Metal Gear Rising, parceria entre a Kojima Productions e Platinum Games, e Metal Gear Solid: Peace Walker, continuação direta do MGS3. Atualmente ele tem se focado na série Metal Gear Solid e anunciou Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.

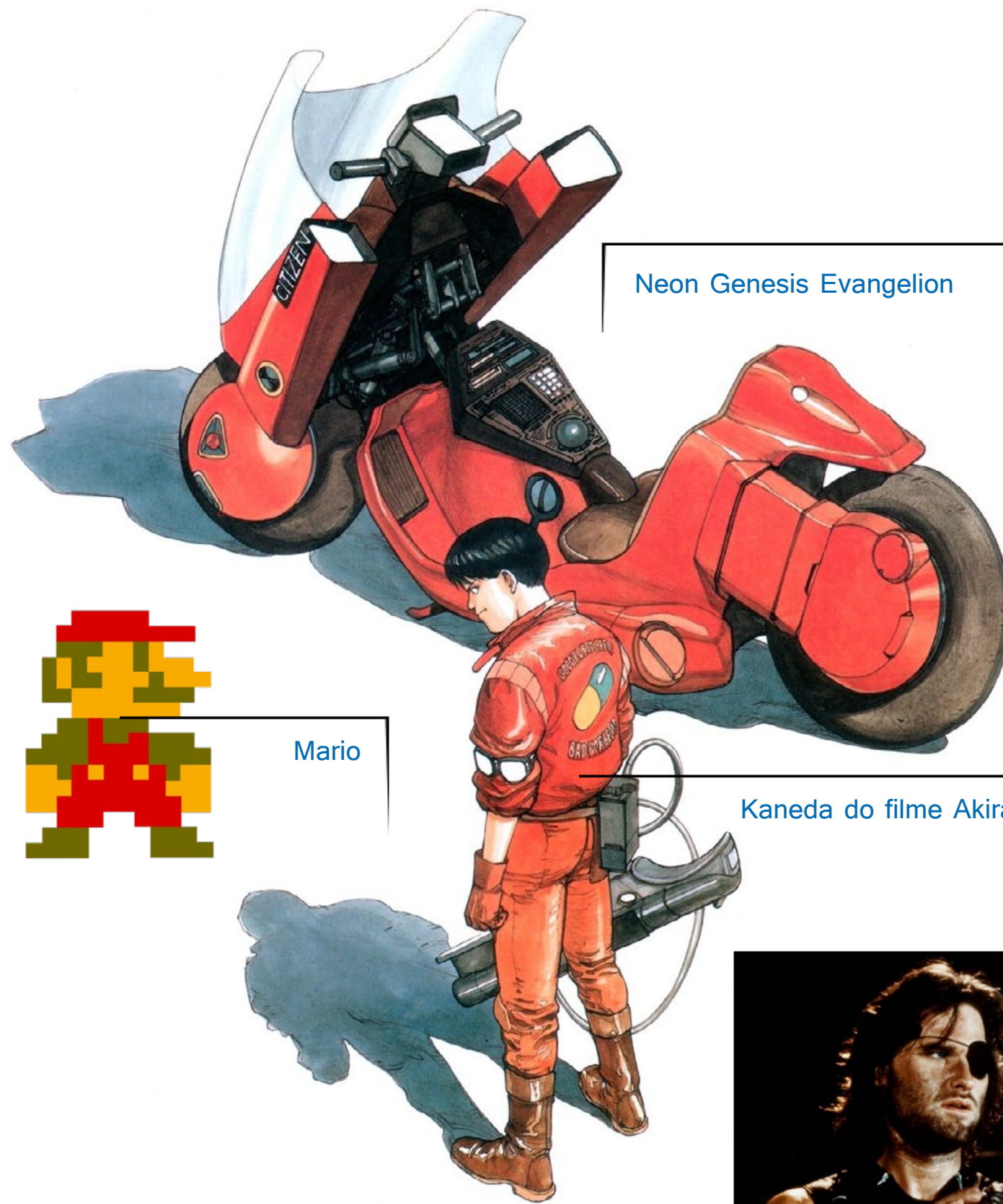
Metal Gear Solid 4 fez a alegria dos donos do console PlayStation 3, principalmente por sua exclusividade e ainda conta com um dos finais mais surpreendentes e emocionantes de toda a série



SÊNIORICONHIDEOKOJIMA

INFLUÊNCIAS E INSPIRAÇÕES

Como citado anteriormente, os jogos que influenciaram Kojima foram Super Mario Bros. e The Portopia Serial Murder Case. De acordo com Kojima, The Portopia Serial Murder Case, um mistério de assassinato, foi uma influência porque tinha mistério, humor, dungeon em 3D e uma explicação do porque o assassino cometeu o crime. O contato com esse jogo expandiu o potencial que os jogos tinham em sua mente.



Neon Genesis Evangelion

Mario

Kaneda do filme Akira



Seu amor por filmes também influenciou suas obras. Vemos nos jogos várias homenagens feitas a eles, seja nos temas, nos cenários e até nos nomes dos personagens. Solid Snake, por exemplo, foi inspirado no personagem Snake Plisskin do filme Fuga de Nova York.



The Portopia Serial Murder Case



Solid Snake

Animes também inspiraram Hideo Kojima, o jogo Snatcher possui uma ambientação cyber-punk inspirado no clássico Akira. Zone of the Enders, um jogo de mechas, possui influência do também clássico Neon Genesis Evangelion, de acordo com o próprio Kojima.

