

Leia também:



Haunted Castle - o Castlevania perdido dos Arcades

#6

MAR 2022

MUITO ALÉM DOS VIDEOGAMES



CONHEÇA O
ODYSSEY
CLUBE

ESPECIAL

MEDAL OF HONOR

O INCRÍVEL FPS DO PLAYSTATION 1

Análise



Wild Arms (PS1)

Análise



Winning Eleven 4 (PS1)

Análise



Summer Holidays (PS1)

Análise



F1: Built to Win (NES)

VOCE SABIA?

OFICIALMENTE O PRIMEIRO VIDEOGAME SÓ CHEGOU AO BRASIL EM MAIO DE 1983, ERA O ODYSSEY E TINHA EM TORNO DE 60 CARTUCHOS. POUCOS MESES DEPOIS CHEGARAM O ATARI 2600 E O INTELLIVISION.

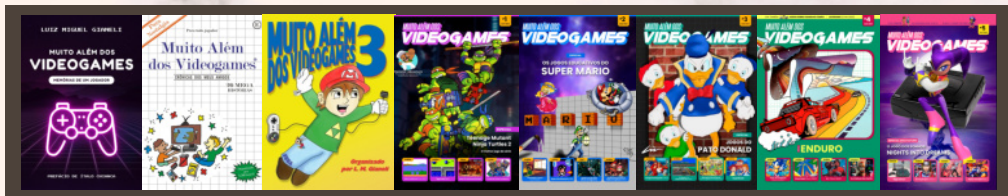
A NINTENDO E A SEGA DEMORARAM ALGUNS ANOS PARA CHEGAR POR AQUI...



GAME
COM
CAFE
.COM

CURTE CONTEÚDO
RETRO E NERD?

f i y @GAMECOMCAFE



Editorial

Edição nº 6
março de 2022

Editor

Luiz Miguel Gianeli

Redação

Luiz Miguel Gianeli
Sammis Reachers
Eurípedes CDX

Convidados para esta edição:

Giuliano Gianeli
Victor Lawall
Pablo Vidarte

Revisão

MarcioFoxx

Capa

Carlos Henrique Gomes

Diagramação

Luiz Miguel Gianeli

Agradecimentos especiais

Família Gianeli
Luis - @retrogamer.brasil
Clube Odyssey
Game com Café

Contato

Site:

<http://muitoalemdosvideogames.com.br/>

Instagram:

@muitoalemdosvideogames

Facebook:

muitoalemdosvideogames

Youtube:

Muito Além dos Videogames



O PlayStation mudou a história dos videogames! Chegou do nada, tomou a primeiro lugar e definiu o rumo da indústria. O PS1 fez tanto sucesso que é impossível pensar em videogame e não lembrar dele, portanto, nesta edição, fazemos uma pequena homenagem ao 32 bits da Sony, relembrando alguns dos seus maiores clássicos como a obra de arte Medal of Honor, o rei dos gramados virtuais Winning Eleven 4 e um dos mais marcantes RPGs de todos os tempos; Wild Arms, além do desconhecido, mas lindo, My Summer Holiday, sobre as nostálgicas férias de uma garotinho no interior do Japão.

E indo além do PS1, temos Haunted Castle, o Castlevania perdido dos arcades, F1 Built to Win, um excelente game de corrida para o NES, um especial sobre o Odyssey Clube, projeto que visa manter viva a história do nostálgico console da segunda geração e, por fim, uma entrevista sensacional com nosso amigo Luis Estevam do canal Retrogamer Brasil.

Esperamos que se divirtam com esta viagem nostálgica, em especial ao final dos anos 90, quando virávamos o PlayStation de cabeça para baixo para rodar nossos jogos favoritos entre as pilhas de CDs riscados...

Boa leitura e que Deus abençoe a todos!

Luiz Miguel Gianeli

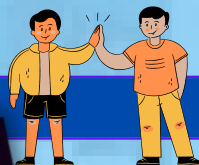
Sumário:

- 04 - Jogando Juntos: um papo entre amigos
- 05 - A História do Odyssey Clube
- 06 - Medal of Honor (PlayStation 1)
- 12 - Wild Arms (PlayStation 1)
- 18 - My Summer Holliday (PlayStation 1)
- 20 - Winning Eleven 4 (PlayStation 1)
- 23 - Conheça o RetroSC
- 24 - Haunted Castle (Arcade)
- 28 - F1: Built to Win (NES)
- 33 - Entrevista: Luis Estevam-Retrogamer Brasil
- 35 - Amigos apoiadores

"Esta revista é uma publicação independente, de distribuição digital gratuita, cujas citações a quaisquer personagens, jogos, marcas ou empresas são utilizadas com a finalidade de estudo, jornalismo, crítica, paráfrase e informação."

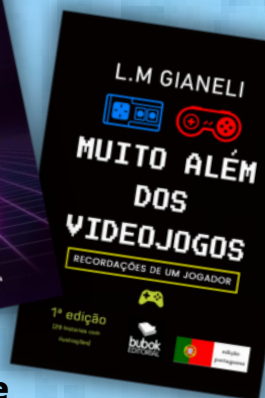
Jogando juntos

um papo entre amigos



Memórias de um jogador - novas edições

Nosso primeiro livro "**Muito Além dos Videogames: memórias de um jogador**", após vender mais de 1000 exemplares impressos e mais de 500 digitais, acaba de receber uma nova - e linda - edição, com capa atualizada, papel avena amarelado, diagramação refeita e mais quatro crônicas. A versão impressa, no formato 14x21 está disponível no site da editora Uiclap por R\$ 29,90 e na [Amazon](#) por R\$ 37,80. A versão digital, por apenas R\$ 6,00, está disponível no site [EnsinaUP](#). Além disso, desde dezembro, o livro está disponível em Portugal, no site da editora Bubok, com o título "**Muito Além dos Videogames: recordações de um jogador**", o que foi possível graças ao apoio do amigo Alan Santos.



Videogames e Teologia

Nosso talentoso capista Carlos H. Gomes começou dois novos projetos: o canal e o blog "[Videogames e Teologia](#)", no qual, assim como em nossas literaturas, tem tratado dos jogos eletrônicos numa cosmovisão cristã. Análises de jogos clássicos e atuais, bem como reflexões bíblicas e práticas sobre o tema são o mote central do projeto. Tudo é muito bem escrito e apresentado e recomendamos fortemente. Confiram que não vão se arrepender!

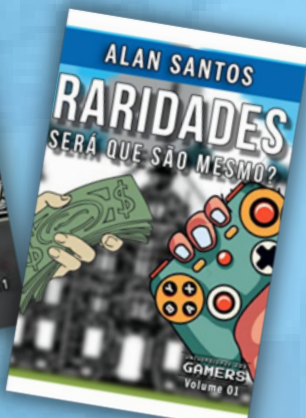
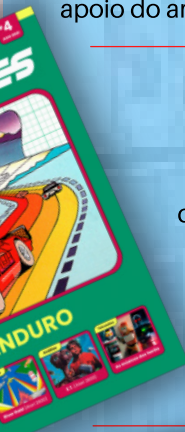


Correção

Na edição 4 falamos sobre as músicas dos tokusatus e, graças ao perfil @japamundy do Instagram, descobrimos que o compositor das músicas de Jiban, Jiraya e Solbrain é Kisaburo Suzuki, o intérprete das músicas de Solbrain e Kamem Rider RX é Takayuki Miyauchi e o compositor da música do RX é Eiji Kawamura.

