



REVISTA PLAY REPLAY

www.playreplay.com.br

O RPG TOP DOS 16 BITS: CHRONO TRIGGER

RELEMBRE CLÁSSICOS
BEAT 'EM UP DOS ARCADES

NOV/DEZ14

#00

MONIQUE ALVES
COMENTA REMAKE DO
PRIMEIRO RESIDENT
EVIL EM HD



Eu sequer havia completado cinco anos de idade quando ganhei minhas primeiras revistas de videogame. Foi nas páginas da **Ação Games** (e de tantas outras que vieram depois) que me descobri colecionador e leitor inveterado, talvez até mais que jogador. Foram muitas tardes carregando todo aquele peso de um lado para o outro, lendo e relendo as mesmas análises e reviews sem nunca me cansar. E de que outra maneira eu poderia retribuir todos esses anos de paixão, senão na forma de uma revista?

Nasce assim a **Revista PlayReplay**, com uma proposta diferente das demais publicações do ramo, digitais ou impressas. Haverá espaço para falar não apenas dos jogos, mas de todos os envolvidos nos bastidores das revistas clássicas e atuais.

Pra começar com o pé direito, entrevistamos Igor Andrade, Editor-Chefe da revista **Nintendo World**. Que tal?

Aperte bem o cinto e segure-se firme em seu assento, porque a viagem no tempo está prestes a começar, assim que você mudar de página! Boa sorte! ;)

EIDY TASAKA

EDITOR E RETRÔ-GAMER COM
MUITO ORGULHO, COM MUITO AMOR



VIAJARAM NO TEMPO NESTA EDIÇÃO:

.....

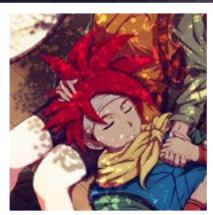
EDITOR-CHEFE
RODRIGO ESTEVAM

EDITOR / ARTE / REDAÇÃO
EIDY TASAKA

REVISÃO
PAULA TRAVANCAS

NOSSO PARCEIRO NESTA EDIÇÃO:





RETRO-PARADE
INFINOTE

04

05

CONHEÇA
O PLAYREPLAY

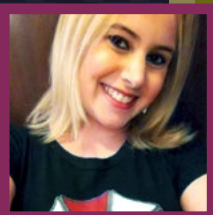


ESPECIAL
TOP 10
BEAT 'EM UPS ESQUECIDOS

09

34

FAZENDO HISTÓRIA
ENTREVISTAMOS IGOR
ANDRADE, EDITOR DA
REVISTA NINTENDO WORLD



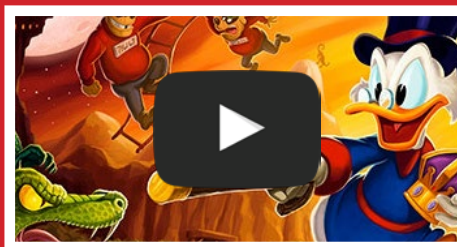
RESIDENT EVIL DATABASE
MONIQUE ALVES COMENTA O
REMAKE EM HD DO PRIMEIRO
GAME DA FRANQUIA

43

20

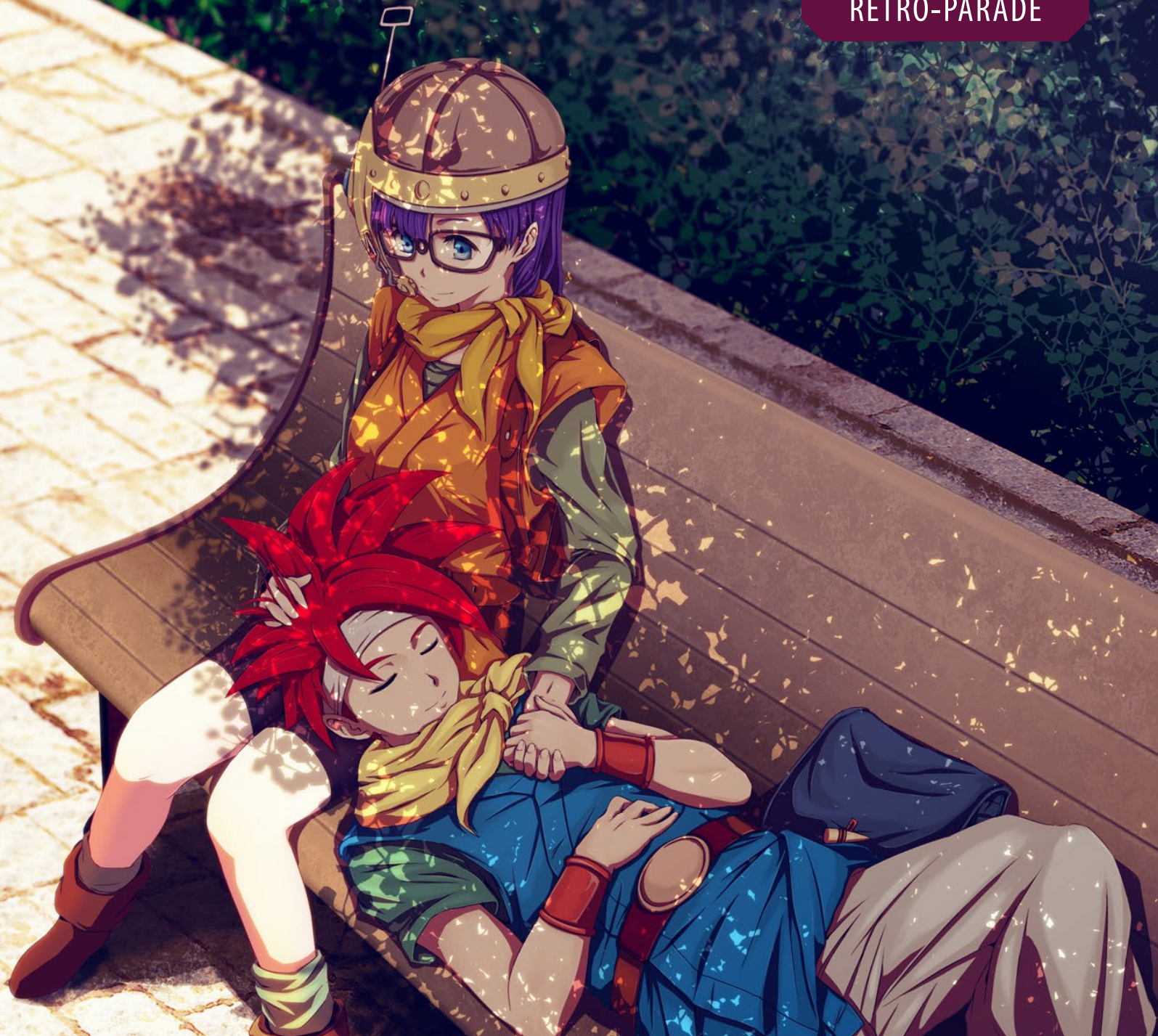


CAPA:
ESPECIAL CHRONO TRIGGER



FIRST PLAY:
DUCKTALES REMASTERED
(PC)





Retro-Parade é o espaço concedido aos artistas de plantão para expor seu talento. Vale fotografia, ilustração, pintura e o que mais você tiver para mostrar.

Nessa nossa primeira edição, demos destaque para o raro momento de paz de Crono e Lucca.

Quem sabe o próximo não é o seu? Mande seus trabalhos para eidytasaka@playreplay.com.br.

O ARTISTA

AUTOR: Infinote (Teru Yamakawa)

PAÍS: Japão

<http://infinote.deviantart.com/>



PLAY» REPLAY



Texto e Arte: Eidy Tasaka

QUEM SOMOS, A QUE VIEMOS E PARA ONDE VAMOS?

No dia 30 de junho de 2014, foi ao ar o site **PlayReplay**, com a proposta de unir o melhor dos games da atualidade com a nostalgia dos sistemas antigos. Passados quase cinco meses desde então, decidimos expandir nosso conteúdo para uma revista bimestral, onde haverá espaço para tudo: entrevistas, artigos retrô, análises e prévias dos games mais quentes do mercado e o que mais nos der na telha.

Em nome de toda a equipe do PR, muito prazer e obrigado por estar conosco. Não tenha dúvidas de que chegamos para ficar!

Tudo começou nos bastidores do **Gameblast**, portal onde trabalhei no último ano. Foi meu primeiro contato com jornalismo voltado para games e onde aprendi de tudo um pouco, além de conhecer aqueles que seriam, ao meu lado, co-fundadores do **PlayReplay**: **Guilherme Soares** (nosso designer e burocrata de plantão) e **Rodrigo Estevam** (o editor-chefe desta bagaça).

De nosso interesse em comum em construir um novo espaço para falar de games sem tanta formalidade, surgiu a ideia do PlayReplay. Para dar um tempero ainda maior ao projeto, decidimos que grande parte dos nossos esforços seriam voltados para o retrô-gaming. Dessa forma, seríamos um site focado nos games de ontem, hoje e amanhã. Não por acaso, esse é o nosso slogan!

Além deste que vos escreve, do Guilherme e do Rodrigo, o PlayReplay tem outros cinco integrantes em sua equipe, todos profissionais reconhecidos e experientes em suas respectivas áreas. Sim, nós somos 8!



Com o site no ar e algumas colunas definidas, chegar à ideia de ter uma revista era um passo lógico, já que esse formato é o maior elo de nostalgia entre aqueles que jogam videogames desde o fim da década de 80, começo dos anos 90. Quem leu **Ação Games**, **Videogame** e afins, sabe do que estamos realmente falando.

De certa forma, o conceito da nossa revista é um tributo a toda essa época, principalmente porque nosso foco editorial está nas gerações passadas. De que forma? Com análises, artigos especiais e parcerias para criação de conteúdo.

Nesta nossa primeira edição, contamos com a participação mais do que especial da **Monique Alves**, do **Resident Evil Database**, comentando o remake do primeiro game da série, clássico da década de 90. Em edições futuras, teremos novos parceiros e atrações, tornando a **Revista PlayReplay** mais diversificada e coletiva.

Outra iniciativa especial da nossa revista é buscar e entrevistar personagens da história dos games no Brasil. Começamos com **Igor Andrade**, atual editor-chefe da revista **Nintendo World**.

