

A NOVA REVISTA DE GAMES - DIGITAL E GRATUITA



REVISTA PASSWORD

ANO 1 - Nº1

ENTREVISTAS,
MATÉRIAS,
RECOMENDAÇÕES,
CURIOSIDADES,
HISTÓRIA
E MUITO MAIS!



Editorial

Equipe Revista Password

Editor Chefe:

Clayton Bagattoli

Editor Assistente:

Michele Fiedler

Diagramação:

Clayton Bagattoli

Revisão:

Clayton Bagattoli

Michele Fiedler

Ricardo Alves dos Santos

Convidados:

Yuri Beira, Flavio Galindo,

Ronaldo Kappa, Nettox75

Wagner RM, Frank Gabriel

e Fernando Cunha Jr

Mídias



revistapassword@outlook.com



@revistapassword



@revistapassword




Revista Password



@passwordrevista





Para algumas pessoas, quando o assunto é vídeo games, chega a ser inevitável uma maré de lembranças vindas desde a infância até hoje sendo jovens e adultos. Os desafios, a originalidade de cada cena que marcou sua vida para sempre. Aquela roda de amigos, as disputas, chegar até o fim custe o custar, regra que manteve muitos de nós acordados a noite. Os tempos mudaram, mais acessíveis, conseguindo chegar a um número maior de pessoas, os games hoje carregam um mercado gigantesco, que sai das telas de ação, seguindo para livros, revistas, e uma infinidade de produtos do meio. Qual gamer nunca sonhou em ter uma matéria do seu jogo favorito, criada e contada do seu jeito? Ou compartilhar e conhecer jogadores que, assim como ele, carregam na memória histórias que fazem e fizeram cada minuto em frente a tela valer a pena? A Revista Password tem como propósito eternizar essas histórias do jeito que o jogador quiser contar, com sua visão sobre o que deseja compartilhar conosco. Contando com jogadores de todas as idades, criadores, adoradores de jogos e muito mais. Todos são muito bem-vindos!

Todas as imagens e citações de personagens, jogos, marcas e empresas contidas nesta publicação independente, sem fins lucrativos e de distribuição digital gratuita, são apenas utilizadas como meio de divulgação jornalística. As ideias e opiniões expressas nos textos são de exclusiva responsabilidade do autor, não refletindo, necessariamente, as opiniões da Revista Password.

Índice

Artes dos Leitores 05

Revisitando - Hotline Miami 06

Sound Test - Donkey Kong Country 10

Game + História - Munin 12

Back to the Past - 80s 18

Retrô Play - Metal Gear MSX 20

De Volta a 1998 - Metal Gear Solid 25

Área Mobile - Guardian Tales 31

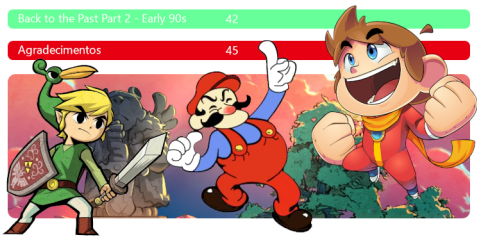
Entrevista - Wagner RM (Capcom Quest) 32

Contos de Videogame - História Gamer 35

Descobrimo o Brasil - Dicas de Games 39

Back to the Past Part 2 - Early 90s 42

Agradecimentos 45



Artes dos Leitores

HOLD UP!



Vitoria Marley Lopes Anhaia
12 anos
Curitiba - Paraná



Gabah
20 anos
Curitiba - Paraná



Valberto Sales
32 anos
Maracanaú - Ceará



Henrique Claro
30 Anos
Piracicaba - São Paulo



Revisitando

HOTLINE MIAMI



IO

Por:
Yuri Beira
ybeira.medium.com

Tudo começa assim; com uma música calma, um sentimento de paz, de vazio, um sentimento até místico, de distância mundana; é uma ilha de paz meio ao que se seguirá nos dezesseis capítulos de Jacket e nos quatro de Biker (além dos especiais), os personagens jogáveis dessa masterpiece, lançada em 2012.

Revisitar Hotline Miami é um prazer tão grande que é quase um pecado não se deixar levar por sua história e jogabilidade mais uma vez. Uma obra que eu diria impecável (nesse comentário, revelo minha posição totalmente favorável ao anfitrião),

Hotline Miami junta tudo o que torna um jogo viciante, bom, e um marco na história dos jogos: uma boa história, uma jogabilidade simples e divertida, uma trilha sonora que não se prende apenas ao jogo, pois você vai querer ouvi-la fora dele também, acredite; e, por fim, um fator de rejogabilidade até que satisfatório, pois, ao terminar, você terá liberado boa parte das máscaras (ou todas) e poderá jogar o modo "+", fazendo você vivenciar toda a história novamente, do fatídico 3 de Abril ao derradeiro 23 de Julho. Falando dela, mas sem revelar muito, vamos a ela.

HOTLINE MIAMI

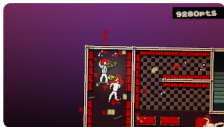


3 de abril, de 1989 — Florida. A primeira missão, a primeira máscara, Richard, e o primeiro contato com nosso protagonista, Jacket.

Tudo começa em 3 de Abril. Jacket recebe uma ligação e, ao sair de seu apartamento, encontra um bilhete e uma máscara, o icônico galo Richard, que ficará marcado na cabeça de Jacket, surgindo pra ele como um dos integrantes do "Trio Misterioso", que comentará as ações do protagonista, questionará seus atos e, principalmente, fará a ligação entre jogo e jogador, pois as mesmas questões direcionadas a Jacket poderiam também servir a nós. Ligação, máscara e bilhete, Jacket se dirige para um metrô, e dá início a nossa jornada repleta de sangue, música boa e raiva porque só faltava um último cara pra terminar a fase e você morreu.



O primeiro contato com o trio de personalidades se dá logo no começo do jogo, logo após o "tutorial".



Na primeira vez, quando estiver aqui, provavelmente já terá aprendido o quão importante vai ser a tecla "R" no jogo.

HOTLINE MIAMI

Ao fim da primeira missão, conhecendo o que será de nós a partir daquela noite e do que será regada a vida de Jacket, vamos à uma loja de conveniência pra conhecer mais uma importante peça da narrativa, a amigável e quase onipresente figura de Beard, mas a importância dele se revelará com o jogar, e não aqui, certo?! Por sinal, é nessa parte em que conhecemos uma das melhores faixas de todo o jogo: Daisuke, de El Huervo, a calma após a tempestade.

Um pouco mais em relação à música, é seguro dizer que o jogo não seria 50% do que é se não fosse pela existência dessa trilha sonora. A forma com que o frenesi se relaciona com a sonzera é maravilhosa, é como um balé, um Quebra-Nozes de sangue e fúria, impossível de não entrar no ritmo do jogo. A música tem tanta importância que, quando ela se suprime, ao fim de uma missão, quando eliminamos todos os inimigos, não podemos ignorar o silêncio e o sentimento de vazio enquanto caminhamos pelos corredores e cômodos repletos de russos dilacerados pelo chão; que jogo!



Num jogo onde a música é tão importante, o silêncio deve ter um papel semelhante. Ao matar todos os inimigos, um leve chiado, um ruído branco viaja por nossos ouvidos. A calma que surge não é senão perturbadora.

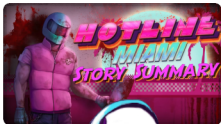
A história? Bem, se você jogou, deve sabê-la, se não, jogue. Envolvendo máfia russa, uma organização ultranacionalista, manipulação de pessoas cujas razões de vida se perderam, a história se constrói pouco a pouco, revelando cada vez mais coisas, construindo um quebra-cabeça admirável (e um até literal, pois, no decorrer das fases, você recolhe algumas letras e as usa futuramente, obtendo a "verdadeira resposta").