Novo livro sobre games

O jovem youtuber e radialista gaúcho, Alan Santos, acaba de lançar mais um livro sobre videogames: "**Raridades: será que são mesmo?**". A obra, de muito interesse por parte de jogadores e colecionadores, está disponível nos formatos impresso e digital na Uiclap e na Amazon. Apesar da pouca idade, Alan já publicou duas obras, sendo a primeira delas: "**Em Busca da Coleção Perfeita**", lançado em 2020, é um grande apoiador do nosso projeto e produz conteúdo no canal "**Alan Santos Retrogamer**".





O Odyssey Clube foi criado pela Philips como uma estratégia de marketing e era usado para promover seus lançamentos diretamente aos donos dos videogames na época. Isso fez com que diversos usuários se associassem e que novos sócios mostrando aos amigos criassem um público ainda maior para o Odyssey. Foi um sucesso, ainda mais que o sócio recebia a carteirinha assinada pelo diretor de Marketing da Philips nos anos 80. Imagine ser sócio de carteirinha de um videogame que era a sensação do momento?

Ter a carterinha do Odyssey Clube era realmente um luxo. Todos os amigos queriam ter uma.



A novidade agora é que recebemos a autorização da Família Baer e colocamos simbolicamente a assinatura do pai do videogame como uma forma de agradecimento por nos proporcionar essa felicidade.



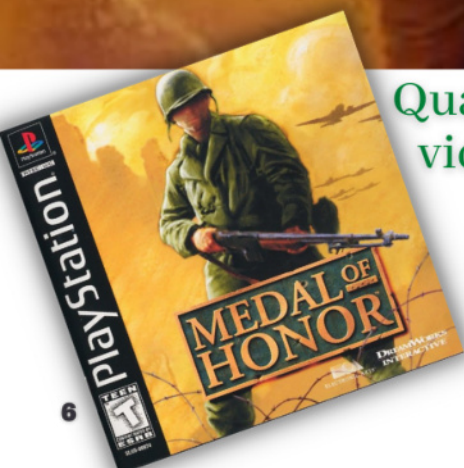
lançamentos caixa branca- embalagem do desenvolvedor

DIAS ATUAIS

Atualmente, o Clube tomou pra si a responsabilidade de preservar e trazer toda a nostalgia que era proporcionada na década de 80, porém utilizando recursos tecnológicos atuais.

Com isso o Odyssey Club investiu e já colocou no mercado a recuperação do molde de acrílico das caixas dos jogos, estamos trabalhando na recuperação do molde dos cartuchos e vai colocar no mercado os controles para reposição, dando assim uma sobrevida ao console. Também busca lançar jogos que não foram lançados aqui no Brasil, isto tudo com um trabalho jurídico orientado e toda liberação de marcas com os detentores. Os jogos lançados aqui por exemplo, são vendidos nas caixas pretas iguais a da época, mas o desenvolvedor que lança conosco recebe uma caixa branca exclusiva e não vendida separadamente, fazendo assim a construção de uma nova história. (foto acima)





Quando a guerra, a arte e os videogames se encontram por Victor Lawall

Console: PlayStation
Desenvolvedora: Dreamworks
Publicadora: Electronic Arts | Gênero: FPS
Ano: 1999 | Jogadores: 2

Considerado por muitos como um dos melhores jogos de guerra nos consoles, Medal of Honor tornou-se essencial logo em seu primeiro título. O PlayStation 1 vivia seu auge e a fusão entre um FPS ambientado na Segunda Guerra Mundial, um console incrível e o genial diretor Steven Spielberg, era uma receita infalível de sucesso.

O primeiro jogo da franquia foi desenvolvido pela DreamWorks Interactive (estúdio que pertencia a Spielberg) e publicado pela Electronic Arts em 31 de outubro de 1999. A inspiração do diretor para o jogo, surgiu durante a produção do longa 'O Resgate do Soldado Ryan' de 1999 e, inclusive, muitos dos efeitos sonoros do filme (como tiros, gritos e explosões) foram reutilizados no jogo e reaproveitados nos títulos subsequentes.

O cineasta Steven Spielberg e o maravilhoso filme que lhe trouxe o Oscar de melhor diretor - e mais quatro estatuetas - e que serviu de inspiração ao game.





História

Influenciado pelo filme "O Resgate do Soldado Ryan", Medal of Honor tem início na invasão da Europa pelas forças aliadas através da França, no famoso dia D. Ali, o jogador assume o papel do Tenente Jimmy Patterson, um oficial e agente ligado a OSS, uma organização militar secreta dos Estados Unidos criada durante o período da Segunda Guerra Mundial. Jimmy trabalha secretamente enquanto realiza uma série de missões de combate contra a máquina de guerra da Alemanha Nazista. O objetivo é completar uma série de missões que incluem sabotar ou destruir estruturas e neutralizar soldados dos exércitos das Potências do Eixo e ajudar membros da Resistência Francesa, como a personagem Manon Batiste.

Medal of Honor foi capa de edição 67 da revista Supergamepower de outubro de 1999





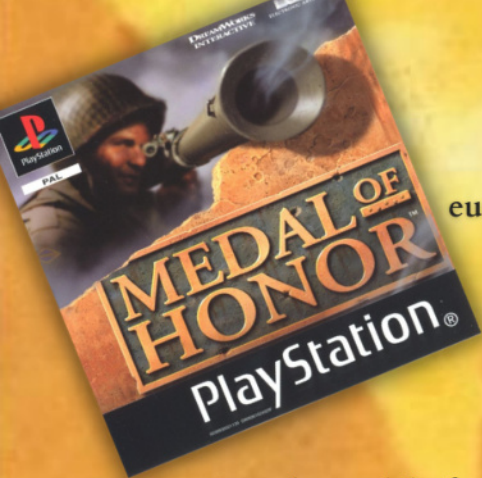
Jogabilidade

Medal of honor criou e usou o que havia de mais sofisticado na época, para que a imersão dos jogadores fosse a melhor possível. Os produtores do jogo entrevistaram veteranos de guerra para que a realidade fosse gigantesca. Antes de cada missão, havia também uma cena real da guerra, colocando o contexto na tarefa do jogador. A inteligência artificial dos inimigos também era bastante apurada para a época, o jogo era bem fluído, os inimigos se escondiam, chamavam ajuda, vigiavam e, quando alvejados, reagiam de formas diferentes dependendo de onde fossem atingidos. O personagem controlado passa por missões furtivas, algo inovador para a época.

As missões eram a noite ou em lugares fechados devido a limitação do console e, apesar de lineares, tínhamos vários inimigos em cena, até cães. O game conta com um arsenal de várias armas da Segunda Guerra Mundial incluindo: M1 Garand, Thompson, MP40, Bar, Springfield e Bazooka.

O modo multiplayer também era um diferencial com 28 personagens jogáveis diferentes e vários mapas.





Arte da versão europeia do game

Revivendo Medal of Honor

Me apaixonei pela Franquia em 2003 quando vi meu pai jogando Medal of Honor Frontline no PlayStation 2 e, no mesmo ano, quando ganhei meu PSOne, meu primeiro jogo foi Medal of Honor (1999).

O game foi uma verdadeira aula de história. Hoje, quase me formando em História, sei que se não jogasse Medal of Honor lá em 2003, talvez não tivesse me interessado pela Segunda Guerra e todos os aprendizados que ela trouxe para uma humanidade mais justa.

Avaliação

Medal of Honor teve média de nota 9,0 nas reviews e entrou para a seleta lista dos 100 melhores jogos de todos os tempos.





Nós, amantes e saudosistas de Medal of Honor, dividimos a nostalgia e saudades através do grupo e página do Facebook: Medal of Honor Colecionadores.

