



REVISTA PLAY REPLAY

www.playreplay.com.br

O PAU VAI COMER COM
STREET FIGHTER II

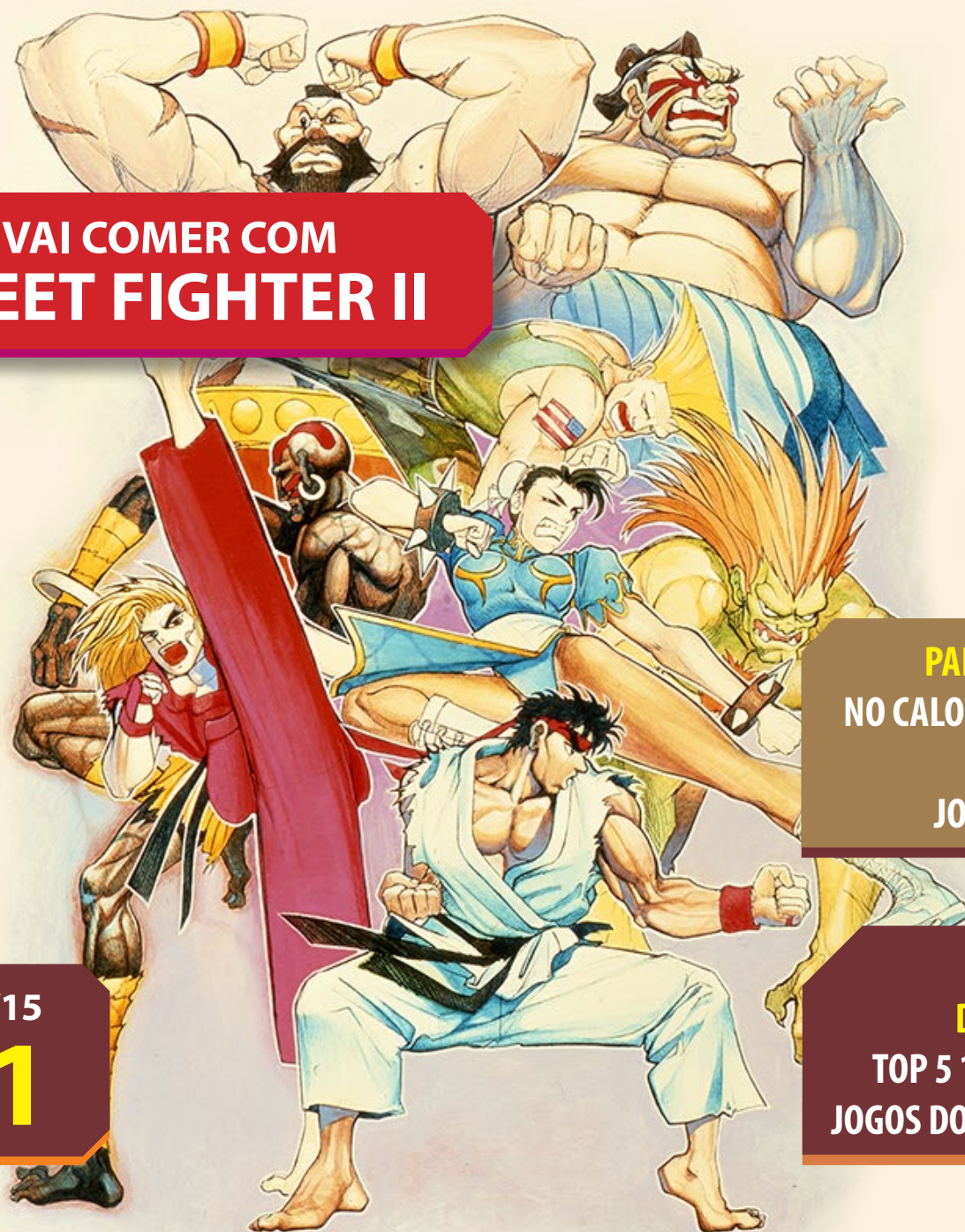


PARA RECORDAR:
NO CALOR DA ESTAÇÃO,
TROUXEMOS
JOGOS DE VERÃO

JAN/FEV15

#01

**A CASA
DO COGUMELO:**
TOP 5 1/2 MELHORES
JOGOS DO NINTENDO 64



A primeira ida ao fliperama a gente nunca esquece, não é verdade? A minha foi no comecinho da década de 90, beirando meus 6 anos de idade. Na época, precisava subir em caixotes pra poder enxergar a tela inteira!

Duas décadas depois, quem diria, aqui estou eu prestando homenagens a **Street Fighter II**, com a mesma excitação de uma criança. O tempo voa, não é verdade?

Essa edição da Revista PlayReplay também celebra o verão e o calor, ao recordar os bons tempos de **California Games**. Além disso, conseguimos uma baita de uma entrevista com o **Fabão Santana**, cara rodado nas principais revistas de games do Brasil. Tiro meu chapéu pra ele, principalmente pelo seu trabalho hercúleo nas páginas da revista Gamers!

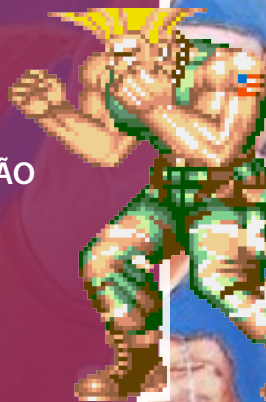
Pra fechar bem, nossos camaradas do **A Casa do Cogumelo** também entraram na *vibe* retrô e trouxeram um Top 5 1/2 de jogos que marcaram a trajetória do grandioso Nintendo 64. Essa edição está flamejante!

BATERAM UM CONTRA NESTA EDIÇÃO:

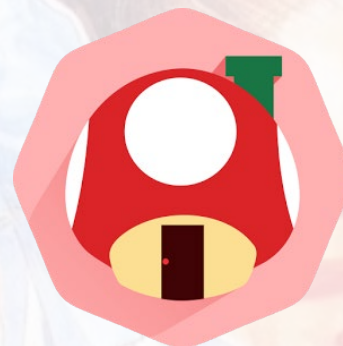
EDITOR-CHEFE
RODRIGO ESTEVAM

EDITOR / ARTE / REDAÇÃO
EIDY TASAKA

REVISÃO
PAULA TRAVANCAS



NOSSO PARCEIRO NESTA EDIÇÃO:

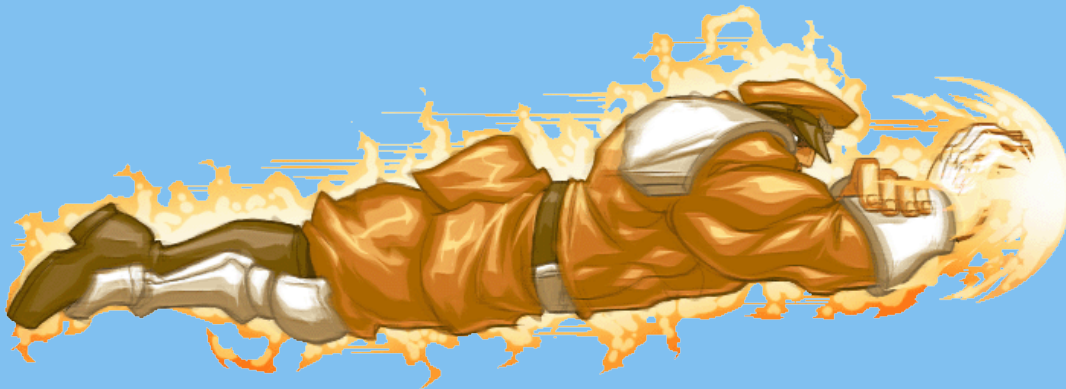


A CASA DO
COGUMELO

EIDY TASAKA

EDITOR E RETRÔ-GAMER COM
MUITOS SHORYUKEN NA MENTE



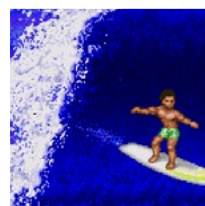


RETRO-PARADE
STREET FIGHTER: BRAZILIAN
TRIBUTE

04

05

REVISITAMOS
CALIFORNIA GAMES

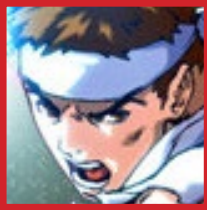
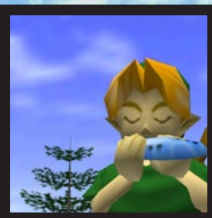


FAZENDO HISTÓRIA
ENTREVISTAMOS FABIO
SANTANA, EX-OLD! GAMER,
GAMERS, EDGE BRASIL...

