

RETROGAMES BRASIL



RETROGAMESBRASIL
EDIÇÃO 1

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

MONKEY ISLAND A SAGA



REVIEWS:
TRANSPORT TYCOON
GUN SPY
FIRE MUSTANG
FRIDAY THE 13TH

EM FOCO:



OUT OF THIS
WORLD



SIREN



TRIBUTOS AOS
FPS

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

ACESSE JÁ
FORUM

RETROGAMES
BRASIL

O FORUM

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

SUMÁRIO

- EDITORIAL

- JOGO DA CAPA SAGA MONKEY ISLAND

- COLUNAS

FOREST DOJO
DIVAGANDO
OURIÇO NEWS
IMPERFECT

- REVIEWS

TRANSPORT TYCOON
GUY SPY
FIRE MUSTANG
FRIDAY THE 13TH

- TEORIAS

SEGA + MICROSOFT

- ENTREVISTA

ERIC CHAHI

EDITORIAL

EDIÇÃO:

Alohawell

REDAÇÃO:

Imperfect
Dopefish
Ritinha Ratinha
Spartack
Moica
Forest Law
Alohawell
Jail
Furia

DESIGN:

Alohawell

COLABORADORES:

Leinad
Usopp
Ganjaman

Tudo começou com um ban levado no Fórum UOL. Eu e Rita estávamos cansados da perseguição e decidimos criar um canto para os mais íntimos... Daí surgiu o Retrogamesbrasil, um fórum de games mas com uma pitada de comedia.

E aqui chegamos, o fórum fez um ano, e estamos criando esse revista eletrônica para comemorar essa data que para nós se tornou tão especial... Não imaginávamos que chegaríamos tão longe, e nem com tantos parceiros e amigos... Espero que gostem.

Alohawell

MONKEY ISLAND

A SAGA

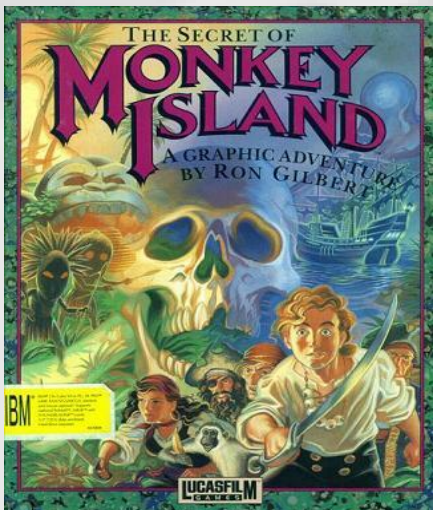
TUDO SOBRE UMA DAS SERIES DE MAIOR SUCESSO DA LUCAS ARTS

Atualmente a série Monkey Island recebeu uma "continuação" de 5 episódios pela Telltale Games em colaboração com a LucasArts, chamada Tales of Monkey Island. Conseguiu pegar bem a essência da série em vários aspectos e vale a pena jogar. Além desses episódios, a LucasArts recentemente fez um remake dos dois primeiros jogos da série (The Secret of Monkey Island e Monkey Island 2: LeChuck's Revenge).

Os jogos são os seguintes:

- 1 The Secret of Monkey Island ("O Segredo da Ilha dos Macacos")
- 2 Monkey Island 2: LeChuck's Revenge ("Ilha dos Macacos 2: A Vingança de LeChuck")
- 3 The Curse of Monkey Island ("A Maldição da Ilha dos Macacos")
- 4 Escape from Monkey Island ("Fuga da Ilha dos Macacos")
- 5 Tales of Monkey Island ("Contos da Ilha dos Macacos")

The Secret of Monkey Island



Desenvolvedora: LucasArts

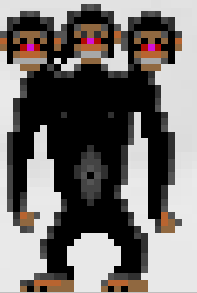
Plataforma: PC, iPhone, Playstation Network e Xbox Live Arcade

Gênero: Aventura

Jogadores: 1

Diários de Guybrush:

"I cursed my luck again as I slid down the monkey's throat. Have my dreams of guzzling grog and plundering galleons been reduced to this? "Three small trials and you're a pirate like us." Fair enough. If only I could stomach the foul brew these scurvy seadogs swilled, the rest would be easy. How could I have known I'd meet a powerful and beautiful woman with a jealous suitor too stupid to realize he'd been dead for years? And how can I crawl through this great stone monkey to find a man who walks three inches above the ground and sets fire to his beard every morning?"



The Secret of Monkey Island é dirigido pelos produtores Ron Gilbert, Tim Schafer e Dave Grossman. O jogo foi lançado em 1990 ainda em disquete, mas depois foi lançado uma versão em CD-ROM. Em 15 de Julho de 2009 foi lançado um remake pela LucasArts para PC, iPhone, Playstation Network e Xbox Live Arcade. O remake conta com gráficos completamente redesenhados e em HD, som para todos os diálogos completamente remasterizado e ainda conta com a possibilidade de trocar entre o novo gráfico em HD e o antigo VGA de 256 cores a qualquer hora do jogo!

A série conta a história de Guybrush Threepwood, um simples homem que deseja se tornar, segundo ele, um poderoso pirata. Mas a história não é tão simples e o objetivo não tão fácil assim, pois ele irá encontrar muitos desafios, um vilão que é um pirata zumbi, a mulher mais durona da vida dele, voodoo, muita porcelana e principalmente MACACOS! Isso tudo sem contar o famoso Macaco de Três Cabeças.



Basicamente o diálogo introdutório de Guybrush para os desconhecidos é sempre o mesmo:

O primeiro jogo começa com Guybrush indo até Mêlée Island (Ilha do Vale-Tudo) e entra no Scumm Bar, onde ele irá encontrar os Líderes Piratas. Eles concordam em deixar Guybrush se tornar um pirata, já que há poucos graças ao pirata zumbi LeChuck, mas antes Guybrush precisa se tornar habilidoso nas artes da luta com espadas (que não é como você pensa), da caça ao tesouro e da pilhagem.



Elaine Marley é a governadora de Mêlée Island. Uma mulher respeitada, charmosa e bastante durona. Mesmo sendo bastante forte, ela normalmente é raptada por LeChuck, que sonha em se casar com ela. Pode-se dizer que ela é raptada em todos os jogos e Guybrush tem que passar por muitas coisas até conseguir resgatá-la.



No decorrer da história, Guybrush é treinado para a luta de espadas com insultos e para se tornar o melhor, precisa derrotar Carla, a mestre em Insult Swordfighting.

O Capitão LeChuck é o vilão principal e ele é o responsável diretamente ou indiretamente por quase todos os conflitos do jogo. Obcecado por voodoo e em se casar com Elaine Marley, ele planeja em raptá-la sempre e em obter o poder voodoo supremo e assumir o controle dos mares.

No mundo da Ilha dos Macacos, a luta com espadas é diferente. Os participantes precisam insultar e contra insultar uns aos outros. Numa luta regular um pirata apresenta um insulto e o outro precisa contra insultá-lo à altura. Se ele não conseguir, perde a rodada. Depois de perder três rodadas, ele perde a partida. Se ele ganhar a rodada, poderá insultar o oponente e o mesmo terá o direito de resposta. Normalmente, durante o jogo, os "chefões" possuem os próprios insultos e não é nada fácil pensar numa resposta correta dentro das variadas alternativas.

Guybrush chega na Ilha dos Macacos e passa por muitos problemas até resgatar Elaine. Não vou contar pois isso se tornaria um Walkthrough.

A análise:

História e diversão: Nota 10

O jogo tem uma história única, como todos os adventures da LucasArts e consegue te prender facilmente. O humor é no **PONTO CERTO**, tem aquelas tiradas inteligentes e outras bastante bestas na medida certa. Se eu pudesse viver com apenas um jogo, escolheria a série Monkey Island. Você com certeza vai rir de tudo ou quase tudo se não for humano.

Som e música: Nota 10

Com a vinda da Special Edition, os diálogos e as músicas ficaram muito bem colocadas no jogo.

Gráfico: Nota 9

Pra que gráficos em 3D num jogo point and click? Com tudo redesenhado e em HD e até a opção pra jogar à moda antiga (pros fãs), não podia ficar melhor! Tirei um ponto por causa do movimento não tão suave do personagem

Durabilidade: Nota 8

Um bom punhado de horas é suficiente se você passar pelo jogo pegando algumas dicas. Mas pra quem gosta do desafio e bater a cabeça se perguntando "O QUE FAZER AGORA?!", este jogo dura bastante.

Jogabilidade: Nota 10

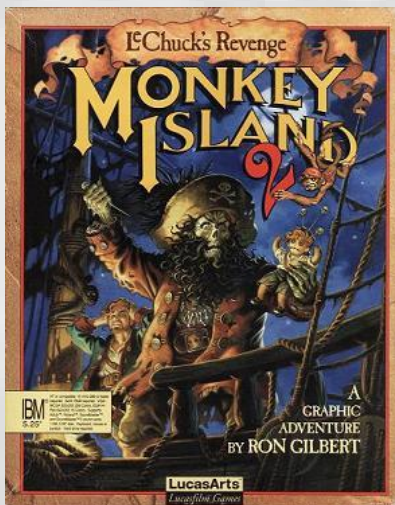
Pra um jogo point and click tudo é muito simples, aponte, clique, aponte, clique, abra o inventário, aponte e clique. A versão pro iPhone também foi muito bem adaptada, diferente de muitos jogos.



O Macaco de Três Cabeças:

O Macaco de Três Cabeças é uma lenda na Ilha dos Macacos que raramente aparece mas é bastante mencionado. Guybrush sempre irá falar "**Olhe! É um macaco de três cabeças!**" para distrair as pessoas e conseguir escapar, normalmente ele tem sucesso.

Concluindo... Um dos melhores adventures que já joguei



Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Desenvolvedora: LucasArts

Plataforma: PC, iPhone, Playstation Network e Xbox Live Arcade

Gênero: Aventura

Jogadores: 1

Diários de Guybrush:

"I thought I'd killed the Ghost Pirate LeChuck for good. Wrong. How many times can that bloated old fool die? Other pirates tell me there's no escape. "When LeChuck wants you dead, you're dead", they say. Legend has it that the treasure of Big Whoop holds the key to great power... I must find it before LeChuck finds me."

O segundo jogo da série, feito pelos mesmos programadores do primeiro jogo, teve seu visual gráfico um pouco melhorado e também teve seu remake recentemente lançado.

Guybrush Threepwood desta vez parte para sua segunda aventura, agora em busca do lendário tesouro de "Big Whoop". O novo jogo conta com mais personagens, mais ilhas, um novo vilão e é claro, mais macacos e voodoo .

LeChuck desta vez é ressuscitado na forma de um pirata Zumbi Voodoo pelo seu fiel súdito, Largo LaGrande, um "tirano" que manda na Ilha Scabb, que é a primeira ilha que Guybrush chega. Logo no começo, Largo LaGrande toma todo o dinheiro de Guybrush e não deixa nada sobrando no inventário.

Para livrar a ilha de LaGrande, Guybrush precisa fazer um boneco voodoo para usar contra ele. Após todo este sacrifício para se livrar de LaGrande, por um descuido de Guybrush, Largo consegue pegar um pedaço da barba de LeChuck, e ressuscitá-lo. Agora a única chance de Guybrush escapar da vingança de LeChuck é encontrar o tesouro de Big Whoop, cujo único mapa para encontrá-lo foi dividido em 4 partes que se encontram em diferentes ilhas do Caribe.

Depois de encontrar os mapas, Guybrush parte para seu destino. Lá é aprisionado junto com Wally na fortaleza de LeChuck. Nosso herói escapa explodindo a fortaleza. Após encontrar a localização do Big Whoop, Guybrush descobre que este tesouro é mais que um "tesouro qualquer" e sim os próprios portais do inferno. Depois de uma hilária batalha, Guybrush vence LeChuck, porém essa vitória superficial fez com que nosso pirata fosse enfeitado pelo vilão.

Este feitiço fez com que Guybrush se transformasse em um garotinho que acreditava estar em um parque de diversões com seu irmão, porém, este parque de diversões é o lendário Big Whoop e o seu "irmão" é o próprio LeChuck.

