

Atari • NES • Master System • PC Engine • Mega Drive • SNES • e muito mais!

# RGB

RETRO GAMES BRASIL

#1 - Maio 2026

1991 - 2026

## 35 ANOS DE STREET FIGHTER 2!

Toda história de Street Fighter II: The World Warrior,  
o precursor dos jogos de lutas nos arcades.

### NEO-GEO IS BACK!

SNK anuncia o  
Neo-Geo AES+  
e muito mais!

### PORTAS FECHADAS...

Sony encerra as  
atividades da  
Bluepoint.

### RETROJOGATINA

Análises de Time Trax,  
Blackthorne e  
Samurai Western.

FÓRUM RGB: CONHEÇA NOSSA PLATAFORMA E ESQUEÇA REDES SOCIAIS.



# SEU PRÓXIMO GAME ESTÁ NA



## SavePoint GAME

GAMES NOVOS E USADOS • CONSOLES • ACESSÓRIOS  
ACTION FIGURES • CONSOLES • BOARD GAMES

ACESSE NOSSO  
INSTAGRAM



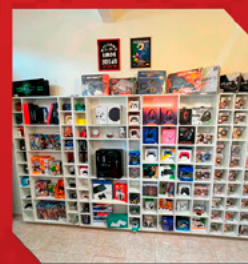
ESCANEE  
O QR CODE



WWW.INSTAGRAM.COM/

SAVEPOINTGAME

VISITE TAMBÉM NOSSA LOJA EM MIGUEL PEREIRA-RJ



R. MACHADO BITTENCOURT, 315 - JARDIM M. PEREIRA, MIGUEL PEREIRA - RJ



# EDITORIAL & EXPEDIENTE

Tudo começou com um ban. Não foi um gran finale, não foi uma decisão épica tomada numa sala de reunião. Foi um grupo de pessoas que entrava no fórum do UOL pra falar besteira sobre videogame antigo e que, vez ou outra, levava ban da moderação por discordar demais. Num belo dia, a galera olhou pra cara um do outro e pensou: “e se a gente fizesse o nosso próprio fórum, mas sem ninguém pra nos calar?”

### Assim nasceu o Retro Games Brasil.

O que veio depois ninguém esperava. Um fórum que era pra ser só um cantinho da internet virou um lugar de verdade. A intimidade que foi se formando ali era do tipo rara... sabe aquela galera que você conhece online e aí um dia você olha pro lado e ela tá na mesma mesa de bar que você? Pois é, isso aconteceu. O fórum virou encontro, o encontro virou amizade, e a amizade durou até hoje, pelo menos algumas. No meio

disso tudo, a gente ainda arranjou tempo pra fazer uma revista. Era meio corrida, feita no grito, sem muito planejamento, mas funcionava. Tinha alma. Tinha a nossa cara. E depois de um tempo, as coisas da vida foram chegando e a revista foi ficando pra trás. Mas a gente não esqueceu. Então aqui estamos nós, em 2026, ressuscitando a Retro Games Brasil com o mesmo espírito de sempre: falar de jogo velho com seriedade de quem não tem nada mais importante pra fazer. O fórum ainda está vivo e bem mais calmo, mas é um lugar que merece viver eternamente.

Se você chegou até essa página, provavelmente você é da velha guarda, ou então é alguém curioso que não sabe ainda no que se meteu. Nos dois casos, seja bem-vindo. Puxa uma cadeira, fala a sua opinião sem medo de ban, e bora lembrar por que a gente ama esse hobby esquisito chamado videogame retrô.

### Alohawell

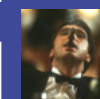
Fundador do fórum RGB-Retro Games Brasil



#### Alohawell

Redação e Edição

He's back! E enchendo o nosso saco com toda a volta da revista. Para o meu azar, ele não para de escrever!



#### Henrico D. Santo

Designer e Arte

Sou eu o que vos escrevo (e edito) aqui! Pedi muito a volta da revista, mas agora quero minha vida de volta!



#### Galdius

Redação e Edição

Comprou todos nós vendendo um de seus cartuchos de AES! E agora começou a colecionar revistas! OH MY!

Como toda boa revista de games, também temos nosso próprio sistema de avaliação. Com seus critérios e respectivas notas, estes critérios serão; **Gráficos, Som, Jogabilidade e Diversão**. Sob esses critérios, vem a **Nota Final**. As notas serão dadas de 1(péssimo) a 5(ótimo). Segue o exemplo abaixo;



Análise do Alohawell

GRÁFICOS

4

SOM

3

JOGABILIDADE

5

DIVERSÃO

5

NOTA FINAL  
**5**



Edição  
MAIO 2026

# ÍNDICE

## 35 ANOS DE STREET FIGHTER II

Tudo sobre uma das maiores continuações  
de um jogo de luta.