Como vocês podem ver, começamos a todo vapor! Continuem ligados no PlayReplay, porque em breve teremos outras novidades feitas especialmente para vocês leitores! ■



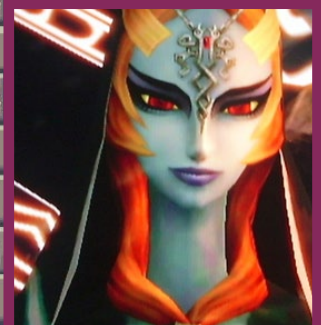
Rodrigo Estevam
Editor-chefe



Guilherme Soares
Designer e Podcaster



Eidy Tasaka
Editor e Designer



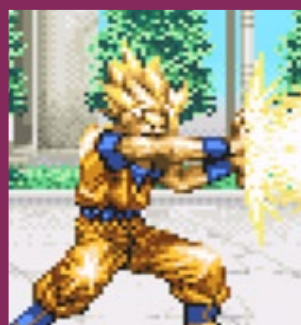
Tayná Tavares
Mídias Sociais



Gabriel Vlatkovic
Redator



Douglas Fernandes
Web Designer



Pablo Montenegro
Editor de Vídeos



Kate Silva
Newposter

SUPER GAMEPOWER #21

dezembro - 1995



SNES DETONADO SNES DETONADO SNES

Por Marcelo Kamikaze

Chrono Trigger entra para a lista de RPGs bem sucedidos da Square, ao lado de *Final Fantasy* e *Secret of Mana*. Você começa o jogo como Crono. Seu personagem terá a ajuda de Marle, Frog e Lucca para dar um jeito no vilão que andou fazendo o que não devia. O cara plantou uma semente que destruirá a humanidade em 1999. Como bom humano, interessado na continuidade de sua espécie e, principalmente, na de sua própria vida, você vai dar uma ajuda para o pessoal. A primeira providência a tomar é arrumar as malas. O grupo viaja muito: de 65.000.000 AC a 2.300 DC. Pode parecer muito tempo, mas a viagem compensa, principalmente pelos efeitos especiais. Em cada ano o local você encontra pessoas e itens que ajudarão a chegar ao final. Desculpe, aos finais. Você pode terminar o jogo de dez formas diferentes usando o personagem construído no início da aventura. Os gráficos do jogo são os melhores, mesmo que os de *Final Fantasy* não tenham saído de sua memória. A trilha sonora é espetacular e os efeitos sonoros são cheios de detalhes. Já deu para sentir que *Chrono Trigger* reúne os melhores ingredientes dos RPGs da Square.

1000 AD Present

Vá para Leene Square e esbarre em Marle. Fale com ela e entregue o colar. Espere até a experiência de Lucca ser aberta ao público. Marle desaparecerá no tempo. Pegue o colar e entre na máquina.

DICA: 1. Depois de esbarrear em Marle, fale imediatamente com ela.
2. Leve o gato perdido da garotinha de volta para ela.
3. Não coma (nem verifique) a marmitta do velhinho.
4. Não tente vender o colar de Marle.
5. Não se mexa quando Marle for comprar balas. Mais tarde esses atos serão usados no julgamento de Crono.

600 AD Post

Sala da Truce Canyon, atrevesse a Guardiana Forest e entre na Guardiana Castle. Fale com a Princesa Leene (Marle). Continue a falar até Marle desaparecer no tempo. Desça

as escadas e encontre Lucca. Vá para a Catedral, encontre o hairpin (gramol) e luta com os monstros. Verifique o órgão. Avance pela passagem que se abriu e fale com a Princesa Leene. Derrote Yakra. De volta ao castelo fale com Frog. Vá até a sala da Princesa e reencontre Marle. Vá para Truce Canyon e abra o Portal do Tempo.

Verifique aqui e encontre esse item. Você vai usá-lo depois

Oita aqui o grupo da princesa Leena. Depois disso você vai enfrentar alguns monstros, então leve, antes de pagar no passado

Contra Yakra use X Strike

CHRONO TRIGGER 5.0

SNES
SQUARE SOFT
32 Mega
1 Jogador
RPG - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
PLAY FACTOR	1	2	3	4	5

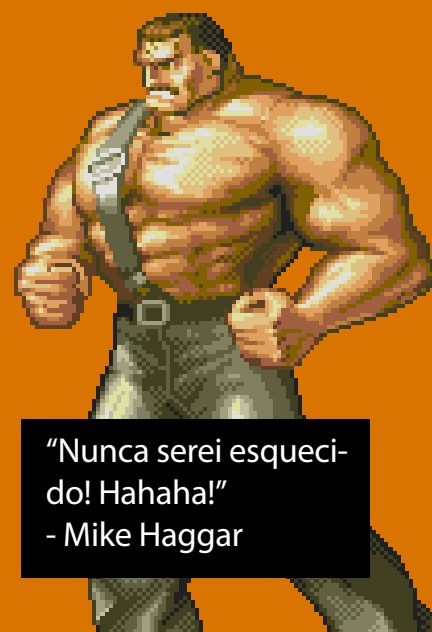
Já que vamos falar de Chrono Trigger, demos uma vasculhada de leve nos nossos baús perdidos. Entre mil teias de aranha e outros tantos quilos de poeira, eis que surge a vigésima primeira edição da saudosa revista **Super Game Power**, com um detonado bastante completo do game. São nove páginas com dicas e muitas fotos na matéria assinada por Marcelo Kamikaze, mais um dos pilotos fictícios da saudosa publicação. Nessa mesma edição, diversos comentários ansiosos por parte da equipe da SGP, conforme se aproximava a data de lançamento do então **Ultra 64**. O tempo voa!



Texto e Arte: Eidy Tasaka

ESPECIAL BEAT 'EM UPS ESQUECIDOS

Quando falamos do gênero **Beat' em up**, logo lembramos da Capcom. A empresa-mãe de Street Fighter também tem em seu vasto currículo outros bons games onde a porrada come solta, mas em progressão lateral, com uma tendência forte a ter comida espalhada pelo chão (e você come numa boa!) e muitos, mas muitos inimigos mesmo! Pra estreiar com o pé direito, decidimos listar dez títulos do gênero que acabaram esquecidos por aí. Todos são excelentes games e garantia de diversão fácil e descompromissada, então é só descer o braço nos capangas e relaxar.



"Nunca serei esquecido! Hahaha!"
- Mike Haggar



10

GOLDEN AXE REVENGE OF DEATH ADDER

Quando falamos em Golden Axe, logo lembramos da saudosa trilogia lançada para o Mega Drive, mas deixamos de lado o melhor título da franquia, exclusivo dos Arcades.

Golden Axe Revenge of Death Adder tem sprites mais detalhados e maiores, excelentes animações e trilha sonora infinitamente superior às demais versões. Outra bola dentro da Sega foi incluir um número ainda maior de montarias disponíveis, o que dá um novo ar aos combates.

Conforme progride nas fases, você tem a opção de escolher entre múltiplas rotas que o levarão a diferentes caminhos, aumentando assim o fator *replay*. Além disso, poder contar com até quatro jogadores eleva o desafio a outro patamar, deixando tudo muito mais divertido.

Ainda que outros games desta lista tenham os mesmos 22 anos de Golden Axe Revenge of Death Adder, ou até mais, o título da Sega parece não ter envelhecido tão bem, talvez por conta da sua mecânica e movimentação peculiar. Chega a ser curioso ver a sombra de seu personagem ser projetada no horizonte a cada salto que você dá, em um misto de nostalgia e admiração: como diabos minha sombra pode ir tão longe?



9

BATTLE CIRCUIT

Battle Circuit é, sem dúvidas, um dos games menos conhecidos do gênero. Não chegou a ser lançado na América e nem recebeu ports nos consoles, ficando restrito aos japoneses e europeus. Lançado pela Capcom em 1997, o game foi um dos últimos títulos da era dourada dos beat 'em ups.

Suas opções de personagens são as mais excêntricas possíveis, a menos que você ache normal jogar com uma planta com pernas ou um avestruz rosa! São cinco as opções de lutadores disponíveis.

Durante o jogo você tem a opção de comprar movimentos extras, *upgrades* de energia e de golpes. Cada personagem tem seu próprio golpe especial e habilidades distintas, para deixar a jogatina ainda mais estratégica.

Seria interessante ver um desses personagens em um *crossover* da empresa, ou mesmo um game definitivo de progressão lateral. De toda forma, Battle Circuit merece o destaque por marcar o começo do declínio do gênero.



8

PRETTY SOLDIER SAILOR MOON



Se você é daqueles que acha que Sailor Moon é jogo para meninas, talvez seja melhor rever seus conceitos, já que a Marinheira da Lua e suas amigas são muito boas de briga. **Pretty Soldier Sailor Moon** foi lançado em 1995 pela Banpresto e teve supervisão direta da autora da série, Naoko Takeuchi, contando com as vozes originais do anime no Japão.

Até duas pessoas podem escolher entre cinco guerreiras: Sailor Moon, Sailor Mars, Sailor Mercury, Sailor Venus e Sailor Jupiter. O game tem gráficos bonitos e bem trabalhados, o que o torna de longe a melhor adaptação da franquia, que conta com versões caseiras nos mais variados estilos.

A trilha sonora é o ponto negativo, já que descer o sarrafo em monstros não parece combinar muito com as músicas alegres escolhidas pela equipe que produziu o game. Nada que tire o brilho da aventura de Serena e suas amigas no reino dos *beat 'em ups*.