A análise:

História e diversão: Nota 10

O jogo é maior e mais engraçado. O jogo focou mais em Guybrush.

Som e música: Nota 10

Com um sistema de música novo, o jogo se torna muito fluido.

Gráfico: Nota 9

O movimento dos personagens se tornou mais natural.

Durabilidade: Nota 10

O mundo do segundo jogo é CINCO vezes maior que o do primeiro.

Jogabilidade: Nota 10

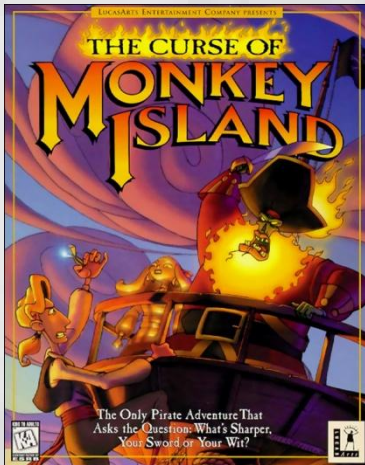
Assim como a do primeiro jogo, ótima jogabilidade para um point and click.



Em busca do "Big Whoop".



Concluindo... Monkey Island 2: LeChuck's Revenge é considerado um dos maiores sucessos da LucasArts. Cheguei a mudar de opinião depois de fazer esse review e digo com segurança que este é melhor que o primeiro...



The Curse of Monkey Island

Desenvolvedora: LucasArts

Plataforma: PC

Gênero: Aventura

Jogadores: 1

O terceiro jogo da série não

possui remake e os produtores não planejam fazer um remake dele, pois o jogo foi extremamente inovador. Lançado em 1997 nos EUA e acho que em 1998 aqui no Brasil

pela extinta Brasoft (que traduzia ótimos jogos da Sierra e LucasArts), o jogo conta com gráficos completamente diferenciados dos dois primeiros jogos, um gráfico cartunesco e animações parecidas com os dos filmes da Disney, e também uma qualidade sonora de CD com ótimas músicas e finalmente DUBLAGEM!

A história se passa logo depois do segundo jogo. Depois de escapar do parque de diversões Big Whoop, Guybrush navega em um pequeno bote até a Ilha do Saque, onde se mete por acaso numa batalha entre LeChuck e Elaine. Após ser "pescado" pra dentro do navio de LeChuck, Guybrush reencontra Wally (personagem do segundo jogo que agora trabalha pra LeChuck) e após convencer bem no estilo Guybrush que Wally não é um pirata de verdade, Guybrush atira com um canhão que não estava preso a nada, destruindo parte do navio de LeChuck.



Enquanto Guybrush tenta escapar do navio que estava afundando, ele encontra um anel com um diamante gigantesco e decide guardar (quem não guardaria?). Guybrush então aproveita e pede a mão de Elaine em casamento. Porém, o que eles não sabiam é que aquele anel tinha uma terrível maldição que transformou Elaine em ouro.

Viajando pelas ilhas do Sangue, da Caveira, com ajuda da Dama Voodoo, Stan, e de sua nova tripulação, composta por Buchada, Van Helgen e Bill Cortagoela, Guybrush consegue vencer vários desafios, seja saquear navios, ou recuperar seus tesouros e o mapa roubado pelo temível Capitão Rottingham.

O jogo também volta dando destaque a velha luta de espadas com insultos e Guybrush também encontra um novo amigo, Murray, um crânio que sonha em dominar o mundo e se tornar a criatura mais assustadora do universo.

A análise:

História e diversão: Nota 10

A história é bastante interessante e o humor como sempre é excelente.

Som e música: Nota 10

Com dublagem e música e som com qualidade de CD, The Curse of Monkey Island é de fato um destaque .

Gráfico: Nota 10

Gráficos de desenho animado são muito interessantes.

Durabilidade: Nota 10

Nem eu lembrava que este jogo era tão longo. Grandes horas de diversão garantida!

Jogabilidade: Nota 10

Point and click simples.

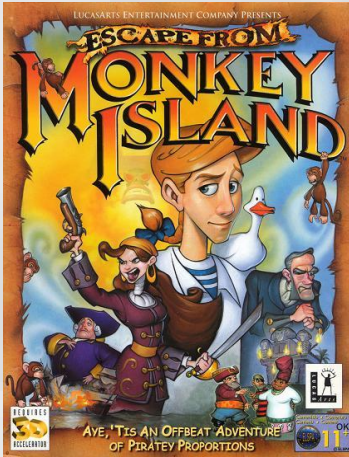
Diários de Guybrush:

"I've sailed the seas from Trinidad to Tortuga and I've never seen anything like it! The engagement ring I gave Elaine has a terrible pirate curse on it. LeChuck is behind it, I'm sure. I should have known that nothing good could come out of that evil zombie's treasures. And if that's not bad enough, the clairvoyant I met in the mangrove swamp told me that if I am to break the curse and save Elaine, I will have to die!"



O amor de sua vida continua presente

Concluindo... Este jogo marcou minha infância por ser meu primeiro adventure a jogar. Eu ainda acho o melhor da série.



Escape From Monkey Island

Desenvolvedora: LucasArts
Plataforma: PC, Mac e Playstation 2
Gênero: Aventura
Jogadores: 1

Diários de Guybrush:

"Spitting the sand of Monkey Island from my mouth, I began to wonder if the life of a mighty pirate was all it was cracked up to be. I'd ignored recent events that should have been warning shots across the bow of my soul, from my wife's brush with death to the anti-pirate ramblings of Australian gazillionaire Ozzie Mandrill. If only I'd chosen a different path, LeChuck might still be dead, and the mystery of the Ultimate Insult might have remained an enigma. If I'd never picked up a sword, the grog-swilling pirates of the Tri-Island Area might be unthreatened by the twin forces of gentrification and demonic heckfire. If only . . . suddenly, the hairy finger of a familiar monkey tapped me on the shoulder. It was time. Time to stop LeChuck (again). Time to make the world safe for pirates. Time for the biggest battle of my swashbuckling life."

Escape From Monkey Island é o quarto jogo da série e o primeiro a usar gráficos 3D usando a mesma engine do Grim Fandango. A interface point and click do jogo sumiu completamente. Infelizmente não foram

os mesmos produtores dos jogos anteriores que fizeram, mas sim Sean Clark e Michael Stemmle, que possuem uma extensa história na LucasArts e produziram títulos como Sam & Max Hit the Road, Loom e The Dig. O jogo foi lançado em 2000. A versão da Brasoft possuía legendas em português.

A Maldição da Ilha dos Macacos acabou com LeChuck sendo aprisionado numa montanha de gelo e Guybrush finalmente se casando com Elaine Marley. Eles passam uma lua de mel que dura três meses, mas ao retornar a Ilha Mêlée descobrem que a Governadora (Elaine) foi declarada oficialmente morta. Guybrush sai à procura do porquê e encontra um novo vilão, um empresário australiano. Seu plano? Tomar conta de todas as ilhas do Caribe e transformar em uma enorme atração turística, destruindo a população pirata e colocando no lugar restaurantes e parques. Na verdade o seu real plano, que só é revelado no decorrer do jogo, é descobrir o Insulto Definitivo, palavras em uma língua tão antiga que entram direto na alma e tornam qualquer mortal em um simples corpo sem vida, algo mil vezes mais poderoso que o Big Whoop. Com este artefato, LeChuck poderia fazer com que Elaine o amasse e se casasse com ele.

Enquanto isso, Elaine tenta provar que não está morta e concorre nas eleições para re-eleição contra o misterioso Charles L. Charles, que claramente é o LeChuck disfarçado. Para chegar a Ilha do Lucro e conversar com os advogados de Elaine, Guybrush reúne sua tripulação (Carla, Otis, e Ignatius Cheese, o dono do Scumm Bar) e vão a bordo do navio *A Senhora Delicada*.



Ozzie Mandrill:



Chegando lá, Guybrush fala com os advogados e vai retirar do banco os pertences de Horatio Torquemada Marley (o avô de Elaine que desapareceu, mas na verdade é um eremita do primeiro jogo chamado Herman Toothrot, para levá-los a Elaine. Porém, o pirata Pegnose Pete rouba os pertences de H. T. e o banco. Guybrush encontra seu primeiro problema quando é acusado de ter roubado um banco e é obrigado a ficar na Ilha do Lucro até que ele prove sua inocência.

Pegnose Pete, o pirata sem nariz:



Guybrush então descobre os planos de LeChuck e consegue partir para Ilha Jambalaya e tenta recuperar os 4 pedaços do artefato, mas LeChuck e Ozzie roubam tudo dele e o aprisiona na Ilha dos Macacos. LeChuck com o poder do Insulto Definitivo, se torna o Governador da Ilha Mêlée.

Neste jogo há o Monkey Kombat. Monkey Kombat é uma variação da luta de espadas com insultos. Basicamente, é uma versão complicada de Pedra-Papel-Tesoura, com posições variadas de Kung Fu que uma derrota a outra. O ruim é que além de memorizar os movimentos, você tem que memorizar também os "insultos" para trocar a posição certa, que são barulhos de macaco como "eek" e "oop". A única maneira de ganhar esses "barulhos" é repetidamente lutar com os macacos até você ganhar experiência suficiente e uma barra de vida pra continuar. As lutas com espadas do primeiro jogo eram engraçadas, esta nem tanto. Não vale a pena ver o Guybrush tentando soltar Hadoukens e Shoryukens com tanto trabalho assim...



A análise:

História e diversão: Nota 7

A história é um pouco já tradicional dos outros três jogos, os puzzles muitas vezes são muito bestas, fáceis ou tem algo muito difícil (como um que exige um timing perfeito). A raiva que sinto ao jogar Monkey Kombat não pode ser descrita aqui. O jogo só vale a pena jogar pra saber detalhes da história que não foram revelados e reencontrar hilários personagens. Existem muitos momentos de dar risada, mas não se compara aos outros jogos.

Som e música: Nota 9

Escape From Monkey Island mantém a essência apenas na música e nas vozes dos personagens.

Gráfico: Nota 7

Muitos já reclamaram do gráfico cartunesco do terceiro jogo (eu, particularmente, gostei), mas esse 3D estragou totalmente o que era Monkey Island. Os cenários em CG-renderizados foram legais e os ângulos de câmera parecidos com Grim Fandango foi um ponto positivo desse 3D, mas os personagens parecem bastante mal feitos e poligonais, como naqueles antigos jogos Alone in the Dark e Resident Evil. Ninguém gostou.

Durabilidade: Nota 10

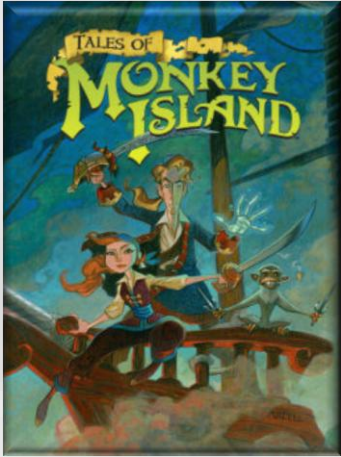
O jogo tem a média do tempo dos jogos anteriores, mas a vontade de acabar logo é tanta que você reza pra passar das partes entediadas do jogo.

Jogabilidade: Nota 10

Péssima. Eu conseguia jogar o Grim Fandango perfeitamente mas este Monkey Island pisou na bola com a péssima movimentação do Guybrush e as vezes é um sacrifício achar algum item pelo cenário e pelo inventário. Graças a Deus que existe um botão pra sair imediatamente do cenário que você está.

Concluindo... Escape From Monkey Island é um jogo aceitável, mas muito provavelmente é o pior da LucasArts. Há altos e baixos no jogo. Se você gostou dos três primeiros, jogue este apenas quando tiver tempo e vontade. Se você nunca jogou Monkey Island, **NÃO COMECE POR ESTE**, pois não irá te dar uma boa impressão da série num todo.

Tales of Monkey Island



Desenvolvedora: Telltale Games

Plataforma: Microsoft Windows, Mac OS, Wii, Sony PS3, iPad

Gênero: Aventura

Jogadores: 1

Escape from Monkey Island marcou o fim dos novos adventures da LucasArts, e eles começaram a dar atenção aos mais variados jogos de Star Wars.