HOTLINE MIAMI

Com um narrador que eventualmente se torna questionável, nossas ações e progresso se revelam para nossos olhos de maneira muito satisfatória, pois tudo acontece num pacing quase perfeito. Talvez eu esteja elevando a narrativa a níveis exorbitantes, mas, se faço, é porque realmente sinto isso por ela; uma história tão boa, cheia de minúcias, detalhes jamais passaria despercebida por alguém que preza tanto pelo conteúdo narrativo de um jogo. Oh, Hotline Miami, como eu queria tê-lo escrito... Enfim, o que digo é: jogue e veja por si mesmo, ou, se a preguiça o habita, veja o resumo no Youtube.

Se você assistiu Drive, se você jogou os primeiros GTAs, se você gosta de sofrer e ser recompensado, se você curte boas músicas, se você... NÃO, NADA JUSTIFICARIA NÃO JOGAR ESSE JOGO, CERTO?! Então vá lá, jogue, jogue e rejogue, pois Hotline Miami é uma obra-prima da indústria indie, de toda a história dos jogos; jogue pois é bom, jogue porque é divertido, jogue porque cada capítulo terminado é um passo rumo à compreensão mais maravilhosa de tudo o que você vivenciou enquanto sofria apertando "R" e xingando seus reflexos, ou rindo, atirando e esperando os inimigos virem até a porta (jogando da maneira errada, diga-se de passagem! !!!). Hotline Miami, meus magnânicos!



Se você sempre quis vestir essa jaquetinha do Driver, em Drive, anime-se, pois o momento é agora - ou a vista novamente, revisitando o game, pois vale a pena, se vale!



Sound Test

DONKEY KONG COUNTRY



Por:
Ronaldo Kappa
@ronaldokappa



Quem gosta de games com certeza gosta, não só das mecânicas dos jogos, gráficos e afins, mas sim das trilhas sonoras que fazem parte desse pacote! Desde a criação do primeiro jogo a ter trilha sonora e música, o Rally X lançado para os Arcades em 1980 pela NAMCO. Desse ponto em diante esse "plus" não poderia mais faltar uma musiquinha para alegrar ou tornar mais tensa a jogatina, pois antes desse lançamento somente haviam músicas que eram executadas numa apresentação ou finalização de fases, tais como PAC-MAN (ATARI 2600, 1982) ou Q-BERT (Arcade, 1982).

Dentre todos os jogos e trilhas sonoras marcantes até hoje, há uma franquia que se destaca nesse quesito, que é Donkey Kong Country, lançado pela Nintendo, para o console Super Nintendo em 1996 e produzido por uma empresa prestadora de serviços dela a RARE.



DONKEY KONG COUNTRY

E junto com os gráficos pr-renderizados em 3D, texturas e muitos recursos visuais e tecnológicos a capacidade de processamento do videogame e do seu hardware robusto, tanto no cartucho quanto ao aparelho, foi possível incorporar uma trilha sonora de cair o queixo.

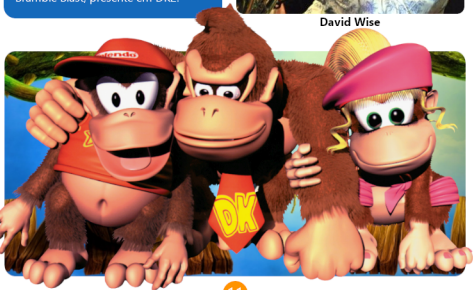
As músicas criadas nos mínimos detalhes foram obra do compositor, multi-instrumentista David Wise, nascido em Coalville em 1967 é o responsável por músicas tais como Stickerbush Symphony da tela Bramble Blast, presente em DK2.



Donkey Kong Country 2



David Wise



Game + História



Por:
Michele Fiedler
@freya_altruista



Quando o assunto é mitologia nórdica, as batalhas, o modo de vida, e é claro, os deuses, são representados cheios de mistérios, o que particularmente concordo, levando em conta que muito conhecimento sobre esse assunto se "perdeu" ao longo do tempo. Quando nos deparamos com guerreiras que voam pelo céu é uma menção das valquírias por exemplo, guerreiras que conduziam os mortos em batalha, eram representadas com suas longas capas feitas de penas de cisnes, sobrevoando os corpos, ou gigantes, os eternos inimigos dos deuses. Existe um mercado enorme de jogos e filmes que retratam em personagens únicos aspectos dos deuses nórdicos (as vezes bem erroneamente), com histórias que trazem uma mensagem, ou uma característica marcante. Gosto de ressaltar que toda história tem dois lados, o que conhecemos, e o que decidimos acreditar ser a verdade, tornando personagens rasos ou não. Seguindo essa perspectiva, buscando representatividade da mitologia nórdica nos games, me deparei com Munin, um jogo simples, objetivo, com uma história encantadora, que traz essa presença da história e consegui de uma maneira sutil te imergir nesse mundo, descrevendo em cada etapa um pouco da história dos deuses.



Odin, pai de todos, como era chamado por seus seguidores, era o mais poderoso deus, criou Midgard, mais conhecida como "terra dos homens", residindo em Asgard, terra que ele mesmo criou para viver com os Aesir (deuses que residem em Asgard), e outros deuses que acabaram chegando depois, como Loki por exemplo, que se tornando filho adotivo de Odin. Na mitologia nórdica existem nove mundos ligados pela árvore Yggdrasil, localizada no centro do universo.



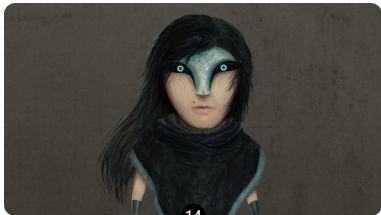
 VANAHEIMR	 ÁSGARÐR	 MUSPILHEIMR
 JOTUNHEIMR	 MIDGARÐR	 ÁLFHEIMR
 VASTFOLDHEIMR	 HELGARÐR	 NIFLHEIMR



Mas não era fácil observar a tudo, então, dois corvos foram encarregados de trazer as notícias até Odin todos os dias, conhecidos como: Hugin e Munin.

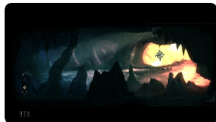
DOIS CORVOS NOS OMBROS DO PODEROSO ÓDINN,
PARA MIDGARDR ELES PARTEM NA MANHÃ
AFIM DE OBSERVAR OS FEITOS DOS HOMENS,
HUGIN E MUNIN, NOITE APÓS NOITE

Neste jogo, Loki, que em várias ocasiões colocou os deuses em situações um tanto quanto peculiares, resolve transformar Munin em uma menina mortal, aprisionando-a em Midgard. Com a esperança de retornar para casa, Munin precisa recuperar suas penas que foram espalhadas nos nove mundos, para quebrar o feitiço e concluir sua missão.

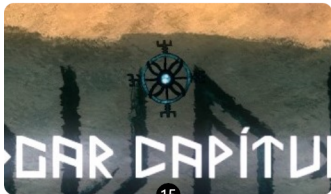




O jogo propõe ambiente giratório, cada um representando um mundo diferente, além do desafio em montar o quebra cabeça que fica mais difícil conforme se avança no jogo, a manipulação de elementos é uma boa intenção de te enlouquecer. Cada elemento disponível representa a essência de cada mundo, por exemplo o fogo de Múspellheimr, onde se encontra uma terra dominada pelas chamas e lavas na mitologia nórdica.



A fonte utilizada nos textos do jogo, lembrando a escrita rúnica utilizada pelos nórdicos a muito tempo atrás, também é uma maneira de demonstrar mais sobre a mitologia, em algumas partes são incluídas como parte do quebra cabeça. Outro detalhe interessante é o cursor do jogo. Repare no símbolo que ele apresenta.