Tanto o grupo, quanto a página foram criados para manter viva a lembrança da franquia, que marcou época no fim dos anos 90 e começo dos anos 2000, postando vídeos e fotos, esclarecendo dúvidas e, principalmente, criando um elo para reviver os tempos de ouro do game.

<https://www.facebook.com/MoHColecionadores>



Wild Arms

Um épico no deserto
por Giuliano Gianeli

Quando se fala nos melhores jogos de RPG do PS1, daqueles que marcaram nossas vidas, logo são lembrados, pela grande maioria dos gamers, Final Fantasy VII, Chrono Cross, Breath of Fire e a saga Suikoden, mas para mim, em particular, nenhum desses jogos me marcou tanto como Wild Arms. O motivo disso talvez tenha se dado ao fato de que Wild Arms foi um dos primeiros RPGs com batalhas em turno que tive a honra de conhecer. Foi o primeiro que joguei, ao invés dos jogos anteriormente citados e, foi graças a ele que me apaixonei pelo gênero RPG.



Console: PlayStation | Gênero: RPG Desenvolvedora: Media.Vision
Publicadora: Sony | Ano: 1996 | Jogadores: 1



ILLUSTRATIONS

a arte do jogo é encantadora





WILD ARMS foi lançado para PlayStation em 1996 no Japão, em 1997 na América do Norte e em 1998 na Europa. Desenvolvido pela MEDIA VISION e publicado pela Sony Computer Entertainment, sendo seu produtor Takashi Fukushima, designer Akifumi Kaneko e sua inesquecível trilha sonora composta pela incrível Michiko Naruke que também participou da trilha sonora de jogos como VALIS III (Mega Drive) e Super Smash Bros (Wii, 3DS, WII U). O jogo teve seu brilho ofuscado no lançamento pois, no mesmo ano em que foi lançado nos EUA, chegou também Final Fantasy VII, e vocês já sabem o sucesso que ele fez. Mas esse fato de ter ficado nas sombras só fez com que Wild Arms se tornasse uma jóia rara.

A história do jogo pode parecer clichê entre os jogos de RPGs, mas ela consegue nos surpreender no decorrer da jornada. Um grupo de desconhecidos cada qual com suas motivações, descobre que são os escolhidos e

que somente eles podem salvar o mundo de Filgaia, que mistura um clima medieval com uma ambientação de velho oeste. O protagonista é um jovem chamado Rudy, um "wanderer" que vaga por aquele mundo procurando uma aventura e um sentido para sua vida, acompanhado por Jack, um caçador de tesouros e seu fiel companheiro "Rampan", uma espécie de ratinho falante e Cecilia, uma jovem aprendiz de

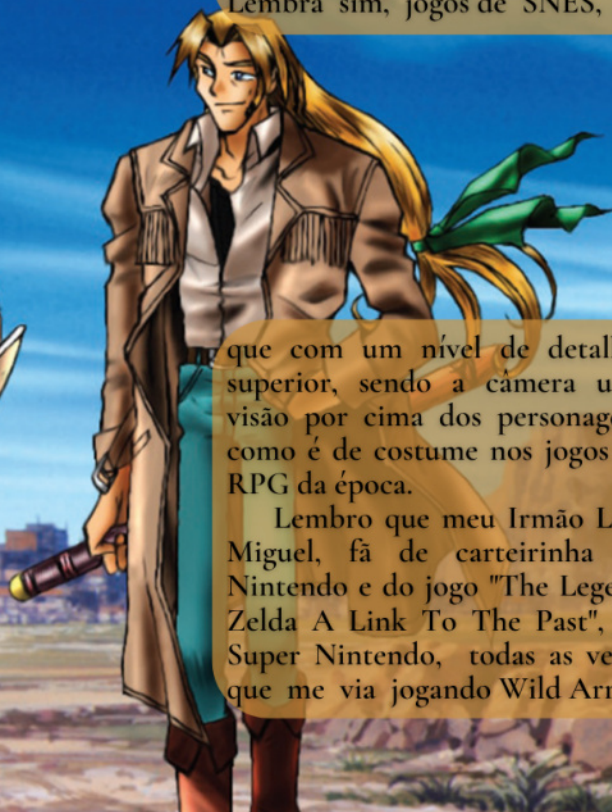




feiticeira com alguns traumas de família.

O jogo conta com um sistema de batalhas simples, mas completo, e uma jogabilidade básica, mas funcional.

Logo de cara o game me conquistou pela sua simplicidade, mas, mesmo assim, com belos gráficos, sendo cenários e personagens em 2D e, as batalhas, com gráficos em 3D. E não não se engane pelos gráficos simples, pois os cenários são bem detalhados, graças ao poderoso hardware do PlayStation 1. Lembra sim, jogos de SNES, só



que com um nível de detalhes superior, sendo a câmera uma visão por cima dos personagens como é de costume nos jogos de RPG da época.

Lembro que meu Irmão Luiz Miguel, fã de carteirinha da Nintendo e do jogo "The Legend of Zelda A Link To The Past", do Super Nintendo, todas as vezes que me via jogando Wild Arms,

não perdia a oportunidade de lançar aquela "provocaçõzinha" no ar, dizendo: "- Wild Arms é uma cópia barata e declarada de Zelda". Não vou mentir, até eu tinha esse preconceito quando criança, antes de ter jogado o game, somente pelo fato de o personagem principal usar bombinhas para explodir vários objetos durante a jornada. Pode sim ter tirado a sua inspiração em Zelda, mas bastou algumas horas jogando o game para perceber que Wild Arms tem sua própria identidade e alma.

Wild Arms me marcou demais, pois foi o jogo que mais joguei na vida, sendo que, na primeira vez, foi a versão Japonesa, na qual cheguei até a metade do jogo, na raça, mas quando precisava de um código para abrir uma porta e sem o qual não era possível prosseguir na jornada e eu não entendia nada da história, pois estava em japonês, tive que parar. Somente pelos gráficos cativantes e a marcante trilha sonora continuei jogando até essa parte do jogo. Quanta vontade...

Estava tão empolgado jogando e ansioso para ver o que viria pela frente, que parti na jornada para conseguir dinheiro e comprar a versão americana do jogo, e fui em busca desse objetivo, juntando uns trocados e pedindo dinheiro para minha mãe com certa insistência. Após muito esforço consegui o valor que precisava para comprar o CD e, no mesmo dia, corri para pegar o ônibus e ir até a loja de games mais conhecida da cidade a World Games - pois morava em um bairro chamado Caçapava Velha, distante 6KM do centro da cidade - e, chegando lá, já fui procurando na vitrine se tinha o jogo, e infelizmente não tinha... Mas, conversando com o dono da loja, ele percebeu a minha vontade e decepção de não ter encontrado o jogo na loja e logo me confortou dizendo que traria o mesmo de São Paulo, mas demoraria umas duas semanas. Não teve outro jeito, o que me restava era esperar o jogo chegar e, quando chegou, foi só alegria para mim e "tristeza" para meu



irmão que não aguentava mais me ver jogando-o. Eu chegava da igreja e já ligava o PlayStation, e só ficava nas batalhas evoluindo meus personagens, tanto que consegui 999 em todos eles. E meu irmão ali querendo jogar outros jogos, ou seja, a pancadaria rolava solta (rsrsrs). Se você não conhece o jogo, procure jogar, pode parecer ultrapassado hoje em dia, mas dê uma chance para Wild Arms e se surpreenda com o simples, mas bem feito RPG da Sony.

E foram esses momentos junto da família, das pessoas que amamos e em um momento da vida em que éramos extremamente privilegiados e não sabíamos, ou simplesmente não percebíamos, com os videogames ali, na estante, os cartuchos, os cds e os dvds fazendo parte das histórias da nossa vida. E é por isso que nos marcaram tanto, mas acredite, os personagens principais nessa história foram as pessoas, os videogames eram os atores coadjuvantes que complementaram os momentos.