Em 2005, Telltale Games foi fundada por vários ex-empregados da Lucasarts. Eles rapidamente cresceram e se focaram em produzir jogos adventure baseados em jogos licenciados, como Strong Bad's Cool Game for Attractive People, Wallace and Gromit's Grand Adventures, e cinco episódios da série Sam and Max. Em 2009, Telltale fez uma parceria com a Lucasarts para criar Tales of Monkey Island, uma série de cinco capítulos apenas para download, sendo considerada o quinto título da série Monkey Island. Alguns dos designers incluem David Grossman (dos dois primeiros Monkey Islands) e Michael Stemmler (de Escape from Monkey Island), entre outros. Ron Gilbert também age como consultor, e é dado o título de "Professor of Monkeyology" nos créditos.

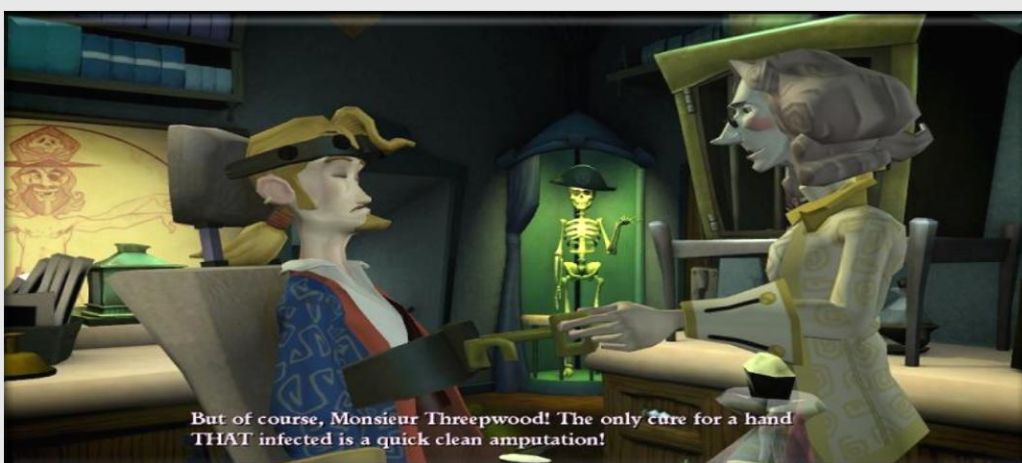
Tentarei aqui abreviar os cinco episódios da melhor forma possível.

Capítulo 1: "Launch of the Screaming Narwhal"

A história começa agitada, já com Guybrush tentando salvar Elaine de LeChuck, que continua tentando impressioná-la com seus atos. Guybrush está portando uma espada amaldiçoada que ele criou com a receita da Dama Voodoo. Guybrush então avança em LeChuck e enfia a espada em seu peito. Eles quase derrotam LeChuck, acontece que ao invés de matá-lo, eles acidentalmente invocam todas as energias diabólicas, dispersando uma doença pelo Caribe. Essa doença conhecida como Váriola de LeChuck, começa a infectar todos os piratas, fazendo eles ficarem mais perigosos e raivosos. Além disso, a doença infecta a mão de Guybrush, fazendo ela ter vontade própria.

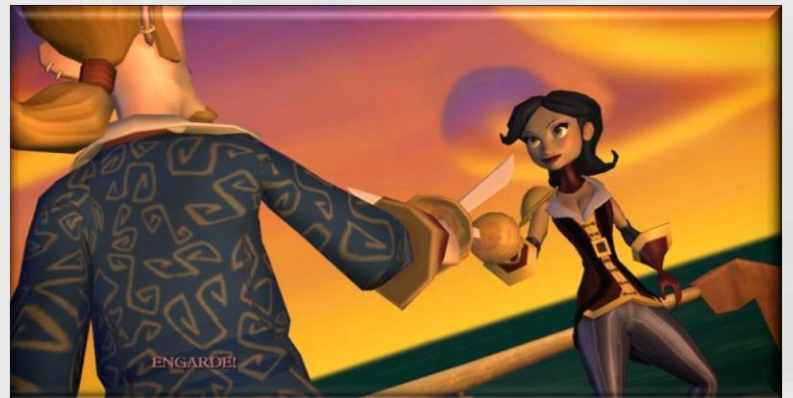
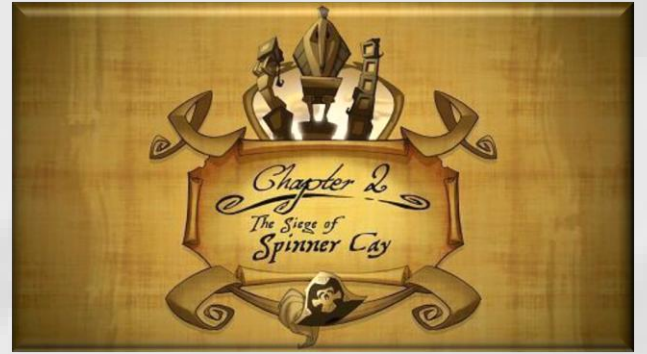


ALÉM DISSO, LeChuck volta a ter uma forma mortal, e ele começa a realmente ajudar Guybrush e Elaine na sua procura para reverter essa maldição. A única pista é um artefato místico chamado "La Esponja Grande". Assim começa mais uma aventura de Guybrush, que ao liberar essa maldição na sua mão, em LeChuck e em todo o Caribe, foi lançado para longe e naufraga numa ilha onde o forte vento só sopra para o meio dela, o impedindo de sair de lá. Nessa ilha também há um excêntrico cientista chamado Marquis de Singe, que possui um particular interesse na mão infectada de Guybrush, a ponto de se tornar uma perigosa obsessão.



Capítulo 2: "The Siege of Spinner Cay"

O segundo capítulo, The Siege at Spinner Cay, começa com Guybrush e seu parceiro, Capitão Winslow, sendo atacados por uma caçadora de recompensas chamada Morgan LeFlay (GATÉÉÉÉÉENHA). Enviada pelo cientista Marquis de Singe para tomar a mão de Guybrush, LeFlay é uma enorme fã de Guybrush. Após fugir dela mas perdendo sua mão no processo, sendo trocada por um gancho pirata, Guybrush chega em Spinner Cay, um pequeno agrupamento de ilhas e lar de uma raça de tritões andrógenos chamados Vaycaylians. Ele encontra Elaine e LeChuck, que estão discutindo com outra facção de piratas, afetados pela Varíola e que estão à procura do dos artefatos místicos dos Vaycaylians. A calma conversa se transforma em um caos, e Guybrush precisa encontrar uma maneira de acabar com os ataques, enquanto procura a localização de um explorador chamado DeCava. Uma das melhores partes deste capítulo é quando Guybrush dá lições de lógica nos puzzles de adventure a LeChuck, lentamente ensinando a ele o que fazer na próxima etapa. ("Se eu colocar isto neste lugar, parece uma vaca. Eu preciso de uma vaca?")



Capítulo 3: "The Lair of the Leviathan"

No terceiro capítulo, tudo quase se passa dentro do estômago de um manatee gigante, que engoliu Guybrush e seu navio, junto com LeFlay . Convenientemente, ele se encontra com DeCava e o resto da sua tripulação que criaram uma sociedade própria na barriga do manatee. Guybrush precisa guiar o manatee ao seu local de reprodução, que é onde se encontra La Esponja Grande, mas a cóclea (a parte de dentro do ouvido necessária para audição) está danificada, resultando no objetivo primário do capítulo. Depois de guiar o manatee e escapar dele, Guybrush precisa encontrar um meio de distrair a manatee fêmea que guarda o tesouro.

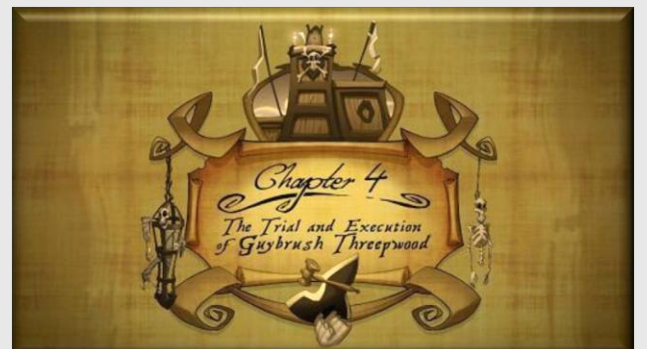


Este é um dos melhores capítulos, possui muitos momentos engraçados e a presença de Murray.

Capítulo 4: "The Trial and Execution of Guybrush Threepwood"

O quarto capítulo, O Julgamento e Execução de Guybrush Threepwood, retorna à Ilha Flotsam, onde Guybrush é levado a uma Corte e enfrenta várias acusações. Depois de desmentir todas as testemunhas, Guybrush ainda tem que enfrentar a maior acusação, a de espalhar a Varíola de LeChuck. Elaine é testemunha chave, mas infelizmente a Varíola a enlouqueceu, e ela insiste em brigar com Morgan LeFlay . Além disso, Guybrush aprende que La Esponja Grande precisa ser carregada antes de usar, necessitando de alguns materiais e ainda tem a busca da receita.

Neste episódio contamos com Stan, que se aproveita de todo o drama para vender bonecos não licenciados. Este capítulo possui um final extremamente surpreendente.



Capítulo 5: "Rise of the Pirate God"

Guybrush se encontra dentro do seu próprio túmulo na pós-vida. Após se liberar do túmulo, ele percebe que é um fantasma e é direcionado por um misterioso barqueiro para a Encruzilhada, na intenção de separar completamente a sua forma física. Ele carrega uma centelha de vida no seu inventário e, como será explicado depois, estava segurando no seu ultimo momento de vida na esperança de um dia retornar. Na encruzilhada, Guybrush irá encontrar LeFlay e seu objetivo será encontrar a mesma magia que LeChuck usou para voltar dos mortos.



A análise:

História e diversão: Nota 9

Vários capítulos incríveis. Você mal espera em saber o que irá acontecer no próximo (como em um season finale de algum seriado que você goste). Algumas piadas são muito boas e o jogo conseguiu em grande parte absorver a essência Monkey Island. Existem puzzles não tão difíceis, mas inteligentes, na medida certa.

Som e música: Nota 10

Os mesmos dubladores dos jogos anteriores permanecem aqui (exceto LeChuck), e o sotaque britânico de Elaine (que mudou no Escape From Monkey Island), voltou.

Gráfico: Nota 9

Aí está um adventure 3D que prestou, os cenários e os personagens foram muito bem desenhados. Curti bastante a aparência de Guybrush, diferente do rosto retardado do quarto jogo.

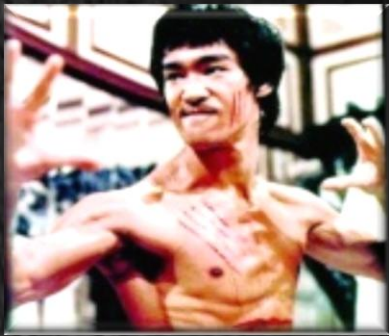
Durabilidade: Nota 9

Por ser em capítulos, o jogo dura bastante, mas é meio chato ter que pagar por cada um. Todos os capítulos duram bastante.

Jogabilidade: Nota 9

Um adventure 3D que não é difícil de se movimentar e fazer as ações necessárias como abrir o inventário, juntar itens, achar itens... O total oposto do Escape From Monkey Island.

Concluindo... Os puzzles são os melhores da série, como eu disse, inteligentes sem ser difíceis demais. Existe um sistema de dicas construído onde Guybrush faz comentários sobre a situação encontrada, o que irá te ajudar a achar a direção certa. O enredo e a escrita são definitivamente dezenas de vezes superiores se comparado a Escape From Monkey Island. O diálogo não é tão engraçado como nos jogos antigos, mas as situações e os puzzles com certeza mais que compensam. As vozes ainda brilham, mesmo com a nova voz de LeChuck, que parece um pouco menos diabólica que antes. Os personagens são escritos de uma forma bem melhor que antes, especialmente na parte do romance. O amor de Guybrush com Elaine sempre foi uma piada nos três primeiros jogos... Até que eles se casaram. No quarto jogo, Guybrush certamente virou um capacho, e Elaine estava meio chata, o que não era nada legal. Elaine aqui está mais introvertida, menos chata e mais independente. Agora ela toma conta dela mesma, como evidenciado no primeiro jogo. Ela também está bem charmosa. Há uma parte que você faz Guybrush dizer não a ela várias vezes só pra ele amolecer no final.