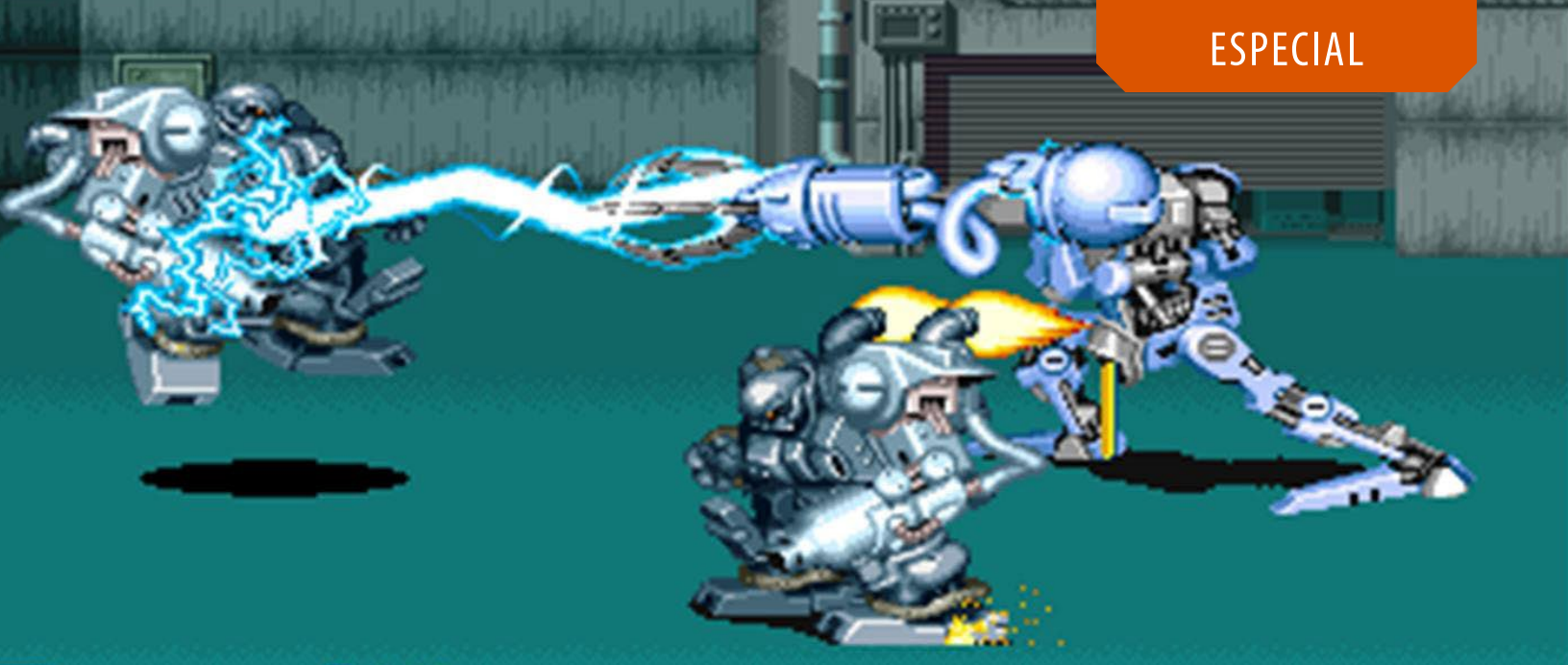
7

SUPER BATTLETOADS

Os sapos porradeiros são velhos conhecidos da galera, principalmente por conta do **Turbo Tunnel**, que já tirou o sono de muito marmanjo por aí. Mas a versão que entra na nossa lista não tem muito a ver com o que jogamos nos consoles, já que Super Battletoads saiu 3 anos depois (1994) exclusivamente para os arcades.

Aqui nós temos um game muito mais completo, mesmo que o desafio seja menor. Pegando emprestados alguns elementos de outros games consagrados, você ora estará esmurrando alguns capangas, ora atirando para todos os lados no melhor estilo Contra, pra não mencionar as escorregadias plataformas de gelo e as partes a bordo de uma nave espacial.

Super Battletoads mostra-se um game completo e mais bem acabado que seus irmãos mais velhos para consoles de mesa. Uma pena que tenha ficado apenas nos arcades.



6

ARMORED WARRIORS

Assim como Battle Circuit em nossa lista anterior, **Armored Warriors** foi outra tentativa da Capcom de fugir dos padrões criados por ela mesma para o gênero.

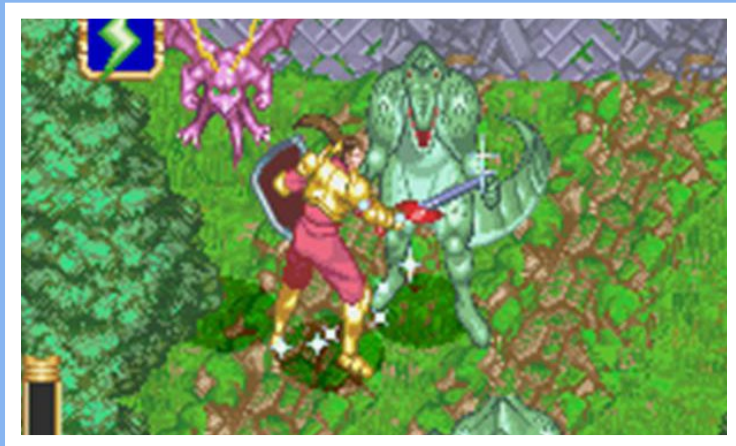
A primeira grande inovação está na temática e mecânica. No lugar dos fortões de sempre, você assume o controle de máquinas tripuladas gigantescas, capazes de reduzir prédios a pó em segundos. Você e até mais dois amigos podem controlar Rash (AEX-10M BLODIA), Justice (SVA-6L REPTOS), Gray (AEX-10H GULDIN) ou Siren (AEX-12J FORDY), cada um com características distintas entre si. A segunda inovação é que Armored Warriors é um jogo que requer grande habilidade, já que a ação ocorre em alta velocidade, desde a movimentação até os ataques do seu robô, o que vai exigir alguma prática em um arcade stick para se dar bem.

Os níveis são relativamente curtos, mas bastante diferentes entre si. Ainda que o panorama em todas as fases seja o de um mundo pós-apocalíptico, você pode alternar entre fases a céu aberto em um nível extremamente veloz ou botar pra quebrar em uma fábrica, com direito a tanques de lava e tudo mais.

Curiosidade: Armored Warriors é o game que inspirou o jogo de luta Cyberbots, lar de Jin Saotome.

5

GAIAPOLIS



Gaia Polis (1993) entra na lista em quinto lugar por fugir dos padrões: é um *beat 'em up* em progressão vertical (no melhor estilo Mercs) com elementos de RPG, como ganhar experiência e level conforme derrota inimigos, poder equipar escudos ou ganhar a companhia de mascotes.

A visão vertical surpreende, já que a maior parte dos jogos com essa configuração eram *shooters*. Dá para dizer que foi uma jogada arriscada e bem sucedida da Konami, uma vez que o game acaba se tornando interessante justamente por suas diferenças.

Você escolhe entre Prince (o balanceado), Dragon (forte, porém lento) ou Fairy (rápida, mas fraca) para encarar as fases, que são relativamente curtas. O cenário é medieval, mas isso não impede a existência de alguns tanques de guerra aqui e ali, para deixar a trama ainda mais louca. Entre cada uma das fases rola um bate-papo entre os personagens, para contextualizar a pancadaria.





4

BUCKY O' HARE

O coelho Bucky já deu as caras aqui no PlayReplay, quando falávamos de **games de plataforma para NES**, lembra? Na oportunidade, prometi que um dia falaria de sua outra aparição no mundo dos games. Ambos foram lançados em 1992, mas a Konami decidiu usar abordagens diferentes para cada game, deixando a pancadaria franca para o Arcade.

KOMPLEX, um super-computador, realiza uma grande lavagem cerebral em todo o Império dos Sapos e planeja utilizá-los para dominar o Aniverso (o universo paralelo onde se passa o game). Como já era de se esperar, apenas o coelho Bucky e sua trupe (a gata Jenny, o pato Dead Eye e o robô Blinky) podem combatê-los.

O personagem surgiu de uma HQ da década de 80, mas quem serviu de base para este jogo foi a série animada para TV.

Bucky O'Hare tem seu espaço em nossa lista por fugir dos padrões. Aqui, no lugar dos socos, você carrega uma arma com munição infinita. Bordoadas, só se o inimigo estiver muito próximo de você, o que dificilmente acontecerá.

A ação transcorre de maneira muito mais próxima de um autêntico *run n' gun* (tipo Contra ou Metal Slug), mas com cenários cartunescos. Você pode fazer *upgrades* em sua arma conforme pega itens, aumentando o poder e o tamanho de seus tiros, além de ter especiais para usar nas horas de aperto. Até 4 jogadores podem encarar o game de forma simultânea.



3

ALIENS VS PREDATOR

Dez anos antes do duelo virar filme, Aliens e Predadores já haviam se enfrentado no título lançado para Arcade, em 1994. Outra obra prima da Capcom, **Aliens vs Predator** deixa que até três jogadores simultâneos derrotem hordas de alienígenas controlando Predadores ou humanos, em total nível de tensão. Pelo lado dos humanos estão Dutsch Schaefer e Linn Kurosawa, dois soldados ciborgues, e pelos predadores, um Hunter e um Warrior, todos com características distintas para dar maior liberdade de escolha aos jogadores.

Um dos grandes diferenciais do game está em optar entre o combate corpo-a-corpo ou usar armas de fogo de forma ilimitada. Mas ainda que não haja preocupação com munição, recarregar no meio de um combate ou super-aquecer suas armas naquele momento de pressão podem significar a morte certa, restringindo o tiroteio a momentos chave das fases.

O game foi concebido para a placa CPS-2 da Capcom (a mesma de Marvel vs Capcom e Street Fighter Alpha 3), o que resulta em belos gráficos e sons de qualidade. É difícil destacar um ponto que sobressaia, já que o game é realmente bem-feito por inteiro.



2

ASTERIX

Nosso segundo colocado é o gaulês Asterix, personagem criado na França na década de 50. Ao contrário da Capcom, que dava preferência a personagens realistas em seus *beat 'em ups*, a Konami usava personagens conhecidos para alavancar seus títulos. Além de Bucky O'Hare e Asterix, outro título de peso da empresa nos arcades foi The Simpsons, que deixaremos para outra ocasião.

Asterix não é um dos games mais conhecidos do gênero, mas certamente se encaixa como um dos mais competentes e refinados. Aqui, você pode escolher entre Asterix, o baixinho mais forte e invocado de toda a Gália, ou seu fiel companheiro Obelix, o grandalhão que caiu dentro de um caldeirão com poção mágica, obtendo super-força de forma permanente. Além de você, um amigo também pode participar da aventura, de forma simultânea.

A história do game é contada como uma história em quadrinhos, com animações divertidas para situá-lo ao fim de cada fase. Todos os estágios são bem construídos e trabalhados, de forma a levá-lo diretamente para o universo da série, nos mínimos detalhes. Destaques para a fase que se passa no mar e a do carrinho de mina, onde você deve saltar de um carrinho para o outro, mais ou menos no mesmo esquema de Donkey Kong Country. Vale a menção de que Asterix foi lançado dois anos antes.



1

THE PUNISHER

Lançado em 1993 pela Capcom, **The Punisher** é sem dúvidas a mais famosa incursão de Frank Castle no mundo dos games. Ainda que o jogo não seja lembrado com todo o carinho e respeito que merece, o Justiceiro e Nick Fury fizeram bonito no Arcade (CPS1) e no Mega Drive, colocando o Rei do Crime e sua trupe para correr.