31

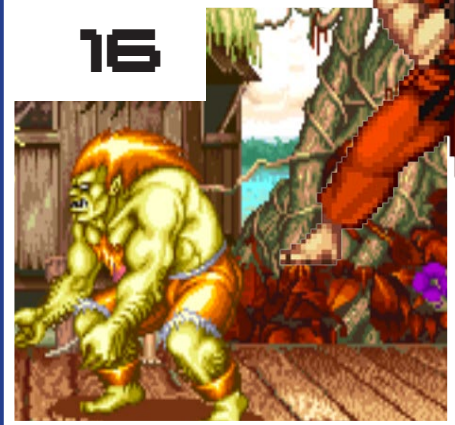
43

A CASA DO COGUMELO
LISTA 5 JOGOS E MEIO QUE
MARCARAM A TRAJETÓRIA DO
NINTENDO 64

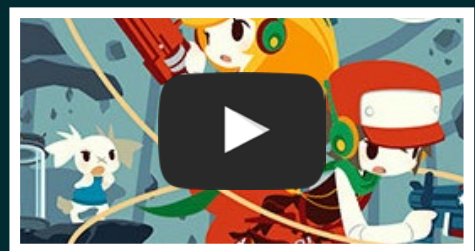


LEIA EM NOSSO SITE:
10 CURIOSIDADES SOBRE
A SÉRIE STREET FIGHTER

16



CAPA:
ESPECIAL STREET FIGHTER II



CHALLENGE PLAY:
DETONANDO CAVE STORY +
NO HARD (PC)



SUPER STREET FIGHTER II BRAZILIAN TRIBUTE

Official Art por **Alan Carvalho** e
Ingrid Muniz

Street Fighter: Brazilian Tribute



Blanka por **Leon Silva Zoccaratto**

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 edição, estamos com duas ilustrações de um projeto 100% nacional. Em **Street Fighter: Brazilian Tribute** temos 17 ilustradores de estilos distintos prestando homenagens a série.

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



Texto e Arte: **Eidy Tasaka**

SISTEMA:
MULTI

GÊNERO:
ESPORTES

ANO:
1987

DISTRIBUIDORA:
EPYX

NOTA:

8.5

Verão é tempo de praia e de se bronzear, ou assim se convencionou um dia. O som relaxante das ondas, dar uma boa esticada sob o sol causticante, só observando a paisagem. Claro, nem todo mundo curte (ou pode) dar aquele mergulho no litoral, restando assim correr atrás de outras opções. Estar com um joystick nas mãos e de pernas pro ar pode ser uma alternativa para espantar o calor. E se você quiser, mesmo assim, entrar no clima da estação, por que não curtir os **Jogos de Verão**?

Esse não é o título original do game, adaptado a fim de torná-lo mais próximo do público brasileiro. **California Games**, na verdade, é um grande apanhado de esportes praticados na região da Califórnia, um dos estados mais quentes dos Estados Unidos, tudo para celebrar a estação das altas temperaturas. As modalidades inclusas no game não eram das mais praticadas por aqui na época, mas mesmo assim o jogo teve grande aceitação no mercado nacional, principalmente nos consoles de mesa da Sega. Essa não foi a primeira incursão da Epyx em títulos de esporte, já que a empresa também é a criadora das séries **Summer Games** (Commodore 64/1984) e **Winter Games** (Commodore 64/1985), cujos detalhes você pode conferir no box da página 7.

O jogo era composto de 6 modalidades (Half-Pipe, Footbag, Surf, Skating, BMX e Flying Disc) e comportava até 8 competidores, jogando alternadamente em busca da maior pontuação. Era possível competir em todos os esportes de forma sucessiva, escolher entre apenas alguns deles ou praticar de forma livre.

Os gráficos, para a época, eram competentes. Claro, nem todas as versões apresentavam a mesma qualidade e algumas deixavam a desejar (como é o caso do Atari 2600), mas no geral atendiam à proposta do game. Ainda é divertido disputar um campeonato de California Games com os amigos, mesmo que o jogo já esteja beirando a casa dos trinta anos. As versões para Mega Drive e Master System vieram apenas em 1989, com visuais ainda mais convincentes. A verdade é que o título envelheceu bem, por conta da sua simplicidade.

Summer Games & Winter Games

California Games segue a fórmula criada pela Epyx, três anos antes, em Summer Games, trazendo diversas modalidades com até 8 jogadores se alternando no comando. Um ano depois, surge Winter Games, com formato similar e modalidades inspiradas nos Jogos de Inverno.

Nenhum dos dois títulos teve licenciamento do Comitê Olímpico Internacional, portanto não têm nenhuma conexão direta com as Olimpíadas de Los Angeles nem com os Jogos de Inverno de Sarajevo, eventos que ocorreram em 1984.

As modalidades disponíveis eram mais próximas dos esportes olímpicos, além de ser possível escolher um país para representar, em vez de patrocinadores privados como em California Games. Ambos os títulos receberam boas avaliações na época, com direito a ports para vários sistemas disponíveis então. Summer Games teve também uma continuação lançada em 1985.

Summer Games



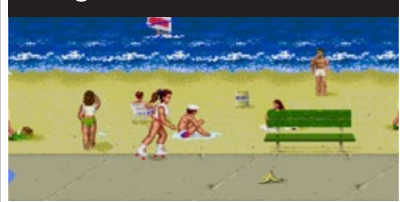
Winter Games



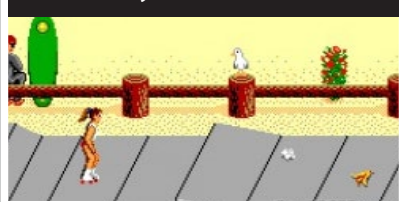
Multiplataforma

Embora as versões mais populares no Brasil estejam nos videogames, a origem de California Games remonta aos primórdios dos computadores caseiros. Apple II, Commodore 64, AMIGA e ZX Spectrum foram algumas das máquinas agraciadas com suas próprias versões do game. Até mesmo o portátil Atari Lynx, que não é dos mais conhecidos, entrou na dança com uma versão competente, dadas as limitações de hardware da época. A versão do Commodore 64 foi portada para o Virtual Console do Wii, em 2008 na Europa e em 2009 nos EUA. Confira imagens de cada uma das versões lançadas.

Mega Drive



Master System



Commodore 64



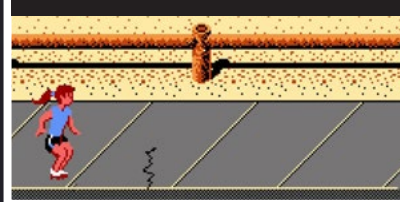
ZX Spectrum



Amiga



Nes



PC (DOS)



Atari 2600



MSX



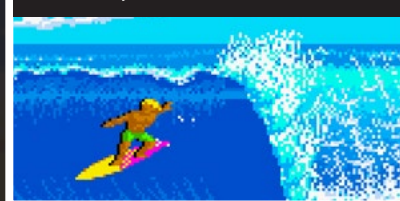
Amstrad CPC



Apple II



Atari Lynx



A primeira edição da revista VideoGame (Editora Sigla, março de 1991) soltou uma notinha sobre a versão para Master System, dando 4 estrelas (de um total de 5) em todos os aspectos do jogo.

Nas páginas a seguir, você confere um pouquinho de cada uma das modalidades disponíveis.

Exterior: a 5ª geração é incrível
VIDEO NEWS APRESENTA

VideoGame

TOTALMENTE COLORIDA
MAIS DE 360 FOTOS
ANO 1 - Nº 1 - Cr\$ 250,00

10 conselhos para formar um bom jogador

Novos lançamentos
O ranking dos 10 maiores sucessos no Brasil e no exterior

CONSOLES:

Mostramos todos os tipos de sistemas, do Atari ao Nintendo

84 JOGOS: NINTENDO, SEGA, MEGA DRIVE, ATARI...

COTACÕES: GRAU DE DIFICULDADE, GRAFICOS, MUSICA, EFEITOS E A CLASSIFICAÇÃO

DICAS E TRUQUES PARA FAZER MAIS PONTOS, TROCAR DE FASES E EVITAR ARMADILHAS

MEGA DRIVE NOSSO "4ª GERAÇÃO" E O GENESIS AMERICANO. TEM CONSOLE DE 16 BITS E JOGOS ESPETACULARES

OS ACESSÓRIOS MAIS MODERNOS

Explicamos tudo sobre compatibilidade, ajuste de imagem, adaptadores e defeitos

Mario Bros.