FOREST LAW DOJO

Forest Law começou a jogar videogame aos 3 anos de idade, em 1983, com o Atari 2600. Seu primeiro jogo foi Pac-Man. Passou por todas as gerações de games desde então, e já foi proprietário de consoles como Phantom System (NES), SNES, Neo Geo CD, Sega Saturn, PS1, entre outros. Atualmente, possui uma coleção de games do qual ele se orgulha muito, sendo um PS2 travado com 50 jogos originais, 05 jogos originais de PS1, um PS3 com 25 jogos, além de acessórios como o Network Adaptador do PS2 e controles extras.

REVIEW SIREN

Siren é na minha opinião, o melhor jogo de horror do PS3 até agora. O jogo é dividido em missões, e você joga cada missão com um personagem diferente, sendo que todos eles estão metidos na mesma enrascada. Ou seja, você enxerga a história de diversos pontos diferentes.

Gráficos

Os gráficos estão na medida para um jogo de horror, nada de muito espetacular, mas cumprem bem o seu papel, que é de deixar o visual o mais sombrio e medonho possível. Alguns cenários são durante o dia, e você consegue observar melhor a qualidade visual do game. Mas o que pega mesmo são os cenários à noite, ou dentro de habitações, aonde você só tem sua lanterna como companheira. Os locais visitados geralmente são casas abandonadas, hospitais e até uma vila fantasma.

Som

A parte sonora é o ponto forte do jogo, você ouvirá sussurros, gritos e coisas do gênero o tempo todo, o que realmente gela a espinha se estiver jogando em um ambiente escuro e sozinho.



Logo no menu inicial, você já ouve um gemido contínuo (que lembra muito "o grito") enquanto navega pelas opções do jogo, o que já é suficiente para lhe deixar tenso e já imagina o que está por vir. Quando você usa a visão sensorial para localizar os Shibitos, pode-se ouvi-los "conversando" e emitindo grunhidos medonhos procurando você, o que lhe faz ficar com um frio na barriga.

Shibitos

Os Shibitos (que são os inimigos do jogo) são assustadores, emitem ruídos fantasmagóricos e quando o avistam, correm para cima de você sem pensar duas vezes. São bastante fortes, e caso você não esteja armado com nada, trate de sair correndo, pois não adianta "sair na mão" que eles sempre vencem. Isso é uma das coisas que faz você sentir medo jogando Siren, seu personagem é uma pessoa comum e fraca, ao contrário de RE5, aonde o Chris é o terror dos inimigos.

Gameplay

A jogabilidade é em terceira pessoa, mais ou menos igual RE5, Dead Space, etc. Só que a câmera, é um dos pontos fracos. Às vezes o próprio personagem fica na frente e atrapalha a visão, já que a câmera não tem um controle livre. Funciona assim, você tem total controle sobre o personagem (frente, trás, esquerda, direita) tudo no analógico esquerdo, e o direito, serve apenas para olhar o ambiente, mas ao soltá-lo, a câmera volta ao ponto de origem. De uma forma ou de outra, isso ajuda a deixar o jogo mais tenso, principalmente na hora de fugir dos shibitos.



Armas

As armas disponíveis no jogos são coisas simples como facas, canos, picaretas, marretas, enxadas, etc. E é difícil usá-las com precisão, já que seus personagens são pessoas comuns, e não super soldados treinados. Uma vez ou outra, aparece um revólver ou uma espingarda para você usar, mas é bem pouco.



Uma vez ou outra, aparece um revólver ou uma espingarda para você usar, mas é bem pouco.



Visão Sensorial

Uma das grandes características do jogo é a visão sensorial, que lhe permite ver através dos olhos dos inimigos. A tela se divide ao meio, mostrando tanto a visão do protagonista como a dos oponentes. Assim, você também pode se deslocar durante o "roubo" de visão, o que ajudará a executar estratégias para evitar os inimigos. Mas se você ficar parado as imagens ficam mais nítidas. É um bom recurso para usar escondido, dentro de algum armário (a lá Metal Gear Solid), ou embaixo da cama.

É um bom recurso para usar escondido, dentro de algum armário (a lá Metal Gear Solid), ou embaixo da cama.

Como o jogo é baseado em missões, em cada uma delas você tem os objetivos a cumprir, não existem outras rotas, é uma coisa bem linear, cumpriu as missões, acabou e passa para a próxima. E isso funciona bem com a proposta do jogo.

Siren Blood Curse pode ser adquirido na PSN americana (a versão censurada) e na Play-Asia ou na Offerhouse, tem a versão New Translation (sem cortes) em BD, que é a que eu tenho. Recomendo a versão em BD sem cortes que está bem barata. Recomendo também que baixem a demo na PSN, que contém uma das missões do jogo e é suficiente para avaliar por si próprio. Eu me interessei pelo game depois de jogar a demo.

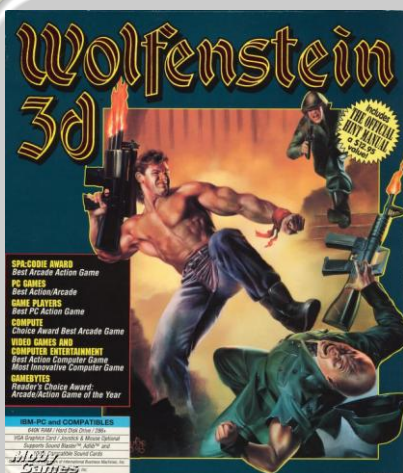




DIAGNANDO

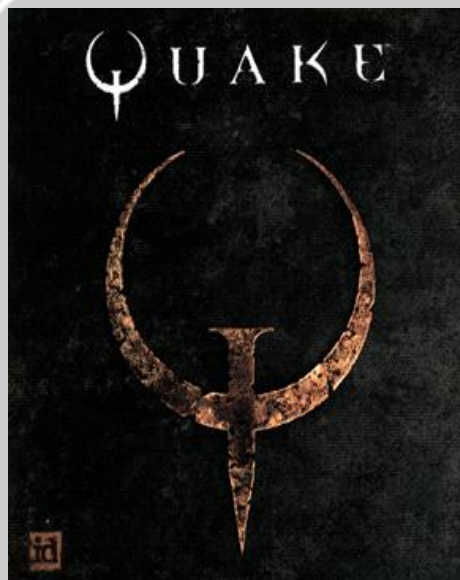
Dopefish é gamer desde que jogou Enduro pela primeira vez, no Atari 2600 de seus pais, em 1989. Gosta de jogos de todos os estilos e épocas, mas principalmente plataforma 2D, RTS, FPS e adventures Point & Click.

Pequeno tributo á época em que os FPS eram mágicos e originais! Não são análises, apenas uma lista comentada dos jogos deste popular gênero que tiveram seu lugar na história dos games.



WOLFESTEIN 3D

Não foi o primeiro que joguei, nem acho/achava muito divertido, mas merece ser mencionado pois foi o título que popularizou os FPS. Produzido pela ID software e publicado pela Apogee em 1992, trazia como tema a tentativa de escapatória de um preso do castelo de Wofenstein, porém o que se tratava de apenas uma fuga virou uma missão para derrubar o regime Nazista. Gráficos simples mas eficientes para a época. Mais tarde obtive ports para o SNES e depois para o GBA, houve até uma versão para o Jaguar e 3DO (que recebeu gráficos melhorados).

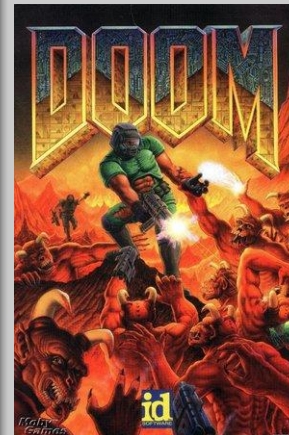


QUAKE

Se existe um FPS que causou tanto estardalhaço quanto Doom, este foi QUAKE. Pela primeira vez via-se um FPS inteiramente 3D de qualidade. O ponto mais forte do jogo, na minha opinião, além da jogabilidade fluída e design. das fases, são os efeitos sonoros. A qualidade sonora do jogo para sua época é extrema, tudo encaixa com perfeição, e o rugido dos simpáticos canibais gigantes com serras elétricas nunca foi tão aterrador. Jogar a noite, sozinho com som alto, é um convite para a imersão e muitos sustos.



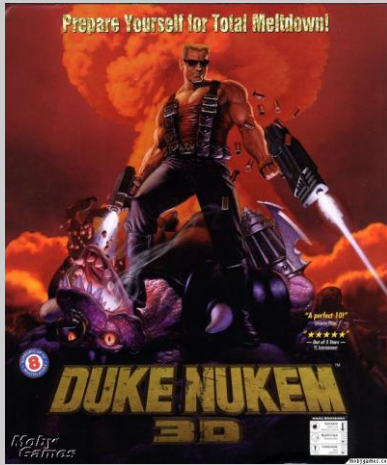
DOOM



Como diria o AVGN: "THE BIG MOTHERFUCKER OF FPS". Quando o jogo começa, a arma em punho e o Heavy Metal tocando (em

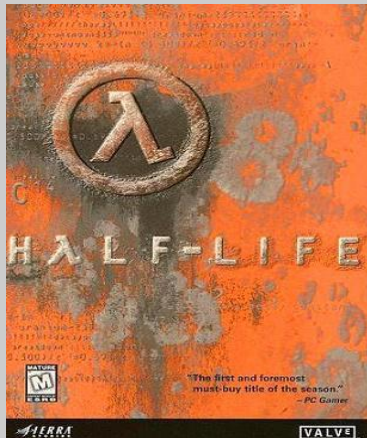
MIDI, mas mesmo assim nervoso) já dão uma dica do que virá pela frente Foi o primeiro FPS que joguei, e o primeiro jogo que me deu pesadelos, hauhauhau. Lançado em 1993, e portado para quase todo mundo, em especial SNES (gráficos piorados), 32X (musica podre e menos fases), e Jaguar (bons gráficos, mas total ausência de música). Doom 4 encontra-se atualmente em desenvolvimento. Doom 64 é um jogo completamente diferente.





DUKE NUKEM

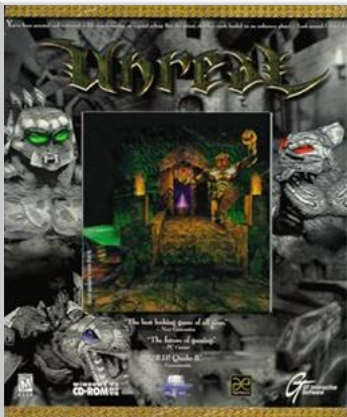
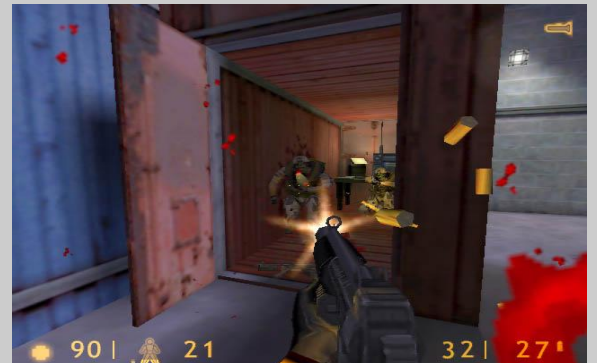
Lançado pela Apogee, reinventou o estilo, com a matança do Doom e uma grande dose de humor. Muito controverso pela presença de prostitutas no jogo (SHAKE IT BABE!). Na história, a Terra é invadida por aliens assassinos que transformam os policiais em porcos mutantes e roubam as mulheres. O protagonista de Doom aparece em uma cena, infelizmente mutilado da cintura para baixo, enquanto Duke diz: "That's one Doomed marine...". Foi portado para Playstation, Sega Saturn, e existe uma versão do Mega Drive exclusiva para o Brasil, porém tem apenas o último episódio, e gráficos bem limitados.