Portanto, guarde essas lembranças no coração e aproveite cada minuto com as pessoas que ama. Jogue com elas, ensine seus pais e filhos a jogarem, dê valor as pessoas, e nunca se esqueça desses momentos. É assim que essa história vai muito além dos videogames...



Acima o manual do jogo e abaixo a arte da incrível e inesquecível trilha sonora, bem como um pequeno trecho da apresentação do game, no estilo anime, uma das mais bonitas de todos os tempos e lembrada com carinho pelos jogadores, especialmente pela música "Into the Wilderness".



BOKU NO NATSUYASUMI

"Minhas férias de verão"

por Giuliano Gianeli e Luiz Miguel Gianeli

Também conhecido como "My Summer Vacation" ou "My Summer Holliday", "Minhas férias de verão" é um dos jogos que mais marcou nossas vidas. É difícil expressar, mas é aquele tipo de jogo que nos cativa pela beleza e simplicidade.

Nele, assumimos o papel de Boku, um garotinho de 9 anos que vai passar as férias na casa dos tios, pois sua mãe está no último mês de gravidez, um costume em algumas regiões do Japão.

Ali, no interior, temos 31 dias para pescar, nadar, capturar insetos - especialmente borboletas - fazer amizades e desfrutar de refeições e momentos agradáveis em família num jogo, simplesmente, incrível. Uma obra de arte dos videogames



Boku No Natsuyasumi é uma franquia conhecida no Japão, com um jogo para cada console da Sony, todos lindos, marcantes e especiais.

Este primeiro jogo, lançado em 2000 para o PS1 e portado em 2006 para o PSP, se passa no ano de 1975 e é uma tentativa do produtor Kaz Ayabe retratar as marcantes férias de sua infância.





O jogo mistura o uso de polígonos com cenários pré-renderizados no melhor estilo Resident Evil e a direção de arte é belíssima, retratando o interior do Japão de forma lúdica, nostálgica e singela. Os personagens são muito expressivos e as músicas são lindas e marcantes. O cenário foi inspirado na cidade de Tsukiyono, na província de Yamanashi da região de Chūbu, visitada pelos produtores do jogo que tiraram muitas fotos do local.



Jogar "Summer Holiday" era, para nós, um refrigério em meio a tantos tiros, lutas, corridas, e gols que dominavam as jogatinas. Um game inesquecível e especial!

Descobrimos este jogo, completamente por acaso, através de nosso amigo Thiago, que falou ser um game de caçar borboletas. Fomos testar e ficamos encantados logo de cara. Apesar de estar tudo em japonês, os menus e a dinâmica são simples e intuitivos e gastamos horas jogando, explorando os cenários, jogando os mini games, interagindo com as pessoas, assistindo a apresentação, relaxando por aquelas belas paisagens e lembrando de nossa própria infância, das aventuras nas férias e da família querida.



Belos cenários, a simplicidade do campo, a inocência da infância e a companhia da família e amigos queridos. Uma combinação perfeita!



Console: PlayStation | **Desenvolvedora:** Millennium Kitchen
Publicadora: Sony | **Gênero:** Simulação
Ano: 2000 | **Jogadores:** 1

Winning Eleven 4

Um dos melhores jogos de futebol de todos os tempos

Jogos de futebol sempre fizeram parte de minha vida gamer, desde os clássicos Soccer e Goal no Turbo Game, passando pela série FIFA nos 16 Bits e, especialmente, International Superstar Soccer no SNES e seus infundáveis - e criativos - "hacks" do campeonato brasileiro. E foi com a incrível série da Konami que mais me diverti, inclusive durante a era dos 32 Bits até que, na busca por um novo game, descobrimos seu sucessor, a série "Winning Eleven" que, posteriormente, assumiu o nome de Pro Evolution Soccer, hoje E-Football.

Jogamos Goal Storm, WE, WE3, WE3 Final Ver. e, enfim, Winning Eleven 4, o melhor e mais marcante jogo de futebol do PlayStation e de toda geração 32 bits. Para alguns, o melhor de todos os tempos.



Lançado em 1999, WE fez a alegria dos jogadores por todo o mundo, especialmente no Brasil. Era comum as casas e locadoras lotadas de amigos disputando partidas de futebol virtual em jogos amistosos ou torneios acirrados.

No ocidente o game recebeu o nome de Pro Evolution Soccer, mas aqui nós conhecíamos mais a versão japonesa mesmo, narrada por John Kabira.



Aqui a França não tinha vez...





Chamado de ISS Pro Evolution Soccer no ocidente, numa mistura e confusão de nomes e títulos (lembrando que havia, em paralelo, a versão International Superstar Soccer nos mesmos moldes do game de Nintendo 64), a Konami acertou em cheio num jogo dinâmico, rápido, divertido, com jogabilidade precisa e variada, jogadores parecidos com os verdadeiros e gráficos incríveis para a época. Jogar com aqueles bonecos - hoje quadradões - era garantia de diversão, realismo e muitos, muitos gols.

O game, além dos tradicionais modos de jogo: exibição, Copa do Mundo e Liga, permitia a edição dos times e jogadores e inovou trazendo o modo "olímpico" no qual jogávamos as Olimpíadas com seleções sub 23 e, especialmente, o Master League - queridinho da galera - no qual administrávamos um time europeu, começando bem fracos e, a medida que vencíamos as partidas, ganhávamos dinheiro para comprar novos jogadores e fazer o time evoluir. Com certeza, assim como eu, muitas pessoas gastaram horas aqui montando verdadeiras seleções mundiais. Era legal demais!



Roberto Carlos nas faltas e no ataque, formando dupla com Ronaldo, era garantia de gols e muita correria.

O jogo oferecia 53 seleções e vários clubes, dentre eles, alguns reais. Os demais podiam ser facilmente reconhecidos pelos nomes ou uniformes





O game tinha uma abertura em CG bem legal, uma variedade de estratégias, táticas, formações e possibilidades. Os times e escalações refletem as temporadas de 1998/1999 e os jogadores são facilmente reconhecidos, com suas características, diferenças e virtudes. As possibilidades de gols eram muitas e as jogadas bastante variadas, bem como os movimentos dos jogadores que eram bem realísticos, com destaque para o goleiro trocando de mãos nas defesas. Havia também a possibilidade de salvar os replays e os troféus conquistados.



A entrada em campo, os gestos dos jogadores, as comemorações e a narração animada - em japonês, é claro, - davam um toque especial ao jogo que marcou o final dos anos 90 e início dos anos 2000, sendo, com certeza, um dos CDs mais vendidos nos camelôs do Brasil e mais jogado nas locadoras e lares. Uma verdadeira celebração do futebol!

Muito bem avaliado pela crítica e caindo no gosto dos jogadores, o game da Konami fez história e deixou um legado inquestionável. Até quem não gostava de futebol arriscava umas partidas de WE4. Divertido até hoje!