Os nórdicos eram viajantes, explorar terras longe de casa era uma das maneiras de sobrevivência que eles tinham, assim como batalhas para obter o domínio de terras. Antes de partir, eram feitos preparativos, pedindo aos deuses, sorte e fartura nas buscas que viriam, muita simbologia era utilizada para trazer proteção as embarcações e aos guerreiros, entre elas símbolos como: Aegishjalmur, Vegvísir e Veiðistafur, estampada em vários lugares, utilizada de maneiras diferentes. No jogo Munin, é utilizada essa simbologia, em uma variação desses símbolos, mas que se resume basicamente em proteger, e guiar quem á carrega, proteger nos caminhos mais difíceis, o que retrata bem as dificuldades que Munin enfrenta ao longo de sua jornada.

Munin é desafiador, rico nos detalhes, com cenários lindos, onde enquanto você tenta resolver o quebra cabeça pode observar um gigante de pedra passando bem próximo. Não apenas para quem já é familiarizado com o assunto, mas para todos que gostam de um bom desafio. O sistema giratório pode ficar repetitivo ao longo do game, mas a manipulação de elementos, e a história por trás de cada mundo, vale cada minuto. Me encantou com sua história e espero que conquiste você também! Disponível na Google play e Steam.

THANK YOU FOR PLAYING

Em Pocket Bravery, um estranho fenômeno aconteceu no mundo. Mas apenas algumas pessoas são capazes de sentir e manifestar isso. Existem aqueles que emanam energia pelas mãos, outros fortalecem os músculos, enquanto alguns especialistas transferem sua essência para objetos e armas. Ninguém entende exatamente o que está acontecendo e cada um tenta descobrir esse mistério à sua maneira. No meio de tudo isso, os Hounds, uma organização criminosa, quer roubar artefatos e relíquias antigas que envolvem várias nações e personalidades notáveis.

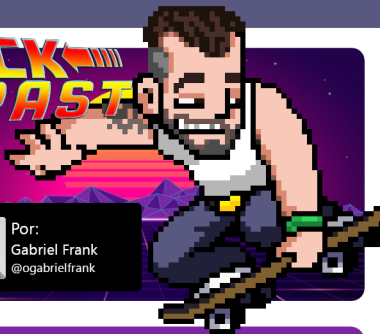
Pocket Bravery é um jogo de luta original, totalmente desenhado à mão em pixel art, com uma jogabilidade dinâmica e responsiva, focado nas animações dos personagens com o objetivo de obter fluidez durante as partidas. Se prepare para muita pancadaria com estilo!

POCKET BRAVERY



80s

BACK TOP THE PAST



Por:
Gabriel Frank
@ogabrielfrank

Kia Ora, senhoras e senhores! Tudo começou em 1981, de acordo com o calendário chinês, o ano do galo! Ronald Reagan já estava preparado para ser a piadinha do De Volta Para o Futuro, MTV e SBT foram criados e a lenda, Robert Nesta Marley (Bob Marley) nos deixou. Mas vamos falar de nascimentos! Britney Spears chegava ao mundo, e alguns meses, antes dela, este que vos escreve, nascia, também, numa madrugada gelada, em Curitiba. Ainda assim, o mais importante (a chegada do Iphone foi menos festejada) está por vir: a Dynacom nascia no mercado brasileiro. E como fruto da Lei de Reserva de Mercado, dois anos depois, para ser mais exato, em agosto de 1983, seu console, clone do ATARI 2600, chegava ao mercado e as casas dos brasileiros. Um ano mais tarde, em 1984 (um ano icônico, segundo Orwell) a minha história se cruza com a da Dynacom. 3 anos de idade, parece pouco, mas lembro muito bem, da minha mãe jogando em uma sala escura, no sobrado que morávamos no Novo Mundo. Lembro claramente, do controle (Dynastick) grudado em uma baixela, através de suas ventosas, e minha jovem mãe, destruindo barcos, pontes e helicópteros. Talvez, uma das minhas melhores recordações de gamer! Lembrança de um tempo que sou grato por ter vivido.

BACK TO THE PAST

A quantidade de jogos era absurda, pois não sabíamos de nada sobre o Crash da indústria dos games. River Raid, Moon Patrol, Adventure, Defender, Freeway, Pitfall, Berserk, Enduro, Bob's Going Home, Mr Postman... Não preciso nem fazer força para lembrar de vários exemplos de games dignos. Temos a famosa história do E.T., que trouxe essa má fama para o cartucho. Esse evento era desconhecido, para nós, brasileiros, pelo menos até o início dos anos 2000. Tive esse cartucho, e pra mim, era só mais um jogo de ATARI. Não era essa porcaria, que tanto falam, porém, estava longe de ser bom. Acho interessante a quantidade de gente que fala mal desse jogo, sem ter ao menos vivido o contexto. E.T. está mais para "bode expiatório" do que para "pior jogo do universo". Alguns, como Star Raiders, que vinham com um gamepad extra, que parecia uma calculadora, eram fantásticos. Esse, um vizinho meu tinha, e eu joguei muito. Dragon Fire, que tinha duas telas diferentes, assim como a jogabilidade, coisa rara, naquela época. Imagens e sons que ficaram "TATUADOS" na minha memória.



A importância da Dynacom na minha vida gamer, se estendeu por mais uma geração, e no começo de 1990, ganhei meu Dynavision 2! Mas isso é história para ouro momento... Por hora, vou ficar ali nos 80s curtindo essa nostalgia que tomou conta de mim, exatamente agora. Saudades, mas sem culpa, só aquela sensação boa, de empurrar a chave de liga e desliga do Dynavision e escutar o som da máquina de fantasia ligando... Que comece a nossa viagem!



Retrô Play

メタルギア
METAL GEAR

MSX



Por:
Fernando Cunha JR
fernandocunhajr.com

Metal Gear é, sem dúvida alguma, uma das maiores franquias de jogos de todos os tempos. Mas você sabia onde tudo começou? Não, não foi em Metal Gear Solid para PS1! "THIS IS BIG BOSS... OPERATION INTRUDE N313. PENETRATE THE ENEMY'S OUTER HEAVEN AND DESTROY THE ULTIMATE WEAPON: METAL GEAR!". E é assim que a história tem seu início! Mas antes vamos falar um pouco sobre a história desse incrível jogo que marcou várias gerações. O primeiro e derradeiro jogo se deu no MSX2, um microcomputador de 8 bits da época de 1980, onde os jogos da Konami reinavam tanto em qualidade gráfica quanto de som. Apenas para contextualizar rapidamente, o MSX foi uma plataforma onde várias companhias puderam desenvolver não só hardware mas também software – jogos e aplicativos, sendo que a ideia viria a ser o embrião da ideia do PC, com os hardwares sendo modulares, como interfaces de discos, placas gráficas, cartuchos de expansão de memória, sim, enfim, o MSX seria algo onde teríamos não só uso pessoal, mas também foi utilizado para fins profissionais. Foi muito popular no Japão e no leste europeu com destaque para a Rússia, além de ser muito utilizado na Holanda. Não teve muito mercado nos EUA, onde o Commodore 64 era o seu principal concorrente. Mas voltemos ao nosso querido Metal Gear.

METAL GEAR

Metal Gear 1 foi lançado em 13 de julho de 1987 no Japão, pela Konami e desenvolvido por ninguém menos que Hideo Kojima. Sim, esse Kojima mesmo que você está pensando. "Ah, mas tem uma versão de NES do Metal Gear". Exato! Porém o desenvolvimento não coube ao Kojima, por inúmeros motivos e até hoje Kojima diz que a versão de NES é uma verdadeira aberração, o que eu tenho que concordar totalmente. A versão de MSX inaugura a era dos "stealth games", não só pela história mas também pela LIMITAÇÃO DE HARDWARE! A ideia da Konami era que Metal Gear seguisse no embalo do famoso jogo da época, "Green Beret", que apesar de ser um baita game, não é nada além de um "shoot and run". Kojima queria algo diferente. Ele decidiu que, em seu jogo, ao invés de lutar diretamente com um inimigo, seria melhor se esconder dele e, assim, contornaria a limitação de hardware da época, pois muitos personagens numa mesma tela não seria possível de ser feito. E essa decisão não agradou seus chefes, o que quase o fez deixar a Konami. Mas Kojima conseguiu convencer um de seus chefes e Metal Gear 1 foi lançado.