Um dos pontos altos do jogo está na trilha sonora, que transmite com precisão a grandiosidade e imponência de seus personagens. Ainda que a versão de Mega Drive seja inferior, pelo menos nas músicas houve grande esmero por parte da Sculptured Software, empresa responsável pelo port. Um verdadeiro clássico! ■



Texto e Arte: Eidy Tasaka



EMOCIONE-SE MAIS UMA VEZ COM CHRONO TRIGGER,
O RPG DEFINITIVO DOS 16 BITS

SISTEMA:
SNES

GÊNERO:
RPG

ANO:
1995

DISTRIBUIDORA:
SQUARE

NOTA:

10

OUTROS TÍTULOS DO GÊNERO:

SNES
FINAL FANTASY VI



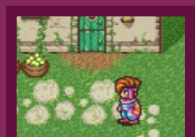
PSX
CHRONO CROSS



SNES
ROMANCING SAGA



SNES
SECRET OF MANA



Você já se envolveu emocionalmente com a história de um game, a ponto de sofrer ou sorrir a cada reviravolta na trama?

Se a resposta for sim, recomendando que siga em frente e leia esta matéria até o fim. Afinal, não é todo dia que um clássico tão influente completa 19 anos. Menos ainda um que tenha figuras como **Akira Toriyama** (criador de Dragon Ball), **Hironobu Sakaguchi** (produtor da série Final Fantasy) e **Yuji Horii** (diretor da série Dragon Quest), dentre outras estrelas, em seu elenco.

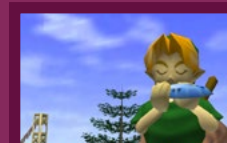
Em 22 de agosto de 2014, Chrono Trigger completou 19 anos desde o seu lançamento na América. No Japão o lançamento aconteceu 5 meses antes, em março, no mesmo ano de 1995. Esse ano entraria para a história como um dos mais importantes para a geração 16 bits, principalmente para os fãs do gênero RPG: **Breath of Fire 2**, **Earthbound** e **Secret of Evermore** são contemporâneos de Crono e seus amigos. Mas ainda que todos esses títulos fossem brilhantes, faltava-lhes a centelha de genialidade que sobra em Chrono Trigger.



Você faz ideia do quanto vale essa preciosidade nos dias de hoje?

TAMBÉM VIAJARAM NO TEMPO:

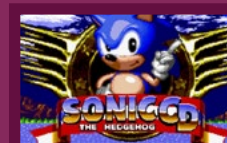
N64
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



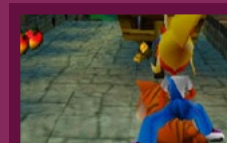
ARCADE / SNES
TMNT IV: TURTLES IN TIME



SEGA CD
SONIC CD



PSX
CRASH BANDICOOT 3



SNES
THE LOST VIKINGS 2



UM TIME DOS SONHOS

Mesmo nos dias de hoje, em que há a consciência de que games são tão rentáveis quanto as produções milionárias de Hollywood, talvez seja difícil encontrar um time tão forte quanto o que a **Square** (ainda não era Square-Enix) reuniu. Juntar Hironobu Sakaguchi, Yuji Horii e Akira Toriyama para criar um game foi uma sacada de mestre. Com tanto talento reunido, deve ter acontecido tudo em um piscar de olhos, certo? **Errado!**



A ideia surgiu em 1992, quando os três decidiram criar algo inédito. O trio já era consagrado, já que nomes como Final Fantasy, Dragon Quest e Dragon Ball eram mundialmente conhecidos, então havia credibilidade e espaço para criarem à vontade. Mais tarde, vendo que não seria uma tarefa tão simples, juntou-se ao time o produtor Kazuhiko Aoki. Nesse momento, a Square tinha planos de licenciar a nova obra como parte da franquia Seiken Densetsu (a mesma de Secret of Mana) e lançá-la para o drive de disco do Super Famicom, mas o periférico não foi para frente e o projeto foi alterado para ser lançado nos cartuchos convencionais.



Acima, encarte da OST de Chrono Trigger; abaixo, à esquerda, os mestres Yasunori Mitsuda e Nobuo Uematsu; à direita, a capa da OST lançada no Japão



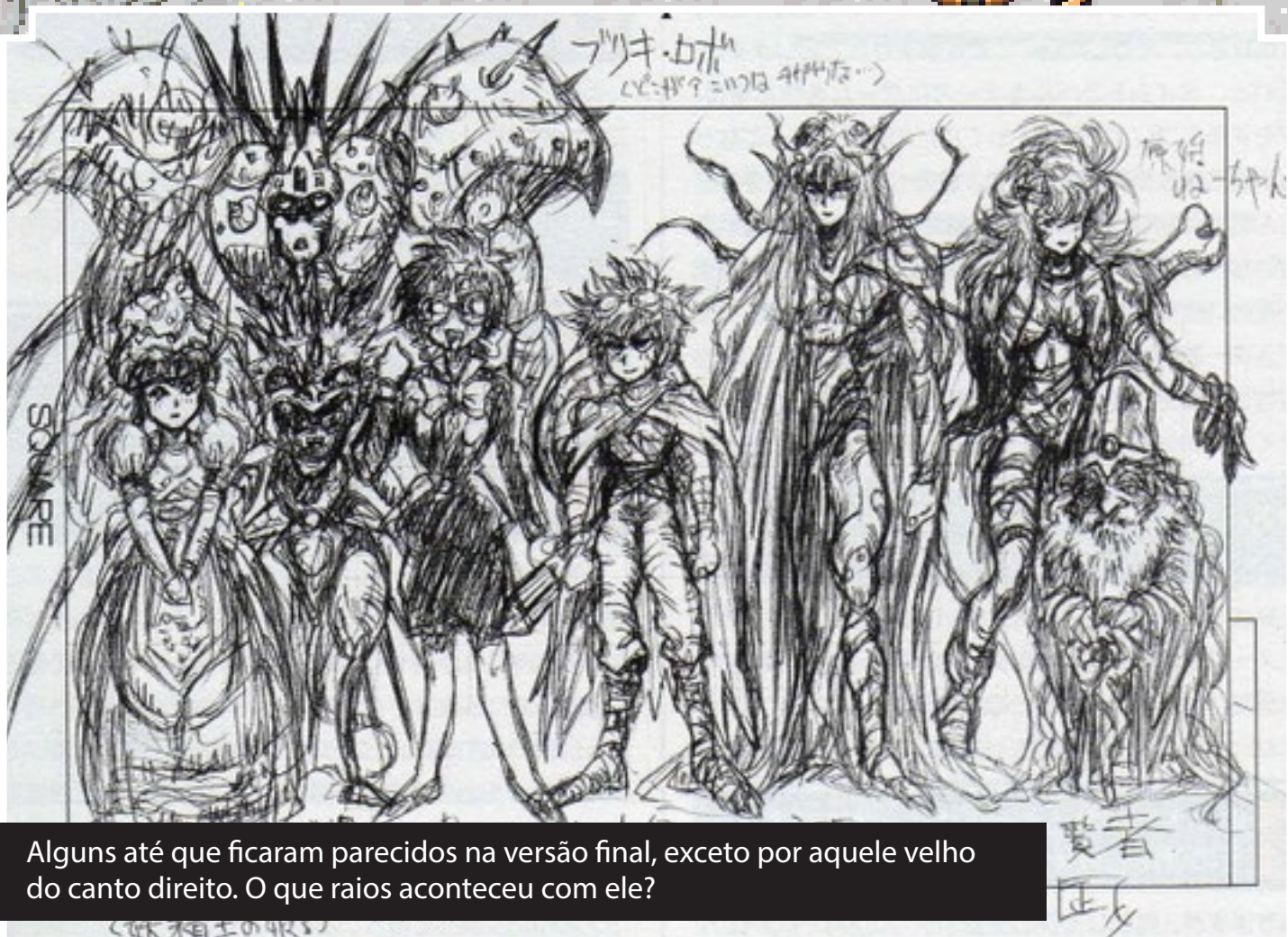
Ainda não se tinha ideia da forma geral do game ou de sua trama, até surgir a ideia de envolver viagens no tempo, inicialmente reprovada por não ser original. Masato Kato foi quem a reprovou, quando uniu-se a Horii para, juntos, elaborarem a trama. Acabaram voltando atrás e assim nascia Chrono Trigger. Se avançarmos um pouco na concepção do jogo, chegaremos rapidamente em outro ponto crucial para o sucesso da Square: uma trilha sonora rica e envolvente, mesclando diversos estilos musicais em faixas que vão da total letargia à esperança. Era o trabalho de estreia de Yasunori Mitsuda como compositor.



Hoje, não temos nenhuma dúvida de que foi um trabalho bem sucedido. Mitsuda chegou a dormir no estúdio por muitas noites e atribuiu a isso a criação de diversas faixas, inclusive a faixa final, To Far Away Times, que veio em sonhos inspiradores. Durante o processo, Mitsuda adoeceu e Nobuo Uematsu, lendário compositor, assumiu as faixas finais. Não havia espaço para nada dar errado.