Super promoção VIDEOGAME TEC TOY

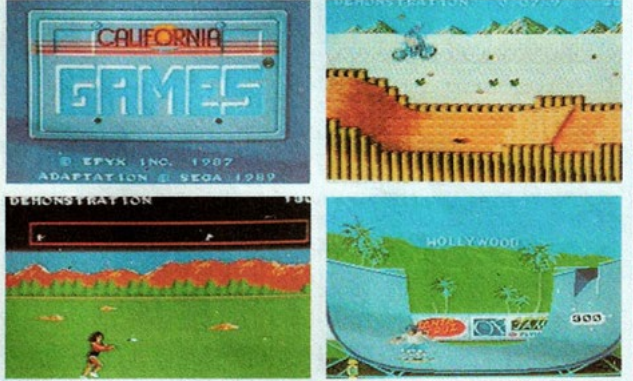
101 PRÊMIOS

JOGOS DE VERÃO (CALIFORNIA GAMES)

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★☆☆

TIPO: ESPORTE

Há seis opções de jogos, numa espécie de mini-olimpíada californiana. Primeiro, escolha seu patrocinador. Depois, vá em frente, começando pelo **half skate boarding**, ou simplesmente skate, no qual o importante é pegar velocidade para fazer acrobacias na rampa. Aí vêm **foot bag** (embaixada), **surfing**, **roller skating** (patinação), **BMX bike racing** (bicicross) e **flying disk** (freesbie). Confira jogando com os amigos (até oito) quem será o campeão na classificação geral. Em cada fase, a primeira colocação dá cinco pontos, a segunda três e a terceira, um.



HALF-PIPE



Hoje não somos mais os melhores do mundo no futebol, mas nem por isso deixamos de ter um lugar de destaque como amantes dos esportes, principalmente os radicais. Em um tubo cortado pela metade (essa é a tradução do nome da modalidade), faça manobras de skate enquanto ganha impulso para ir de um lado para o outro sem perder altura. É a sua chance de dar uma de Bob Burnquist!

FOOTBAG

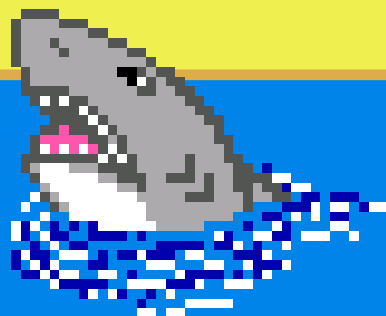


Nessa modalidade, seu personagem disputará um campeonato de embaixadinhas. O objetivo é evitar a todo custo que a bola toque o chão, fazendo piruetas e chutes acrobáticos para acumular o máximo de pontos possível. Sempre que puder, acerte o pássaro para ganhar uns pontinhos extras! Se vale como curiosidade, o footbag foi criado ainda na década de 70 e mesmo hoje tem muitos adeptos!

SURF



O Brasil está surfando nas ondas de Gabriel Medina, atual campeão mundial da modalidade. Você pode seguir seus passos ao mostrar que é bom de prancha nos tubos e manobras espertas. Tome cuidado com as bolas que surgem no meio das ondas e com os tubarões!



SKATING



O nome engana e nós não vamos andar de skate de novo. Andar de patins pelas ruas da Califórnia é extremamente difícil! Cascas de banana, rachaduras pelo chão, poças d'água e toda sorte de desafios largados por aí exigem de você controle de velocidade e agilidade para saltar nos momentos certos. Se sobrar espaço, faça umas piruetas e arrebente nas pontuações!

BMX

No calor causticante do deserto, andar de bicicleta saltando rampas parece ser uma excelente ideia, né? O desafio aqui é pura adrenalina, principalmente na hora de dar saltos bem altos com giros, evitando ao máximo dar de cara em troncos espalhados pelo percurso. Quem foi o safado que deixou isso bem no meio da pista?!

FLYING DISC



A mais difícil das modalidades, principalmente por exigir muita atenção e precisão na hora do lançamento do disco. De viseira e roupas leves, a melhor forma de aproveitar o verão é praticando esportes! Só não pode deixar de lado a hidratação e o protetor solar, ok? ;) ■

STREET FIGHTER II

O JOGO QUE MUDOU O MUNDO DOS GAMES
NA BASE DA PORRADA



Texto e Arte: Eidy Tasaka

SISTEMA:
MULTI

GÊNERO:
LUTA

ANO:
1991

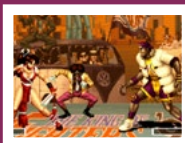
DISTRIBUIDORA:
CAPCOM

NOTA:

10

OUTROS TÍTULOS DO GÊNERO:

ARCADE
KOF 94



ARCADE
DARKSTALKERS



ARCADE
ART OF FIGHTING



ARCADE
FATAL FURY



Sempre em busca do mais forte, Street Fighter II marcou uma geração

Jogando videogame por anos e anos a fio, a gente acaba se surpreendendo com jogos bacanas aqui e ali, dos mais diferentes gêneros. Uns se destacam pelos gráficos, outros pela jogabilidade ou até mesmo pelo seu fator *replay*. No entanto, há um grupo módico e ultrasseleto de títulos que foram muito além de um apanhado de qualidades e defeitos, chegando ao ponto de redefinir os rumos de toda a indústria de games. Quem viveu as décadas de 80 e 90 e teve a chance de acompanhar boa parte disso bem de perto, certamente guarda boas lembranças.



O sonho de toda uma geração de gamers foi ter uma dessas em casa

O surgimento do gênero de jogos de luta é nebuloso, sem nenhum título brilhante que valha mais que uma menção honrosa (vide box abaixo). Mesmo a primeira versão de **Street Fighter**, lançada em 1987, não oferecia muito mais que os demais títulos da época, com controles duros (duros mesmo, de você comemorar a cada hadouken lançado), pouca variedade de personagens jogáveis e jogabilidade pouco atraente. A verdade é que o gênero só começou a ganhar força e representatividade após o lançamento de **Final Fight**, em 1989, mesmo que o título não fosse exatamente um jogo de luta. Aliás, Final Fight inicialmente receberia o nome de **Street Fighter '89**, mas a ideia foi arquivada devido às diferenças de estilo entre os games. Se é possível traçar um paralelo, Ryu e sua trupe estão para os jogos de luta, assim como Mario e Luigi para os games de plataforma. Ainda que o formato já estivesse estabelecido, faltava esmero nas produções da época, o que perdurou até 1991.

Eles bem que tentaram. Veja como eram os jogos de luta antes de Street Fighter II:

Fighting Road / Nes - 1988



Tenkaichi Bushi / Famicom - 1989



Karate Champ / Arcade - 1984



Street Smart / Arcade - 1989



Fracos demais!

AKIRA² E MUITOS OUTROS

Street Fighter II teve uma equipe razoavelmente grande envolvida em sua produção, para os padrões da época. Tratado como prioridade no QG da **Capcom**, o game contou com cerca de 40 profissionais em seu staff. Contou também com a participação de grandes nomes como **Akira Nishitani** e **Akira Yasuda**, responsáveis pelos desenhos e design dos personagens, respectivamente. O grande número de funcionários ligados diretamente ao projeto seriam, na verdade, uma forma de a empresa responder à altura da SNK, a qual havia contratado a dupla criadora do primeiro *Street Fighter*, Takashi Nishiyama e Hiroshi Takamoto. O resultado disso? **Fatal Fury** e **Art of Fighting**.

Nishitani (**Nin-Nin**) fez seu nome como ilustrador em *Street Fighter II*, embora esse não tenha sido seu primeiro trabalho na Capcom. An-



Akira Nishitani
(Nin-Nin)



Akira Yasuda
(Akiman)



Porrada cantando no Cassino... Uhuul!

tes, já havia participado de títulos como **1942** e **Final Fight**, em um caminho que durou de 1986 a 1995, quando fundou sua própria companhia, a Arika.

Akira Yasuda, por sua vez, assina como **Akiman** em suas empreitadas profissionais. Integrou o time da Capcom de 1985 a 2003, quando passou a trabalhar como freelancer. Akiman esteve diretamente envolvido com os principais títulos de luta da empresa, desde SFII até os primeiros crossovers com a Marvel.

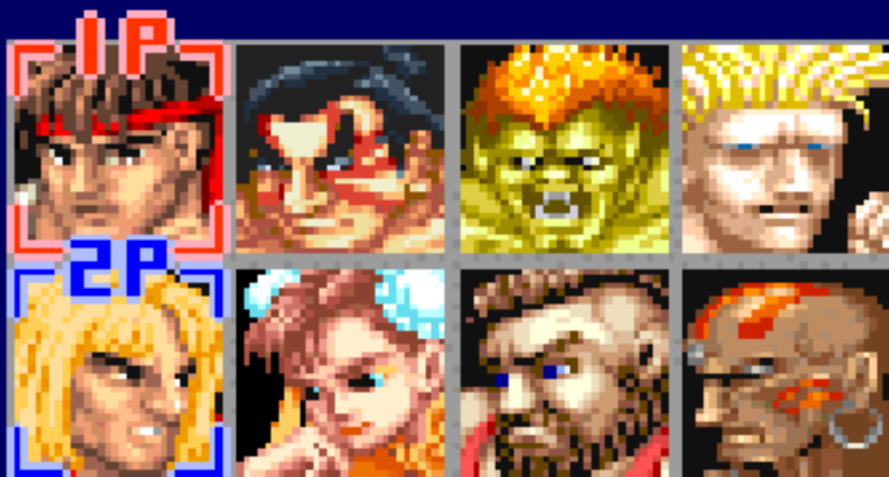
O desenvolvimento do jogo levou dois longos anos, entre ajustes de balanceamento e um trabalho primoroso na jogabilidade, tudo para criar uma experiência nova em títulos de luta. A regência estava sob a batuta competente de **Noritaka Funamizu**, o produtor e grande responsável pelo nascimento de Street Fighter II. Além desse trio parada dura, vale destacar os nomes de **Yoko Shimomura** e **Isao Abe**, responsáveis pelas músicas que marcaram época.