Console: PlayStation | Desenvolvedora: KCET
Publicadora: Konami | Gênero: futebol
Ano: 1999 | Jogadores: 2

<p>チームに戻る</p> <p>CHANGEABLE</p> <p>DEFULT</p> <p>Arnau 1 GK</p> <p>Ferron 4 CB</p> <p>Puyol 3 CB</p> <p>Cuadrado 6 CB</p> <p>Gabri 13 DH</p> <p>Xavi 17 DH</p> <p>Nano 18 LH</p> <p>M. Rosas 2 RH</p> <p>L. Garcia 10 OH</p> <p>Jofre 20 CF</p> <p>Bahangida 7 CF</p>	<p>HOME TEAM MENU</p> <p>EXIT</p> <p>MEMBER CHANGE</p> <p>KICKER SELECT</p> <p>FORMATION</p> <p>STRATEGY</p> <p>FORMATION COPY</p> <p>posing team to fin</p>	<p>対戦相手の終了待ち</p> <p>CHANGEABLE</p> <p>DEFULT</p> <p>GK 12 Abbiati</p> <p>CB 3 Maldini</p> <p>CB 3 Costacurci</p> <p>CB 26 Sala</p> <p>DH 23 Ambrosini</p> <p>DH 4 Albertini</p> <p>LH 24 Guly</p> <p>RH 2 Heivog</p> <p>OH 10 Bohan</p> <p>CF 20 Bierhoff</p> <p>CF 9 Weah</p>
---	--	--



f /groups/retrosc

retro_sc

www.retrosc.org

RETROSC



GRUPO DE COLECIONADORES DE VIDEOGAMES E COMPUTADORES ANTIGOS DE SANTA CATARINA

QUANDO SEIS AMIGOS SE REÚNEM E RESOLVEM CRIAR UM GRUPO DE COLECIONADORES CATARINENSES.

O ano é 2016, o Facebook já era a rede social mais acessada, tornando-se padrão em computadores e celulares. A popularização dos grupos nesta plataforma, tornou possível agregar pessoas do mundo todo, com gostos parecidos e peculiares. Antes disso, as listas de discussão por e-mail e os fóruns pela WEB, faziam este trabalho. Com o advento do Whatsapp e a possibilidade de criar grupos, seis amigos reuniram-se para criar o RetroSC.

Santa Catarina sempre foi um pólo de tecnologia, mas ainda não havia popularizado grupos de colecionadores de videogames e computadores antigos, que durante muitos anos, ficaram centralizados no sudeste do país. O surgimento do RetroSC fez com que inúmeros colecionadores, que antes eram anônimos, pudessem mostrar suas coleções, trocar informações, realizar negociações e fazerem amigos

Itens raros, antes vistos somente em revistas de época, aparecem funcionando nas exposições. Os participantes do grupo, atualmente na plataforma Telegram e exclusivo para catarinenses, somam hoje mais de 300 membros, estão sempre interessados em trocar idéias, tirar dúvidas e compartilhar experiências com os visitantes



É comum ver avós, pais e filhos nos eventos, apreciando máquinas que já possuíram algum dia e jogando juntos, passando ótimos momentos.

Além disso, alguns colecionadores de renome na cena de todo o Brasil, já participaram das exposições, sempre elogiando a organização e o público presente. Até lançamentos de publicações e jogos atuais para consoles antigos, acontecem durante os eventos.

Seis eventos presenciais já foram realizados, além de dois eventos online (devido a pandemia de Covid-19). Geralmente um evento itinerante e outro evento principal, na cidade de Florianópolis.

O RetroSC, além de contribuir para a preservação da história da informática e do entretenimento digital, representa o estado de Santa Catarina na cena retro nacional, trazendo informações e novidades para seus participantes e abrindo espaço até mesmo para oportunidades comerciais.

Acesse nossas redes sociais e participe do nosso grupo. Você não precisa ser colecionador, basta apenas gostar de jogar aquele antigo jogo que lhe traz tantas boas lembranças.



RetroSC VI - Aconteceu na UNIVALI em Balneário Camboriú.



Equipamentos raros sempre estão presentes nos eventos.



A quinta edição teve a presença de vários entusiastas de outros estados.



Todas as gerações se encontram no RetroSC para uma partida.



O cruel Castlevania dos arcades por Sammis Reachers

Em 1986 eu tinha oito anos e a Konami era um vulcão, um vulcão já em inícios de sua plena explosão de magma criativo, cuja uma das apostas ou piroclastos (aquelas bolotas de fogo que um vulcão expele) era o título Castlevania.

Nascido primeiramente para o Nintendinho, logo foi portado para o MSX (muitos acreditam, erroneamente, que foi o contrário), dando origem àquela que é a minha franquia preferida no mundo dos games. Minha e de muitas outras pessoas! Mas, naqueles românticos e sofridos idos, a maior fonte de lucro das softhouses ainda eram os jogos para arcade. E foi assim que, dos interiores ferventes daquele vulcão

chamado Konami, surgiu em 1988 o jogo Haunted Castle. O game, como outros depois dele (Super Castlevania IV, Vampire Killer, Castlevania Chronicles) foi uma versão/releitura do Castlevania original, mas com mudanças diversas. Neste episódio da longa saga, você encarna Simon Belmont, um dos patriarcas do clã dos Belmont, que lançou-se em resgate de sua noiva, Selena, que fora sequestrada pelo nefasto Conde Nefária. Ops!, perdão, pelo Conde Drácula!, primeiro e único, pois o Nefária é vilão da Marvel. Armado com um ardente chicote e alguns apetrechos, avançamos por belíssimos, mas sinistros cenários, numa cruzada solitária contra as potestades das trevas. Só mesmo o amor para lançar um cabra nessa peleja! Como diz a Bíblia, na Primeira Carta de João, 4.18, "o perfeito amor lança fora todo o medo". O jogo apresenta grande dificuldade. São muitos os motivos do verdadeiro "megaperrengue" que a jogatina



Surpreenda-se, amiguinho:
Simon atirando um bumerangue que
NÃO VOLTA e golpeando com uma ESPADA (!)

proporciona, mas, a meu ver, a principal causa decorre pelo fato simplório de que... não há frango assado! Isso mesmo, o tradicional repositores de life - ou qualquer outro, gafanhoto assado que fosse - da franquia aqui inexistente: é peitar as forças das trevas com as vitaminas do Nescau que você tomou em casa, e nada mais. Além de seu humilde chicote de couro de boi, que pode receber um upgrade ou ser trocado pelo glorioso Morning Star, aquele mítico & alquímico chicote de



Os gráficos são bonitos e os sprites bem grandes

a cruz, arma das armas, e símbolo máximo da vitória de Cristo sobre as forças do inferno e da morte, está presente, mas a forma de ataque de tal arma é exclusiva desta versão: três pequenas cruces aparecem diante do personagem e são disparadas em linha reta, girando não da maneira "clássica" a que estamos habituados, mas de uma forma que... ah, você precisa ver para entender. Não possuem o efeito bumerangue, que se tornou tradicional nas versões de console. Falando em bumerangue, uma das sub-armas é um longo bumerangue, que se parece mais com um grande fêmur, e que possui a singularidade, única entre a vasta

correntes que possui uma pequena maça de espinhos na ponta, Simon inova e pode trocar tais apetrechos articulados por uma longa espada. As tradicionais armas acessórias, claro, também se fazem presentes: aqui não temos a água benta, mas ela é substituída por uma bela bomba esférica à la Bomberman;

A bela e marcante, arte da versão japonesa



raça dos bumerangues, de NÃO VOLTAR para o bom Simon... Outra arma aparentemente exclusiva deste jogo, dentro da franquia, é uma prosaica tocha de fogo, que faz justamente o que fazem as tochas: lançada, lasca fogo nos adversários. Fechando o arsenal medieval, temos outra tradição castlevaniaca, o relógio que paralisa o tempo. Mas, atenção: O jogo não oferece os tradicionais candelabros, e armas e corações - raríssimos! - só podem ser conseguidos eliminando inimigos específicos. Caso perca o inimigo determinado que "solta" aquela arma durante um estágio, será impossível pegar tal

arma noutra ponto do mesmo – talvez do jogo .