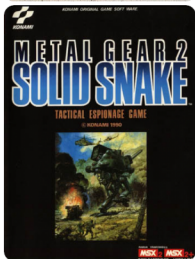


A premissa do jogo gira em torno de personagens famosos e muito conhecidos tanto pela velha guarda quanto pelos jogadores atuais: Solid Snake, Big Boss, Grey Fox e tantos outros. Uma fita em The Phantom Pain referencia os eventos ocorridos no primeiro Metal Gear de MSX.



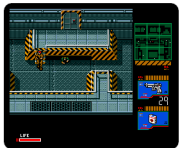
METAL GEAR

A história começa com Solid Snake entrando em Outer Heaven, uma base terrorista em Zanzibar, ao norte da África do Sul, onde, segundo relatos, uma máquina de destruição em massa estaria sendo desenvolvida nessa base. Com essa informação, a unidade de forças especiais de alta tecnologia, a FOXHOUND, comandado pelo lendário Big Boss, enviou seu melhor agente, Grey Fox, para se infiltrar na fortaleza inimiga. Alguns dias depois, o contato com Grey Fox foi perdido e as suas últimas palavras foram "METAL GEAR...!" Com o objetivo de resgatar Grey Fox, descobrir o que se passa em Outer Heaven e, logicamente, destruir Metal Gear, Solid Snake é enviado para lá. No início do jogo, o jogador começa completamente desarmado, conseguindo armamentos, munições, cartões de acesso e comida durante sua jornada. A base inimiga possui 3 prédios com vários andares e, obviamente, vários chefões aparecerão em seu caminho. Um transceiver está disponível para que Snake converse com Big Boss e seus aliados e também com outros personagens, cada qual expert em uma área diferente, auxiliando nosso herói em sua jornada. Antes de chegarmos em Metal Gear Solid, ainda temos de falar sobre o SEGUNDO jogo, Metal Gear 2: Solid Snake, que é a maior obra-prima do MSX, sendo considerado, de longe, o maior e o melhor jogo de MSX.



As capas dos dois primeiros jogos oficiais da franquia segundo Kojima.

METAL GEAR



Neste segundo episódio, Solid Snake deve se infiltrar na fortaleza terrorista em Zanzibar e resgatar o cientista Dr Kio Marv, que desenvolveu uma bactéria que faz a fermentação de petróleo, tornando-o mais eficiente e, também, procurar e destruir o modelo "D" de Metal Gear. O jogo foi lançado em 19 de julho de 1990 e escrito e dirigido por Hideo Kojima, além de ser publicado pela Konami. Hoje em dia, a associação de Metal Gear para MSX é feita em alguns dos jogos recentes da franquia, porém os dois jogos deveriam ser jogados por aqueles que amam a série, pois muito do que se conhece da história hoje, começou a ser escrito lá pelo ano de 1987. Fica aí a dica, mas deixando bem claro que se você achou os jogos atuais difíceis, se prepare, pois os dois primeiros são muito mais!



METAL GEAR



REVISTA
PASSWORD

De Volta a 1998

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID



Por:

Clayton Bagattoli

@clayton_bagattoli

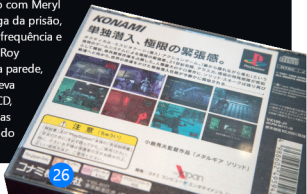
Bem-vindo a 1998 caro viajante do tempo, deixe o Mr. Fusion preparado pois sabemos que plutônio ou uma locomotiva são bem mais difíceis de encontrar. Pendure seu Vira Tempo no pescoço ou embarque na sua cabine telefônica sem se preocupar com a proximidade do Gargantua, efeitos da entropia e segunda lei da termodinâmica. e não se preocupem com ruas, porque para onde vamos, não precisamos de ruas! No Oscar, o troféu de melhor filme foi para o Titanic (1997) e para James Cameron o de melhor diretor. Grandes filmes foram lançados como: O Resgate do Soldado Ryan, O Show de Truman, Além da Linha Vermelha, Shakespeare Apaixonado... (que foram destaques no Oscar de 1999). Na Billboard, Tubthumping do Chumbawamba, I Don't Want to Miss a Thing do Aerosmith, My Heart Will Go On da Celine Dion, Gettin' Jiggy wit It do Will Smith entre outros marcavam no Top Hot 100 do ano. Esse ano é tido para muitos (inclusive eu) como o melhor ano dos videogames. Alguns exemplos são Half-Life, Resident Evil 2, Banjo-Kazooie, Crash Bandicoot: Warped, Parasite Eve, Grin Fandango, Unreal, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Tekken 3, Street Fighter Alpha 3, Baldur's Gate, Need for Speed III: Hot Pursuit, F-Zero X, Xenogears... posso fazer isso o dia todo (pegou a referência?).

METAL GEAR

SOLID

Como sequência direta de Metal gear 2: Solid Snake (MSX2, 1990), fomos presenteados com uma obra prima de Hideo Kojima, o incrível Metal Gear Solid lançado em 3 de setembro de 1998 no Japão para o Playstation, considerado um dos melhores jogos de todos os tempos. A aventura começa em 2005 em Shadow Moses, uma ilha a sudoeste do mar de Bering, no arquipélago das ilhas Fox, onde uma antiga unidade da FOXHOUND está liderando uma revolução, ameaçando o governo que se não receberem os restos mortais de Big Boss (morto no game anterior) lançarão um ataque nuclear, eles estão em posse de um Mecha, o Metal Gear REX. Solid Snake (David), o agora lendário agente é o encarregado para essa missão, infiltrar-se na base e neutralizar a ameaça. A missão dada pelo coronel Roy Campbell inclui também o resgate de 3 reféns (Donald Anderson o chefe da DARPA, Kenneth Baker o presidente da ArmsTech e Meryl Silverburgh a sobrinha de Roy).

Ao chegar a ilha Snake vê Liquid Snake partindo em um helicóptero, Master Miller o ex-treinador de Snake, por Codec, lembra algumas informações de infiltração. Após localizar Donald, o mesmo informa que o Metal Gear REX pode ser desativado usando um código secreto de detonação, em meio a explicação, Donald tem um estranho ataque cardíaco e morre. Aproveitando-se da confusão causada, Meryl que está na cela ao lado consegue escapar e ajuda Snake em sua fuga. Após encontrar Kenneth Baker amarrado a explosivos, temos um Duelo com Revolver Ocelot que tem o braço decepado por um misterioso ninja ciborgue durante a batalha, Baker informa que entregou a Meryl um cartão PAL (usado para desativar o Metal Gear Rex, funciona em conjunto com outros dois) e que Snake deve entrar em contato com ela, após isso ele também sofre um ataque cardíaco, da mesma maneira levando sua morte. (Para entrar em contato com Meryl que desapareceu depois da fuga da prisão, precisamos de seu número de frequência e se entrarmos em contato com Roy teremos uma quebra da quarta parede, pois o mesmo fala que você deva olhar talvez na contracapa do CD, se você olhar lá notará que umas das imagens possui o número do Codec de Meryl Silverburgh.)