PERSONAGENS MUITO CARISMÁTICOS

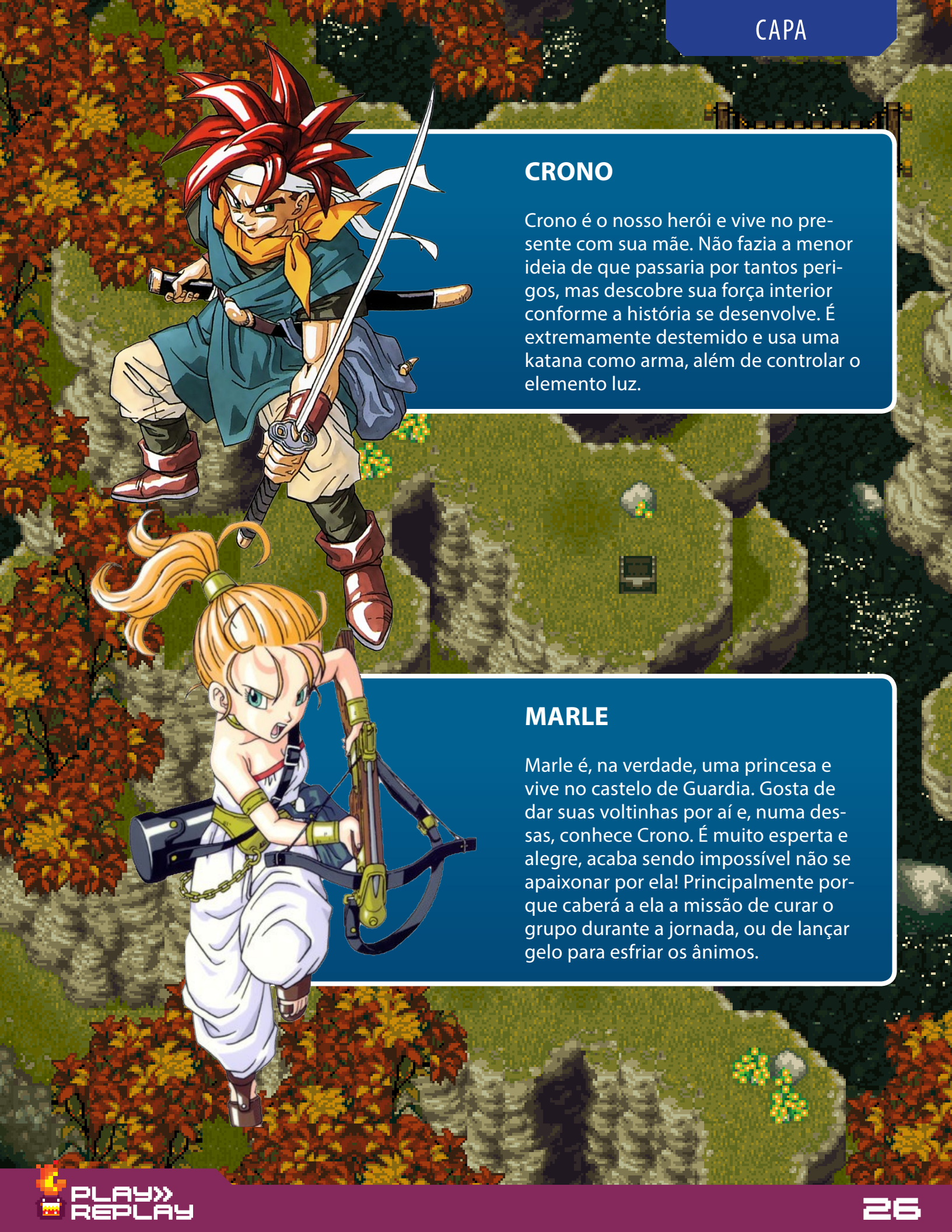
Cada um dos sete personagens jogáveis vem de uma era diferente, com características marcantes que ajudam a criar um vínculo forte entre o jogador e a trama. A ideia inicial era bem diferente e o processo contou com a sensibilidade de Akira Toriyama em modificar e adaptar cada personagem até chegar ao time que conhecemos. Veja abaixo um estudo inicial dos personagens do game.



Alguns até que ficaram parecidos na versão final, exceto por aquele velho do canto direito. O que raios aconteceu com ele?

メインキャラクター原案

↑メインキャラクターのイメージ画。ロボのデザインとサイズったくちがうほか、クロノが悪ガキっぽい雰囲気描かれている目を引く。また、カエルのかわりに「怪獣男」が登場する予定が

The background of the page is a pixelated illustration of a forest with autumn foliage in shades of orange, red, and yellow. Two characters are depicted: Crono, a young man with spiky red hair, wearing a blue tunic and a yellow scarf, holding a long silver sword; and Marle, a young girl with blonde pigtails, wearing a white dress and a green sash, holding a large crossbow. They are positioned on the left side of the page, with Crono above Marle.

CRONO

Crono é o nosso herói e vive no presente com sua mãe. Não fazia a menor ideia de que passaria por tantos perigos, mas descobre sua força interior conforme a história se desenvolve. É extremamente destemido e usa uma katana como arma, além de controlar o elemento luz.

MARLE

Marle é, na verdade, uma princesa e vive no castelo de Guardia. Gosta de dar suas volatinhas por aí e, numa dessas, conhece Crono. É muito esperta e alegre, acaba sendo impossível não se apaixonar por ela! Principalmente porque caberá a ela a missão de curar o grupo durante a jornada, ou de lançar gelo para esfriar os ânimos.



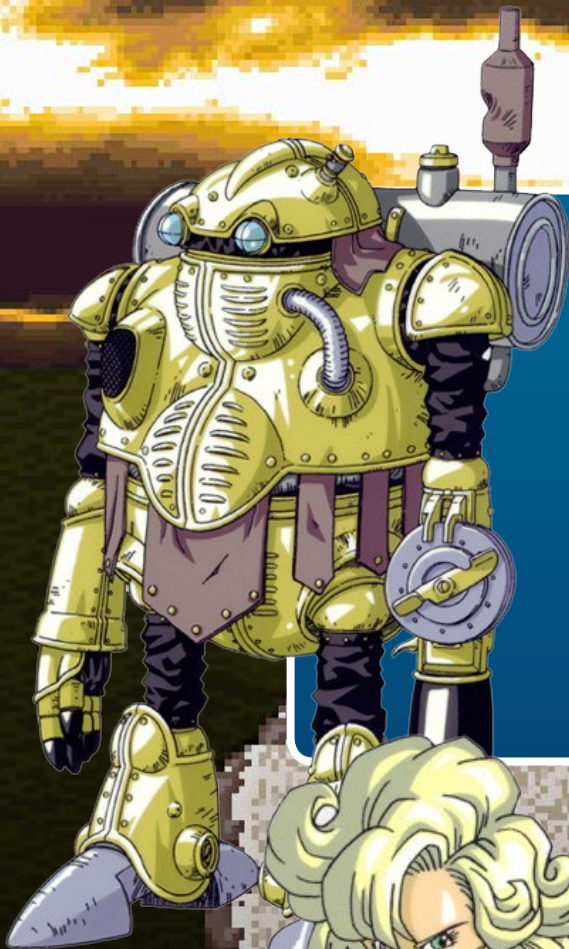
LUCCA

Além de brilhante inventora, Lucca é amiga de infância de Crono. É dela a máquina do tempo que ajuda nossos heróis a mover-se pelas eras, além de outras invenções como o robô Gato (Gonzalez, em japonês). Lucca usa uma arma laser e um martelo, depois desenvolve a habilidade de controlar magias de fogo. Qualquer semelhança com Bulma, de Dragon Ball, não é mera semelhança!



FROG

Frog na verdade é Glenn, um cavaleiro da Idade Média. É um dos guardas da Rainha Leene, pela qual tem um amor platônico. Dedicou sua vida de forma honrada a defender sua rainha e seus amigos, e hoje deseja vingança contra Magus, que assassinou seu amigo Cyrus. Frog empunha uma espada e usa magias do elemento água, além de algumas magias de cura.



ROBO

Em um futuro distante, Robo foi criado para dar assistência aos homens, mas acabou largado de mão até ser encontrado por Lucca e os outros. Apesar de ser uma máquina, possui personalidade quase humana. Contudo, uma vez que não possui “vida”, não é capaz de receber magias de Spekkio, limitando-se ao uso de sua grande força física, ataques de raio laser e bombas.



AYLA

Ayla vem da pré-história, realçando ainda mais o contraste entre os personagens de Chrono Trigger. Seu povo está em guerra com uma raça de répteis inteligentes, os Reptites. Ayla é forte, ágil e valente, o que só ressalta sua posição como líder da tribo Loka. A guerreira se junta ao grupo de Crono quando eles vão ao passado para reparar Masamune, a espada de Frog.



MAGUS

Seu nome em japonês é **Maoh**, ou demônio-rei, quer mais? Magus, como ficou conhecido por aqui, é um mago negro responsável pela morte de Cyrus, amigo de Frog. Originalmente era conhecido como Janus, o antigo príncipe de Zeal. É um personagem enigmático e ambicioso, porém de poder devastador.

A HISTÓRIA

Um bom RPG está intimamente ligado a um bom roteiro. Ajuda no envolvimento com a trama, com os personagens e dá o sentimento de compromisso: **você quer salvar o mundo**. Assista [aqui](#) à abertura do game em anime, desenvolvida especialmente para a versão lançada para o PlayStation e diga se não dá vontade de se aventurar com esses caras!

Nesse sentido, Chrono Trigger é extremamente rico e você acaba se afeiçoando aos seus protagonistas, além de se sentir movido pelo desejo de lutar até o fim.



Estamos em 1000 AD, quando Crono acorda para ir à Feira Milenar ver o último invento de Lucca. Passeando pela feira, todos estão contentes e há bastantes coisas com as quais é possível interagir antes de seguir a trama. Balões para todos os lados e muitos vendedores ambulantes dão o tom do festival e Crono decide curtir.

*Pelo caminho, ele tromba com Marle e ela acaba se oferecendo como cobaia para testar a máquina do tempo de Lucca. O que parece ser um evento inocente, na verdade é o gatilho para a trama: o pingente do colar de Marle reage ao teletransportador e ela acaba sendo puxada, indo parar em algum ponto da História. Crono e Lucca decidem reativar a máquina do tempo para viajar atrás de Marle e acabam se envolvendo em uma trama que pode culminar com a **destruição do mundo**.*

ELEMENTOS INOVADORES

De fato, games com viagem no tempo não são inéditos e o tema é um tanto quanto recorrente. Mas isso interfere na originalidade de Chrono Trigger? Com certeza, não.

A história é envolvente, a trilha sonora, fora de série, e personagens cativantes dão o tom de dramaticidade de que um bom RPG precisa. Tantos pontos positivos poderiam estar em risco se a execução não fosse perfeita. Para a alegria de todos, ela foi. E foi muito além disso.



O sistema de batalha vem de Final Fantasy IV e é conhecido como **Active Time Battle**, onde uma barra de tempo vai enchendo até você poder executar sua ação. Dessa forma, há tempo para traçar determinadas estratégias, principalmente porque alguns ataques dependem diretamente da sua localização no campo de batalha para acertar um ou mais inimigos.

As lutas em geral não são randômicas e você vê seus inimigos no mapa, podendo inclusive evitá-los. Conforme seu time evolui, é possível combinar técnicas e gerar magias novas de efeitos devastadores. Para fechar o pacote, o game tem 15 finais diferentes, de acordo com as ações do jogador durante a trama. Hoje isso pode soar comum, mas estamos falando de 1995.



Um projeto encabeçado por fãs tentou trazer Crono para o 3D, mas a Square-Enix não liberou

Lavos é o obstáculo final entre Crono e um mundo de paz

Além da versão lançada para Super Nintendo, Chrono Trigger teve versões para PlayStation, Nintendo DS, iOS e Android, com leves diferenças e o acréscimo de CGs para ajudar no entendimento da trama. Versões físicas do game, para qualquer console, custam hoje os olhos da cara nos sites estrangeiros ou em grupos de venda nas redes sociais. Chrono Trigger teve uma continuação espiritual, Chrono Cross, lançada em 1999 (2000 para nós ocidentais). Não é uma continuação direta, mas acontece no mesmo universo e tem alguns elementos que remetem ao game original, como a presença de Yasunori Mitsuda e Masato Kato, reforçando o desenvolvimento. É um dos melhores jogos da vasta biblioteca de RPGs lançados para PlayStation, mas não teve o mesmo impacto que seu antecessor. Um dia falaremos sobre ele aqui.