SÊNIORICONHIDEOKOJIMA

Kojima conquistou prêmios ao longo de sua carreira, como o da revista Newsweek, que em 2002, nomeou Kojima como uma das dez pessoas do ano. A revista NextGen, em 2008 o colocou em sétimo lugar no ranking dos 100 melhores desenvolvedores de 2008. Ganhou dois Lifetime Achievement Award, um em 2008 no MTV Game Awards e outro em 2009 na Game Developers Conference.

Pelo seu vasto repertório e reconhecimento, podemos ver que Hideo Kojima é de fato uma das mentes mais criativas do mundo dos games. Seus personagens, mundos e histórias mostram que os jogos eletrônicos podem ser uma excelente ferramenta narrativa, usada não somente para nos contar boas histórias, mas também para nos fazer refletir.

*Kojima
kaminandesu!* | 

PlayStation

XBOX

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Requisitos de sistema: Intel Core i3 ou superior, 4GB de RAM, placa de vídeo NVIDIA GeForce GTX 660 ou superior, HD de 7200 RPM, 500GB ou superior.
Espaço de jogo mínimo: 20GB de espaço livre no HD.
IMPORTANTE: Não é necessário ter uma conta de usuário para jogar, mas é necessário ter uma conta de usuário para salvar o progresso do jogo.
Conteúdo Adicional: 2 Pólios de 100 páginas cada.
Microsoft
One Microsoft Store
Atendimento: 0800 000 000
Site: www.microsoft.com





NARC™

POR **GUILHERME BRUNO**

Dois policiais em vestimentas um pouco "exóticas", munidos de metralhadoras e lança-mísseis, que atendem pelo nome de Max Force e Hit Man, dispostos a limpar a escória das ruas comandadas pelo sindicato do crime chamado K.R.A.K., chefiada pelo cabeção do submundo (explicarei depois o porquê do "cabeção") Mr. Big.

Parece uma sinopse de um filme de ação classe B produzido pela Cannon Pictures em meados da década de 80, mas na verdade esse é o cenário de um arcade publicado pela Williams em 1988, que atende pelo nome de NARC.



Esse é o “cabeção”
conhecido como
Mr. Big



DUPLA DE POLICIAIS
sai para as ruas de
uma metrópole fazen-
do justiça com as pró-
prias mãos, passando
por ruas que são pon-

tos de vendas de drogas, armazéns abandonados, distritos da “luz vermelha”, enfrentando uma gama de criminosos que variam de traficantes, maníacos sexuais, cafetões e todo tipo de marginais.

Relativamente curto, com apenas sete estágios, o jogo consiste em atravessar os cenários matando (ou prendendo) os inimigos, coletar os itens bônus (que consiste em dinheiro e drogas), achar o “safe card”, usá-lo num terminal que abre uma porta e passar para o próximo estágio. O jogo não contém chefes, com exceção de Mr. Big, que ataca em três formas: primeiro em uma cadeira de rodas com metralhadoras acopladas, que lembra muito o chefe Belger de Final Fight (será que a Capcom se inspirou em NARC?) na segunda forma, como uma cabeça gigante (por isso o “cabeção” como foi citado), e na terceira como uma caveira gigante que cospe línguas!

ARCADENARC.....



Frases de efeito dignas de um Stallone Cobra como “No one had the guts, until now!” e “Say no or die!”, a ambientação, a violência exagerada (os corpos mutilados pelo rocket launcher é o mais memorável), garantem a imersão do jogador apesar dos gráficos ultrapassados.

Realmente tem muito maluco nesse sindicato do crime. Tem gangster, fãs de Rambo, viciados e até clones maníacos do palhaço do McDonalds. “Quer um McLanche Feliz?”



Recebendo muitas críticas na época do lançamento pelo excesso de violência, a gratuita exibição de drogas e de transportar temas incomuns para um videogame, o jogo é repleto de momentos que beiram a comédia, como os cães que quando atingidos viram filhotes, o design dos inimigos (*mullets*, *palhaços assassinos*, etc.), e o próprio Mr. Big com sua aparência escrachada, contribuem para a fachada de bom humor no jogo (talvez uma atitude evasiva das críticas que receberia posteriormente) tornando-o “acessível” a todas as idades.



ARCADENARC

Com uma grande quantidade de cores e usando imagens digitalizadas, os gráficos surpreendiam na época (*tecnologia que foi mais explorada na década vindoura com títulos publicados pela mesma empresa como Mortal Kombat, WWF Wrestlemania, NBA Jam, dentre outros*). O som usa e abusa de vozes sintetizadas, embaladas por uma batidinha com cara de New Wave, que apesar de ser um pouco enjoativa, não acaba estragando o produto final. Tudo isso graças a um processador de 32 bits chamado TI TMS34010, usado em alguns computadores pessoais da época como placa de vídeo, que superava a tecnologia de outros arcades também da mesma época.

O jogo contém 4 comandos (*metralhadora, lança mísseis, pular e agachar*). A movimentação lenta talvez seja a parte negativa, impossibilitando esquivas de certos ataques, dando uma certa agonia no jogador, mas não acaba tirando a diversão que o jogo proporciona.



Você deve estar pensando:
“Nossa! O Ryu Hayabusa
com armas de fogo...”
Mas não é, então esqueça,
também pensamos isso!



Agora sim, viu porque
dissemos que é
um cabeção?
Fala se isso não
é bizarro?