**Página 10**

### RETRO OLD NEWS

**04** Novidades sobre o mundo retro; Neo-Geo AES está de volta, ZSNES é relançado e mais!

### MATÉRIA DE CAPA

**10** Um especial sobre os 35 anos de Street Fighter II.

### 36 SAVE POINT

Bluepoint fechou suas portas e fizemos uma retrospectiva de toda sua trajetória.

### RETROJOGATINA

**46** Time Trax (SNES)

**48** Black Thorne (SNES)

**50** Samurai Western (PS2)

### 56 FÓRUM RGB

Um resumo de nossa história e um convite para que você faça parte de nossa comunidade.



# RETRO OLD NEWS

As novas de jogos novos  
e as novas de jogos velhos



## SNK anuncia o lançamento do novo Neo-Geo + AES

A SNK em conjunto com a Plaion Replai estão trazendo de volta uma dos maiores consoles de todos os tempos; o Neo-Geo AES, que até hoje é conhecido como a Ferrari dos consoles. Agora conhecido como Neo-Geo + AES, o seu retorno já começa com o pé direito, pois o Neo-Geo + AES funcionará de forma nativa, sem nenhum tipo de emulação, tendo retrocompatibilidade total com os cartuchos e controles já lançados para o console de anos atrás. A Plaion explicou que isso é possível graças ao hardware desenvolvido com chips ASIC. Apesar de conservar muitas das características da fabricação do Neo-Geo AES original, o novo console irá trazer algumas melhorias para a nossa tecnologia atual, como uma saída HDMI em 1080p, seleção de BIOS na tela, alternar os idiomas, overclocking e salvamento das pontuações de cada jogo. Haverá também relançamentos de periféricos como os controles tradicionais e os das versões Neo-Geo CD. Os jogos também serão relançados e custarão entre US\$70 e US\$90, dos quais já conta com uma lista de 10 títulos deste novo relançamento entre *Metal Slug* até *Garou: Mark of the Wolves*. A Plaion irá também lançar três versões de Neo-Geo +, dos quais serão o "Original Edition" (versão básica) por US\$249,99, o "Anniversary Edition" (versão branca, com controle e cartucho do Metal Slug branco) por US\$349,99 e o "Ultimate Edition" (versão completa com controles com e sem fio, cartão de memória e os 10 cartuchos). O lançamento está marcado para o data de 26 de novembro de 2026.

## Super ZSNES, o antigo emulador de Super Nintendo está de volta!

Um dos emuladores mais icônicos do SNES está renascendo. O Super ZSNES foi anunciado pelos desenvolvedores originais zsKnight e Demo, marcando o retorno do projeto quase 30 anos após seu surgimento. O novo emulador foi desenvolvido do zero, projetado especificamente para rodar com fluidez em sistemas contemporâneos, aproveitando a aceleração de hardware das GPUs atuais. O ZSNES original, que teve sua primeira versão lançada em 1997 e não recebia atualizações oficiais desde 2007, agora ganha uma nova vida para os padrões de desempenho atuais. O grande diferencial criativo do Super ZSNES é o chamado Super Enhancement

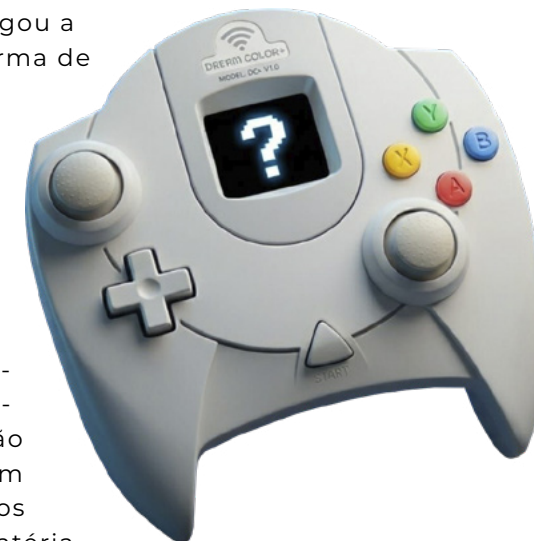


Engine, um sistema que aplica melhorias visuais e de áudio específicas por jogo, funcionando como uma camada de atualização personalizada para títulos selecionados da biblioteca do SNES. As melhorias disponíveis incluem visuais em resolução mais alta gerados por um programa de desenho interno, mapas de textura e overclock para jogos com quedas de desempenho graves no hardware original, suporte a tela larga. O Super ZSNES já está disponível para Windows e Mac de forma gratuita, diretamente pelo site oficial em [zsnes.com](https://zsnes.com).