Meryl informa que ele deve encontrar o engenheiro chefe do projeto Metal Gear Rex, Hal "Otacon" Emmerich, na busca por ele Snake recebe uma ligação anônima no Codec, uma misteriosa voz que se auto denomina "Deepthroat" informa que ele será emboscado logo a frente e que a área está cheia de minas terrestres sob a neve. Então surge Vulcan Raven em um tanque M1, o mesmo é derrotado por Snake após eliminar os soldados armados com metralhadoras no tanque, seguindo em frente, chegando na área onde são armazenadas as ogivas, Snake encontra Hal em seu laboratório, neste momento o ninja ciborgue reaparece e em meio a batalha, descobre-se que na verdade ele é Gray Fox, ex-aliado de Snake, que acreditava-se ter morrido no game anterior (pelas mãos de Snake). Após a luta com ninja, Hal explica sobre o desenvolvimento do Metal Gear REX, Otacon decide ajudar na missão de destruir o Mecha e sai em busca de mais informações usando uma camuflagem especial que o torna invisível. Após reencontrar Meryl e receber o cartão PAL que Baker tinha entregue, ela aponta a arma para Snake, e assim descobrimos que há uma terceira pessoa na Sala, Psycho Mantis, e o mesmo está no momento controlando a mente dela.



Aqui temos novamente várias quebras da quarta parede, Psycho Mantis para mostrar seus poderes psíquicos, pode ler a sua "memória" e falar sobre alguns jogos da Konami que você gosta de jogar, e sim, ele vai acertar, pois o que acontece é que na verdade ele está lendo os dados do seu Memory Card, e se tiver algum save de jogos da Konami lá ele irá falar que você gosta de Castlevania, Azure Dreams entre outros, se estiver jogando com um Joystick Dual Shock 2 ele falará para colocar ele no chão e que o movera com seu poder, assim que ele colocar o Joystick no chão ele acionara a função Rumble e com a vibração, o controle se moverá pelo chão. Para derrotá-lo, já que o mesmo pode ler sua mente, Roy pedira para você trocar o Joystick da porta 1 para a porta 2, e assim ele não conseguirá prever seus movimentos, em alguns momentos durante a luta a sua TV ira "bugar" e irá para a tela preta de Vídeo, mas prestando a atenção ao invés de Vídeo está escrito Hideo.)



Após ser derrotado, antes de morrer, Psycho mantis revela a Snake que quando leu a mente de Meryl descobriu que Snake tem um grande lugar no coração dela, e revela a passagem secreta para uma área subterrânea, lá eles são emboscados Por Sniper Wolf, ela fere gravemente Meryl e captura Snake. Durante a captura Liquid confirma que ele e Solid Snake são irmãos gêmeos, Snake é torturado por Ocelot (aqui uma escolha decide o final, desistir trará o final ruim e se resistir trará o final bom, então prepare-se para "esmagar" esses botões aí, pois para manter a energia enquanto Snake toma choques é preciso apertar rapidamente e repetidamente o botão círculo, após as seções de tortura, se você estiver usando um Dual Shock 2, Naomi Hunter irá usar as Nanomachines (que foram injetadas em Snake antes do início da missão para fornecer e administrar adrenalina, nutrientes, açúcar, nootrópicos e benzedrina, e também para recarregar o seu Codec), para fazer uma massagem no braço cansado do jogador, é só colocar o controle na parte dolorida de seu braço e deixar as Nanomachines fazerem o seu serviço. Após a tortura, na cela Snake nota que o corpo de Donald está em decomposição como se já tivesse morrido há dias, Snake consegue fugir da cela. Após derrubar o helicóptero de Liquid a caminho da torre de comunicações, Snake enfrenta novamente Sniper Wolf que desta vez sai extremamente ferida, Otacon que era apaixonado por ela chora enquanto Snake é forçado a executa-la, hora de remover o CD 1 e colocar o CD 2.

METAL GEAR

SOLID

Já nas entranhas da base Snake tem uma nova batalha com Vulcan Reaven, agora munido de uma metralhadora M61 Vulcan, derrotado o xamã lhe revela que quem Snake viu morrer não foi o Donald o chefe da DARPA e sim Decoy Octopus o mestre



dos disfarces, Master Miller liga informando que a Dr. Naomi Hunter infectou Snake com um vírus chamado FoxDie na preparação para a missão, e que ela estava mandando mensagens para a instalação de Shadow Moses, é ordenado que ela seja presa. O vírus é designado para matar pessoas específicas, identificando o seu DNA em suas Nanomaquinas e causando ao alvo uma parada cardíaca, ou seja, entrar em contato com Solid Snake foi o que desencadeou a morte de Decoy Octopus e do presidente da ArmsTech Kenneth Baker. Naomi Hunter confessa a Snake que entrou na missão para sabotá-la, mas agora sabendo do passado dele, ela não tinha mais a intenção de mata-lo, informando que a mesma havia reprogramado o vírus.

Chegando ao hangar do Metal Gear REX, na tentativa frustrada de desativá-lo antes da sequência de lançamento, usando o PAL Card, Snake ativa o Metal Gear REX, Master Miller revela ser na verdade Liquid Snake, que manipulou toda a missão para que Snake ativasse o Mecha. Liquid revela também que tanto ele como Solid são na verdade clones de Big Boss, e que eles são produtos do projeto "Les Enfants Terribles" ("Os Filhos Terríveis"), dirigido nos anos 70 pelo governo para clonar Big Boss, no qual Liquid recebeu os todos genes recessivos e Solid todos os dominantes, e que a verdadeira razão de Snake ter sido mandado nessa missão pelo governo era para que todos os membros da FOXHOUND (incluindo Snake, que é um ex-membro) fossem mortos pelo FoxDie e o governo pudesse recuperar o Metal Gear REX sem nenhum tipo de dano.



Liquid assume controle de REX e durante a batalha Gray Fox destrói o Radar do Mecha e morre tentando ajudar Snake, o Metal Gear é destruído por Solid e o mesmo desmaia com o impacto da explosão. Acordando somente em cima do Metal Gear para uma batalha mano a mano com Liquid, que explica que se Snake conseguir derrotá-lo poderá ter um breve momento com Meryl antes que o ataque aéreo destrua tudo na ilha, durante a batalha Liquid é derrotado e cai de cima do Mecha, Snake desamarra Meryl, ele recebe uma ligação do Otacon dizendo que permanecerá na instalação (mesmo sabendo do ataque iminente) para que os dois possam sair de lá. Durante a fuga eles roubam um jipe e são perseguidos por Liquid (é ele não morreu) que também está em um jipe, durante a perseguição e troca de tiros na saída do túnel, os dois veículos capotam.

Ao acordar Snake percebe que Liquid ainda está vivo (você não morre nunca?), Liquid com Snake na mira, sucumbe ao vírus FoxDie e finalmente morre.



Ao final descobrimos que Noami Hunter é irmã adotiva de Gray Fox, após um discurso sobre a vida, Roy conseguiu recuperar o comando e cancelar o ataque nuclear a ilha para apagar as evidências do "Incidente de Shadow Moses", Snake é dado como morto, ele e Meryl (que agora sabemos ser na verdade filha de Roy) desaparecem rumo ao horizonte em um Snowmobile. Após o incidente o único sobrevivente da FOXHOUND, Revolver Ocelot (que trabalhou como um agente duplo para recuperar os dados do REX), relatou ao presidente dos Estados Unidos que ele havia matado o propositalmente o chefe da Darpa pois ele sabia a sua identidade e sua real missão. Relatou também que o Solid Snake derrotou seu irmão Liquid, este último morreu acreditando ser o inferior, mas ambos não sabiam que houve um terceiro, o clone perfeito do Big Boss, Solidus, o presidente dos Estados Unidos.