"Eu também quero ser um Street Fighter"
- Mike Haggar

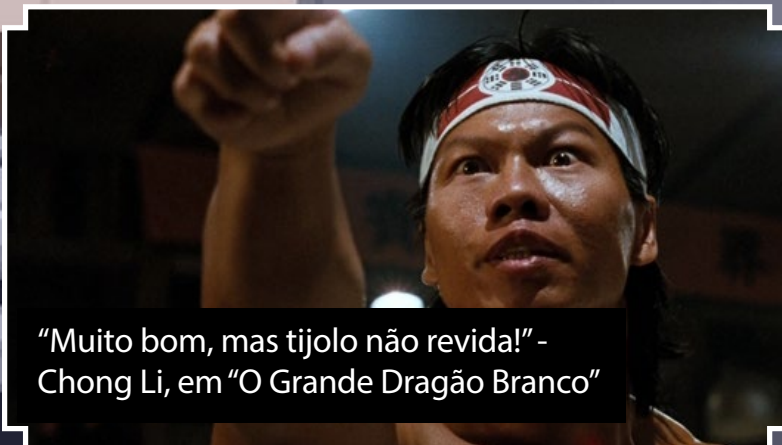
“O” JOGO

Oito personagens jogáveis, quatro chefes e muitas possibilidades de ataque e defesa. Street Fighter II é, antes de tudo, um jogo de estratégia, exigindo mais que alguma destreza nas mãos para usar seus golpes. Se você é fã da série e já teve o prazer de assistir a uma peleja com jogadores de alto nível, sabe que um round pode ser decidido em um lance mais rápido que um piscar de olhos. Tudo é questão de ter uma boa jogada mentalizada e um plano para reagir a cada nova situação. Mesmo após mais de 20 anos de seu lançamento, SFII ainda é capaz de animar uma jogatina, justificando seu relançamento constante nas mais diversas plataformas.



Mudman (World Heroes) e Tam Tam (Samurai Shodown) se espelharam em Dhalsim, pelo menos no vestuário

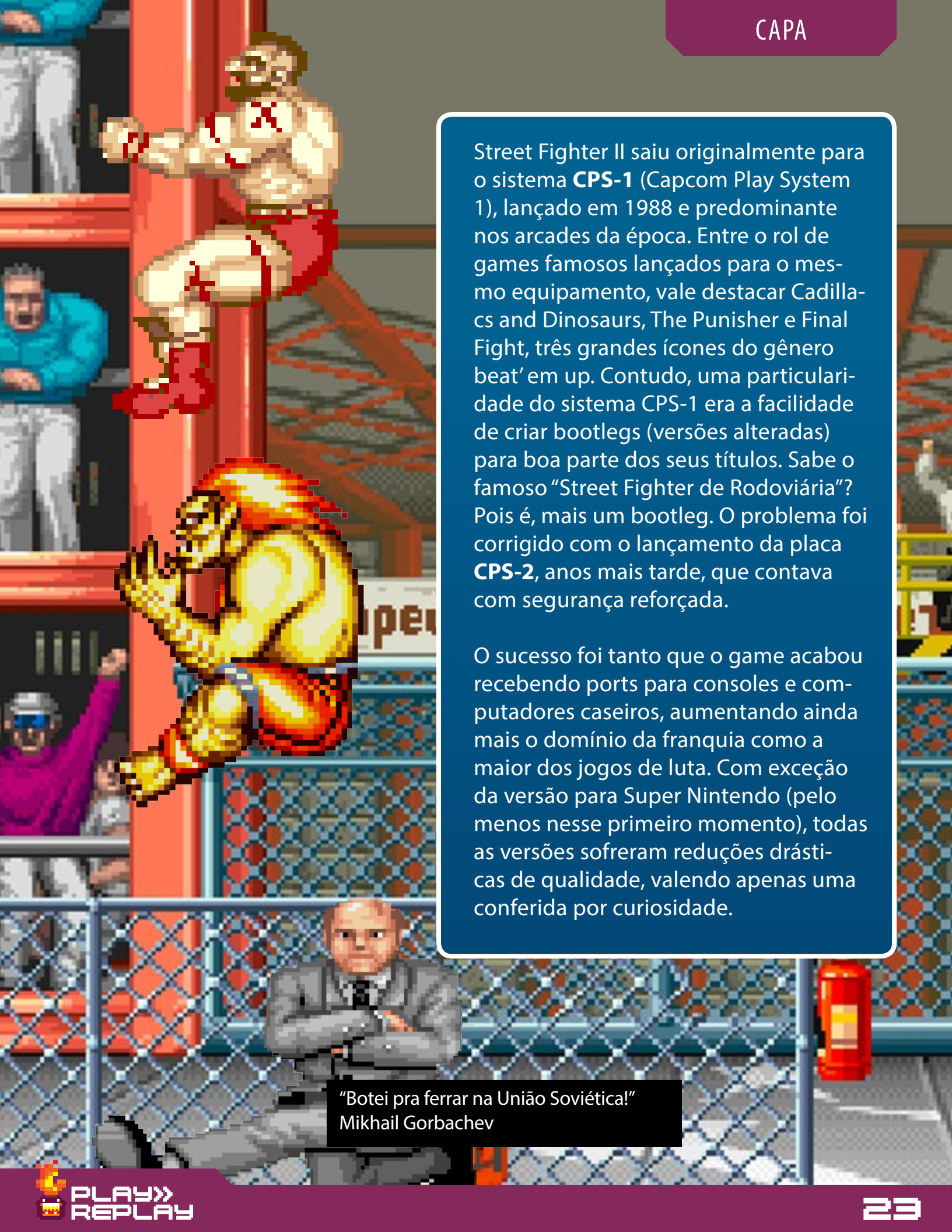
Um dos pontos positivos está na variedade de personagens, ainda que boa parte deles parta de estereótipos baratos, como o japonês carateca e o playboy americano. Ter personagens de nacionalidades distintas e em grande variedade ajudou bastante a vender o peixe, mesmo que no fundo poucos jogadores fugissem de usar a manjada dupla Ryu e Ken. A ideia de um torneio envolvendo um lutador de cada canto do mundo parecia roubada de algum filme de Van Damme da década de 80, no melhor estilo "O Grande Dragão Branco". E funcionava bem.



"Muito bom, mas tijolo não revida!" - Chong Li, em "O Grande Dragão Branco"

Os cenários também refletiam essa diversidade cultural, com elefantes na Índia, uma base aérea nos Estados Unidos, pescadores e uma sucuri grotesca no Brasil. Esses e outros inúmeros clichês, além de não comprometer a diversão, formavam uma boa atmosfera em combinação com as composições riquíssimas de Yoko Shimomura. Aliás, é uma pena que essa tradição de cenários temáticos tenha se perdido na série. Isso se deve, basicamente, ao drástico aumento na quantidade de personagens disponíveis, edição após edição.





Street Fighter II saiu originalmente para o sistema **CPS-1** (Capcom Play System 1), lançado em 1988 e predominante nos arcades da época. Entre o rol de games famosos lançados para o mesmo equipamento, vale destacar Cadillacs and Dinosaurs, The Punisher e Final Fight, três grandes ícones do gênero beat' em up. Contudo, uma particularidade do sistema CPS-1 era a facilidade de criar bootlegs (versões alteradas) para boa parte dos seus títulos. Sabe o famoso "Street Fighter de Rodoviária"? Pois é, mais um bootleg. O problema foi corrigido com o lançamento da placa **CPS-2**, anos mais tarde, que contava com segurança reforçada.

O sucesso foi tanto que o game acabou recebendo ports para consoles e computadores caseiros, aumentando ainda mais o domínio da franquia como a maior dos jogos de luta. Com exceção da versão para Super Nintendo (pelo menos nesse primeiro momento), todas as versões sofreram reduções drásticas de qualidade, valendo apenas uma conferida por curiosidade.



"Botei pra ferrar na União Soviética!"
Mikhail Gorbachev

A ideia de percorrer o mundo lutando para se credenciar a enfrentar os “mes-tres” e salvar o mundo era rasa, mas funcional. Street Fighter é um jogo de luta sem medo de ser feliz.