HALF-LIFE

Arrasa-quarteirão da então desconhecida Valve (empresa de ex-funcionários da Microsoft), adicionou enredo, diálogos e outros momentos épicos á mistura explosiva dos FPS. Ao contrário da maioria das empresas de games, a Valve encorajava modificações para HL, ocasionando inúmeras modificações que poder ser jogadas utilizando o game original, sendo a mais conhecida o famoso Counter-Strike. Half-Life foi também considerado Melhor Jogo de PC de Todos os

Tempos, e influenciou inúmeros jogos do gênero até os dias de hoje. Posteriormente portado para PlayStation 2, teve também versões para Dreamcast e Mac, que nunca foram liberadas comercialmente (mas 10 minutos de busca na internet são o bastante para encontrá-las)

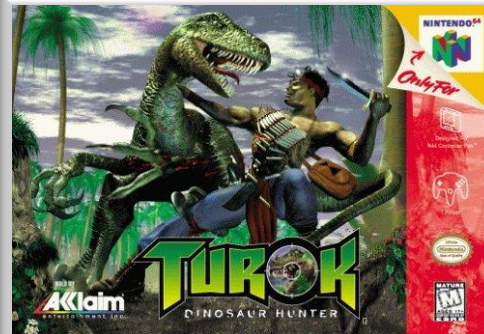


UNREAL

Produzido pela Epic (Gears of War) e utilizando pela primeira vez a famosa Unreal Engine, criada para competir com a id Tech 2. Frequentemente apontado como o melhor dos "Filhos de Quake", não é a toda

que recebe esta fama . Gráficos lindos para seu tempo, paisagens do planeta Na Pali de cair o queixo. Um pouco da história: Você é o prisioneiro 894 da prisão/nave *Vortex Rikers*.

Devido a um suposto defeito, a nave cai no planeta Na Pali, casa da raça dos Nali, humanóides com quatro braços. No entanto, a raça dos Nali está sendo escravizada pelos Skaarj, uma outra raça alienígena de reptilianos tecnologicamente avançados e brutais. Os Skaarj então invadem a *Vortex Rikers* e matam a todos os humanos, com exceção de você, prisioneiro 894, que tem a missão de sobreviver e eventualmente liberar os Nali da escravidão dos Skaarj. Apenas lançado para Mac e PC.



TUROK

O N64 pode ter sido um console sem grande variedade de títulos, mas os que realmente

acreditavam nele conseguiram tirar o que havia de melhor. E foi o caso de Turok, o primeiro jogo de uma Third Party a chegar no N64. Utilizando todo o potencial do controle do N64 e sua alavanca analógica, a Iguana Entertainment fez um FPS fluído e divertido. O jogo utiliza o sistema de Hub (sistema de Hexen, você está em um local com vários portais, e entra em um deles para fazer a missão, depois volta para o Hub e o portal seguinte), e a história envolve um nativo americano (Turok), viajando par a Terra Perdida, um lugar onde habitam desde dinossauros a Aliens, e deve impedir o vilão Campaigner de colocar as mãos nos outros fragmentos da arma mais poderosa do universo, o Chronoscepter. Somente para N64 e Windows.



HEXEN

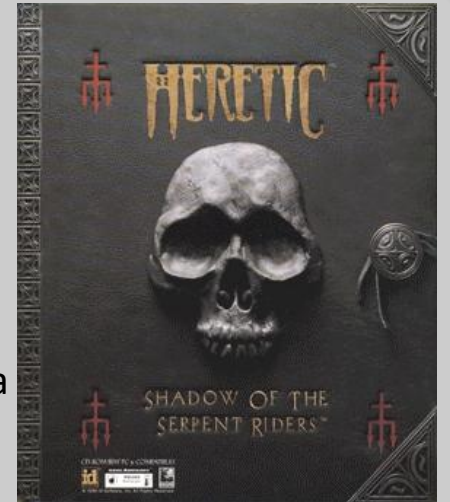
A palavra Hexen é alemã, e quer dizer bruxo, feiticeiro. Produzido pela Raven, e publicado pela Id. Interessante como a história de Heretic e Hexen correm juntas, porém de forma

diferente. O vilão é novamente um Serpent Rider, irmão do vilão de Heretic, porém agora a matança acontece em outra dimensão (arrisco dizer que é a nossa, devido a certas pistas pelo jogo e principalmente em Hexen II). Neste jogo porém, você pode escolher entre 3 personagens jogáveis: o Guerreiro (mais forte dos três, e usa principalmente ataques físicos), o Clérigo (classe equilibrada/pau-para-toda-obra) e o Mago (armas e magias de longo alcance, com o porém de ser a classe mais fraca de todas). Jogar Hexen é muito divertido, pois há armadilhas espalhadas por todo lugar, principalmente próximo aos itens importantes, então você tem que sempre ficar bem atento. Teve ports para o PSX, Saturn e N64, sendo a versão do N64 a mais fiel ao original do PC.



HERETIC

"Doom medieval", como a maioria dizia, Heretic foi produzido pela Raven Soft com ajuda da Id. Tinha uma ambientação muito mais tenebrosa e sinistra, com ambientes escuros e demônios que riam de você e gritavam na sua presença. A história envolve a vinda de uma entidade maléfica, o Serpent Rider, para o mundo, e então Corvus, o elfo, vai a caçada do Serpent Rider. As armas eram um show a parte, diferente dos shooters modernos com armas de última geração, aqui temos armas com projéteis mágicos, menção honrosa para as luvas de metal que soltam raios from hell. Não foi portado para nenhum outro sistema na época. A seqüência, Heretic II, foi produzido como um jogo em terceira pessoa, e o personagem principal ainda é Corvus.



**SIGA E
RECOMENDE
AOS AMIGOS**

twitter



@RetroGamesBR

Cultura Gamer



OURICO NEWS

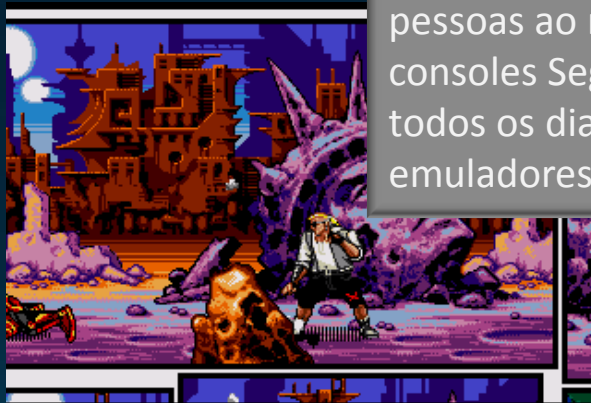
Bem amigos da Retrogamesbrasil, falamos direto do... Peraí, esse bordão já tem dono... Enfim, vamos com o simples mesmo, esse é o meu primeiro texto sério para uma revista então sejam pacientes! Vamos começar com uma breve apresentação, meu nome é Fellipe, mas as pessoas me conhecem por Moica, culpa do moicano que ostento há cerca de seis anos. Sou estudante de Publicidade e Propaganda, tenho 20 anos e sou um seguidor fanático! Recebi o convite para falar sobre a Sega aqui na Retrogamesbrasil e me senti realmente honrado, afinal sempre gostei muito de vídeo-game e gosto muito de escrever.

SEGA



SEDE DA SEGA EM TOQUIO

Seja como for, você não está aqui pra saber da minha vida e sim da vida da nossa querida e, por vezes, decepcionante Sega! Para quem está chegando agora, a Sega foi uma gigante dos consoles no fim dos anos 80 começo dos anos 90, com suas poderosíssimas máquinas, Master System (8bits) e Mega Drive (16bits). Com títulos de tirar o fôlego e consoles excelentes, a Sega trouxe para nós gamers experiências incríveis e ficou nas nossas memórias graças a jogos como Alex Kid, a série Sonic, Altered Beast entre outros. Com jogos incríveis, intuitivos, divertidos e trilhas sonoras envolventes, a Sega conquistou o coração dos gamers dos anos 90, o sucesso foi tanto que ainda hoje existem milhares de pessoas ao redor do globo que não trocam seus consoles Sega por nada; novos jogadores surgem todos os dias graças à facilidade de se encontrar emuladores e roms na internet.



Com a chegada da era das mídias digitais, a Sega se viu obrigada a tentar potencializar seu carro chefe, o Mega Drive, então no fim de 1991 lançou na terra sol nascente o famigerado Mega-CD (conhecido como Sega-CD nos países ocidentais). Era um acessório revolucionário para a época, rodar jogos direto de um CD era raridade até para os PCs mais poderosos. Infelizmente o projeto não rendeu o esperado já que o ganho de performance era mínimo e não conseguiu trazer novos consumidores, ficando restrito somente aos já proprietários de um Mega Drive. Ainda na tentativa de prolongar a vida do nosso amado Mega Drive, a Sega lançou em 1994 o Sega 32x, que tinha uma proposta muito interessante de aumentar consideravelmente a capacidade gráfica e sonora do Mega Drive, infelizmente para a Sega, naquela época, a até então gigante dos eletrônicos, Sony, entrou com tudo no mercado dos consoles com o poderosíssimo Playstation de 32bits, que trazia uma jogabilidade incrível e gráficos em 3D até então inigualáveis, vendendo muito apesar da desconfiança do público; foi lançado em 1994 no Japão e em 1995 no resto do mundo





OURICO NEWS

O poderoso Playstation acabou de vez com as chances do recém-lançado Sega Saturn, que acabou sendo um fiasco, principalmente pela desconfiança das grandes softhouses e o medo dos gamers de que o Sega Saturn seguisse os passos do seu antecessor Mega Drive, com vários gadgets que eram extremamente caros e não compensavam o investimento. Acabou sendo descontinuado em 2000 no Japão, acabando assim com o console que ainda hoje, poucos conhecem.

No final de 1998 chegou ao mercado nipônico o tão esperado, e cheio de desconfiança sucessor do Sega Saturn, o primeiro console de 128bits Dreamcast, que chegou ao mercado 15 meses antes do seu carrasco, o Playstation 2. A desconfiança deu lugar ao otimismo dos seguitas ao redor do mundo, o joystick era diferente de tudo já visto até então, com gatilhos de pressão e um analógico de 360 posições. Infelizmente a escolha da mídia para jogos, o GDrom, afastou as grandes softhouses já que o promissor PS2 estava para chegar com seu leitor de DVD. Nem a possibilidade de acessar a internet, nem o seu controle com o acessório revolucionário "VMU" e muito menos o nome do idolatrado Sonic foram suficientes para salvar a Sega. O Dreamcast morreu em 2002 (em 2006 no Japão), tendo o menor tempo de vida entre os consoles da mesma geração, a Sega então, para sobreviver, acabou passando a se dedicar ao desenvolvimento de jogos para outras plataformas e deixou todos os seus fãs ao redor do mundo órfãos de um tão esperado sucessor do Dreamcast. Há quem diga que a sega está preparando sua volta no escuro, com um console de 8ª geração, só o que resta a nós seguitas é sonhar, e matar a saudade com os nossos consoles e emuladores!



SATURN



DREAMCAST



MASTER-SYSTEM



MEGA-DRIVE





COLUNA DO IMP

CAMPEONATO DE VIDEO GAME HOJE E ONTEM

Nos anos 80 e 90, todos que tiveram vídeo game ou tiveram amigos que tinham vídeo game, participaram de algum campeonato, Nem que seja aquele montado na hora, no papel e realizado e finalizado no mesmo dia. Faz parte da cultura dos games a combatividade entre os jogadores, independente do estilo de jogo, seja ele de luta, esporte, corrida, etc. Nos temos atuais, temos campeonatos online e também grandes eventos como a recente edição do EVO que foi em Las Vegas e contou com milhares de participantes, tendo finais históricas, com grandes nomes em matéria de jogadores caindo diante de outros novos que vem surgindo conforme o tempo vai passando.



Muitas e muitas vezes, se conhecia bem um jogo ou o estilo do outro jogador apenas competindo com ele, e foi assim que os campeonatos, mesmo que só entre amigos continuou até os dias de hoje, onde temos campeonatos profissionais com diversos tipos de jogadores de diversas partes do mundo.