ARCADE NARC.....

Concluindo, NARC é fruto dos excessos da década de 80, com seu visual exagerado e repleto de estereótipos, NARC é uma boa pedida para os retrogamers e entusiastas da produção cultural da época. Hoje em dia é possível jogá-lo na coletânea Midway Arcade Treasures lançada para Playstation 2 e embutido no game NARC de 2005, uma tentativa de releitura do clássico, que não alcançou muita popularidade.

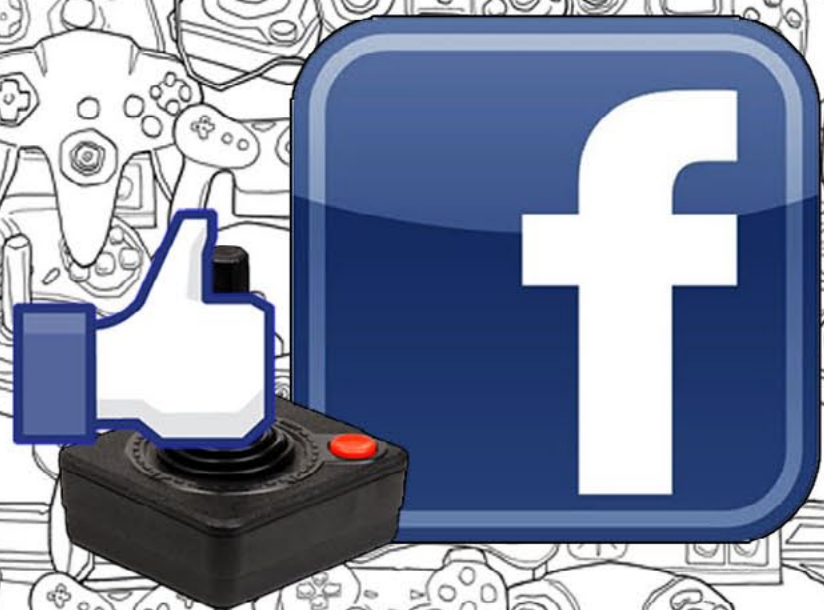
*Se você gosta
do estilo
Run 'n Gun
de filmes
de ação com
história sem
pé nem cabeça,
NARC vai
entretê-lo
com certeza.*



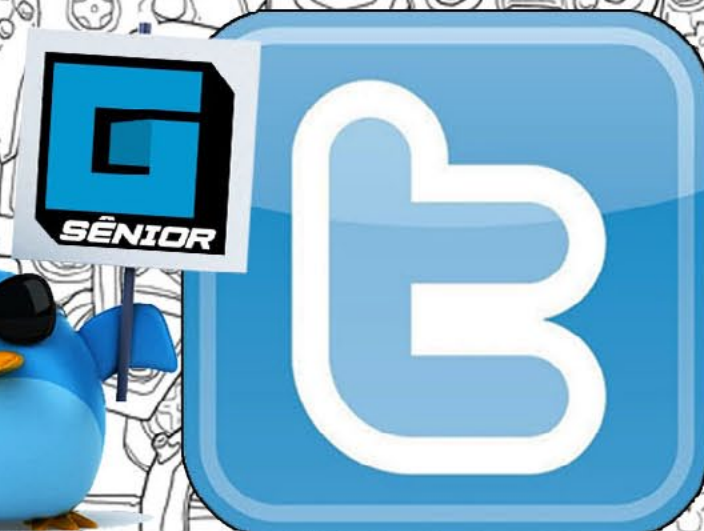
GAME

SÊNIOR

CLICK, ACESSE E PARTICIPE !



alvanista





SÊNIOR NEWS

RETRON 5

Diante do XBOX One e PS4 na Brasil Game Show de 2013 o novo console mais aguardado para os gamers nostálgicos é ele!

POR NEY LIMA

SÊNIOR NEWS RETRON 5.....



ANSIOSAMENTE aguardávamos as poucas horas antes de começar a Brasil Game Show 2013 e a nossa equipe Game Sênior se preparava para ir ao evento mais aguardado do ano para os amantes de jogos e nós sabíamos que o console Retron 5 da Hiperkin estaria por lá, disponível ao público que queria testá-lo finalmente.

Quando chegou o momento, fomos até a BGS 2013 vimos as últimas novidades da próxima geração, fizemos nossas análises e curtimos esse grande evento brasileiro, jogando e encontrando amigos gamers para aquele bate papo fora das cotidianas redes sociais. Além disso, a equipe Game Sênior não podia deixar de visitar o stand da Hiperkin e conferir seu futuro lançamento, o console Retron 5. E se a gente for escolher entre XBOX One ou PS4, no momento, vamos de Retron 5 no final deste ano, com certeza!

E depois de ficarmos um bom tempo babando no console mais retrô dos últimos tempos, conversamos com Wagner Fulco - gerente de desenvolvimento de negócios - da Hiperkin, que foi muito atencioso com nossa equipe e nos explicou todas as funções que seu novo console possui.

Fizemos várias perguntas, tiramos dúvidas e esperamos que vocês, leitores, consigam esclarecer suas dúvidas também, assim como nós, com o desenrolar dessa matéria.

Wagner Fulco da Hiperkin. Muito atencioso e tirou várias dúvidas de nossa equipe durante uma conversa na BGS 2013 sobre o Retron 5



SÊNIOR NEWS RETRON 5

O CONSOLE...