Falar de Chrono Trigger é falar um pouco da história e evolução dos games, principalmente do gênero RPG. Daria pra prolongar o texto por infinitas páginas e ainda teríamos muito o que contar e recordar. Se você já é velho conhecido de Crono e já derrotou Lavos algumas vezes, aproveite agora e trate de dar uma limpeza no seu videogame para curtir mais uma vez a saborosa missão de salvar o mundo. Se não conhece a série ainda, recomendo ao menos uma conferida que seja, porque tempo há, ou pelo menos por enquanto... ■

ENTREVISTA: IGOR ANDRADE

O PLAYREPLAY TROCOU
UMA IDEIA COM O EDITOR-
CHEFE DA NINTENDO WORLD,
TRADICIONAL REVISTA DE
GAMES BRASILEIRA



Texto: Rodrigo Estevam



Primeira edição da Nintendo World, considerada relíquia

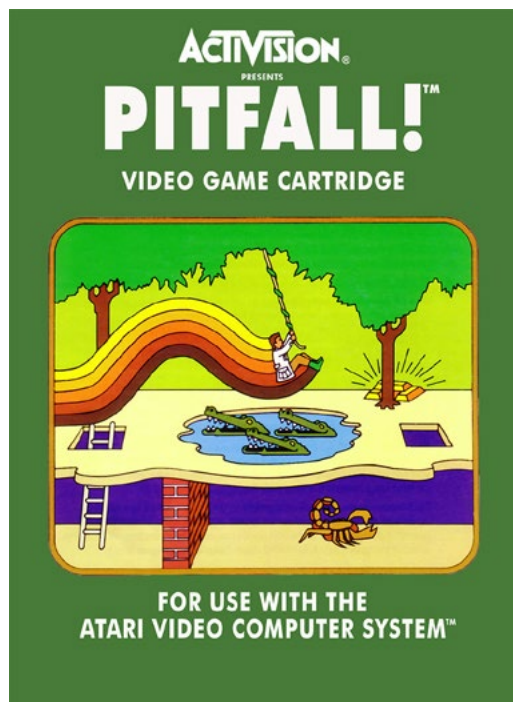
A revista Nintendo World é a publicação sobre videogames que está há mais tempo nas bancas brasileiras. Lançada em setembro de 1998, a revista logo caiu nas graças do público. A maior prova disso é que até hoje a revista está aí, firme e forte, sendo publicada mensalmente, tendo superado momentos de dificuldade e se mantido como principal referência no que diz respeito à Nintendo no Brasil.

Como somos, antes de tudo, apaixonados por games e crescemos acompanhando as principais publicações sobre o assunto, a Nintendo World fez parte da nossa vida. E que maneira melhor de homenagear a revista do que inaugurando nossa coluna de entrevistas com o editor da publicação?

Batemos um papo com o simpático Igor Andrade, gamer natural de São Bernardo do Campo, cidade localizada no ABC Paulista. Nintendista de carteirinha, atua como editor da revista desde novembro de 2010. Ficamos sabendo um pouco mais sobre sua rotina como editor, sobre os bastidores da NW e sobre a atuação da Nintendo no Brasil.

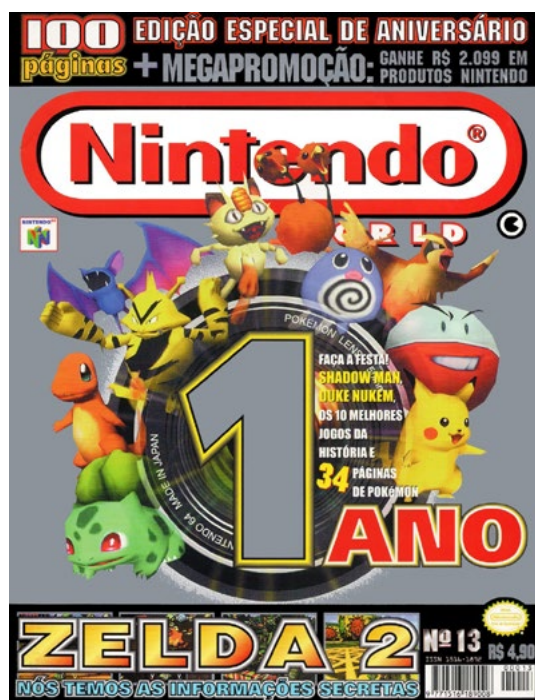
Rodrigo Estevam: *Vamos começar falando sobre o Igor gamer. Você sempre curtiu videogames ou essa paixão surgiu com o tempo?*

Igor Andrade: Quando ainda estava na barriga da minha mãe, meu pai usou o dinheiro separado para comprar o carrinho de bebê para comprar um Atari. Na verdade, ele dividiu a compra com meu tio, e só fui conhecer o console anos depois.

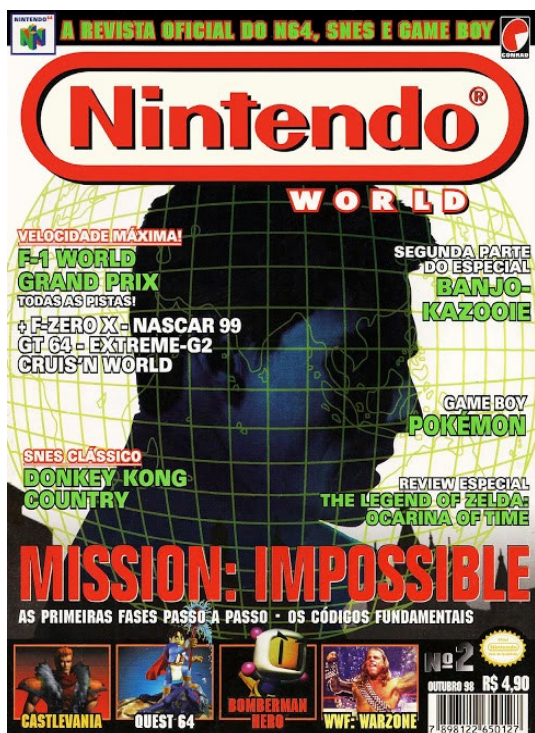


Jogava Enduro como um viciado, [além de] **Pitfall** e jogos dos quais não recordo o nome. Depois tive um Hi Top, um clone do NES. Ele era usado e tinha aquela fita com 60 jogos, vários clássicos, e lá estavam Donkey Kong II e Super Mario Bros. Já sabia quem era o Mario por causa do desenho animado.

Aí tive um contato intenso com o Game Boy quando minha tia voltou do Japão. Super Mario Land me marcou muito, foi a primeira vez que realmente tive uma experiência de vício. Aí, em um Natal, no ano de 1994 ou 1995, ganhei o SNES. E foi na sur-



Essa edição especial de 1 ano é das mais difíceis de se achar, hoje



presa, nunca fui de ficar pedindo as coisas. Veio com Super Mario World... e aí a coisa desandou. Entrei mesmo de cabeça no jogo. E passei a alugar fita, etc.

RE: Foi aí que nasceu o seu lado nintendista? Você já se imaginava como editor-chefe da Nintendo World ou só queria saber de jogar? Já acompanhava revistas de games?

IA: Não. Sendo sincero, esse lado nintendista surgiu por acaso. Foi por causa da influência dos consoles que me rodearam, mas eu me recordo de sempre defender o Mario quando era garoto.

Sobre a questão da NW, eu sempre fui leitor da Herói. Lembro-me do dia em que a vi pela primeira vez, e foi por meio dela que soube da Nintendo World. Um primo comprou a revista — e o mais engraçado é que ele mal sabia ler pois era mais novo que eu — e ela me chamou a atenção.

Continuei acompanhando a Nintendo World, mas nunca sonhei em ser editor. Isso é engraçado, pois só decidi fazer jornalismo meses antes do vestibular. Ainda assim, passei a vida brincando de fazer revista e jornal. Então passei na faculdade, fiquei sério, ignorei os games na época. Depois que me formei, não consegui trabalho na área e fui pra outra. Até que depois de um tempo, cha-

teado, dei uma olhada na banca e comprei a Nintendo World. Voltei a acompanhar.

Tempos depois, chamaram pessoas pra escrever para a NW. Fiz a primeira nota para o site em maio de 2010, sobre o lançamento de Super Mario Galaxy 2. Depois, em agosto, me chamaram para trabalhar fixo no site e em setembro fiz meu primeiro review. Deu o maior medo de sair algo errado. Fiz uns previews para a edição de outubro, e aí veio o convite para fazer a capa da edição de novembro. Mais frio na barriga.

De repente houve uma mudança interna, e aí a Natalie Hidemi me disse que estava saindo e que tinha me indicado para a vaga de editor. Aí bateu aquela dor de barriga. Eu pensava se um dia poderia editar a revista, mas era algo inalcançável, não me sentia capacitado. A entrevista foi no dia seguinte, e dois dias depois eu estava na redação ajudando a editar a minha matéria. No caso, era a Nintendo World #140.

RE: Igor, fala um pouco pra gente sobre o seu trabalho de editor da Revista Nintendo World. Como funciona o processo de criação da revista?

IA: A minha rotina é meio maluca, não há algo rígido, tudo depende do fechamento da revista. Nos tempos mais calmos, eu cuido mais de questões de relacionamento. Discutimos pauta, etc. Perto do fechamento, focamos na edição, na escolha de imagens. Também há o site da Nintendo World, mas o foco é a revista, por enquanto, e faço outras coisas na Tambor [N.E.: editora que publica a Nintendo World].

Faço também o relacionamento com a NoA [N.E.: Nintendo of America] e com a Gaming [N.E.: representante da Nintendo no Brasil], do ponto de vista editorial (não mexo com o lado comercial). E aí há eventos para cobrir.

Enfim, são várias atividades. Não apenas edito a NW, há outras responsabilidades por trás. Um dos exemplos mais legais é o Nintendo Showcase (um evento realizado pela Nintendo aqui no Brasil, em 2013). Foi bacana ser consultado na

parte final da concepção do evento, é legal ver suas ideias ali. É isso que paga qualquer esforço.

RE: Legal, não sabia sobre isso do Showcase. A NoA tem prestado bastante atenção ao público brasileiro, e esse evento é uma das provas disso.

IA: Sim, não tem como ignorar o Brasil. Ainda mais por causa do nosso passado. Aqui é o único país que teve uma batalha localizada entre Sega e Nintendo. Isso explica o nosso DNA ligado aos games.