Quando eu era criança, lá pelos anos 80, normalmente a gente aprontava sempre algum campeonato, seja de Volei (SuperVolleyball), futebol (Internacional SuperStar Soccer Deluxe), de carro (Top Gear) ou de moto (Road Rash), como era feito a montagem, ia de cada pessoa, pois alguns sorteavam as seqüências de enfrentamento, outros iam apenas se enfrentando, mas independente disso, o que era importante era a diversão de todos e o compartilhamento de jogos entre os amigos, afinal, um tinha o mega drive, outro tinha o snes, e assim juntava o pessoal conhecido para passar o final de semana inteiro na frente da TV.

Hoje em dia, com os atuais consoles, temos um novo estilo de campeonato, os online, que vem crescendo a cada dia, e vemos em diversos fóruns especializados (como RetrogamesBrasil, Forum UOL ou Outerspace) que a cada dia que passa, as pessoas estão se organizando, como fazíamos quando criança na rua, e realizando os campeonatos online, seja pela PSN, Live ou mesmo pelo PC. Esse é um fato curioso, creio que mesmo não tendo morrido anos atrás, os campeonatos continuam e agora com um novo vigor, com premiações em dinheiro ou em itens de jogos (como ocorre em World of Warcraft), mas que acirra mais ainda a combatividade entre os jogadores de diversas partes do mundo.

Atualmente, eu mesmo estou participando de um campeonato online de Gran Turismo 5, organizado pela GameChampz, onde a primeira edição foi realizada no primeiro semestre desse ano (tendo sido adiado por 30 dias por causa dos problemas que ocorreram na PSN em abril) e que foi um grande sucesso. Com a diversidade de jogos que temos hoje, vemos muitos campeonatos de FIFA e PES, Super Street Fighter IV, Need For Speed, Killzone, COD: Black ops entre outros, e o que vemos novamente, é a velha e boa rivalidade entre jogadores voltar como era antes, sem remorso, apenas pela diversão. Claro que todo mundo que entra em um campeonato quer vencer, mas o que vejo hoje e me deixa muito feliz é que muitos entram pela diversão acima de tudo, o que torna tudo mais agradável na competição, então, você não estará perdendo para um desconhecido, e sim para um amigo que você acabou de fazer, muitas amizades nascem em fóruns de vídeo game; futuramente creio que teremos casamentos também, como aconteceu com os chats a mais de 14 anos atrás, apenas o meio que está sendo diferente.

Um item importante a se notar é o numero crescente de mulheres participando e até ganhando em diversos campeonatos, provando mais uma vez, que vídeo game não é coisa apenas para “meninos”, pois as mulheres já mostraram em diversos jogos que podem ser boas e até melhores que muitos homens que se consideram invencíveis; um exemplo clássico é a equipe feminina de Counter Strike que já venceu a competição nacional e chegou a disputar um campeonato mundial na Coréia do Sul referente a esse jogo.



Então, finalizando, temos hoje um cenário que não é o da nossa infância, mas nos remete a ela, quando lembramos quando juntávamos a galera para ficar jogando nas tardes de sábado ou domingo, que as mães ficavam xingando por ficar tantas horas na frente da TV ou mesmo que iria queima-la. Creio que como um bom vinho, os jogos vem melhorando a cada ano, e os jogos mais antigos, que nos marcaram, sempre deixam uma marca, e se você já venceu algum campeonato desse jogo, sempre vai ter orgulho dentro de si como um bom competidor.

ENTREVISTA COM RAFAEL BIZZI – FUNDADOR DA GAME CHAMPZ

1-) Como surgiu a idéia de montar campeonatos online?

R: Na verdade tudo surgiu com o pessoal do fórum de jogos. Eu tinha comprado Gran Turismo 5 e estava cheio de dúvidas. Acabei esbarrando em um fórum que era membro antigo, mas não usava com frequência. Todos os dias eu acessava e conversava com o pessoal lá sobre os carros, acertos de configurações, pistas. Enfim, tudo sobre GT5. Até que um dos usuários mostrou uma página de um pessoal que estava organizando um campeonato de GT5. Foi aí que eu pensei: “Por que não?” Aí comecei com essa brincadeira de organizar competições!

2-) Quais campeonatos estão sendo executados hoje e quais os planos para os próximos campeonatos?

R: Atualmente estamos com Gran Turismo 5, Killzone 3 e assim que for lançado, Ultimate Marvel vs Capcom 3. Para um futuro bem próximo, iremos ampliar nossas competições para outras plataformas. Sendo assim, podemos ter campeonatos de Gears of Wars, Halo, Forza e até mesmo Team Fortress.



3-) Como é feita a estrutura de cada campeonato ?

É um processo trabalhado com calma e paciência para que todas as regras sejam implantadas com sucesso. É mais fácil fazer um campeonato quando temos experiência com o game, mas no caso do Killzone 3 por exemplo, tivemos que chamar um jogador experiente para nos ajudar, pois ninguém da equipe tinha mais de 2 meses de multiplayer no game. Depois que todas as regras ficam prontas, corremos atrás da premiação e abrimos as inscrições para começar os desafios. É muito divertido ver os jogadores duelando entre eles de maneira, digamos organizada!

4-) Me fale mais sobre a Game Champz, a empresa que está realizando os campeonatos.

A Game Champz nasceu de campeonatos e essa é a nossa especialidade, entretenimento eletrônico e digital. A idéia de fundar a empresa é para profissionalizar, premiar e dar a organização que os gamers merecem. É difícil um grupo ou organização que realize campeonatos com 100% de sucesso. E o nosso objetivo é atingir 200% de sucesso.

5-) Como é feita a premiação e a gerencia dos campeonatos que a Game Champz está realizando ?

A premiação normalmente é fornecida por um patrocinador em troca de publicidade naquele campeonato. Um exemplo foi a segunda edição do campeonato de Gran Turismo 5 que está sendo patrocinada por uma loja virtual de games. Se aquela competição não houver patrocinadores, o que é raro, nós mesmos bancamos a premiação. O importante é não deixar o gamer na mão.

6-) Hoje, como você vê o mercado relacionado ao campeonatos ?

Fraquíssimo. Temos poucos grupos ou empresas voltadas para área. Pior, metade delas não é especializada exatamente na organização de competições. É aí que a Game Champz entra!

7-)Qual sua opinião sobre EVO? A idéia da Game Champz é chegar nesse nível?

O EVO é sensacional. Uma competição já muito famosa pelo mundo e que todo bom gamer, principalmente amante de lutas, conhece bem! Extremamente organizada e divulgada.

Certamente que chegar ao nível da EVO será um caminho muito longo, mas o que nos impede? O mercado de games no Brasil cresce a cada dia, então vamos com ele.

**8-) Qual o relacionamento dos campeonatos com os fóruns de vídeo games que temos hoje como Retrogamesbrasil, UOL e o OuterSpace ?**

Olha, isso varia muito. Falando como Game Champz, acredito que nosso relacionamento é muito bom! Quando criamos uma competição e definimos as regras, deixamos os gamers darem suas opiniões, e se for plausível, fazemos as alterações.

Gostamos de fazer o campeonato pra eles certo? Então eles têm que gostar do que estamos fazendo, se não do que adianta? Toda a equipe conversa com os participantes dia a dia pelos tópicos para saber como está o nível de satisfação deles. Acho que isso é muito importante!

9-) Será que a Games Champz vai realizar campeonatos de Retrogames, como KOF 94 ou Darkstalkers?

Certamente! Esse é um dos nossos projetos também e garanto que não vai demorar. Jogos antigos também fizeram parte da minha infância e eu adoraria ver aquele “contra” de KOF 94 e 98 que pra mim foi a melhor! Haha!

10-) Qual a tecnologia hoje envolvida nos campeonatos ?

A tecnologia se tornou acessível hoje em dia para qualquer tipo de pessoa. Porém, se você quer dar qualidade, tem que investir nela.

Nos nossos campeonatos não poupamos despesas. Para capturar os vídeos dos jogos que são possíveis usamos uma placa de captura que foi importada para capturar no formato HD. Ainda estamos aprendendo a lidar com ela, mas em breve teremos muitos vídeos no Youtube.

11 -)O Brasil é um mercado em potencial para esse tipo de eventos? Poderia citar alguns exemplos?

Evidente. Basta olhar os números para concluirmos o crescimento do país nesta área. Projetos como Jogo Justo deixam isso ainda mais destacado para nós.

Se o número de jogadores cresce, logo o número de projetos relacionados a games também. Por isso acredito que temos potencial para, no mínimo, empatar com a EVO por exemplo.

12-) Para finalizar, gostaria que você descrevesse como é o hoje e como será na sua visão o futuro dos campeonatos de vídeo game.

Eu diria que esta área de competições está engatinhando no Brasil e que está sendo muito bem aceita.

Todo jogador quer testar e provar suas habilidades contra outros e talvez um simples multiplayer não resolva. Por isso quando surge este tipo de oportunidade de competir, eles não pensam duas vezes.

Acho que estamos descobrindo ainda do que eles precisam para jogarem, digamos, mais felizes! Hahaha!

E também acredito que daqui não muito tempo, teremos todo mês um grande evento de competições.

É pra isso que a Game Champz está trabalhando! Transformar o multiplayer em uma experiência única, com platéia, amigos e torcedores. Mostrar para o mundo que você é bom nisso!

REVIEW**TRANSPORT TYCOON**

Não conhece??? Nunca ouviu falar???

Por favor, leia o review e veja o que você perdeu todo esse tempo da sua vida.

Transport Tycoon ou **TT** é um jogo para PC criado por Chris Sawyer, em que voce tem o controle sobre uma empresa de transportes, e deve competir com as empresas rivais, fazendo o transporte tanto de passageiros como de bens por terra, mar ou ar.

Lendo assim pode nao parecer grande coisa; mas é só começar a jogar para entender o motivo de tantos fans em um jogo tao simples.. É VICIANTE!!!!

Voce tem que fazer sua empresa crescer de maneira a ser o maior empresario no ramo de transporte, fazendo um verdadeiro imperio. O jogador deve construir rotas de transporte, ligando cidade e fabricas; mas nao pense que é facil, o terreno tem morros, rios, lagos, tudo que pode atrapalhar “uma imaginaria linha reta” que facilitaria sua vida. Subir um morro muito grande pode ser muito complicado para o seu trem modelo 1930.. ou entao um cruzamento trem-estrada pode ser muito perigoso para seus valiosos e caros caminhoes de transporte de valores.



Tela inicial de sua empresa



Estações ferroviárias

O jogo começa em 1930, e termina em 2050. O jogador começa por pedir dinheiro emprestado para financiar a construção de equipamentos de transporte, e é cobrado juros até que o empréstimo seja pago. O jogo apresenta uma progressão de tecnologia: em qualquer ano do jogo em geral, apenas os tipos de tecnologia da época estão disponíveis.



O crescimento da cidade



Transporte de passageiros



Terraplanagem

REVIEW**TRANSPORT TYCOON**

Por exemplo, os sinais de estrada de ferro que permitem mais de um trem para usar uma seção de pista são inicialmente semáforos. Depois, eles são substituídos por vermelho e verde do semáforo atuais. Da mesma forma, no começo há apenas motores a vapor, mas os motores a diesel e elétrico depois são introduzidos. No ano de 1999, mon trilhos podem ser usados. Estes requerem um trilho separado das atuais ferrovias. Se o jogador continuar em atividade até 2050, o jogo anuncia que você ganhou e permite enviar seu nome para "hall da fama" e depois continua a jogar se você quiser + o ano não evolui mais embora o jogo possa continuar indefinidamente. Jogar a campanha de 120 anos ao todo leva cerca de 40 horas. O jogo permite ao jogador salvar a qualquer momento.



O jogo foi inicialmente publicado pela Microprose. Eu jogava no Windows 95... + acredito que tenha como jogar em Windows 7 e Windows XP



O jogador ganha dinheiro ao pegar recursos ou passageiros em uma determinada estação e entregá-los para outra estação, onde há uma demanda para eles. A demanda é determinada pela área que está a estação, por exemplo estações perto de cidades exigirão passageiros. A receita vai depender do tempo de entrega, distância e quantidade entregue. A influência desses fatores sobre a receita varia de acordo com o tipo de mercadorias a ser entregue. Por exemplo, o carvão perde valor muito lentamente, + os correios perdem o valor com uma velocidade incrível.