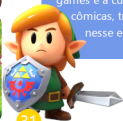
GUARDIAN TALES



Por:
Flavio Galindo
@flaviorgalindo

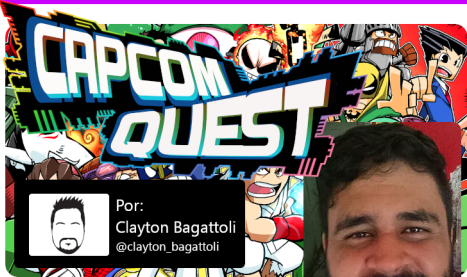


Guardian Tales é um jogo RPG de quebra-cabeça de ação e aventura de 2020, desenvolvido pela Kong Studio e publicado pela Kakao Games. O jogo foi lançado em 24 de fevereiro de 2020 na Coreia do Sul para iOS e Android e depois em 28 de julho de 2020 para o resto do mundo. Ele é repleto de referências a outros games e a cultura nerd, com cenas cômicas, tristes e bem balanceadas nesse empolgante pixel art rpg.



É perigoso ir sozinho, pegue essas referências!

Entrevista



Por:
Clayton Bagattoli
@clayton_bagattoli

A Capcom foi fundada em 1983 e de lá para cá lançou franquias multimilionárias, dentre elas estão: Mega-Man, Street Fighter, Devil May Cry, Resident Evil e muitos outros. Conversamos hoje com nosso amigo Wagner Rodrigues Martins criador do projeto intitulado Capcom Quest.



Primeiramente fale para nós um pouco mais sobre você.

"Eae pessoal, tudo bem com vocês? Eu me chamo Wagner, tenho 30 anos e atualmente trabalho como gerente de comunidades na Statera Studio, uma empresa de jogos indies voltada ao público retrô. Sou como a maioria de vocês, uma pessoa que nasceu ao lado de um video game e até hoje ama a indústria!"

Nos conte o que é a Capcom Quest?

"A Capcom Quest é um desafio ao qual me propus de zerar e escrever reviews de todos os jogos já desenvolvidos pela Capcom! Algumas vezes até entram jogos nos quais ela somente publicou/distribuiu ou licenciou, mas o foco é nos desenvolvidos pela empresa."

CAPCOM QUEST

Wagner, de onde veio a ideia para a Capcom Quest?

"Eu já produzia conteúdo de games na internet desde 2013, um canal de vídeos de matérias, com muita pesquisa, roteiro e edição. Porém mesmo com as ótimas views, tive a sensação que estava fazendo o que diversos canais já faziam e parei de vez com esse formato. Durante essa pausa, sempre quis voltar a produzir, mas algo que fosse novo e que eu gostasse. E foi em algum momento de 2018 que pensei "Poh, deve ser legal fazer um projeto zerando todos os jogos de uma desenvolvedora". Pois é, a ideia veio do nada e eu fiquei muito empolgado para tirar do papel."



E dentre tantas produtoras por que a escolha foi a Capcom?

"Pra falar a verdade, quando pensei em zerar todos os jogos de uma desenvolvedora, meu subconsciente já tinha entendido que seria a Capcom. Ela foi a única dev que ao longo da minha vida sempre estive jogando uma de suas franquias, o que consequentemente fez ela ser a minha empresa favorita de games, e me despertou a curiosidade de conhecer mais sobre seus jogos. Com certeza não sou o único a pensar assim!"



Qual o seu game favorito da Capcom?

"Devil May Cry 3. Jogos de Hack and Slash sempre foram os meus favoritos, e esse episódio elevou o gênero a outro patamar! Pra mim a série Devil May Cry é a definição de como um game deve ser, personagens interessantes com uma ótima história e um gameplay "eSsStiloso", hahahahaha"

Qual game o surpreendeu positivamente e qual fez o contrário durante o percurso?

"Na data desta entrevista ainda estou no ano 2002 da Capcom Quest (nem se quer cheguei na metade do projeto). Mas de qualquer forma é difícil falar sobre isso, muitos jogos de quiz da Capcom me frustraram por serem apenas perguntas gerais e não sobre o universo Capcom ou de games. Lembro que fiquei chateado com Slam Masters II por ser bem parecido com Street Fighter II (O primeiro Slam é bem original) e também o Bionic Commando: Elite Forces por ser muito exigente e preciso nas plataformas. Gostei muito de Midnight Wanderers pelos gráficos lindos, Magic Sword pelo excelente gameplay e fator replay. Mega Man Legends, nunca tinha jogado e é incrível! Tem até mesmo o RPG Metal Walker, que apesar de ter muitas batalhas aleatórias no mapa, possui uma mecânica de combate bem original. Enfim, não consigo responder essa pergunta com apenas um jogo xD"

Existe algum projeto planejado pós Capcom Quest já?

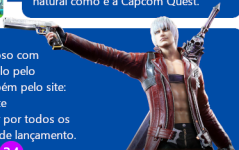
"Particularmente pretendo continuar trabalhando na indústria games, auxiliando na produção de jogos e fazendo a comunicação entre a empresa e os fãs!"

Se tivesse que escolher outra produtora invés da Capcom a Quest seria qual?

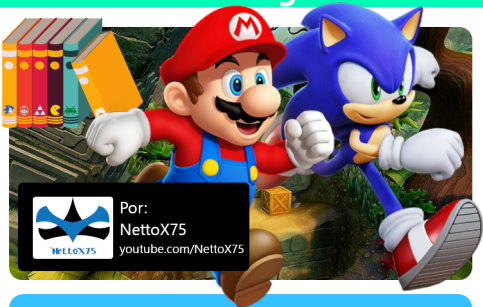
"Com toda a certeza do mundo, seria nenhuma. Gosto de vários games de diversas empresas, seja da SEGA (especialmente os desenvolvidos pela AM2/3) ou da PlatinumGames (dev focada no gênero Hack and Slash) Konami, Square Enix, SNK, etc... Mas não tenho o interesse de zerar toda a biblioteca de uma delas. Não seria algo natural como é a Capcom Quest."

CAPCOM

Agradecemos o Wagner RM por ter nos cedido esta entrevista, se ficou curioso com o trabalho dele, você pode acompanhá-lo pelo Youtube no canal Capcom Quest e também pelo site: <https://capcomquest.wixsite.com/website> e participar desta aventura que vai viajar por todos os games da Capcom de A a Z por ordem de lançamento.



Contos de Videogame

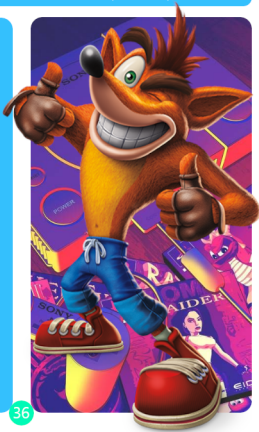


Olá leitor, eu sou Edson Netto, mais conhecido no YouTube pelo meu apelido de NettoX75. Nasci no Rio de Janeiro em julho de 1992, aonde cresci com minha mãe na cidade de Macaé, nunca conheci meu pai. Eu era uma criança inquieta, mas sempre brinquei com os amigos na rua, mas houve um dia quando eu tinha 5 anos de idade eu fui na casa de minhas primas que moram em Casemiro de Abreu, lá que minha vida mudou onde vi pela primeira vez um videogame, o Super Nintendo, nele joguei bastante quando era criança o Super Mario World e Super Mario Kart. Me diverti muito com esses jogos e sempre pedia para minha mãe ir na casa delas por ter gostado bastante do Super Nintendo e ainda acabar conhecendo outros jogos. Houve um dia que fui na casa de outras primas e conheci outro videogame, como era criança, acreditava que os mascotes eram amigos. Conheci o Mega Drive da SEGA, onde o que eu mais jogava era Sonic the Hedgehog, inclusive o Sonic the Hedgehog 2 e Sonic the Hedgehog 3. Curto até hoje os jogos do Super Mario e do Sonic the Hedgehog, mas quando criança nunca zerava, ou terminava a história de um jogo principalmente por falta de habilidade e por ser bem bem criança, mas desde que conheci o Super Nintendo e o Mega Drive, um mundo novo se abriu para mim.