RE: E a NW já existia quando essa batalha rolou, certo? Afinal, já são 16 anos de Nintendo World e vocês são, de longe, a revista de games com a trajetória mais longa no mercado brasileiro. Nesse período, diversas revistas surgiram e desapareceram das bancas de jornais. O que você acha que diferencia o trabalho de vocês de todas as outras publicações que ficaram pelo caminho?



IA: Não sei se tenho autoridade para falar sobre isso. Eu acho que há sempre vários fatores influenciando. Uma editora pode lançar uma revista pensando apenas em lucrar, ou então para ganhar prestígio também. Isso explica por que tanta revista de games surge e aí morre logo. É preciso esperar o público surgir.

No caso da NW, o que me dizem e eu concordo é que a revista, em 1998, mudou o cenário ao pegar jovens jornalistas e deixar o projeto nas mãos deles. Antes era mais comum jornalistas dependerem de testadores. O que a NW fez, talvez sem querer, foi criar empatia. O leitor via foto do Pablo Miyazawa, do Odair Braz Jr., e queria ser um deles.

Além disso, havia um apoio enorme da Gradiente. Eles queriam há anos ter uma versão da Nintendo Power [N.E.: a revista oficial da Nintendo nos Estados Unidos, descontinuada no ano passado]. A NP não veio, mas surgiu algo legitimamente brasileiro. E tinha por trás também a “base instalada” da Herói.

O que eu acho mais legal na NW é que ela não é uma revista de games, é uma revista para quem curte Nintendo. Mesmo em tempos de baixa, quando não há lançamentos de destaque, os leitores continuam a apoiar.

RE: *Muita coisa mudou no mercado dos games, entre elas a forma como a Nintendo se relaciona com seu consumidor. Essas mudanças tiveram impacto no formato da revista? A NoA acompanha a produção da NW?*

IA: Não tenho como falar muito do passado, mas o que eu sei é que quem ficava do outro lado da parede era a Gradiente. A NoA esteve sempre perto, mas o contato agora é *full time*. A gente mantém relação com a divisão da América Latina, e eles submetem as coisas à NoA em Redmond [N.E.: uma cidade do Estado de Washington, nos Estados Unidos, onde funciona a sede da Nintendo of America].



Nintendo Power deixou saudades, mas sua irmã tupiniquim tem razões de sobra para suprir sua ausência

Sobre a mudança no mundo dos games e a NoA, acredito que isso nunca influenciou, pois eles não interferem no conteúdo editorial, apenas verificam as capas. A revista Nintendo World é do André Forastieri, apenas há uma licença para usar o “oficial”. A revista não é da Nintendo, então eles não apitam ou dizem o que temos que fazer. Eles só passam orientações para a gente, as quais respeitamos para manter a relação. Também recebemos material de divulgação e os jogos para teste, mas não há reunião de pauta ou algo assim com o pessoal da Nintendo.

RE: Entendi. A gente já falou aqui sobre passado e presente, sobre você e sobre a Nintendo World. Conta pra gente, qual foi o momento nessa sua trajetória no mundo dos games que mais te marcou profissionalmente?

IA: Ixi... Seria fácil dizer que foi a entrevista com o Shigeru Miyamoto, mas é algo que a gente faz tão travado que a gente fica anestesiado. Por isso, queria escolher outros, quero puxar pela emoção. Um deles foi quando o Reggie falou de New Super Mario Bros. U na E3 de 2012, e a artwork apareceu no telão. Eu estava na terceira ou quarta fila na conferência. Foi quando caiu a ficha de que aquilo era real.

Outro foi no Showcase, quando me chamaram para brindar pelo evento. Quando vi, estava numa sala VIP com os caras da Nintendo e da Gaming. Foi bacana estar ali, ainda mais em um momento em que estava querendo desistir da área.

Aqui cabe um adendo: por fazer parte de uma revista oficial, acabo me ligando intensamente à empresa sobre a qual falo. É diferente de outros jornalistas que trabalham para outros tipos de veículos.

RE: Faz sentido. Você acaba se tornando “a cara da Nintendo”, já que a NW é o meio de comunicação mas fácil entre a marca e o público no país.

IA: É por aí. É lógico que toda a parte de promoção da marca é responsabilidade da NoA e da Gaming, mas o braço mais velho da Nintendo no Brasil é a NW. A revista resistiu ao fim da Playtronic, da Gradiente, da Latamel e hoje é parceira da Gaming.

RE: Igor, pra finalizar, que conselho você daria para a galera que deseja ingressar no mercado jornalístico dos games hoje em dia?

IA: Eu diria que não há segredo. Basta seguir o que grandes jornais e revistas fazem há décadas. Primeiro, escolha sua visão editorial. Depois, tente fazer de tudo um pouco: opinião, notícia, humor. Eu sei que é complicado, mas vá aos poucos e tente ser criador de notícias. As assessorias viraram grandes paredes, mas dá para furá-las. Talvez não dê para entrevistar o Miyamoto, mas tem alguém menos famoso que possa falar.

O que me dói um pouco é ver jornalista dando sentença sem nem conversar. É claro que todo jornalista de games é um fã apaixonado, mas é preciso ter um pouco de cabeça fria. Se um console não será lançado aqui, é porque a empresa não tem interesse ou acha que não valerá a pena. É importante criticar, mas não humilhar.

Sobre a formação do profissional, há muita discussão se precisa ter diploma de jornalismo. Eu não sei dizer se é importante ter ou não, mas ter um diploma pesa sim. Não é porque você escreve que seja jornalista. O jornalista é o cara que pode ser editor, repórter, pauteiro, etc.

A informação é um bem precioso, é preciso saber ter ética e buscar formas de levá-la ao leitor.



Dezesseis anos de estrada... Sendo essa a nossa primeira edição, falta bem pouquinho para alcançarmos essa marca, não?

Os sete mais

Igor Andrade listou sete jogos que marcaram sua vida. Vamos dar uma olhada?

Super Mario World

É o jogo que veio com meu SNES. Perdi (ou ganhei?) muitas tardes e noites explorando a Dinossaur Land. O legal era jogar com meu primo nas férias.

Super Mario Galaxy

Marcou o meu retorno ao mundo dos games. Ver Mario voando pelo espaço me fez arrepiar. Nunca um game tinha feito isso.

Super Mario Land

Fiquei embasbacado quando descobri que Mario tinha uma aventura portátil. Sempre que dava, pedia emprestado o Game Boy da minha tia para curtir o jogo. A trilha sonora é inesquecível.

Enduro

Curto tantos jogos de Atari, mas esse é marcante. Eu achava os gráficos sensacionais...

Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse

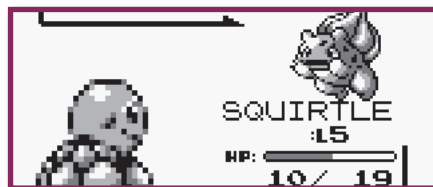
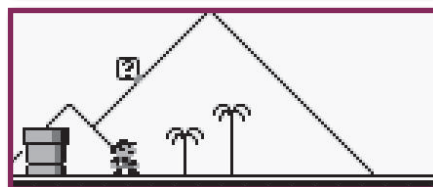
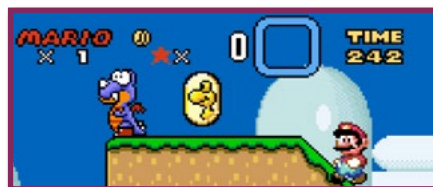
Fui ao aniversário de uma de minhas vizinhas e me deparei com a aventura. A festa acabou e minha mãe teve que me buscar. Não queria largar o controle do Mega.

Pokémon Red & Pokémon Blue

Super Mario World me viciou, mas Pokémon me fez ficar com tendinite.

Aladdin (SNES)

É daqueles títulos que alugava e me fazia acordar de madrugada no domingo. A fase do tapete voador era... traumatizante!





Texto: Monique Alves

O TERROR ESTÁ VOLTANDO E ELE NUNCA ESTEVE TÃO BONITO

Remake do primeiro Resident Evil será relançado em HD para as principais plataformas em 2015



Há dezoito anos, nascia a franquia que viria a popularizar um gênero surgido na década de 1980: o *Survival Horror*. Um ano depois, eu conheci Resident Evil, que se tornaria minha série de videogames favorita e que mudaria a minha vida daquele momento em diante. Agora, a melhor versão do clássico primeiro game da série vai retornar com gráficos em alta definição.





O Hóspede Maldito e eu

Quando conheci **Resident Evil**, tinha apenas onze anos e havia acabado de comprar um **PlayStation** em “sociedade” (quem nunca?) com o meu irmão mais velho. Ele havia me pedido para comprar alguns jogos para ele, e nessa lista estava **Resident Evil**. Não dei a devida importância ao título naquele momento e mal sabia que, horas depois, quando fôssemos testá-lo no console, seria amor à primeira vista. E foi! Aquele game era diferente de tudo o que eu, uma garota na sexta série, já havia visto. E olha que eu já jogava videogame desde os meus 3 ou 4 anos de idade, arriscando os primeiros “passos” no saudoso Atari!

Do momento em que vi aquela abertura *live-action* em diante, minha devoção à franquia da **Capcom** só aumentou e, a cada título lançado, a cada adição de elementos à trama, mais eu me apegava àqueles personagens e mais crescia a minha expectativa em relação ao seu futuro. Se eu já achava o **Resident Evil** de Playstation lindo e incrível, imagine como me senti quando vi o trailer de anúncio do *remake* para o GameCube? Fiquei extasiada!