Primeiramente, por quê o nome Retron 5? Simples! É um console retrô que une cinco sistemas em um só: Nes (Famicom), Master System, Mega Drive (Genesis), Super Nintendo (Super Famicom) e o Game Boy. Isso podemos notar logo de cara ao ver o aparelho que possui quatro entradas para cartuchos na parte de cima (cada uma com seu tradicional encaixe para cada tipo de console) e

na sua parte frontal, há uma entrada para os cartuchos da “família” Game Boy (Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advance).

O legal nisso tudo é que tanto os cartuchos americanos, quanto os japoneses, podem ser utilizados sem problema algum, pois o sistema de trava regional não existe no Retron 5. Enfim, qualquer tipo de cartucho, independente de sua região, rodará sem problemas.

Visão de cima





Lateral esquerda



Lateral direita

Já na lateral do aparelho, temos as entradas clássicas para os controles originais (ou *alternativos*) de cada console, caso você queira utilizá-los (Nes, Genesis e SNES). Isso aumenta a sensação de nostalgia que o console pode oferecer com essa opção. Há entradas dos dois lados do console, de um lado para Player 1 e do outro para Player 2. A princípio pode parecer estranho ver as entradas nas laterais e não na parte frontal como é de costume, mas dá para se acostumar.

Na parte traseira do Retron 5 podemos encontrar as entradas para cartões SD (eu vejo possibilidades no futuro), entrada USB, AC (Fonte de Alimentação) e a maior surpresa, a conexão para cabo HDMI (é retrô, mas é moderno). Isso significa que podemos ligar em nossas TVs atuais (PLASMA, LCD ou LED) sem que a transmissão de imagens perca qualidade, mesmo sendo jogos antigos. Não é uma maravilha jogar nossos games com a qualidade de antes?



Parte traseira

Frente do Controle
do Retron 5Parte de cima
com os botões L e RImagem ilustrativa do
controle do Retron 5
em sua futura forma
e acabamento final

CONTROLE...

Além da opção de utilizar os controles clássicos de cada console, o Retron 5 possui seu próprio controle sem fio, via Bluetooth. O controle não estava em sua forma “finalizada” em termos de acabamento visual e funcional, mas isso não impediu de analisarmos a fundo. De acordo com o que vimos, são ao todo treze botões, sendo eles: **L** e **R** em suas po-

sições já conhecidas por todos, **seis botões tradicionais** (ótimos para games como a série *Street Fighter*), os botões **Select** e **Start** na parte superior e entre eles o botão **Home**. E nas duas extremidades do controle há mais um botão em cada ponta sem funções definidas. Wagner Fulco nos adiantou a respeito dos botões, que esses mesmos, podem ser configurados de acordo com a vontade do jogador. O direcional do contro-

le não tem o formato tradicional (*D-pad*) e visualmente é muito parecido com o utilizado pelo Neo Geo CD, apenas visualmente! Mas podemos perceber, pelo controle ali presente, que o direcional não é tão resistente a jogatina, porque já estava “mole”, não permanecendo em sua posição original depois que tiramos o dedo. Essa mesma situação ocorre com o analógico do controle do Nintendo 64 com o passar do tempo.

AS TRADICIONAIS “PISTOLAS LASER” DA ÉPOCA TAMBÉM FUNCIONAM ?

Depende do tipo de TV que for utilizada para jogar, porque nas TVs atuais (*LED, PLASMA e LCD*) elas não funcionam, pois não há como sincronizar a mira e acaba não funcionando, mas elas funcionam no caso das TVs antigas (*TUBO*).

OPÇÕES E MENUS...

Ao colocarmos um jogo no console, que roda muito bem em sua forma original (*testamos o game Contra do Nes e Sonic 2 do Mega Drive*), entramos no “**In-Game Menu**” e dentro encontramos as opções “**Filter**” que possibilita utilizar filtros de imagem para melhorá-las conforme a necessidade, isso de jogo pra jogo (*parecido com os filtros utilizados nos emuladores*) e a opção “**Scanlines**”, onde podemos deixar ligada ou desligada.

Também dá para guardar as imagens de nossos jogos favoritos através da opção “**Take Screenshot**” e salvá-las em um cartão de memória para utilizá-las como quiser. Podemos gravar (*Save*) o progresso do jogo a qualquer momento com a opção “**Save State**” e voltar no mesmo ponto do último save com a opção “**Load State**”. E isso pode ser feito e gravado em vários “**slots**” em seu cartão de memória (*coisa que todos aqueles que utilizam emuladores já*