Também, se dependesse de um bom roteiro para dar certo, talvez o projeto tivesse ido para o vinagre. Cada lutador tem suas motivações para participar do torneio, mas não há uma trama complexa ou bem amarrada. Nesse quesito, a SNK sempre bateu a Capcom de lavada. O conceito: M.Bison é líder da organização criminosa Shadaloo e tem planos para a dominação mundial. Ao seu lado estão Sagat, o chefe de SF1, Vega e Balrog. Até esse momento, nada de *Psycho Power*, *Rose*, *Satsui no Hadou* e outros enredos criados para rechear a série. Apenas a mais pura e honesta pancadaria com um vilão no final.

Um ano depois do lançamento de **Street Fighter II: The World Warrior**, a Capcom lançou uma primeira versão revisada do game, que trazia melhorias no balanceamento, oferecia a possibilidade de escolher os chefes ou dois personagens iguais, além de algumas alterações sutis nos cenários. Essa versão, lançada em 1992 e chamada de **Street Fighter II: Champion Edition**, surpreendeu ainda mais os fãs da série, já encantados com a versão original.



A tradição da Capcom de lançar atualizações de seus jogos começou aí

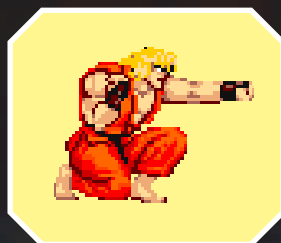
Os bootlegs ainda representavam uma ameaça para a Capcom, mesmo após o upgrade de Champion Edition. Entre as modificações favoritas dos *hack-ers* estavam mudanças na velocidade de gameplay, golpes inexistentes nas versões originais e toda a sorte de transformações a partir do game original. Em um desses hacks é possível até mesmo trocar de personagem no meio de um combate! A resposta veio na forma de **Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting**, que chegou ao mercado apenas 8 meses depois da versão anterior. Entre as inovações promovidas estavam novas paletas de cores para todos os personagens, um jogo significativamente mais rápido e golpes novos para todos os lutadores. Cada nova versão acrescentava mais e mais camadas de estratégia ao game, principalmente por oferecer novas formas de contra-ataque, cada vez mais eficazes. SF2 Turbo é lembrado por sua versão para Super Nintendo, o port mais competente de toda a série.

Combos? Que combos?

Um outro grande diferencial criado por Funamizu e sua equipe surgiu, na verdade, como um acidente de percurso. Enquanto revisava a jogabilidade em busca de erros, ele descobriu que era possível executar dois golpes no espaço de um só, de forma indefensável.

Não era qualquer golpe que conectava dessa forma, além de ser necessário um bom timing para acertar os ataques. Nascia assim o sistema de combos, que mesmo representando um grande desequilíbrio entre um lutador e outro, acabou sendo mantido na edição final. Proposital ou não, a verdade é que isso só aumentou o fator estratégico das lutas, já que as punições seriam severas em caso de um ataque mal planejado.

Em **Super Street Fighter II: The New Challengers** (CPS-2, 1993), o sistema foi finalmente transformado em algo oficial, com contagem de *hits*, um balanceamento efetivo e bonificações em pontos para quem conseguisse executar longos combos. Hoje, tal sistema é imprescindível em qualquer jogo de luta que se preze.



Em 1993 a Capcom promoveu a estreia da placa CPS-2 com uma nova versão de SF2, **Super Street Fighter II: The New Challengers**. Quatro novos personagens surgiram para dar uma renovada no elenco da série (Cammy, Dee Jay, Fei Long e T. Hawk), e o jogo sofreu mudanças drásticas na jogabilidade de boa parte dos lutadores. Foi então que Ryu e Ken começaram a adotar técnicas diferentes um do outro, acentuando ainda mais a rivalidade entre os caratecas. Pela primeira vez, cada um dos quatro chefes tinha um final individual, em vez de um encerramento genérico para os quatro. Além disso, novas animações de vitória e ataques foram introduzidas.



Esse quarteto deu o que falar, na época

A velocidade alucinante de Hyper Fighting foi reduzida, voltando aos combates mais cadenciados das primeiras versões. Os cenários e vozes dos personagens originais foram reconstruídos, dando uma cara nova ao título. Não fossem essas transformações o bastante, ainda houve a adição do “verdadeiro” sistema de combos. Sua recepção foi calorosa, principalmente porque Mega Drive e Super Nintendo também ganharam seus *ports*, bons na medida do possível, já quase no limite de sua capacidade. Essas versões caseiras contavam com modos novos e competitivos, nos moldes dos torneios de locadora. Era a oportunidade perfeita para reunir alguns amigos e sair no braço!

PRESENTED BY
CAPCOM





Um ano depois, a versão derradeira de SF2 chegou ao mercado, já sem *ports* para a geração 16 bits: **Super Street Fighter II Turbo**. Novas mecânicas foram acrescentadas, como os agarrões aéreos, a possibilidade de fugir dos agarrões e os devastadores golpes especiais. Além disso, foi a estreia de Akuma na série. De negativo, apenas a ausência das fases bônus. Foi a mais drástica das versões, não por acaso considerada a edição definitiva do game. Os combates foram refinados a tal ponto que era possível perceber grande equilíbrio entre boa parte do elenco. Da primeira versão até esta última, foram imensas as transformações promovidas por Street Fighter, quando observamos o mercado dos títulos de luta da época. Empresas concorrentes tentaram de toda forma reproduzir seu sucesso, umas com algum e boa parte com nenhum êxito. A verdade é que depois de Street Fighter II, o ato de lutar virtualmente nunca mais foi o mesmo. ■

STREET FIGHTER

Street Fighter (1987)

Para muitos de nós, o caminho até a primeira versão de Street Fighter foi contrário à sua cronologia. Diferente de sua sequência mundialmente aclamada, o debut da franquia não gerou tanto barulho entre os jogadores. Aqui, apenas Ryu (Player 1) e Ken (Player 2) podem ser controlados. Os demais personagens aparecem apenas como rivais. Desses lutadores, Gen, Birdie e Adon voltaram a integrar o rol da série em **Street Fighter Alpha/Zero**, além de aparecerem em **Super Street Fighter 4** (Birdie ficou de fora). Eagle também deu as caras, mas em **Capcom vs SNK 2: Mark of the Millenium (2001)**. Sagat prosseguiu como personagem constante na série, enquanto Retsu, Lee, Mike, Joe e Geki se perderam no tempo.

Lançado para arcade ainda na década de 80, Street Fighter também fez suas vezes de pioneiro ao introduzir o sistema de 6 botões de ataque (três socos e três chutes), além dos comandos especiais para o uso de técnicas específicas, que não funcionavam tão bem.

Street Fighter chegou a ser lançado para alguns computadores da época. No port para TurboGrafx-CD, acabou renomeado para Fighting Street. Anos mais tarde, figurou em coletâneas de relíquias da Capcom que saíram para consoles mais novos, como PSP, PS2 e Xbox.



STREET FIGHTER - Editora Escala

1994 - 1996



Em 1993, qualquer coisa que levasse estampada a logo de Street Fighter tinha grandes chances de fazer sucesso. Surfando nessa onda, a Editora Escala decidiu trazer para o Brasil a HQ da série, lançada originalmente nos EUA pela Malibu Comics.

A trama fugia bastante do roteiro do game, dando características novas a cada um dos lutadores. Ryu e Chun-Li chegaram até mesmo a se beijar!

A revista teve vida curta por lá, amargando três edições e reprovação por parte dos fãs e da própria Capcom. Aqui no Brasil, a trama seguiu em frente com arte e roteiro nacionais, a cargo de Marcelo Cassaro e, posteriormente, Alexandre Nagado e Rodrigo de Goes.

A empreitada brazuca teve mais sucesso, chegando até a edição Nº 20 (começou na Nº 4). ■



ENTREVISTA: FABIO SANTANA

CONVERSAMOS COM UM DOS NOMES MAIS ILUSTRES DO JORNALISMO BRASILEIRO DE GAMES, QUE TEM NO CURRÍCULO A EDGE BRASIL, A OLD!GAMER E HOJE É GERENTE DE RELAÇÕES PÚBLICAS DA CAPCOM NO BRASIL



Texto: **Rodrigo Estevam**

No Brasil, o jornalismo de games é relativamente jovem, principalmente nessa forma consolidada e profissional de hoje. Mas nem sempre tudo foi assim. Lá atrás, na década de 90, existiu uma turma pioneira que ralou um bocado para levar às bancas as primeiras publicações especializadas em videogames do mercado editorial brasileiro.

Diferente das grandes revistas de hoje em dia, naquela época o pessoal não tinha acesso à internet e muito menos a material semelhante produzido no Brasil para se espelhar. Poucos tinham diploma de jornalismo, e a esmagadora maioria era composta de pessoas como você e eu, amantes dos games, que só queriam poder levar aos leitores suas opiniões e muitas informações.



Fechar até 12 revistas por mês nesse nível? Incrível!

E em meio a essa turma que ajudou a consolidar as revistas de jogos no Brasil estava Fabio Santana, que viria a se tornar uma das figuras mais carismáticas e conhecidas do mercado editorial especializado em videogames.