Para "contornar" a inexplicável ausência de repositores de sangue durante os estágios, ao passarmos de fase, sua barra de life é preenchida, mas só se você possuir corações. Nesse caso, o jogo CONFISCA seus corações, em número proporcional à quantidade de barrinhas a serem preenchidas. Já viu pilantragem semelhante?

Quanto aos inimigos de tela, os mitos fundadores também estão aqui, remodelados. Morcegos, múmias, esqueletos, cavaleiros e anões puladores fazem a festa halloween. Os movimentos do personagem, a exemplo do Castlevania do NES, são limitadíssimos: pulos sem variação de intensidade e possibilidade de chicotear numa única direção. Bem, Castlevania foi erigido sobre essas dificuldades, e o jogador raiz já sabe o que esperar.

O jogo só oferece três continúes, e cada um deles com uma única vida. Morreu, acabou. Mas há uma dica: se você colocar quatro créditos e, durante o jogo, apertar o botão

de start, a cada vez que tocar você aumenta sua barra de life, até o limite de poder combinar todos os quatro créditos. O porém é que, se você morrer depois disso, já terá utilizado todos os possíveis continúes "em vida", e aí é partir para a glória dos guerreiros de Cristo, e deixar o combate terreno contra as forças da trevas na conta de um sucessor. Bem, para isso existe o clã Belmont, hum?

Um grande destaque da franquia são os chefões. A aventura aqui inicia-se fora do castelo do velho Vlad, e em tais andanças por vilas e florestas, enfrentamos, logo de cara, a Medusa (no Castlevania 1 ela é o segundo chefe).

Olha ele aí, o chupa-cabras que atravessa os séculos. Manja o tamanho do bitelo. E ele cresce ainda mais...



Dois dos chefões do game. O velho Frank... e o Cavaleiro de Cristal, presentes em outros episódios da saga.

Mantendo a tradição nefasta, o ridículo pôster norte-americano. Sim, o tempo passa e não temos explicação. E a introdução do game, segundos antes da tragédia acontecer...



Na fase seguinte é a vez de solaparmos as ossadas de uma grande serpente alada. Além dos já citados, temos o tradicional Frankenstein, acorrentado e num tamanho colossal. Ele vem no que se convencionou chamar de a fase do relógio (engrenagens), ao contrário do Castlevania 1 do NES, cuja fase do relógio é a da Morte (aqui feliz ou infelizmente ausente); o Cavaleiro Fantasma ou Cavaleiro de Cristal, esguio e saltitante, e com a cara (trolagem?) do Arthur de Ghosts'n Goblins, é o próximo laçao de Vlad a ser triturado – ou a triturar você. Em seguida, enfrentamos um gigante de pedra (Golem?). Por fim, será a vez dele, o sanguessuga da Valáquia.

O jogo é mal visto por muitos fãs em virtude principalmente de sua imensa, dantesca, draconiana dificuldade. No entanto, embora quase inzerável, o miserável faz parte (e é mesmo um dos primeiros rebentos) da longa família Castlevania. Assim, o fiel da saga não tem outro recurso além de peitar o desafio. Afinal, trair o clã nunca foi uma opção!

Ainda que o jogo seja condenável para muitos e por muitos motivos, numa coisa ao menos há consenso: A trilha sonora salva as honras, pois é excelente. Agora é procurar uma coletânea Konami para seu console ou PC mais próximo, e passar uma das maiores raivas de sua vida. Boa sorte!

Ah, uma última lapada de chicote: Em 1998 os criadores de jogos (e fãs da saga) da francesa Migami Games lançaram, por sua conta e risco, uma continuação do jogo. E em 2001 lançaram outro fan game: Haunted Castle III: Trevor's Quest. Há quem diga que os jogos, apesar dos pesares, são bem melhores que o original.

O jogo foi relançado para PS2 em 2006 pela Hamster Corporation exclusivamente no Japão, em 2016 chegou ao PS4 de forma digital na série Arcade Archives e em 2019 foi parte da série Arcade Classics Anniversary Collection lançada pela Konami para PS 4, Xbox One, Switch, e PC (Steam).



Console: Arcade | Desenvolvedora: Konami
Publicadora: Konami | Gênero: ação/plataforma
Ano: 1987 | Jogadores: 1

Formula One: Built to Win

UM JOGO DE CORRIDA SURPREENDENTE E POUCO
CONHECIDO DO QUERIDO NES 8 Bits!

por Eurípedes Q. dos Santos (CDX)

Formula One: Built to Win
Lançado em 1990 para o NES, desenvolvido pela Winky Soft e publicado pela SETA Corporation. Seu nome traduzido seria algo como: Fórmula 1 construído para vencer!

Foi um dos primeiros jogos de corrida a apresentar um modo de carreira, vários veículos e uma oportunidade para o jogador aumentar o desempenho de seu carro por meio de compra e troca de peças, elementos únicos para um jogo de NES e um gênero apenas verdadeiramente revisitado durante a quinta geração de consoles, onde jogos como Gran Turismo do PlayStation 1 se tornaram populares. Curiosidade: Gran Turismo foi lançado em 1997, ou seja, 7 anos mais tarde e duas gerações depois. De cara, quando o jogo se inicia já nos apresenta um texto bem interessante, o nome do jogo e logo depois mostra a ficha técnica de cada carro (que são 4 no total), detalhando as suas principais características.

Logo em seguida, uma corrida de demonstração, ou seja, a cada ficha técnica apresentada nos é mostrada uma corrida de demonstração específica daquele carro. As corridas começam como eventos de volta única, mas se tornam eventos de volta dupla quando o jogador começa a correr em competições para pilotos mais experientes em lugares como Las Vegas, Nevada e Havaí.

O games possui uma jogabilidade semelhante a Rad Racer e Pole Position, com o piloto correndo para frente.

Os nomes dos oponentes são escolhidos parcialmente ao acaso; eles também podem variar em função do nível de classificação do curso e do tipo de veículo usado. Como no Rad Racer, o jogador pode turbinar um automóvel para ir até 255 milhas por hora, ou seja, cerca de 410 quilômetros por hora. Apertando o direcional para cima ativamos o nitro, também semelhante a Rad Racer, com a diferença que a aqui o nitro possui



*Belos gráficos e
uma caixa bastante colorida*

uma barra pois não é infinito, podendo acabar e te deixar na mão. A música é escolhida em uma tela animada antes de começar a corrida, contando também com a opção sem música, outro fator semelhante ao Rad Racer, também conhecido como Highway Star no Japão. Uma vez que o jogador insere um nome de usuário, começa a dirigir um Mini Cooper, sem uma licença internacional de corrida. A partir daí, deve ganhar as classificações necessárias para obter veículos e peças com melhor desempenho. O próximo carro que vai ser adquirido pelo jogador é um Vector W2, depois uma Ferrari F40 e, finalmente, um carro de corrida de Fórmula 1.

O jogador também deve estar preparado para desviar dos oponentes, eles se parecem ou estão no mesmo nível do carro que o jogador está dirigindo naquele

momento; por exemplo, os oponentes do Mini Cooper são fuscas. Nessa fase os adversários possuem 2 cores: Os verdes que servem simplesmente para te atrapalhar e os azuis que dão posições. A medida que o jogador vai trocando de carro, as cores dos oponentes também mudam.

Tudo começa em Nova York, depois vamos avançando pelo mapa dos EUA. Todas as pistas que compõem a parte da Fórmula 1 do jogo são pistas reais da categoria por todo o mundo. Alguns elementos das temporadas de Fórmula 1 de 1990 e 1991 foram usados para este jogo, algo que enriquece ainda mais a obra.