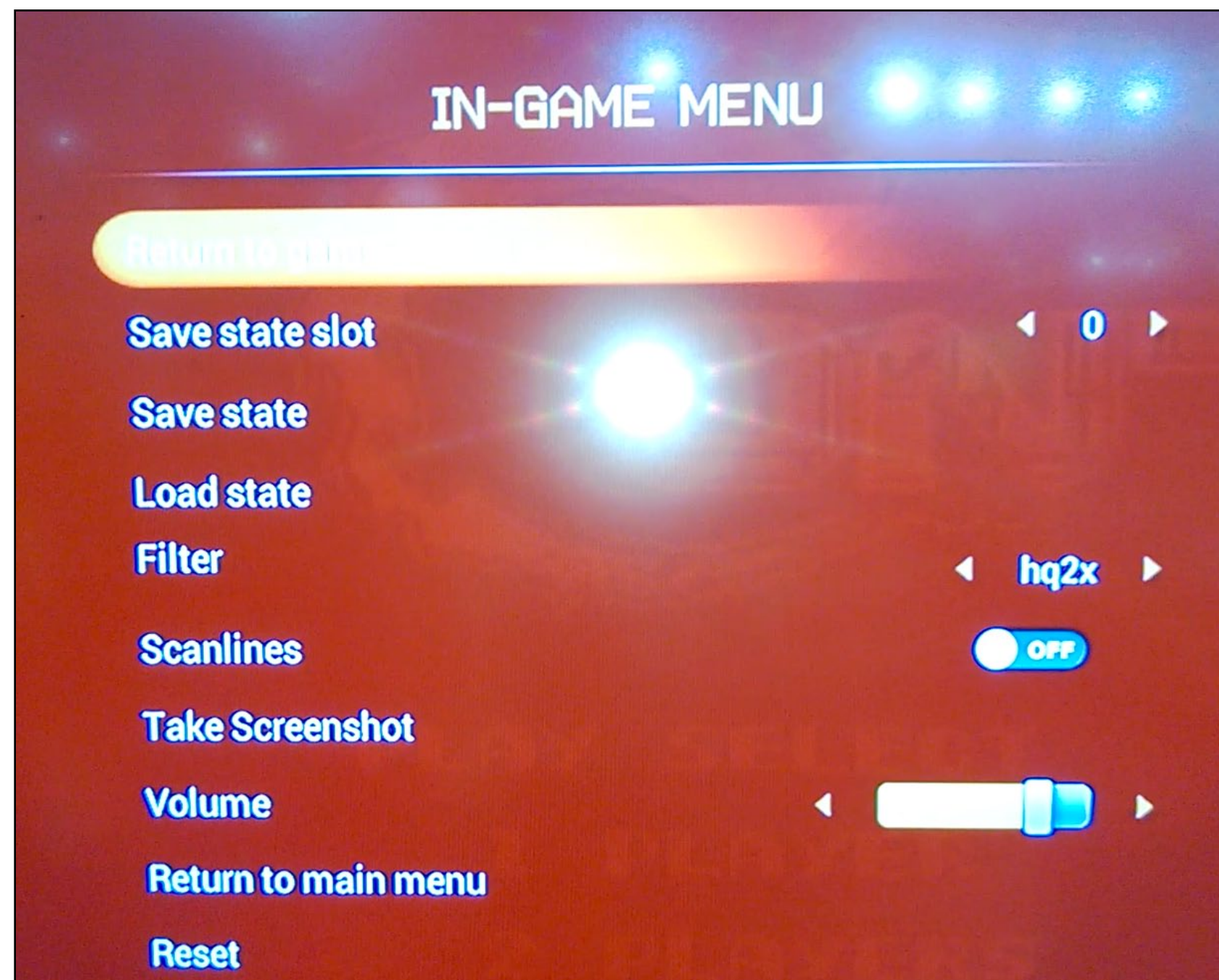
conhecem). Mas o legal mesmo fica por conta da praticidade que o console oferece em fazer tudo isso.

Em outra tela do Menu, temos a opção chamada “**CHEATS**” que já vem pré-programada (*palavras de Wagner Fulco*) com todos os códigos para seus games (*mesma função do Game Genie e coisas do tipo*), onde podemos escolher entre vários códigos trapaceiros e deixar habilitados, ou não, conforme a necessidade do jogador. Assim fica molezinha para qualquer um, não é mesmo?

Também há a opção de volume pelo console e o áudio do game fica melhor no Retron 5 pelo que percebemos.

É POSSÍVEL COLOCAR ROMS NO CARTÃO DE MEMÓRIA ?

Perguntamos ao Wagner Fulco sobre a possibilidade de colocarmos ROMs de jogos no cartão de memória, caso não tenha o cartucho em mãos para jogar. Segundo ele,



o Retron 5 **não** foi programado com essa função, pois essa **não** é a sua finalidade. Mas, ele não descarta isso no futuro, dizendo que: “*Se nos dias de hoje, hackers destravam qualquer tipo de aparelho, por mais sofisticada-*

do que seja, isso não os impedem de fazer o mesmo com o Retron 5, basta usar a criatividade e esperteza... (risos)”. Depois dessas palavras, podemos apenas dizer que o céu é o limite!

RETRON 5 É UM EMULADOR ?

Segundo Wagner, **não!** Ele **não** é um emulador. O Retron 5 possui um sistema “ÚNICO” desenvolvido em uma única “placa mãe” para que possa aceitar todos os jogos e não haja conflito entre os sistemas utilizados.

QUANDO SERÁ SEU LANÇAMENTO E QUANTO IRÁ CUSTAR ?

O Retron 5 será lançado no dia 10 de dezembro no exterior e no Brasil até o fim do ano ou começo de Janeiro de 2014. Sobre o preço, Wagner Fulco afirma que a empresa tentou (e *ainda está tentando*) o possível para deixá-lo acessível ao público, mas os impostos são altos e acabaram deixando o console com um valor acima do desejado, que ficará em torno de R\$ 499 a R\$ 599 (nós, da Sênior, acreditamos que ficará em R\$ 599 mesmo).



Retron 5 rodando
o game Sonic 2
do Mega Drive
na BGS 2013
Lindo!

VALE A PENA COMPRAR O RETRON 5 ?