Às vezes, os subsídios são oferecidos para a primeira empresa a mover um recurso especial de um lugar para outro. Isso encoraja o jogador a criar uma rede maior de transporte, ao invés de focar em rotas previamente rentável.



MOSHE PSN



- GRUPOS PSN - MOSHE PSN
- GRUPOS DE COMPARTILHAMENTO DE ADD ONS
- E JOGOS COMPLETOS DE PS3, PSX E PSN

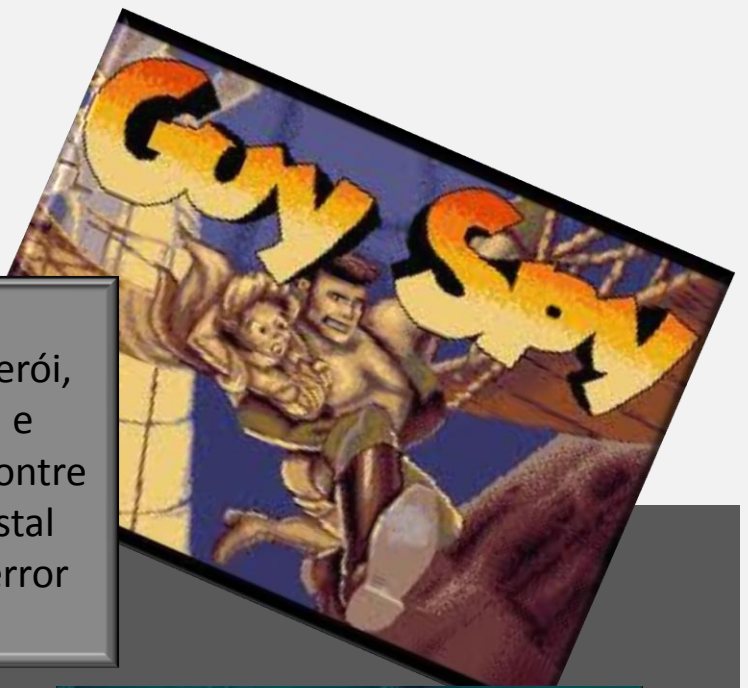
➤ Contato: moshrock@hotmail.com

REVIEW

GUY SPY



Guy Spy é um game de aventura, que mistura habilidade e boa pontaria com uma história intrigante de espionagem. Guy, o herói, é um governador que também trabalha na contra espionagem, e recebe uma missão secreta: impedir que o barão Von Max encontre o legendário cristal de Armageddon. O barão precisa desse cristal para construir um potente canhão laser, capaz de espalhar o terror entre as nações e de destruir toda a humanidade.

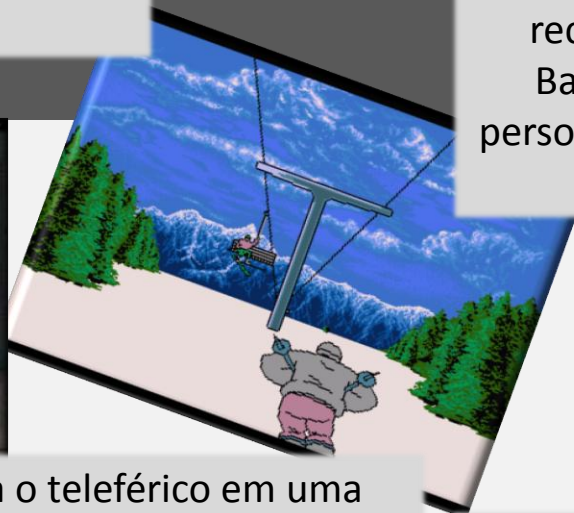


E partir de avião para Berlim



Avisado das más intenções do Barão Von Max, Guy não tem outra coisa a fazer senão arrumar as malas...

Chegando em Berlim, Guy deve tomar o trem e partir em direção aos Alpes. Logo na estação, é recebido a bala pelos soldados do exercito do Barão. Aqui, use as setas para movimentar o personagem e escapar dos tiros. A barra de espaço atira



Ao sair do trem, Guy toma o teleférico em uma estação de esqui. De novo os soldados do Barão vão tentar acabar com você. Aqui o segredo é se esconder atrás das molduras da janela do bondinho e atirar sempre.

Fique ligado nos tiros dos inimigos e se eles jogarem uma banana de dinamite em seu bondinho o jogo estará acabado para você. E para que isso não aconteça, só com muito treino e boa pontaria.

Um dos pontos fortes desse game é a paisagem. À medida que vai vencendo desafios, Guy vai encontrando pistas e partindo ao encalço do Barão, acabando por viajar por toda a Europa até chegar no Armageddon.



Agora que você já conhece o game, que tal tentar?



Postado original na revista "VIDEOGAME - 23" de 1993



FURIA

FIRE MUSTANG

Plataforma: Mega Drive
 Gênero: shooter
 Produtora: Taito
 Lançamento: 1991



Fire Mustang é um clássico jogo de "navinha". Onde o objetivo, simplesmente, é detonar tudo e todos que você vê pela frente. Se mexeu, atirou! Bobeou, explodiu! Nunca vacile, seja ágil pois é muito difícil o game. Precisa de bons reflexos e um pouco de sorte para desviar da artilharia inimiga, abuse de suas metralhadoras e bombas, junto de suas habilidades dentro de uma máquina de guerra. Faça de um mustang uma arma imbatível!



Jogabilidade:

Um game bacana como este não tem segredos:

Direcional: use para movimentar o avião.

Botão A: semi-auto fire

Botão B: especial

Botão C: auto-fire

Comentários:

Uma das imagens acima mostra um pequeno helicóptero. Ele não fará nada á você, mas é bom detona-lo para ganhar itens como mais bombas e uma rajada melhor para suas "metrancas".

Chefões:

Geralmente os chefões são aviões, exageradamente, grandes... ENORMES! Porém, algumas vezes aparecem aviões de montão, não garanto nada, mas é capaz de aparecer mais de 50 aviões.





JAIL

FRIDAY THE 13TH

Plataforma: NES
 Gênero: ADVENTURE
 Produtora: LJN
 Lançamento: 1989

A produtora LJN pouco ou nada acertou na sua carreira, sempre realizando títulos fracos e esquecíveis para o 8 bits da Nintendo. Mas aqui, ela acertou em partes, já que teve idéias boas para um jogo baseado na famosa franquia de terror dos anos 80, mas infelizmente não teve a capacidade de desenvolver melhor essas idéias. O jogo tem mapa, menu, 6 personagens distintos a escolher, armas variadas, itens secretos, lugares sinistros e um grande vilão. o problema é que muita coisa nem precisa ser feita ou usada já que a tarefa básica é matar Jason, e para tal muitas vezes não é necessário muita andança pelo acampamento para descobrir itens que o ajudarão. Muitos aparecem do nada, simplesmente pulando pelo cenário. Se você conseguir uma arma forte (tocha ou tridente) no caminho, nem precisa procurar mais nada, só esperar o vilão aparecer e atirar nele. Enfim, a produtora soube por onde começar para fazer o jogo, mas parou no caminho. De qualquer forma, **Friday the 13th** acaba sendo o melhor jogo da LJN, já que de resto sobra pouca coisa interessante da produtora



Antes do jogo começar já aparece sua tarefa: Acender as lareiras.

São 6 personagens no jogo:

3 Homens: George, Mark, Paul e 3 mulheres: Laura, Debbie, Crissy. Todos com suas características específicas.

Uma dica:

escolha Mark ou Crissy. São os melhores. Pulam mais alto, andam mais rápidos e são mais ágeis



Considerações:

Não é um jogo muito querido, até pelos fãs de Nes, e que cai muitas vezes na lista de piores, mas é um jogo muito bom apesar da LJN não ter aproveitado por completo o seu potencial. E para quem for se aventurar no jogo, espero que esse passo-a-passo ajude.

O Dreamcast (em japonês: ドリームキャスト; os codinomes foram “Blackbelt”, “Dural” e “Katana” durante o seu desenvolvimento), foi lançado em 27 de novembro de 1998 no Japão. O console da Sega teve o sistema operacional desenvolvido pela Microsoft, baseado no Windows CE.

A Sega enfrentou problemas com a equipe que trabalhava na sede Americana da empresa, que não satisfeita em ter o console produzido no Japão (ao invés dos Estados Unidos) pediu demissão como forma de retaliação. O Dreamcast foi um sucesso de público e crítica, tendo como destaque as funcionalidades online do videogame, o primeiro console a permitir uma interação em rede com experiência extremamente satisfatória aos usuários.

DOSSIE:



CIRCUITO ABERTO

REVISTA SUPER GAMEPOWER
Nº43 - OUTUBRO DE 1997

SEGA JAPONESA DESBANCA AMERICANA

Acabou a briga: o novo console da Sega vai ser desenvolvido no Japão e, por enquanto, chama-se Dural. Com a notícia, a equipe americana que desenvolvia o Black Belt pediu demissão. Além da Sega do Japão, estão trabalhando no projeto NEC, VideoLogic, Yamaha e Microsoft. Bill Gates vai cuidar do sistema operacional, que vai ser baseado no Windows CE – uma versão mais leve do Windows 95. A placa de som vai ser feita pela Yamaha e a NEC vai empacotar tudo usando sua tecnologia power VR ARC, chamada de CLX chip set no Japão. O console vai ter 8 MB SDRAM só para texturas, a mesma memória que o M2 tinha e o dobro de memória do N64. O sistema usará outros 8 MB SDRAM e é possível que sejam adicionados 8 MB. Para a placa de som da Yamaha, mais

4 MB RAM. O drive de CD-ROM deve ter de 6 a 12 velocidades – P.Station e Saturn têm duas velocidades. Some a isso uma resolução de tela de 1028x768 pixels, um emulador de modem, saídas para quatro controles e uma saída para vídeo RGB (para ligar o console em monitores de computador). Dural será, sem dúvida, um avião. E o combustível já está sendo desenvolvido. Os primeiros jogos planejados para o console incluem um game do Sonic,



O arcade Super GT é um dos jogos escolhidos para ganhar versão no novo console Dural

World Series Baseball, NBA Action, Messiah – novo game da Shiny -, Super GT e Virtua Fighter 3. A previsão é de que o console comece a ser vendido em lojas do Japão e dos EUA no Natal de 98. O preço deve ficar entre US\$ 200 e US\$ 400.

O NOVO CONSOLE DA SEGA EM NÚMEROS

CPU	Hitachi SH4 64-bit Super Scaler 200 Mhz, capaz de processar 350 milhões de informações por segundo.	Máxima resolução para texturas	512x512 pixels
Placa de vídeo	CLX chipset, desenvolvido com a tecnologia Power VR ARC da NEC.	Memória RAM para o sistema	8 a 16 MB
Resolução	padrão de 640x480 pixels, aguenta até 1028x768.	Memória RAM para som	4 MB para a placa de som Yamaha
		Drive de CD-ROM	6 a 12 velocidades
		Memória RAM para texturas	8 MB



Okawa faleceu em Tóquio, em 16 de março de 2001, devido à insuficiência cardíaca. Ele tinha 74 anos. O Dreamcast saiu de produção no final daquele ano. O presidente que seguiu Okawa decidiu que a SEGA devia centrar-se na produção de software.