Como ele é baseado na carreira de um piloto de corrida, o início é um período lento. Montar um carro imbatível com as peças que vamos adquirindo nas lojas nos ajuda a melhorar o manuseio, a aceleração, a frenagem e a velocidade máxima do veículo. E não se esqueça de comprar nitro, hein!

É possível se tornar um piloto milionário ou até mesmo multimilionário obtendo sucesso nas máquinas caça - níqueis em Las Vegas, que pode ser visitada a qualquer momento dando a oportunidade de você multiplicar o seu dinheiro quando quiser.

Os tokens de cassino que são aquelas fichas, são automaticamente transformados em "dólares" após o jogador deixar o cassino.

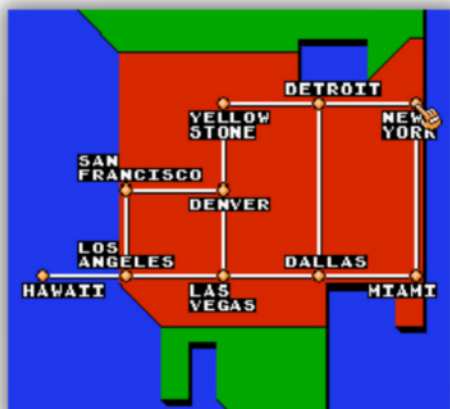
O jogador deve ganhar dinheiro para continuar correndo; por isso devemos ganhar corridas ou ficar, no máximo, em terceiro lugar. A primeira corrida é de graça, mas as outras você precisa pagar para correr, cada pista tem seu valor específico. Podemos correr quantas vezes quisermos nas pistas.

Após vencer a corrida, o dinheiro deve ser investido em peças melhores ou mais eficientes para melhorar o desempenho do veículo. Ter um veículo de corrida mais eficiente acabará resultando na vitória de corridas mais difíceis, onde o prêmio do vencedor é bem

maior do que nas corridas mais fáceis. Eventualmente, vencer certas corridas resultará na aquisição de uma licença internacional.

O custo das peças do jogo varia e os pneus só podem ser usados um número limitado de vezes antes de terem de ser comprados novamente. Os pneus com o pior manuseio podem ser usados um número ilimitado de vezes. Esses pneus são as únicas peças de automóveis que são gratuitas e o jogador automaticamente começa com eles no início do "modo de carreira" do jogo.

Além do modo de carreira, há também um "modo livre" que permite o uso ilimitado de todos os quatro veículos em suas respectivas pistas. Essas corridas não possuem outros veículos. Todas as corridas no "modo livre" são apenas de volta única. Ainda existe uma quantidade limitada de nitro como no "modo normal". No entanto, todas as corridas fei-



tas em "modo livre" sempre começam com o medidor de nitro cheio. Novos recordes de tempo feitos no "modo livre" são salvos no jogo junto com o nome do motorista, até que essas marcas sejam quebradas por outro jogador. Uma vez que o jogador atinge o nível de Fórmula 1, ele ou ela deve correr contra pilotos cujos nomes são trocadilhos com nomes de pilotos reais das temporadas de Fórmula 1 de 1990 e 1991. Por exemplo, Satoru Nakajima é conhecido no jogo como S.Nakazma .

Curiosidades:

O primeiro carro que temos disponível pra jogar, o Mini Cooper, é o mesmo carro que o Mr. Bean usava em seu programa.

O jogo é desconhecido pela maioria dos brasileiros por ter um cartucho caro para produzir, inclusive possuindo uma bateria para salvar o progresso, ou seja, inviável para qualquer empresa

pirata ou fabricante de "Famiclones" produzir.

O Vector W2 foi um carro produzido na década de 80. Ele possui um motor v8 de 591cv ou 600hp que chegava a 320 Km/h. A Ferrari F40 Foi projetada com conceitos aerodinâmicos utilizados em carros de competição, porém, seu foco de vendas era estritamente comercial, não sendo planejada para corridas. Foi apresentada em 21 de julho de 1987, fabricada para comemorar o quadragésimo aniversário da marca italiana Ferrari. Naquele tempo, foi o carro mais rápido do mundo a ser produzido em série, chegando a 324 km/h, uma marca impressionante para a época.



Um ótimo e desconhecido jogo do NES no qual podíamos "perseguir o horizonte". Abaixo o cartucho americano e algumas telas do game.



Opinião:

Acabei me tornando um admirador desse jogo incrível e lamento que a Winky Soft, uma produtora pouco conhecida no ocidente, não tenha lançado versões posteriores para os excelentes Super Nintendo e Mega Drive. Imaginem como seriam essas versões sem os "flickers", ou seja, o "pisca-pisca" dos sprites, além de tudo melhorado... Teria sido épico, assim como Top Gear. Com certeza está na lista de melhores jogos do NES. Um jogo nota 10 em tudo!



Os quatro veículos disponíveis no game.

Winky Soft é (ou foi?) uma publisher e desenvolvedora japonesa fundada em 1983 que fechou em 2015.

É responsável por jogos como Ghost Chaser Densei, Denjin Makai, Koryu Densetsu Villgust: Kieta Shojo, Cho Jiku Yosai Macross: Scrambled Valkyrie, Formula One: Built to Win, Captain Tsubasa: Aratanaru Densetsu Joshou, Super Robot Taisen, Super Robot Taisen EX, Seireiki Rayblade e Super Robot Wars Complete Box. Contém alguns jogos bem conhecidos, tanto no oriente quanto no ocidente.

Também conhecida como: Winkey Soft, WinkySoft, ウィンキーソフト, Winky Soft Co., Ltd.

Console: NES/Famicom | **Desenvolvedora:** WinkySoft
Publicadora: SETA | **Gênero:** corrida
Ano: 1990 | **Jogadores:** 1

FONTES DE PESQUISA: Wikipédia e BD Jogos:
<https://bdjogos.com.br/desenvolvedora.php?id=876>

Entrevista:

Luis Estevam - Retrogamer Brasil

Colecionador e Youtuber, Luis Estevam é o criador do incrível projeto "Retrogamer Brasil"



1) Quem é Luis Estevam? Nos fale um pouco sobre você:

R: Eu tenho 44 anos, nasci em 1977 e tive a felicidade de ter minha infância nos anos 80. Foram momentos muito felizes, pelos quais eu tenho bastante nostalgia. Sou de São Paulo capital e morei a vida inteira no bairro da Pompeia. Sou palmeirense fanático, muito influenciado pela minha família, que é de origem italiana. Hoje sou casado, tenho 1 filho e moro na cidade de Portland, nos Estados Unidos.

2) Como começou sua paixão pelos videogames, qual foi seu primeiro console e qual o favorito?

R: Em 1983 eu vi, pela primeira vez, um videogame, que foi o Odyssey, que havia sido lançado pela Philips naquele ano. Foi algo muito impressionante para mim e ali bateu um amor a primeira vista. No final do ano ganhei um de presente de natal e, a partir daí, comecei uma história bonita, pois eu jogava muito com minha mãe e minha saudosa avó. São as melhores memórias que tenho da minha infância e por isto o Odyssey será eternamente meu favorito!

3) Como, e quando, surgiu a ideia de criar o canal "Retrogamer Brasil"?

R: Eu comecei a colecionar mais seriamente em 2017 e aí passei a seguir perfis retrogamers no Facebook e no Instagram. Nessa época eu viajava bastante para os Estados Unidos e comecei a ter acesso a alguns itens mais raros. Aí vi uma oportunidade de criar o meu perfil e começar a dividir não só os games, mas também as lojas que eu visitava. A coisa deu certo, começou a crescer, até que, em 2020, decidi criar o canal no Youtube, com o objetivo principal de deixar um registro histórico dos itens que tenho na minha coleção.