Vale a pena e a galinha inteira! Lógico que vale! Principalmente para colecionadores e jogadores casuais retrogamers. Para os colecionadores, pelo simples fato de não precisarem tirar seus consoles das caixas e montá-los para testar os jogos que acabaram de adquirir. Para os jogadores casuais, fica a praticidade de jogar em vários consoles em um só a qualquer momento, sem a necessidade de comprar um a um para isso, basta apenas, terem seus cartuchos favoritos e desfrutar como nos velhos tempos. Nós já vamos garantir o nosso Retron 5 porque...

*...diversão do
passado
AGORA
sempre
presente
mesmo!*



GAME

SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

A BELA E A FERA





8ª GERAÇÃO CHEGA E COMEÇA A MUDAR O MODO DE JOGAR NOS VIDEOGAMES

POR VITOR DIAS



OPINIÃO 8ª GERAÇÃO



Á VINTE ANOS atrás existia no mundo dos games uma guerra declarada entre duas empresas, representadas pelos seus consoles. A Nintendo com o seu Super Nes (Snes) e a Sega com o seu Mega Drive, que duelavam venda a venda para saber qual era o melhor sistema de jogo naquele momento.

Desde então, essas rivalidades acirradas estavam longe da nova geração. Esse cenário começou a mudar, ainda timidamente, nos últimos dois anos com a disputa entre Sony e Microsoft (*Playstation 3 e Xbox 360 respectivamente*). Só que na E3 desse ano de 2013 todo esse clima de revanchismo passado voltou à tona, graças ao anúncio dos novos consoles PlayStation 4 e Xbox One (8ª geração) e suas inovações e restrições.

E tudo isso causou uma movimentação no mercado de games. Consumidores ficaram atentos às novida-

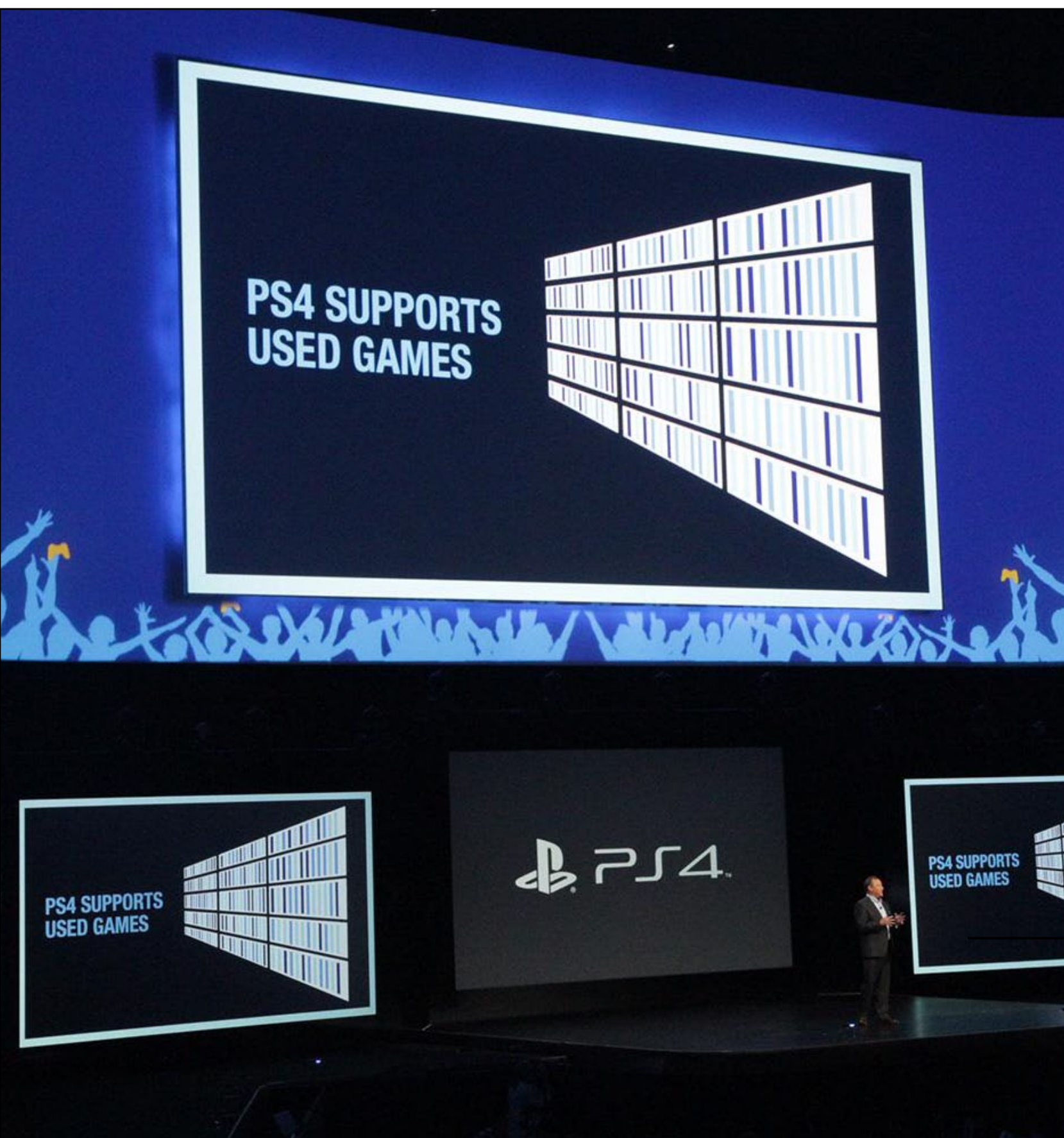
des em geral enquanto a indústria gamer (que inclui nesse contexto também o mercado varejista) tentava entender como serão os próximos consoles e como adaptarem-se melhor as suas necessidades. Um dos pontos principais diz respeito à possibilidade de utilização de games usados nos novos consoles, já que antes da E3 no dia 21 de maio,