Mas, curiosamente em 1999, Bill Gates, anuncia a entrada da Microsoft no mundo dos games. O projeto do console da Microsoft iniciou-se em 1999, sendo anunciado por na Game Developers Conference em 2000. O nome inicialmente era DirectXbox, para destacar o extensivo uso do DirectX (algumas pistas se mantiveram após a redução do nome, como o logo do Xbox e o “X” no topo do console). No dia 15 de Novembro de 2001 o console foi oficialmente lançado no mercado norte-americano. Em 2002, foi lançado na Europa e no Japão, onde a Microsoft conseguiu finalmente promover um boa imagem em território nipônico, unindo-se a Sega e lançando diversos títulos de sucesso clássicos como Jet Set Radio, Sega Gt, Panzer Dragon, entre outros. As ligações entre Sega e Microsoft são evidentes e documentadas, a Sega chegou a planejar a compatibilidade dos games de DC com o XBOX. Antes do presidente da Sega Isao Okawa falecer, foram constantes as visitas a Bill Gates, para ver se seria possível uma compatibilidade do Dreamcast para o Xbox. De acordo com Sam Furukawa, Okawa estava oferecendo os ativos da Sega para a Xbox, o que criaria um caminho para os clientes de Dreamcast migrarem para o Xbox. Okawa insistiu que a internet era indispensável para os jogos do Dreamcast, mas a Microsoft não queria uma conexão de internet para os títulos de Dreamcast e as negociações se desfizeram.

ENTREVISTA GDC**Eric Chahi – Another World**

GDC 2011: Eric Chahi "Autópsia Retro: Another World (by Christian Nutt) Em uma temporada cheia na GDC 2011, Eric Chahi falou sobre o desenvolvimento de Another World, seu inovador jogo de ação e aventura de 1991, e como a improvisação e o seu estado mental moldou o jogo, tanto quanto a tecnologia. Em 1989, Chahi – que desenvolvia jogos desde 1983 sem repercussão ou sucesso decidiu assumir um projeto ambicioso marcado por limitações. Ele queria fazer um jogo totalmente poligonal permeado por uma aventura, construindo uma história “camada por camada, sem saber para onde ia.”

O processo era como improvisação teatral, porque havia sérias restrições a liberdade criativa. “Eu não tinha codificado por dois anos e minha última experiência com a linguagem C foi um desastre ... Foi realmente quase deprimente”. Como alternativa, ele reuniu as montagens e criou uma única linguagem para desenvolver o jogo.



Ele testou polígonos e rapidamente se convenceu, de acordo com sua percepção, de que o Amiga poderia executar o seu jogo com aproximadamente 20 quadros por segundo “um ponto de vantagem importante na criação do jogo. Era como um dogma. Eu tinha certeza de que os polígonos eram a coisa mais importante do mundo. “ Chahi, inicialmente se esquivou de usar bitmaps e passou a construir backgrounds com pequenos polígonos, que ele apelidou de “pixigons” – antes de perceber que era inviável. “Eu passava horas e horas recorrendo ao uso de bitmaps”, diz Eric.

O Genlock, um dispositivo para o Amiga, permitia aos usuários construir uma vídeo camada por trás da tela do jogo, algo que ele usou para produzir animações realista.

Com a inspiração empregada em criar uma ficção científica cinematográfica poligonal, Eric Chahi começou a trabalhar no design do jogo. “Foi um pesadelo para o projeto não saber precisamente os limites técnicos ... Sem um roteiro bem desenhado, eu estava pensando mais em termos de ambiente. Não foi o lado história que mais me interessou, mas sim o ritmo e a tensão narrativa que é diferente da conexão da história. Este é um ponto importante. “

Neste ponto, diz Chahi “Nenhuma ferramenta para polígonos existia e eu tive que criar o sistema de jogo a partir do zero também.” Ele desenvolveu uma ferramenta de modelagem por si mesmo, e usou uma linguagem de programação caseira para controlar os efeitos visuais na tela.

“A grande vantagem” para essa linguagem, diz Chahi “, foi que o jogo seria interpretado em tempo real, por isso não foi necessário compilar para rodar o game.” A linguagem poderia cortar o código em blocos de tempo através de uma instrução “break”, que “faz uma pausa até o próximo código loop... Desta forma, o código interpretado em si se tornou um seqüenciador de animação,”.

A linguagem desenvolvida tinha 20 instruções e 256 suportes variáveis – o que ele tinha que anotar no papel, porque eles eram cadeias de caracteres alfanuméricos, e porque essa linguagem não suporta comentários.



ENTREVISTA GDC

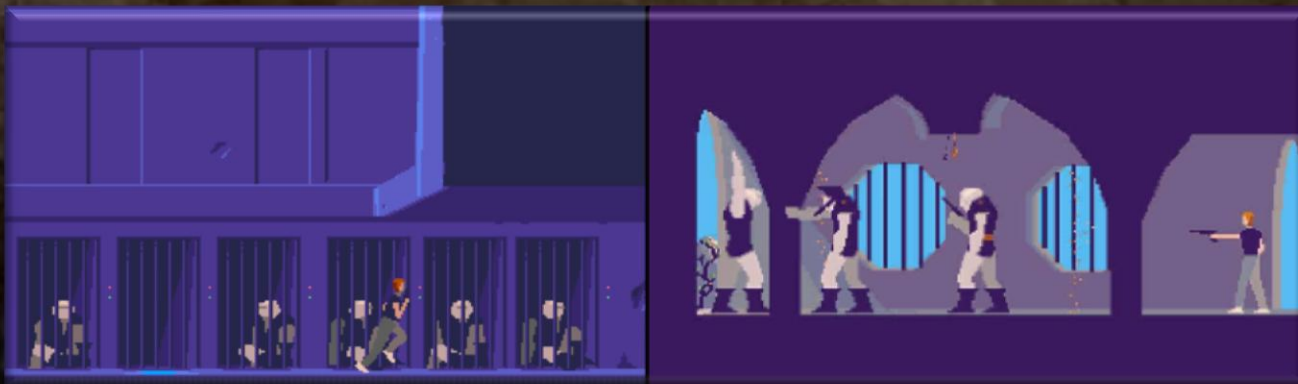
Em dezembro de 1989, a engine estava completa. “Quanto aos limites, aceitei-os como restrições da improvisação”, diz Chahi. Ele então desenvolveu uma impressionante introdução do jogo, que para ele “foi um marco, pois validou a utilização de polígonos e a linguagem interpretada.” Esta sequencia se tornou uma forma de explorar um estilo cinematográfico, uma forma de mergulhar no universo. Foi a primeira camada do processo de improvisação assim, eu tinha o primeiro passo para desenvolver a história do jogo.



“A principal regra que segui durante a criação do jogo foi para ouvir o que eu sentia. O que eu sinto agora? É Por isso que é coerente fazer as coisas em ordem cronológica ,”.

No entanto, “Criando o jogo sozinho criei um sentimento de solidão que você também pode encontrar no jogo.” Ao desenvolver o jogo, ele diz: “Eu sempre tentei me considerar um jogador que não sabia de nada. Gostaria de me perguntar o que gostariam de experimentar, e depois como um criador, o que seria surpresa para o leitor.”

Por exemplo, Lester é teletransportado para um outro mundo – mas Chahi surpreendeu o jogador, iniciando-o na água, e então criou um momento dramático, quando ele saiu da piscina para um mundo novo que não foi claramente Terra. “O ambiente sugere uma narrativa e dá sentido a essas ações mais básicas”, diz Chahi.



Ele passou uma semana definindo a paleta de 16 cores para a perspectiva de profundidade dos gráficos do jogo. E ao dar a Lester (protagonista do game) cabelo escuro foi uma solução simples para distanciá-lo da própria imagem, “Eu não queria que ele se parece muito similar a mim, eu estava usando rotoscopia (Técnica de animação que converte fotos em quadrinhos.)... Então era muito inquietante” – particularmente quando o personagem morreu.

O jogo apresenta um conceito importante no início – uma ação paralela como sugestão de história. “O que acontece no fundo, de repente, se torna real para o jogador.” apenas breves seqüências cinematográficas pontuais para “dar ênfase a um grande evento.” O primeiro grande encontro com o inimigo, onde Lester é perseguido por uma grande besta. Num primeiro momento, antes da chegada da criatura, o ritmo é lento e a situação se modifica para uma ação rápida e estressante. No final da primeira fase, Lester é capturado por alienígenas. Este foi “um cliffhanger (recurso de roteiro de ficção , em tradução literal seria algo como Na beira do Abismo) para o jogador, mas também para mim”, diz Eric. Na próxima seqüência, Lester está na prisão com um outro personagem, que rapidamente se torna um aliado. “Eu não quis no início criar um jogo sobre a relação entre dois desconhecidos, mas a improvisação me levou a isso”. O personagem alienígena é mostrado de perto no jogo apenas nesta parte.

“O entendimento é a memória e a imaginação do jogador, vê-lo uma vez é suficiente para criar o universo do jogo em sua mente”, diz Chahi.

ENTREVISTA GDC

A seqüência da fuga dos presos dá ao jogador acesso a uma arma a laser, Chahi foi inspirado no dinamismo de Star Wars.

A arma habilitou mais possibilidades ao game, como um escudo protetor , "cria combinações de jogo muito interessantes" assim como a bola de plasma, que Chahi, orgulhosamente, adicionou à estratégia. O jogador se move entre os níveis usando um teletransporte, uma decisão não estética, mas sim porque é "difícil criar animações e colisão de escadas." O visual foi inspirado nos animes, utilizando linhas de alta velocidade para sugerir o movimento.



Em dezembro de 1990, um terço do jogo estava feito após 17 meses de trabalho. Chahi percebeu que seria necessário mais dois anos nesse ritmo, então ele decidiu aumentar a eficiência do trabalho – por exemplo, criando backgrounds que fossem facilmente replicados. “A partir desse ponto eu me concentrei mais nas peças, criando variações com os blocos de construção à minha disposição, e a todo tempo eu estava tentando incorporar novas idéias”, diz ele. O personagem amigo “se tornou o centro da história” em termos de cooperação, acrescentando reviravoltas na jogabilidade e drama a história. Para dar um ritmo diferente e modular a tensão, Chahi foca o gameplay na ação do amigo e desperta interesse visual ao estimular o controle de feixe de laser inimigo, “um pouco como uma partitura”, diz ele. Chahi falou pela primeira vez a francesa Delphine Software, com quem tinha trabalhado anteriormente. Mas ele também se reuniu com a Virgin Games – num momento em que surgiu “uma bifurcação importante na criação do jogo, um ponto onde Another World poderia ter mudado drasticamente – ele poderia ter se tornado um point and click”.

O editor da Virgin quase o convenceu a fazer a troca, mas “o esforço para fazer isso teria sido muito grande, e alguns amigos que jogaram o jogo, adoraram”, diz Chahi. Ele odeia fazer as coisas duas vezes e a Delphine Software confiava nos criadores dos seus jogos e não se intrometiam no processo de concepção. Em junho de 1991, ele combinou com a Delphine que ele iria entregar uma versão do jogo em novembro , foi quando ele mudou a tática. “A idéia era imaginar o jogo finalizado de forma a equilibrar posteriormente os estágios com o resto. Desenhei uma curva de todos os grandes eventos passados ... e decidi criar com situações contrastantes.” A Delphine não realizou nenhum playtest (algo foi testado em 2 momentos no começo das negociações). Já a Interplay, produtora do jogo nos EUA fez diversos playtests , e em seguida o jogo passou por um polimento. “Eu reparei erros primários e nós removemos alguns recursos frustrantes, mas a Interplay também pediu para que o jogo se tornasse maior.”. No entanto, a Interplay quis mudar a música de introdução que se tornou “uma séria fonte de conflito ... Uma luta de gigantes por fax.”

Para vencer esta guerra, Chahi construiu um “fax infinito” – grudou duas folhas de papel com fita adesiva que ficava “girando” pela máquina de fax. Com uma única mensagem: “Manter a música de introdução original.” “Isso não ajudou”, Chahi observa ironicamente. “Eles não mudaram de ideia até que Delphine Software se envolveu e disse que legalmente eles não tinham a opção de mudar a música.” Chahi notou mais tarde, no processo de desenvolvimento, que quando a música tocava no jogo o efeito era profundo. “Assim que nós começássemos com a música na peça da introdução, a sensação mudou completamente, ” diz.

Chahi conta sobre a conclusão do jogo, “no final do desenvolvimento estava esgotado e este é o motivo porque Lester estava quase morrendo no final”.



WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

ACESSE JÁ
FORUM

RETROGAMES
BRASIL

O FORUM

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

REVISTA
RETROGAMESBRASIL



WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

[TWITTER - @RetroGamesBR](https://twitter.com/RetroGamesBR)

Cultura Gamer