Tivemos a oportunidade de trocar uma ideia com o “Fabão”, e nas próximas páginas você confere tudo o que rolou no nosso bate-papo.

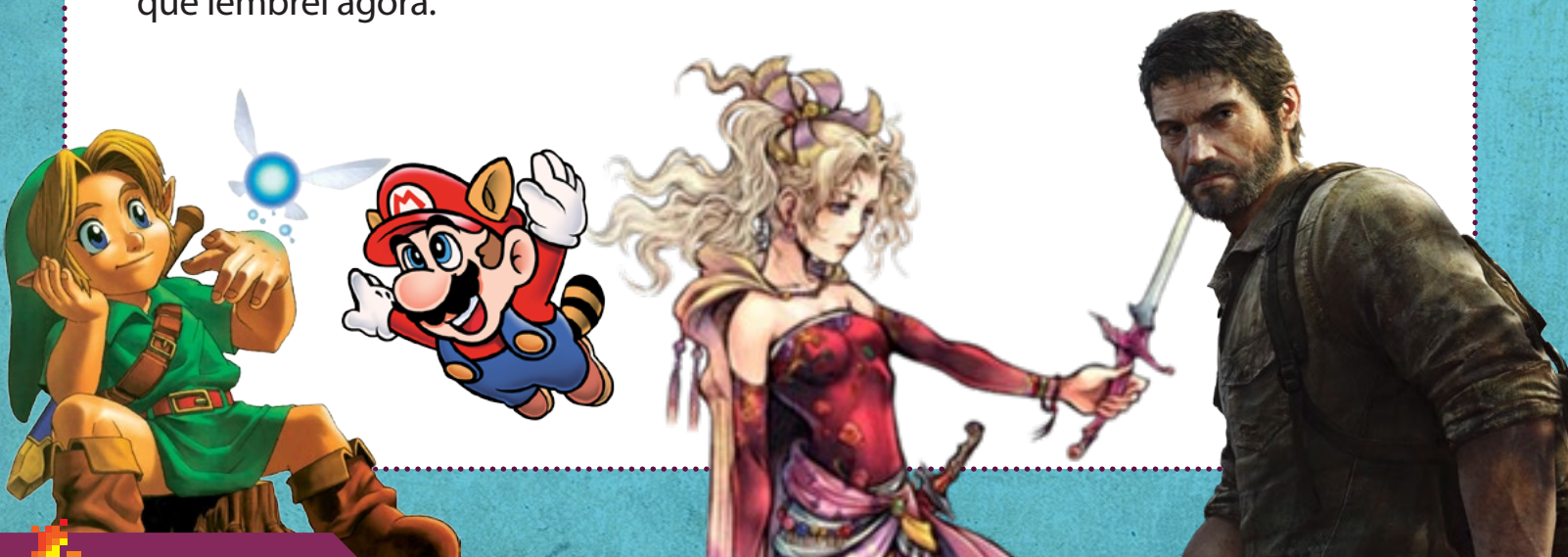
Rodrigo Estevam: Fabão, quando você teve seu primeiro contato com videogames?

Fabio Santana: Foi ainda no início dos anos 1980, bem pequeno, primeiramente com arcades como **Pac-Man** e **Galaga**, depois com um Atari na casa de um primo, e aí, finalmente, com o Atari que eu e meus irmãos ganhamos do meu pai, por volta de 1984, com os cartuchos **Enduro**, **River Raid** e **Pitfall**. Depois, nunca mais larguei o hobby.

RE: E quais são seus títulos favoritos? Algum deles marcou a sua vida?

FS: Minha lista de jogos favoritos varia de tempos em tempos e ao capricho da memória. **=p**

Estes talvez sejam meus jogos formativos a cada geração: **H.E.R.O.**, **Super Mario Bros 3**, **Final Fantasy III (VI)**, **Zelda: Ocarina of Time**, **Shadow of the Colossus**, **The Last of Us**. Claro que tem muito mais aí (já tô com vontade de trocar o da 3ª geração por **Super Metroid** e o da 5ª por **Metal Gear Solid 3**), e talvez eu tenha jogos de que gosto mais, mas esses foram os mais marcantes que lembrei agora.



RE: E quando foi que você descobriu que queria seguir carreira como jornalista de games?

FS: Eu nunca planejei isso. Desde que vi o primeiro suplemento especial Games da revista **A Semana em Ação**, que depois se tornaria **Ação Games**, me tornei consumidor assíduo de revistas de jogos eletrônicos. **Videogame**, **Supergame**, **Gamepower**, depois **SuperGamePower**, **Progames**, depois **Gamers...** Comprava todas. Chegou a um ponto que eu ia a livrarias de shoppings para comprar revistas importadas como **EGM**, **GameFan** (minha favorita na época), **Ultra Game Players** e outras.

No começo eu economizava o dinheiro do lanche da escola pra jogar arcades, alugar jogos e comprar as revistas. O engraçado (hoje) é que minha mãe chegou a queimar uma revista-pôster de Mortal Kombat 1 da Progames quando soube que eu estava “desviando” a verba do lanche, mas depois acabou aceitando =p. Depois, no início de 1994, meu pai saiu de um emprego em que ele

estava há décadas e, com a rescisão, abriu um negócio com o qual poderíamos nos envolver: uma locadora de filmes e games. Eu atendia no balcão e ficava responsável, junto com meu irmão, por manter o acervo de games. Para isso era vital estar bem informado, então foi uma nova desculpa para comprar as revistas do segmento.

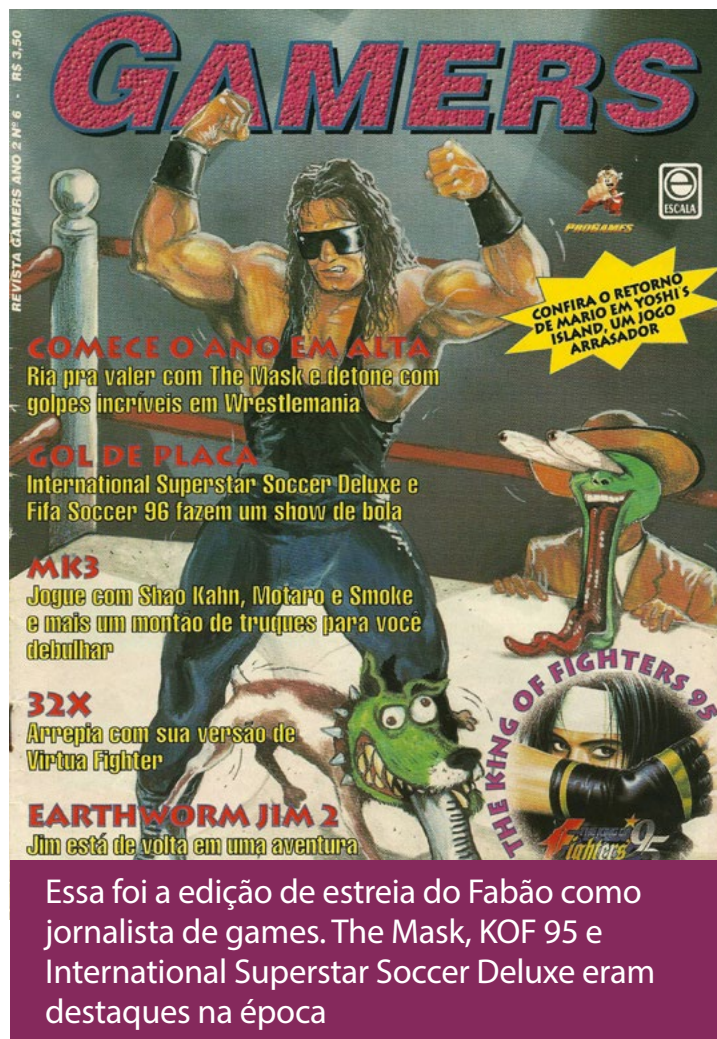
Por esse tempo, eu alugava jogos com bastante frequência na sede da Progames, a maior rede de locadoras de games do país na época, que também vendia jogos. Passei a comprar os lançamentos para nossa locadora sempre por lá, e acabei fazendo uma grande amizade com todos da Progames, em especial com um dos sócios, o Ivan Battesini, que tinha também lançado a revista



A revista A Semana em Ação, de onde viria, mais tarde, a surgir a Ação Games

Gamers como seu projeto pessoal. Conversávamos bastante sobre os jogos e ele sempre pedia minha opinião, possivelmente me sondando. Então ele começou a me dar os exemplares da Gamers, que estava bem no comecinho da sua segunda fase, e pedia minha opinião sobre a revista. Até que um dia ele me convidou para escrever para a revista Gamers. Pedi autorização para meu pai (afinal, eu tinha 16 anos e ainda era funcionário da locadora dele) e ele pediu que eu “seguisse meus sonhos”.