a Microsoft ao anunciar o Xbox One afirmou que o console não aceitaria mais o uso de um jogo que já tenha sido usado em outro aparelho, enquanto a Sony permaneceu em silêncio sem se manifestar a respeito. Para o comércio de venda direta de jogos de pequeno porte, a restrição inicial que a Microsoft colocou no Xbox One representou uma preocu-

pação no que diz respeito ao modo de trabalhar, já que a venda de games usados existe e é bastante procurada pelos consumidores. Tal medida significaria uma perda de lucro importante e que teria que ser compensada de outras maneiras, sendo que a mais plausível e fácil seria um aumento no preço das mercadorias à venda.



A Microsoft foi polêmica com a nova política adotada, principalmente sobre a proibição de jogos usados e sua conexão a internet obrigatória para jogar



LIBERAÇÃO DO USO DE JOGOS USADOS NO PLAYSTATION 4 INFLUENCIA BOA E NEGATIVAMENTE A INDÚSTRIA E COMÉRCIO DOS GAMES

Quando a Sony entrou no palco para a sua apresentação na E3, a expectativa era grande para saber quais medidas que a empresa iria tomar para competir com a Microsoft. Quando foi anunciado que no PlayStation 4 não haveria necessidade de conexão permanente online e que os jogos usados estavam liberados para uso, a plateia reagiu de uma forma como a tempos não se via, em uma empolgação que marcou a edição 2013 da E3. E foi nesse momento

Esse foi o momento "BOOM" da SONY na E3. O PS4 rodará games usados! Uma coisa tão simples mexeu com todo o mercado de games

que novos rumos começaram a ser traçados para todos os envolvidos no mercado gamer. A repercussão foi tão grande que a Microsoft voltou atrás e garantiu que o Xbox One vai aceitar jogos usados e não exigirá conexão permanente com a internet. Com isso o comércio pode respirar um pouco mais aliviado, pois o trabalho poderá ser realizado como já acontecia antes.

Porém, ao mesmo tempo em que isso beneficiou a indústria game, principalmente o consumidor, por outro lado provocou um atraso em um processo que poderia ajudar e muito o próprio usuário, que teria mais alternativas na hora de escolher qual será o seu próximo console, uma vez que poderia optar por um aparelho mais tradicional (PS4 e o uso de games novos e usados) e Xbox One (plataforma que possibilitaria o uso de jogos em disco através de uma rede online exclusiva que poderia proporcionar algumas exclusividades e benefícios para os seus jogadores).

Em entrevista para o portal G1 no dia 14 de junho, o vice-presidente de entretenimento interativo da Microsoft, **Yusuf Mehdi**, afirmava que o Xbox One era um aparelho que teria um enfoque voltado para o mundo digital e que essa vai ser a tendência nos próximos anos:

“O que fizemos com o Xbox One foi ter criado um sistema digital de verdade. Fizemos isso porque isto é o futuro e o formato digital é o melhor. Pegue o mercado de filmes, por exemplo. Muitos anos atrás você saía de sua casa para alugar um DVD. Agora você assiste a filmes por streaming sem precisar sair de casa. O mesmo está acontecendo com os games. Você pode jogar games em qualquer lugar, PC, tablet ou smartphone, e tudo é digital, não há mais discos. Isso é bom, porque você pode levar seu jogo para qualquer lugar. Queremos fazer o mesmo com o Xbox One. Iremos criar um sistema digital desde o primeiro dia do aparelho nas lojas”.....



Pensando exclusivamente o Brasil, a restrição do uso de jogos usados e a criação de rede de distribuição e conexão online da Microsoft atacariam diretamente um nicho de mercado específico, as vendas de consoles desbloqueados e games piratas, que ainda sobrevivem muito por causa da disparidade de valores que ocorrem nas vendas do PS3, Xbox 360 e seus respectivos jogos. Se houvesse um reajuste financeiro nos preços cobrados e se as alternativas de serviços novos fossem levadas adiante, a prática da pirataria com certeza diminuiria, já que se analisarmos de forma mais fria, esse serviço só traz benefícios aos lojistas, prejudicando e muito o crescimento mais expressivo do mercado de games no país.