Sempre que visitava minhas primas eu acabava conhecendo também algum jogo novo, seja em um Super Nintendo ou no SEGA Mega Drive, mas sempre jogava algum Super Mario ou Sonic. O tempo passou um pouco e em Macaé, houve um dia que fui na casa de minha tia e conheci um novo videogame, na época onde a mídia do CD-ROM estava explodindo e se popularizando, lá conheci o PlayStation e o mascote que me fez gostar deste console, o Crash Bandicoot, o jogo era legal, mas a dificuldade não era adequada pra uma criança conseguir terminar. Só nessa época o único jogo da série que cheguei a zerar foi o Crash Bandicoot 3: Warped por ser o meu favorito e o mais legal da série junto com o Crash Team Racing que na época eu dominava bastante o jogo e não tinha visto Mario Kart depois do Super Nintendo.

Outro jogo marcante para mim nessa época foi o Gran Turismo, ali comecei a gostar de simulador corridas. Com o passar do tempo minha mãe se casou com meu padrasto e decidimos nos mudar pra um condomínio e também ganhei mais 3 irmãos, ali fiz amizades que tenho até hoje e conheci também muitos jogos que curto e só voltei a ver jogos da Nintendo com o Nintendo 64 na casa de um amigo com Pokémon Stadium, Bomberman 64 e Mario Kart 64, mas o que dominava na época era o PlayStation principalmente porque a pirataria desse videogame reinou bastante, sendo que até agora meu PlayStation nunca viu um jogo original. Alguns jogos que me marcaram na época como Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, Crash Bandicoot 3: Warped, Gran Turismo, Gran Turismo2, Vigilante 8, Twisted Metal 2 e muitos outros.





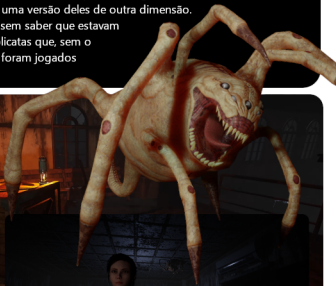
Na geração seguinte tive o PlayStation 2, nessa época houve muitas mudanças na minha vida. Morei em outro condomínio e fiz vários amigos, muitos deles tinham PlayStation 2, e lembro que vivia pegando jogos piratas em locadoras, Need for Speed: Underground, Need for Speed: Most Wanted, God of War, God of War II, Megaman X4, Megaman X5 e muitos outros. Tive um amigo que era o único que tinha um GameCube, e nele cheguei a jogar Super Smash Bros. Melee, Mario Kart: Double Dash!! e Crash Nitro Kart. Depois de um tempo, meus pais se decidiram mudar para Curitiba para ter uma vida melhor. Quando a geração do PlayStation 2 passou eu me lembro do dia que vi em um shopping o trailer de God of War III e Gran Turismo 5 e quis ter o PlayStation 3, mas ele era muito caro e no lugar tive o Nintendo Wii. Me diverti com vários jogos legais como Super Smash Bros. Brawl, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Sonic Colors e Super Mario Galaxy. Fui ter o PlayStation 3 em 2011 e joguei vários jogos que queria como God of War III, Assassin's Creed II, Call of Duty: Modern Warfare 2, Gran Turismo 5, Shadow of the Colossus HD, Mortal Kombat: Complete Edition e muitos outros, nessa época que eu criei minha PSN-ID que eu uso até hoje e a PSN se chama NettoX75.

Depois da geração PlayStation 3, queria ter o PlayStation 4 como minha migração natural, tive ele em 2013 ou 2014 já na espera de novos God of War e Gran Turismo, nada ainda havia sido anunciado mas a espera valeu a pena. Comecei a faculdade de Design de Produto em 2011, me formei em 2015, a logotipo do canal que uso nasceu justo ali. Depois de formado, em 2016 comecei a criar um canal e descobri que o PlayStation 4 poderia gravar vídeos e fazer livestreams sem equipamento adicional. Comecei com Overwatch que fazia bastante sucesso. A história do meu canal eu já fiz em vídeo. Hoje tenho 2300 inscritos e 5 anos de YouTube e faço um conteúdo que tenta agregar com Gameplays, Dicas, Tutoriais e Livestreams, tenho também um Nintendo Switch e um PC Gamer que me ajudam no canal. E essa é minha história como gamer bem resumida, espero que gostem e também conheçam meu canal.



Em uma ilha em uma dimensão paralela, um ataque alienígena se inicia. Ao contrário do que todos imaginavam, não vieram com suas naves espaciais, destruindo prédios e matando pessoas. Eles se instalaram em humanos como hospedeiros, os matando quando crescidos e se multiplicando cada vez mais. Tentando conter este avanço alienígena, o governo isolou a ilha, impedindo que qualquer pessoa entrasse ou saísse dela. Não vendo outra alternativa, os sobreviventes, guiados por físicos e funcionários da A-lux, uma importante corporação farmacêutica, criaram uma espécie de portal. Eles não sabiam exatamente o que encontrariam do outro lado, porém, quando um pequeno grupo de exploradores passou por ele, encontraram uma terra totalmente livre de alienígenas. O que não sabiam é que essa viagem fortaleceu o elo entre a equipe e suas duplicatas, uma versão deles de outra dimensão. Animados eles voltaram, sem saber que estavam trazendo juntos suas duplicatas que, sem o equipamento necessário, foram jogados aleatoriamente na ilha.

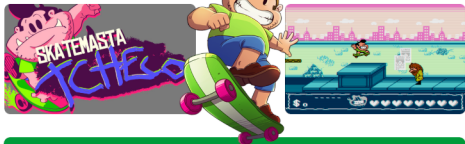
PROTÓCOLO ÉDEN



Protocolo Éden conta com financiamento coletivo para alavancar sua produção.
Acesse: www.catarse.me/protocolo_eden



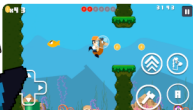
Descobrimos o Brasil



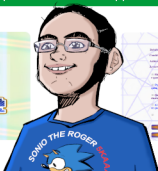
Tcheco está de volta! Depois de uma epopeia no castelo do Sarney, o lance agora é percorrer o mundo contando apenas com seu skate e com o fiel amigo imaginário Louie. Prepare-se para sobreviver em cenários como PARQUE DA SÔNICA e outros. O desafio desta vez é ainda maior e, por isso, Tcheco agora conta com ataques mortíferos. Esmague, pulverize e arrebente - mas nunca perca seu sorriso de menino. Skatemasta Tcheco é um Jogo de ação e plataforma com deslocamento automático da tela e está disponível para Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One e Steam.



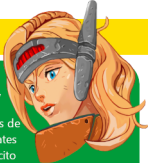
Criaturas horríveis devastaram todo o outono, levando suas frutas sagradas para outras terras, Ronister parte em uma aventura pelo mundo, enfrentando vários inimigos e obstáculos. Em sua jornada ele contará com veículos e habilidades únicas para salvar o nosso planeta do terrível Evil Bat que devastou todo o outono. O game possui um modo história com narração e muitas fases para superar, ele é inspirado nos jogos clássicos de plataforma com gráficos pixelizados. Ronister Adventure é um Jogo de ação e plataforma com trilha sonora original e empolgante, ele está disponível na Steam, Google Play, Switch, Xbox One e Series X/S.



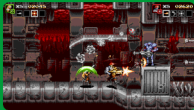
Nesse super jogo de plataforma, você controla o Mr Maker um jovem construtor que está aprendendo a trabalhar. Com ajuda de um martelo mágico e seu cavalo chamado Wood, ele sai em busca de aventura por vários mundos como cavernas, desertos, gelo/neve, montanhas, florestas, lava, castelos, reinos e outros. Deixe sua criatividade fluir e crie seus próprios níveis neste incrível game. Mr Maker 3 Level Editor é um Jogo de plataforma com criador de níveis. Ele está disponível para dispositivos móveis na Apple Store e Google Play.