Comecei na revista Gamers em novembro de 1995. O Ivan dispensou os redatores anteriores e eu escrevia a revista basicamente sozinho a partir da edição 6. Logo a revista começou evoluir, ganhando novos membros na equipe e tomando forma. Era divertido e empolgante todos os dias.



Enfim, como vê, minha entrada no ramo editorial de games não foi planejada, mas uma coisa foi levando à outra: meu amor pelos games, meu hábito de ler revistas, a locadora do meu pai, a frequência na Progames, os papos sobre jogos e revistas... Quando vi, já estava escrevendo a revista Gamers.

RE: *Você passou pela principais publicações sobre games no Brasil, nas quais desempenhou importantes papéis. Conta pra gente um pouquinho da sua trajetória!*

FS: Fiquei na Progames até 2001. A Gamers experimentou seu auge por volta de 1998 a 1999, quando já tínhamos nos especializado em textos longos, atenção aos RPGs, cobertura de eventos e matérias técnicas sobre os consoles que estavam chegando. O acesso à internet ainda era raro, então o bom uso do acesso à informação rápida era benéfico para a publicação, e também nosso interesse pelo idioma japonês. A Gamers foi crescendo e acabou se tornando um monstro de si própria: a Progames recebia um valor fechado por edição entregue à editora Escala, independente dos números de vendas. A redação foi crescendo, então o custo fixo também ficou maior. Em contrapartida, com a popularidade do PlayStation e a expansão da pirataria, tenho a impressão de que os negócios da Progames já não atingiam o mesmo desempenho de antes, o que colocou uma carga maior de responsabilidade



Acima, duas edições da era de ouro da Gamers

na redação. A diretoria determinou que a Gamers passaria a ser semanal, e começamos a fazer cada vez mais edições especiais e revistas paralelas. Chegamos a fechar 12 revistas por mês com uma equipe de seis pessoas, então dá pra ter uma ideia de como as condições de trabalho estavam ficando insustentáveis.

O Eric Araki, que contratei em 1997 por causa de Final Fantasy VII (ele foi o responsável pela lendária Gamers Book do jogo, um guia de 100 páginas com detonado e tradução para português, algo inédito no Brasil na época), saiu para a Conrad Editora, onde passou a escrever para a Pokémon Club. Na metade de 2001, conversei com o Araki e soube que estavam precisando de um diagramador para a Pokémon Club. Como na Gamers éramos multitarefa — quem escrevia, diagramava a própria matéria, e eu

mesmo fiz as capas por um bom tempo —, aproveitei a oportunidade pra mostrar meu portfólio e fui contratado. A Conrad também publicava a Nintendo World, editada pelo Pablo Miyazawa, então também tinha a oportunidade de contribuir com textos de games. Depois a editora lançou a EGM Brasil, e eu era um dos redatores. Com o fenômeno do PlayStation no Brasil, tive a chance de lançar e editar a SuperDicas PlayStation por lá, uma revista especializada em dicas e detonados, mas na qual soube também aproveitar a oportunidade para fazer contatos com as produtoras de games nos EUA e requisitar entrevistas (entrevistar o Kojima por e-mail para uma prévia de MGS3 foi uma conquista pesso-



Essa aqui vale ouro, seja você fã ou não de Final Fantasy VII

al). Depois que a Conrad se dividiu e gerou a Futuro Comunicação, ainda fui editor da EGM Brasil por cerca de 1 ano.



EGM, Gamers, NGamer, Edge... Esse Fabão criou raízes no mercado editorial de games no Brasil, não é verdade?



Fui para a Editora Europa em 2007 e comecei como editor de livros de games. Lancei artbooks, guias oficiais licenciados e um livro pelo qual tenho bastante carinho até hoje, Os 100 Melhores Jogos, baseado na edição original da revista britânica Edge e altamente modificado para a edição brasileira. Nesse período, escrevi bastante para as revistas da casa: Dicas & Truques para PlayStation (que anos depois ganharia a chancela de oficial e se tornaria PlayStation: Revista Oficial - Brasil, sob comando do Humberto Martinez), NGamer Brasil, editada pelo Felipe Azevedo e Eduardo Trivella, Revista Oficial do Xbox, na época sob o comando do Nelson Alves Jr. e Flávia Gasi, e Gamemaster, editada pelo Gustavo Petró. Então a Editora Europa adquiriu a licença para publicar a revista Edge, e tive a oportunidade de editar a edição brasileira, primeiro em parceria com o Petró, depois com o Felipe Azevedo. Foi minha experiência mais satisfatória editando uma revista, e até hoje a Edge britânica continua sendo minha publicação favorita.

Em 2011 fui chamado pela agência Router, que atendia a conta de PlayStation, para lançar e editar os canais online oficiais da marca no Brasil, incluindo o PlayStation.Blog BR e os perfis oficiais no Twitter e Facebook. Foi um período de grandes realizações e muito aprendizado pra mim. Pude participar de grandes campanhas de lançamento, incluindo a de Uncharted 3 e do PlayStation Vita, e era sempre uma emoção interagir com o público no blog oficial de PlayStation.

Em meados de 2012 a Capcom começou a contratar representantes para cuidar das operações da empresa no Brasil, e em setembro daquele ano fui chamado para atuar como gerente de relações públicas da empresa, atendendo a imprensa do país, função que desempenho até hoje.



"Fabão nos representa!" - #jesuisfabão

RE: E a OLD!Gamer, publicação que surgiu encabeçada por você e pelo ilustrador Humberto Martinez, como surgiu a ideia de ter uma publicação focando em jogos retrô? Qual foi a principal motivação de vocês para lançar nas bancas uma revista sobre games antigos?

FS: Na Editora Europa, todos éramos jogadores veteranos com histórias pessoais com os games que se complementavam. Nos nossos papos frequentes sobre jogos antigos, a vontade de criar uma publicação com essa temática era frequente. A Retro Gamer, revista britânica já tradicional, era uma inspiração forte. O Humberto Martinez começou a agregar as ideias e as contribuições de toda a redação em reuniões de conceito e então defendeu o projeto pessoal junto à diretoria. Daí nasceu a OLD!Gamer, título original e autoral sobre jogos retrô, com a proposta de ser uma revista bimestral, mas que nos primeiros anos tropeçou nessa periodicidade porque era sempre aquele projeto pessoal paralelo. Nos últimos anos o Humberto conseguiu imprimir um ritmo regular à revista, que é minha favorita hoje no Brasil, pelo apelo que fala bem perto do meu coração e pelo esmero com que é tratada por todos os envolvidos. Tive a grata oportunidade de contribuir com pautas e editar matérias durante um bom tempo, e uma



A OLD!Gamer nos inspirou a criar nossa própria revista ;)

que lembro com bastante carinho é o dossiê dos shmups na edição 3, de autoria do prodígio Douglas Pereira.

RE: Conta pra gente alguma história inusitada que você presenciou (ou protagonizou) nesses quase 20 anos trabalhando com videogames!

FS: Uma história de que sempre me lembro quando falo sobre minha história no ramo editorial de games é uma passagem bastante singela, mas muito significativa. Na redação da revista Gamers, como disse, o volume de trabalho estava ficando cada vez maior, então era bastante comum trabalharmos até bem tarde ou simplesmente virarmos noites trabalhando. Certa vez, percebendo que não íamos conseguir voltar pra casa, decidimos ir a um hipermercado 24 horas pra comprar provisões — salgadinhos e um engradado de Fanta Uva —, voltamos pra redação e, pra descontrair, começamos a jogar RPG live-action, interpretando personagens de Vampiro: A Máscara enquanto tomávamos uma overdose de refrigerante madrugada adentro, gargalhando e falando besteira. A rotina era bastante puxada, mas estávamos todos ali fazendo o que gostávamos entre pessoas que se gostavam. Sinto-me privilegiado por poder dizer o mesmo de todas as experiências profissionais que tive desde então.



RE: Depois de um longo tempo por trás das páginas das maiores revistas de games do nosso mercado, você foi contratado para ser “porta-voz” da Sony no PlayStation Blog BR e, em seguida, passou para o lado da Capcom como PR Manager. Como foi esse processo de “mudança de lado”? Como é trabalhar para as produtoras?

FS: O curioso é que foi uma mudança gradual. No PlayStation.Blog BR, embora eu fosse um representante de *first-party*, eu continuava no ramo editorial, criando conteúdo. Pude cobrir eventos, fazer prévias de jogos e entregar informações para os leitores como antes. Apenas o foco mudou um pouco para o gerenciamento de comunidade, que é bastante importante para um canal de marca. Eu já interagia com leitores desde meu início com revistas, primeiro na seção de cartas da Gamers, depois no orkut da SDP e EGM Brasil, então no Facebook e Twitter da Edge, mas com o PlayStation.Blog BR acontecia em todas as horas do dia, inclusive nos finais de semana,



porque é quando os jogadores têm mais tempo livre para acessar o canal. Já como relações públicas da Capcom, não tenho mais a oportunidade de escrever, o que sempre foi minha paixão, mas tenho a responsabilidade de atender e manter o relacionamento com a imprensa brasileira. Ou seja, tenho a felicidade de trabalhar diariamente com os amigos e colegas que fiz ao longo desses anos passando por diferentes redações, compreendendo suas necessidades profissionais por ter vivido essa rotina. Também é uma grande satisfação poder levar a opinião da imprensa brasileira para dentro da empresa, possibilitando transformar esse *feedback* em resultado no futuro.