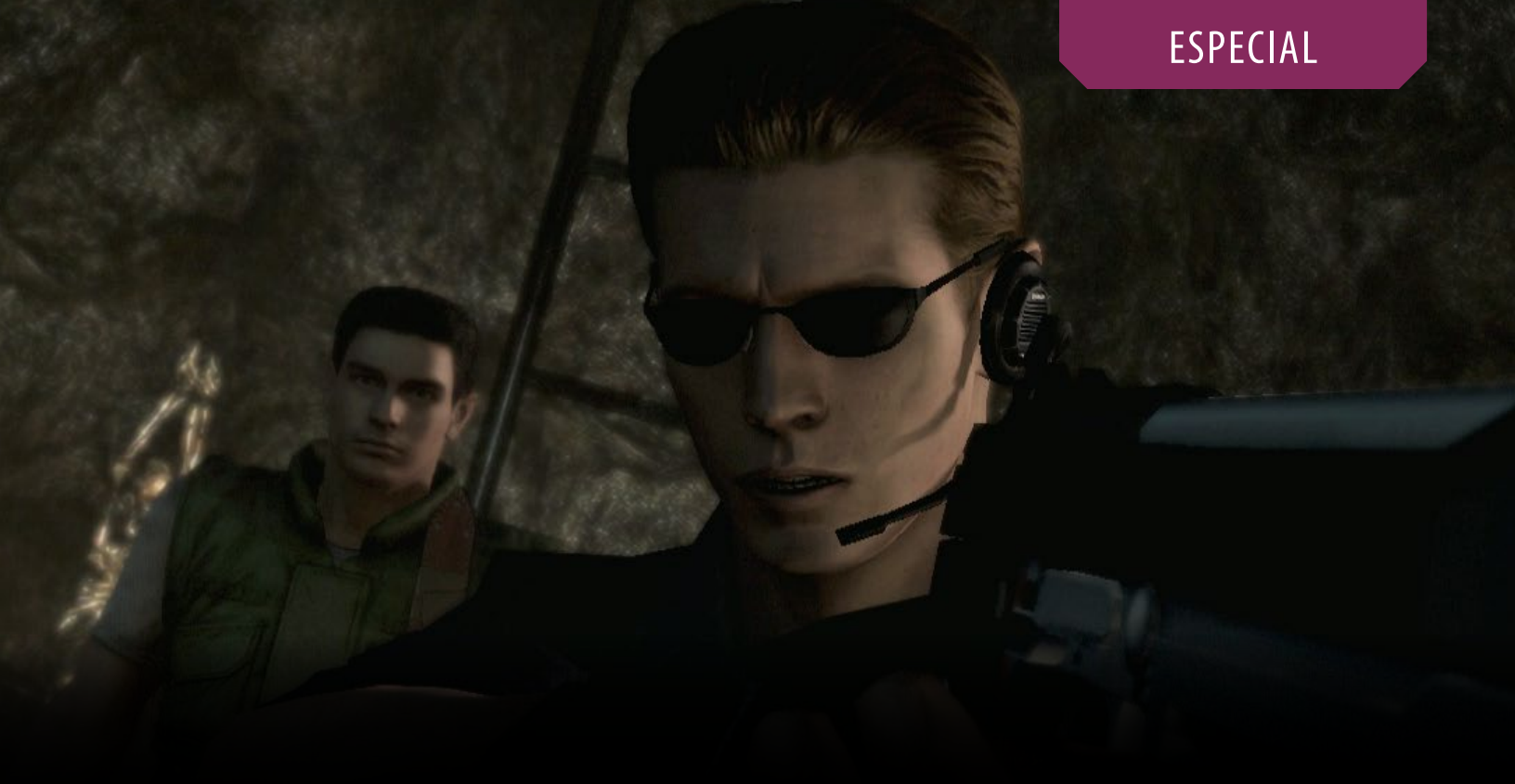
Mas a empolgação durou pouco: o jogo seria exclusivo para o console da Nintendo. Ainda assim tive a oportunidade de jogá-lo, primeiro em GameCubes alheios e depois no meu próprio Wii (onde virei o jogo em todos os seus modos, várias e várias vezes).



Agora, com o recente anúncio de uma versão HD com suporte a 1080p para os principais consoles da atual geração e para PC, muito mais pessoas terão acesso a esse jogo que, sem sombra de dúvidas, é um dos melhores *survival horrors* já lançados.

Um clássico do terror

Sinceramente, nunca houve um jogo como esse *remake* do **Resident Evil** original. **Shinji Mikami**, o criador da franquia e diretor do título, finalmente teve a liberdade criativa e os recursos que desejava para criar uma verdadeira obra-prima. Desde a atmosfera da mansão, que já conseguia ser assustadora em 32 bits, até a modelagem dos personagens, tudo foi feito de acordo com o que Mikami sonhava desde a era Playstation, mas que não podia ser realizado devido às limitações de hardware da época. Os gráficos ainda possuem cenários pré-renderizados mas, no *remake*, contam com elementos como trovões e velas tremeluzentes, que deixam a ambientação ainda mais aterrorizante.



Se você já jogou **Resident Evil** em algum momento de sua vida — e é muito provável que sim —, sabe bem o que são os S.T.A.R.S., Raccoon City e a Umbrella. A versão clássica, de 1996, não fez sucesso somente por seus zumbis e criaturas horrendas dentro da mansão labiríntica. O título também contava com uma trama de qualidade, personagens cativantes, suspense e reviravoltas, além da escassez de munição e inúmeros puzzles a serem resolvidos. Sobreviver às criaturas criadas pela megalomaníaca e inescrupulosa Umbrella Corporation não era tarefa das mais fáceis.

Igual, mas diferente

A história central do jogo continua a mesma, mas com adições pertinentes, que instigam os jogadores a conhecer melhor o passado daquela enorme residência maligna no meio da floresta. Estão presentes no *remake* detalhes que foram deixados de fora da primeira versão do jogo, possivelmente para que o título de estreia de uma nova franquia ainda incerta no mercado não ficasse tão denso.

Desta vez, você saberá o que aconteceu com George Trevor, o arquiteto responsável pela construção da mansão, e sua família, as primeiras cobaias dos experimentos com o mortal T-Virus. Com os gráficos incrivelmente aprimorados, os personagens agora ganharam muito mais expressões, o que adiciona mais uma boa dose de drama ao pesadelo que estão vivendo.

RESIDENT EVIL REMAKE HD



ORIGINAL DO GAMECUBE



O *remake* de **Resident Evil** é uma belíssima oportunidade para matar a saudade da “época zumbi” da franquia. Os tradicionais mortos-vivos da série estão ainda mais assustadores, então é bom já preparar algumas estratégias para sobreviver a eles e guardar munição suficiente para terminar o jogo — tarefa que não é nada fácil, diferente dos títulos mais recentes da série.

Para tornar tudo ainda mais assustador, as únicas formas de eliminar os zumbis permanentemente no *remake* são atirando em suas cabeças ou incinerando seus corpos. Agora há galões de querosene espalhados pela mansão para que você possa encher o cantil e incendiar os zumbis depois de derrubá-los. Caso você não os queime, depois de um tempo eles voltarão à ativa sob a forma de Crimson Heads, que são zumbis avermelhados extremamente ágeis e muito mais mortais.





E não pense que o desafio com os inimigos acaba por aí. Se você teve medo do Nemesis em Resident Evil 3, é bom já ir trabalhando o seu psicológico para encarar a presença monstruosa de Lisa Trevor. A filha do arquiteto da mansão tem um papel importante no pano de fundo da trama, vagando pelos subolos da propriedade. A moça teve sua sanidade destruída após anos e anos sendo usada cruelmente como cobaia nos testes da Umbrella.

Sobreviva se puder

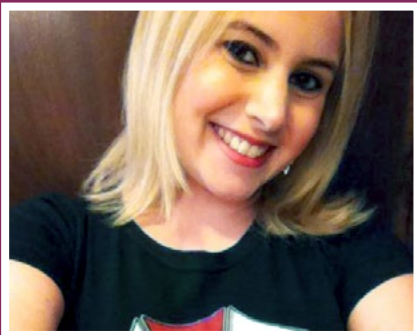
O fator *replay* dessa versão do primeiro Resident Evil vem principalmente dos diversos modos extras que são liberados quando você termina a campanha principal. O *Real Survival* deixa o jogo mais realista: além da dificuldade mais elevada e de menos itens à sua disposição, os baús não são interligados. Portanto, se você deixou uma munição ou arma no baú da mansão e estiver no laboratório... É, vai ter que voltar



tudo para ir buscá-la! Esse era um dos conceitos que Mikami queria usar na versão clássica, mas que acabou sendo descartado.

O *remake* traz ainda o modo *Once Again...*, no qual o zumbi de Forest, um dos membros dos S.T.A.R.S., persegue você aleatoriamente por salas da mansão, com bombas presas ao corpo. Se você atirar, é Game Over instantâneo. E, para fechar com chave de ouro, que tal enfrentar zumbis e demais criaturas em versões invisíveis, no modo *Invisible Enemy*? Desafio e diversão não faltarão.

O remake de Resident Evil será lançado para PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360 e PC em 2015. O terror está voltando... você está preparado? ■



Sobre a autora

Monique Alves trabalha com sites de Resident Evil desde setembro de 2000, quando inaugurou seu primeiro fansite. Atualmente, é a principal responsável pelo Resident Evil Database e apresentadora do ResidentTV.

As várias faces de Resident Evil

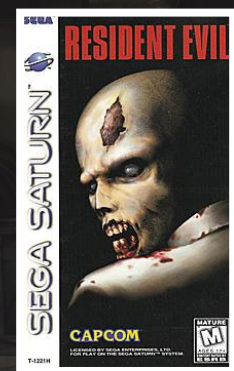
O primeiro game da série foi lançado (e relançado) diversas vezes em diferentes plataformas. Vamos dar uma olhada nas principais versões do clássico survival horror da Capcom?

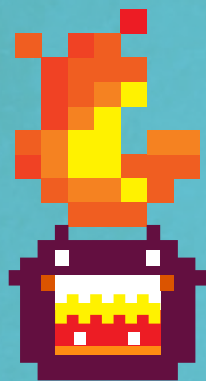
Director's Cut: Em 1997, o Playstation ganhou uma "versão do diretor" do Resident Evil original, para saciar a angústia dos fãs que aguardavam ansiosamente por Resident Evil 2. Além do modo original do jogo, há também um para iniciantes, com mira automática e munição em dobro, e outro chamado ADVANCED (ou ARRANGE, na versão japonesa). Este conta com novos ângulos de câmera, novas roupas, dificuldade mais elevada e os itens em locais diferentes, entre outras surpresas.

Director's Cut DualShock Edition: Lançada em 1999, essa versão nada mais é do que a Director's Cut com suporte ao analógico direcional e à função de vibração, duas novidades do novo controle do PlayStation.

Sega Saturn: O Resident Evil clássico recebeu um port para o Saturn, um ano depois de seu lançamento para o Playstation. Apesar dos gráficos levemente inferiores, por conta do hardware mais precário do console da Sega, o título conta com alguns extras, como roupas alternativas inéditas, um novo inimigo parecido com o Hunter, o Tick, um Tyrant a mais no laboratório e um minigame, o "Battle Mode".

Deadly Silence: Um port com conteúdo extra também foi lançado para o Nintendo DS, com o subtítulo "Deadly Silence", ou Resident Evil DS, como é popularmente conhecido. Além de um modo extra, o REBIRTH MODE, com vários puzzles extras e momentos em que a visão fica em primeira pessoa e você precisa matar os inimigos com a faca, há ainda minigames onde é possível jogar com amigos pelo co-op local.





REVISTA

PLAY»»

REPLAY

www.playreplay.com.br