O Zebra Logic Master é um jogo de quebra-cabeça que coloca o jogador na busca de ter o Doutor Einstein como o seu aliado na vida acadêmica, através da resolução de quebra-cabeças. John Zebra é um estudante de física que precisa da ajuda do jogador para conduzi-lo através de 15 desafios, até conseguir que o Doutor Einstein seja finalmente o seu orientador acadêmico. Einstein sempre desafia os interessados a sua orientação para que resolvam o seu teste, o qual somente 2% da população mundial é capaz de resolvê-lo. É um jogo carregado de charadas e está disponível para Windows via Steam.



Em *Blazing Chrome*, as máquinas dominam o mundo e os poucos humanos sobreviventes estão à beira do extermínio, sem capacidade para fazerem frente aos seus inimigos metálicos. Junte-se à seu melhor amigo e destrua os cabeças de lata para libertar a humanidade enquanto experiencie combates emocionantes repletos de ação clássica e frenética! Um exército robótico controlado por uma inteligência artificial dominou o mundo e tornou os humanos dispensáveis. A humanidade sobrevive escondida enquanto os seus caçadores dominam a superfície. Um pequeno grupo de rebeldes recebe informações sobre uma importante central de energia controlada pela IA e organizam uma missão considerada suicida através do território inimigo. Escolha entre Mavra, uma supersoldado da resistência humana, ou Doyle, um robô insurgente igualmente letal. Prepare-se para uma missão repleta de cenas de ação frenéticas onde a única forma de garantir sua sobrevivência será transformando em sucata todos os robôs que encontrar pela frente. Lute através de 5 cenários apocalípticos e destrua centenas de inimigos robóticos. Sua missão será variada, passando por motos voadoras a trajes robóticos de batalha! *Blazing Chrome* apresenta várias funcionalidades na onda dos jogos de ação frenética clássicos: Cenários pós-apocalípticos em 16 bits, experiência clássica de ação frenética, batalhas épicas contra bosses e muitos combates loucos contra minibosses, estilo de arcade autêntico, ação com motos e jetpackse arte pixelizada.



Disponível para Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One e Steam.

Early 90s

BACK TO THE PAST

Part 2



Por:
Gabriel Frank
@ogabrielfrank



Kia Ora! New Kids on Block, Red Hot Chilli Peppers e Technotronic tocavam sem parar nas FMs. A inflação era uma loucura, pouquíssimas pessoas tinham uma linha telefônica, e "internet" era um termo desconhecido. As informações chegavam para nós, através de jornais, revistas, livros, televisão e rádio. Para os videogameiros (pegou essa?), a vida era mais complicada ainda! Parecia Ghost and Goblins do NES. Porém, a redenção chegaria até nós através das revistas de videogame! O único detalhe que impedia a total "Emancipação Videogameira", era a já citada, maldita inflação! Pense que você recebe o seu salário, no começo do mês, e tudo ia sofrendo um reajuste diário, ou seja, seu dinheiro valia cada vez menos. Para ser mais claro, o primeiro videocassete da minha família (e único) veio de um consórcio de 24 meses! Imagine o esforço homérico para se obter um videogame! Comprar jogos então, nem se fala! Mas a mesma solução utilizada na geração anterior, ainda estava vigente. Não resolvia totalmente o problema, mas barateava o custo para ter um console de 3 geração.

BACK TO THE PAST

Part 2

A Dynacom, já estava sólida no mercado de videogames brasileiro, e lançava o Dynavision 2. Ainda amparada pela Lei de Reserva de Mercado, a bola da vez seria um clone do NES (Famicom), para os consumidores brasileiros. Essa Lei, findou em 1991, porém, não sei como, a Dynacom continuou por alguns bons anos fazendo os melhores clones do mercado, na minha humilde opinião. Creio que o ápice da loucura foi o clone do Sega Mega Drive (distribuído oficialmente pela TecToy, no Brasil). Tanto que após o Mega Vision, a Dynacom tomou um rumo diferente de negócios, e deixou os games de lado. Fora o Dynavision, tínhamos vários outros clones. Top Game e Turbo Game (CCE), Phantom System (Gradiente, que viria a ser a representante da Nintendo, alguns anos depois), Super Charger (IBCT), e vários outros. Todos (fami)clones brasileiros, vítimas da "engenharia reversa", mas que traziam a tecnologia de ponta, para sua casa. Lembro de tirar o console de sua maleta (assim como o seu antecessor, o Dynavision 2, vinha em uma maleta, em vez de uma caixa) e sentir aquele cheiro de plástico, característico da época. Hoje, quando sinto este cheiro, viajo no tempo...

O primeiro jogo, foi Star Force, que veio no "bundle". O Dynavision 2 (NES), ficou em minha rotina por uns 3 anos. Talvez, um dos que menos ficou presente, mas um dos que mais joguei! Era dia e noite (hoje, diriam "24/7")!



...MegaMan, Super Mario Bros 3, The Immortal, Dragon Spirit, Totally Rad, Duck Tales, Chip and Dale, Final Mission (SCAT), Life Force, Goal, The Punisher, Double Dragon 2, Twin Bee, Dragon Fighter, Goonies 2, Turtles 2 (TMNT: The Arcade Game), Yo Noid, Excite Bike, Ninja Gaiden 2, Contra, Darkwing Duck, Astyanax... Ao mesmo tempo que escrevia o nome de cada jogo, fragmentos de memória surgiam em minha cabeça. Imagens da prateleira da locadora; da poeira sendo iluminada pelo feixe de sol, que passa pela cortina fechada às pressas; da minha avó, jogando a segunda fase do Battletoads comigo; amigos jogando e rindo, passando raiva, compartilhando tudo isso. E dizem que é só um passatempo...

BACK TO THE PAST

(Part 2)



Ainda vivendo a glória dos 8 bits, houve uma intersecção entre gerações. Eu já havia jogado Mega Drive, quando isso aconteceu, mas eram jogos como Out Run, Hang On e Altered Beast. Pareciam jogos de fliperama (arcade), e tinha gráficos incríveis, mas nada inédito! Sai da escola, e tinha uma locadora do outro lado da rua! Como eu estudava longe de casa, ficava ali, matando tempo e esperando meu pai vir me buscar. Só que nesse dia, parecia que algo diferente estava acontecendo... Quando entrei, e olhei para a TV, vi os gráficos mais incríveis e coloridos que meus olhos já haviam se deparado. Era Sonic, The Hedgehog, do todo poderoso Mega Drive! A velocidade e as cores eram inacreditáveis! Exatamente nesse momento, que durou uma eternidade e ficou tatuado em minha memória, notei que amava tanto a Nintendo quanto a SEGA! Porém, o ápice da Guerra dos Videogames, é um assunto que trataremos em nosso próximo encontro. Enquanto isso, fico aqui, em 1991, jogando Double Dragon 2 e sentindo o cheiro do almoço sendo preparado por minha mãe. Saudade boa de um tempo que não volta mais!



Agradecimentos:

Cleber Marques
Yuri Beira,
Flávio Galindo,
Wagner RM,
NettoX75,

Luiz Miguel de Souza Gianeli
Sidney Rodrigues
Vitoria Marley Lopes Anhaia
Gabah
Valberto Sales
Henrique Claro

Agradecimentos especiais:

Michele Fiedler,
Ricardo Alves dos Santos,
Ronaldo Kappa,
Gabriel Frank,
Fernando Cunha Jr.

Em memória de
Darci Jose Fiedler



Patrocínio:



Freya Altruista



GABGAMER
YOUTUBE.COM/GABGAMER2010



Quer ser um patrocinador?
Entre em contato conosco pelo email:
revistapassword@outlook.com

Se você adquiriu esta edição
impressa, mande-nos seu nome e
uma foto com ela, você estará na
lista de apoiadores da nossa
próxima edição, e mais sua foto
poderá aparecer nela!