4) Como tem sido a experiência de produzir conteúdo retrogamer e interagir com esta comunidade tão apaixonada?

R: A experiência tem sido sensacional. É uma verdadeira terapia para mim. Primeiro porque eu adoro história dos videogames, então sempre que crio um conteúdo, existe um trabalho de pesquisa muito grande. Então, estou sempre aprendendo coisas novas. Segundo, e mais importante, é poder trazer algum valor para essa comunidade que compartilha a mesma paixão. A interação com o pessoal não tem preço. Aprendo muito e me emociono sempre que ouço as histórias nostálgicas do pessoal.

5) Você tem uma bela coleção. Que dicas dá para quem quer começar, investir ou manter uma?

R: Essa é uma pergunta que me fazem com muita frequência, mas que não tem uma única resposta correta. O mais importante é fazer curtindo. Colecionar tem que ser algo prazeroso. Para mim, não tem regras. Se você quer somente ter os itens, mas não joga com muita frequência, ótimo, esse é seu estilo. Se você tem somente itens piratas, porque são mais acessíveis, ótimo também. Me incomoda muito pessoas que ficam tentando definir o que é certo ou errado para colecionar. Desde que feito com prazer, com paixão e respeitando seus limites, tudo é válido.



6) Quais seus projetos atuais e futuros? Tem alguma novidade?

R: O Youtube tem sido minha grande curtidão e eu quero seguir investindo nisto. Eu tenho uma meta de mostrar todos os itens da minha coleção, sempre nessa abordagem de falar sobre a história, curiosidades, etc. Eu não me coloco pressão de tempo, pois isso é um hobby para mim e, como já disse, tem que ser algo prazeroso e não uma obrigação. Para um futuro mais distante eu quero fazer uma espécie de um museu ou algo itinerante, onde as pessoas possam ver os itens e também socializar. Vamos ver, é um sonho distante, mas sonhar não custa nada!



7) Você tem vivido muitas experiências com os games, boas e ruins. Poderia nos dizer sobre ambas e como encontrar um equilíbrio para aproveitar bem este entretenimento e as amizades que eles nos proporcionam?

R: Ótima pergunta! É um dilema que vivo todos os dias. A coleção, o Youtube e o Instagram são coisas que eu gosto demais de fazer. Mas preciso balancear isto com as outras coisas que são mais importantes, como a família, o trabalho, os amigos... Eu confesso que ainda não achei esse balanço. Acho que as vezes a família sente, pois estou tão empolgado produzindo conteúdo que, as vezes, viro a noite editando um vídeo. Então, respondendo sua pergunta, o lado bom é que é um hobby muito gostoso, imersivo, terapêutico, mas que ao mesmo tempo pode te consumir demais e esse pode ser o lado ruim. Tem que achar um equilíbrio.

8) Como tem sido sua experiência com “Muito Além dos Videogames”, seja como leitor, apoiador, redator e amigo?

R: Eu simplesmente amo esse projeto! Cresci com mídias físicas, sejam elas cartuchos, fitas VHS, revistas, etc. Apesar de estar, hoje, criando conteúdo no mundo digital, eu sinto muita falta de coisas físicas, palpáveis. Então, quando tomei conhecimento da revista, me apaixonei pelo projeto logo de cara. E tudo melhorou depois que, de fato, pude ler a primeira, pois o conteúdo é muito bem feito, num formato que lembra as clássicas revistas dos anos 90, mas com um toque de modernidade que é importante. Um super projeto que sou fã de carteirinha e fico ansiosamente esperando a próxima edição chegar.



9) Deixe uma mensagem aos leitores de “Muito Além dos videogames”:

R: Minha mensagem é para mantermos esse hobby e essa paixão vivos, cultivando essa comunidade e apoiando projetos como a Muito Além. Seja você um jogador, um colecionador ou um entusiasta, queremos que se sintam parte dessa comunidade, pois ainda tem muita coisa legal para acontecer!

Conheça o Retrogamer Brasil



<https://www.youtube.com/c/RetroGamerBrasil>



<https://www.instagram.com/retrogamer.brasil/>

Amigos apoiadores



Donos do Videogame - CATARSE

Sammis Reachers
Eurípedes Q. dos Santos (CDX Retrogames)
Rodrigo Goniadis (Sega Saturn Mania BR)
Luis Estevam (Retrogamer Brasil)
Victor Lawall
Roberto Faria de Macedo (Veditto)
Pablo Luciano Vidarte (Odyssey Clube)
Matheus De Bruin
Max Demian Brito Borges (DMNSonic)
Flávio Antônio de Assis Leite
Luis Fernando Bellone (Jackie Chan de Itú)
Eduardo Loos
Paulo Vinícius Wolski Radtke
Heitor Alves
Douglas Alexandre (@gamernostalgia)
Maylom de Souza
Bruno Zambelli
Roberto Resident Junior
Thiago Massimino Suarez
Alan Medeiros (@dasantrolasgames)
Emerson Copa
Vinícius Guimarães Calazans Pereira
Anthony Roubaud Gonçalves
Felipe Couto
Thiago Borges Daudt
Ivo Emanuel Mateus Cadete
Laercio Barroso Lopes Mataruco
Vinícius Apolinário Lima
Ricardo Cesar Pereira Filho
Marciel Virgínio
Leonardo Ramos Rocha
Maurício Matte
Luciano Aurélio
Peripécias Desinteressantes
Mario Zonaro Junior
Rafael Marques Retrogamer

Parceiros de Jogatina - CATARSE

Raphael Tomagnini
Fernando de Oliveira Bastos

Donos do Videogame - PIX

Carlos H. Gomes
Marcio Foxx
Marcos Souza (Strikerpoint Games)
Daniel Scarpeli
Héber Luiz Zunarelli
Humberto A. Fragão (@2bertogames)
Thiago Ferreira
Gustavo (@gamecomcafe)
Giuliano Gianeli
Jefferson Vieira José
Fabio Pierre (@ovideojogador)
NTGames
André Pimenta (Hollywood Games)
Juca Kanashiro (@evil_omuraisu)
Alan Santos Retrogamer
José Rinaldo de Araujo Maia Júnior
Maiki William Cardoso Lunelli
Ronister Marcelo dos Santos
Wania Maria Menezes
Ronaldo Kappa
Jean Gaspegiane (@mundodegan)
Josemar L. da Costa (Troca o Jogo)
Rene L. de Moraes (@gamer.room.classic)
Ricardo Santana (@sega.games83)
Rodolfo Cordeiro de Brito
@playdennis2600
Diógenes Avelino
James Libanes Teodosio Junior
Rodrigo Reche
João Moisés Bertolini Rosa
Anderson A. dos Santos (Bart - Space Tech's)
Anderson Santana (@therevoltman)
Netinho Fabrício (@netinhofabriciogamer)

Observação:

Agradecimento especial ao amigo Douglas Alexandre do excelente perfil [@gamer.nostalgia](#). Seu nome ficou fora da lista da edição 5, mas ele foi um dos apoiadores, além de grande amigo e incentivador de nosso trabalho.



“E ele morreu por todos, para que os que vivem, não vivam mais para si mesmos, mas para aquele que por eles morreu e ressuscitou.”

2 Coríntios 5.17



**RETRO
GAMER**
BRASIL



**VENHA FAZER PARTE DA
NOSSA COMUNIDADE
DE RETRO GAMES!**



[retrogamer.brasil](https://www.instagram.com/retrogamer.brasil)



[RetroGamer Brasil](https://www.youtube.com/RetroGamerBrasil)