Yusuf Mehdi da Microsoft viu muita coisa mudar na política da empresa por causa da concorrência

OPINIÃO 8ª GERAÇÃO

Entre os especialistas a nova geração dos consoles vai trazer novos benefícios e experiências aos jogadores, pois as melhorias em diversos aspectos vai transformar o modo dos gamers se relacionarem com seus aparelhos. Segundo a jornalista especializada em games do portal Omelete, **Paula Romano**, a conectividade será o principal atrativo a partir de 2014:

“O que vai mudar principalmente é a conectividade. Os jogos vão estar cada vez mais presentes na Nuvem, e os novos videogames (tanto o PS4 quanto Xbox One) vão estar conectados a todos os outros aparelhos domésticos, criando uma grande central de mídia, sendo que na maioria dos jogos os jogadores poderão se conectar online, mesmo no modo single-player, casos do novo Forza e do esperadíssimo Watch Dogs, da Ubisoft. Os controles também foram adaptados para a nova geração, que é uma mudança significativa, pois é a primeira vez desde o lançamento do primeiro PlayStation, que a Sony faz

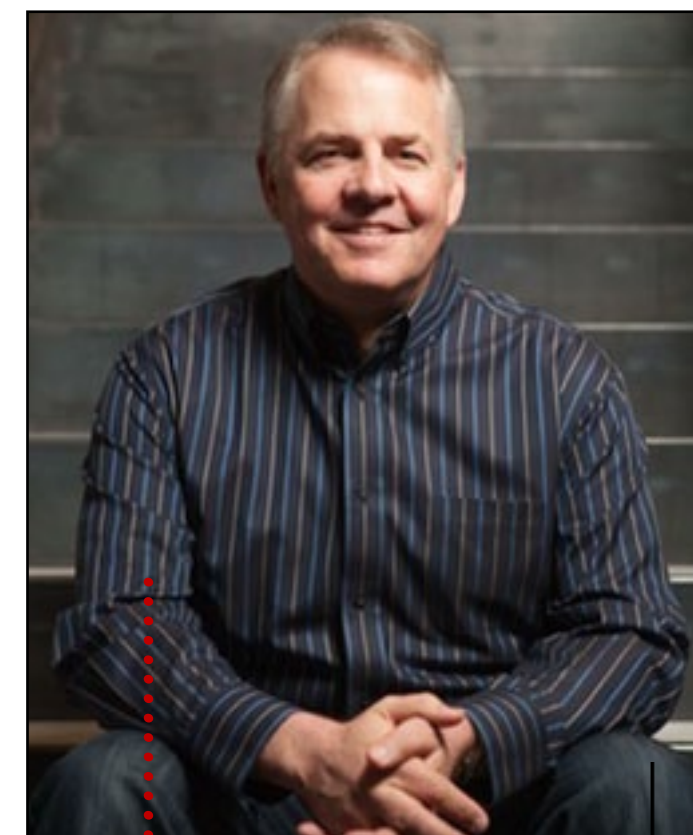
alterações no seu controle DualShock, que agora virá com infravermelho e sensor de toque”.....



Paula Romano, jornalista do site Omelete

Já o Chefe de negócios digitais da Ubisoft, **Chris Early**, em entrevista ao site Polygon afirmou que mesmo com todo o trabalho para massificar a distribuição de jogos através do modo online, as lojas conseguirão sobreviver bem no surgimento da chamada 8ª geração de consoles:

“Já que vão existir lugares aonde as conexões pela internet são mais precárias e que dificulta muito o download de um jogo de um tamanho maior. E nesse cenário será mais fácil e barato adquirir os jogos nas grandes lojas de games”.....



Chris Early, chefe de negócios da Ubisoft



As “novas armas” da Microsoft e da Sony. O que esperamos agora é a munição, os jogos

OPINIÃO 8ª GERAÇÃO

NOVOS CONSOLES FARÃO OS NÚMEROS DA INDÚSTRIA DE GAMES CRESCEREM E MUDARÃO COSTUMES NO BRASIL

Indiscutivelmente essa briga entre Sony e Microsoft só vai trazer benefícios aos consumidores de games, principalmente no Brasil, já que cada um vai poder escolher qual tipo de serviço que mais lhe agrada. E isso se comprova em números, já que em 2012 a empresa de mídia online especializada em segmentação e performance Hi-Mídia, e a especialista em estudos sobre o mercado digital M.Sense, mostrou que dos 83,3 milhões de usuários de internet no Brasil, 52% são jogadores de games (online, videogame, celulares ou tablets), o equivalente a 42 milhões de brasileiros.

Em termos gerais, o Brasil foi o país que mais apresentou crescimento no

mercado de jogos eletrônicos, já que no ano passado as vendas movimentaram cerca de R\$ 1,6 bilhão, 60% a mais que em 2011, sendo que apenas com jogos foram arrecadados R\$ 629 milhões, alta de 72%.

A expectativa é que os números cresçam ainda mais com os novos consoles, já que uma pesquisa feita pela empresa de estudos de mercado GFK mostrou que a venda de videogames da geração PS3, Xbox 360 e Wii em 2012 apresentaram crescimento, mesmo com seus preços sofrendo na prática poucas alterações. Isso mostra que o consumidor trocou seu console e investiu ainda mais na compra de acessórios e games novos, um bom sinal para o comércio, economia e para o próprio consumidor, que passou a ter maior poder de compra no mercado.

O mais importante ressaltar é que a 8ª geração será uma transição para um novo modo de jogar videogames, visto que é inevitável lutar contra o modo de distribuição online, pois as-

sim como aconteceu com a indústria cinematográfica, os games ganharão mais participação no mundo online e usuários terão mais liberdade e opções na hora de escolherem os jogos que queiram adquirir. Sem contar o fato da facilidade de fazer as comprar em sua casa com toda a comodidade e segurança.

*É o futuro
que começa a
bater a nossa
porta para
pedir passagem!*



GAME

SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

RECOMENDA

CLICK, ACESSE E PARTICIPE!



WSD



COMUNIDADE MEGA DRIVE



RETRO PLAYERS

RETROADVENTUREIROS DESBRAVANDO RETROMUNDOS



NINTENDO BLAST

OSAGE
SÊNIOR