RE: *Pra finalizar, que dicas você daria para quem deseja trabalhar com produção de conteúdo voltado para games?*

FS: A indústria de jogos e o mercado editorial de games mudaram bastante desde que comecei, mas acho que as características de um bom profissional não mudam: tem que amar o que faz, ser curioso, ler muito, aprender sempre, ser humilde e honesto. Ter personalidade e saber reconhecer seus pontos fortes pode ajudar a escolher um espaço de atuação. Consumir textos teóricos sobre seu segmento e temas correlatos compõe o seu acervo mental, que dará forma à sua produção textual. Acompanhar artigos de veteranos e aproveitar oportunidades de dialogar com eles pode fazê-lo entender suas técnicas e evitar os erros que experimentaram pelo caminho. Essas são algumas dicas que têm me ajudado desde sempre e que servem para qualquer profissão.

E embora o mercado editorial formal esteja bastante consolidado atualmente (difícilmente eu teria hoje a oportunidade de ingressar como ingressei), também é verdade que nunca houve tantos suportes possíveis para o seu conteúdo — blog, podcast, YouTube, revista digital... E as redes sociais permitem não apenas difundir o seu trabalho como também manter contato com outros profissionais da área — consolidar contatos nos eventos presenciais é o arremate perfeito. O *networking* sempre será vital para se renovar continuamente e acompanhar oportunidades. ■

Texto: Lajos Onodi Neto

TOP 5 ¹/₂

JOGOS **MAIS** IMPORTANTES DO **NINTENDO 64**



A CASA DO
COGUMELO

Se você nasceu nos anos 90, vivenciou a era de um dos consoles mais consagrados de todos os tempos, o Nintendo 64.

Um dos consoles mais importantes da Nintendo, o N64 foi responsável por trazer diversas franquias de peso, como The Legend of Zelda, Star Fox e Super Mario, para o mundo 64 bits. Além disso, o console foi lar de diversos outros títulos importantes e revolucionou o modo multiplayer, oferecendo partidas com até 4 jogadores simultâneos.

Prepare-se para uma dose extra de nostalgia enquanto confere a nossa lista dos 5 (e meio) jogos mais importantes do **NINTENDO SIXTYFOOOOOUR!**

SUPER SMASH BROS.

5

Lançado em 1999, o primeiro jogo da série logo tornou-se um grande sucesso por reunir os principais personagens da Nintendo em um único título — todos saindo no tapa — e deu início a uma das mais famosas franquias da Big N.

Produzido pela HAL Laboratory, Super Smash Bros. também foi o responsável por reviver personagens como Captain Falcon e Ness. O game também se juntou ao grupo dos principais títulos multiplayer do Nintendo 64, acompanhando os números de vendas de sucessos como Donkey Kong e Mario Party.

DONKEY KONG 64

D.K., DONKEY KONG! D.K., DONKEY KONG IS HERE!

Ostentar em 1999 era saber cantar o Monkey Rap de Donkey Kong 64, nosso quarto colocado.

Os jogos da franquia Donkey Kong já eram conhecidos por inovarem graficamente, mas nenhum fez isso como a versão para Nintendo 64. O jogo foi o primeiro a utilizar o expensor de memória do console, que aumentava sua capacidade gráfica. Munido de visuais extraordinários, jogabilidade divertidíssima e enredo muito bem elaborado, Donkey Kong 64 foi mais uma obra-prima de Shigeru Miyamoto.

Como já era de se esperar da franquia, o jogo é mergulhado em um clima de comédia, tornando impossível não cair na gargalhada durante uma jogatina.

GOLDENEYE 007

3

Nosso terceiro colocado foi com certeza o primeiro FPS de muitos gamers, sendo considerado um dos títulos mais importantes do Nintendo 64.

O enredo de 007 GoldenEye era baseado no famoso filme protagonizado por Pierce Brosnan, no qual o agente secreto James Bond é convocado pela agência britânica MI6 com o objetivo de investigar uma fábrica de gás neurotóxico na antiga URSS.

GoldenEye tinha uma história legal, uma jogabilidade sensacional e todos os outros aspectos de um bom jogo — mas o ponto alto do título era a Natalya Simonova!

Agora falando sério, o ponto alto de GoldenEye era o modo multiplayer, tanto que muitos críticos especializados atribuem a ele o sucesso do game. Se você jogou 007 GoldenEye, sabe do que eu estou falando. O título era garantia de horas de diversão com os amigos!

Além de ter sido um dos primeiros jogos a serem lançados para o Nintendo 64, o game também foi responsável por alavancar as vendas do console na época de seu lançamento.

O “Super” no título não era exagero pois, de fato, Super Mario 64 foi um super jogo: reunia boas horas de jogatina bem distribuídas em seu extenso mundo, contava com jogabilidade impecável e gráficos inovadores. Era sucesso garantido!



The background of the entire page is a screenshot from the game The Legend of Zelda: Ocarina of Time, showing the Great Gate of Time in Hyrule. The title "THE LEGEND OF ZELDA" is prominently displayed in its iconic red, 3D font, with the Hylian Crest shield and the Master Sword positioned behind the letter 'Z'. Below it, "OCARINA OF TIME" is written in a smaller, black serif font.

THE LEGEND OF ZELDATM

OCARINA OF TIME

1

Até parece que você não esperava que o primeiro lugar seria de Ocarina of Time. O fabuloso jogo, criado por Shigeru Miyamoto, ainda hoje é aclamado como o melhor jogo já criado (haters gonna hate). Lançado em 1998, Ocarina of Time trouxe consigo uma verdadeira revolução visual, provando que o console 64 bits da Nintendo era capaz de rodar jogos de uma maneira nunca antes vista.

O jogo foi impecável em todos os aspectos, possuindo excelentes gráficos tridimensionais, jogabilidade inovadora, um enredo fantástico e uma magnífica trilha sonora produzida por Koji Kondo, o Chimbinha da Nintendo.

Em OoT, um dos pontos mais aclamados pela crítica foi a possibilidade de “viajar no tempo” e jogar com uma versão adulta e mais séria de Link, o protagonista da aventura. O game também foi responsável pela inserção de personagens icônicos e muito marcantes como Sheik, Saria e a fada mais irritante de todos os tempos, Navi.

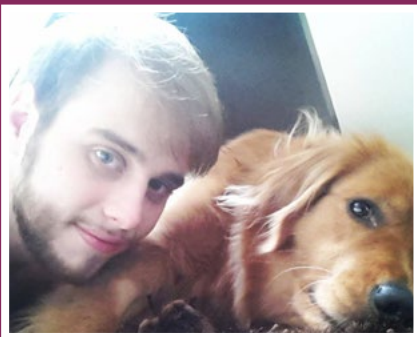
Há anos Ocarina of Time ocupa a primeira posição do *ranking* de games do site Metacritic. O título também foi citado duas vezes no Guinness World Records como o jogo mais bem avaliado de todos os tempos. Além de todos os prêmios, o título vendeu mais de 7,6 milhões de cópias no mundo inteiro.

1/2 - SUPERMAN 64

Jogabilidade bizarra, enredo inexistente e gráficos tão terríveis que dá até vontade de chorar. Com vocês, Superman 64, o jogo que falhou em exatamente todos os aspectos possíveis.

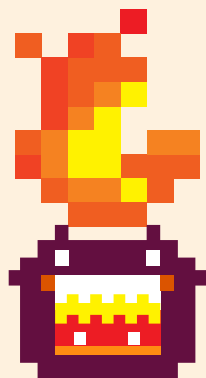
A produtora Titus Software criou um jogo tão ruim que a impressão que ficou foi a de que ele foi feito às pressas. Não é difícil encontrar na internet sites e *rankings* que listam o título como o pior jogo já feito.

“Então por que ele está nesta lista?”, você deve estar se perguntando. Superman 64 é tão ruim, mas tão ruim, que acabou se tornando um *cult*. As pessoas queriam jogá-lo simplesmente por ser horrendo, no melhor estilo “guilty pleasure”. Sem contar que era muito divertido tocar o terror na cidade usando os poderes do escoteirão! ■



Sobre o autor

Lajos Onodi Neto é estudante de Engenharia da Computação na Universidade Federal do Amazonas, viciado em tecnologia e escreve regularmente para **A Casa do Cogumelo**.



REVISTA

PLAY»»

REPLAY

www.playreplay.com.br