## Vem aí o Dream Color Plus, o controle de dois analógicos para o Dreamcast

Fãs de Sega não tem mesmo freio! O Luiz Nai, junto com o grupo Sega Ultimate desenvolveram um controle de Dreamcast com um segundo analógico, batizado de Dream Color Plus. O nome se deve ao fato dele trabalhar juntamente com uma espécie de VMU, mas colorido e com um hardware similar ao Neo Geo Pocket Color. O projeto está em fase avançadíssima e está circulando em testes em feiras de retrogames pelo Brasil. Um dos jogos que mais está sendo beneficiado pelo novo controle é a conversão, também feito pelo fã e entusiasta Luiz Nai, o jogo

GTA III, do qual nunca chegou a ser lançado para a plataforma de 128 bits da Sega. O controle também conta agora com uma entrada P2 para microfone e também dispensando o uso de fio. Ainda não temos informações de vendas futuras, se é que existirão. Mas o fato é que a comunidade do Dreamcast é incrivelmente entusiasta e estão mais soltos que arroz recém cozido. E claro, prometemos produzir em breve uma matéria completa sobre todos estes novos projetos. Fiquem ligados!





Das ruas para os arcades...



**THE WORLD WARRIOR**



**FELIZ ANIVERSÁRIO**

# STREET FIGHTER II

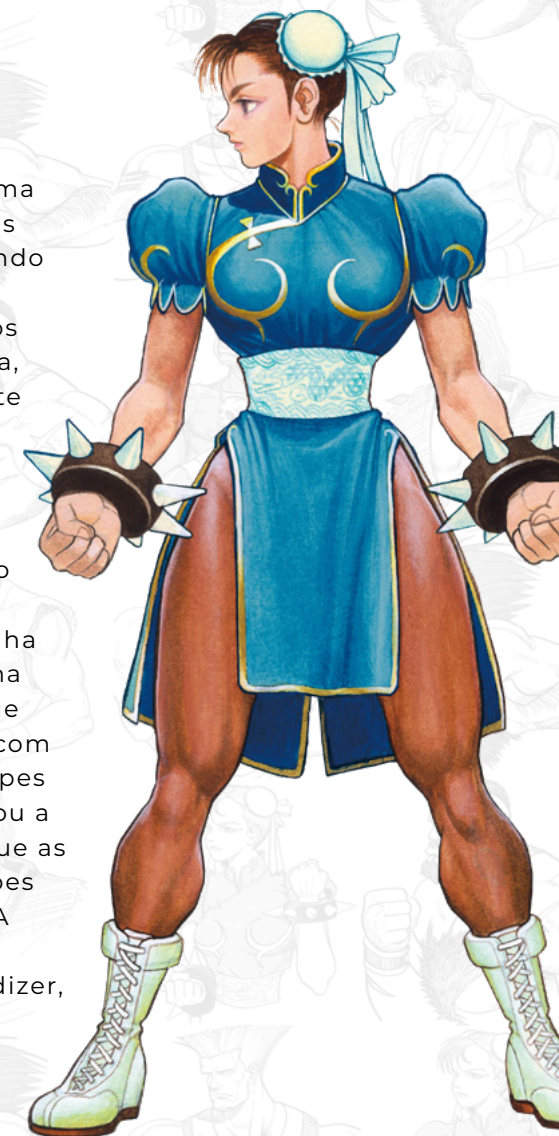
A sequência de mais revolucionou os jogos de luta e que envelheceu como vinho.



Texto do Aloha Well

**E**m março de 1991, uma máquina de fliperama foi instalada em um salão no Japão. Ninguém imaginou, naquele momento, que ela estava prestes a mudar para sempre a história dos videogames. O jogo era Street Fighter II: The World Warrior. E 35 anos depois, cá estamos, ainda falando dele com o mesmo brilho nos olhos de quem jogou pela primeira vez. Se isso não é um sinal de que algo especial aconteceu, não sei o que é. Antes de falar do segundo, é preciso falar do primeiro, não porque ele era bom, mas porque ele era ruim o suficiente para motivar a sequência. O Street Fighter original foi lançado em 1987 pela Capcom, criado por Takashi

Nishiyama e Hiroshi Matsumoto, e tinha uma ideia interessante: dois lutadores se enfrentando com golpes especiais ativados por comandos no controle. Na prática, esses golpes raramente saíam, os controles eram um pesadelo, e jogar contra outra pessoa era um exercício de frustração mútua. A máquina de arcade original até tinha uns botões de borracha sensíveis à pressão que você tinha que socar com força para realizar golpes mais fortes, o que levou a tantos machucados que as lojas trocaram os botões por versões normais. A ideia estava lá, mas a execução era, vamos dizer, áspera. ■■■▶





## ROUND 2... FIGHT!

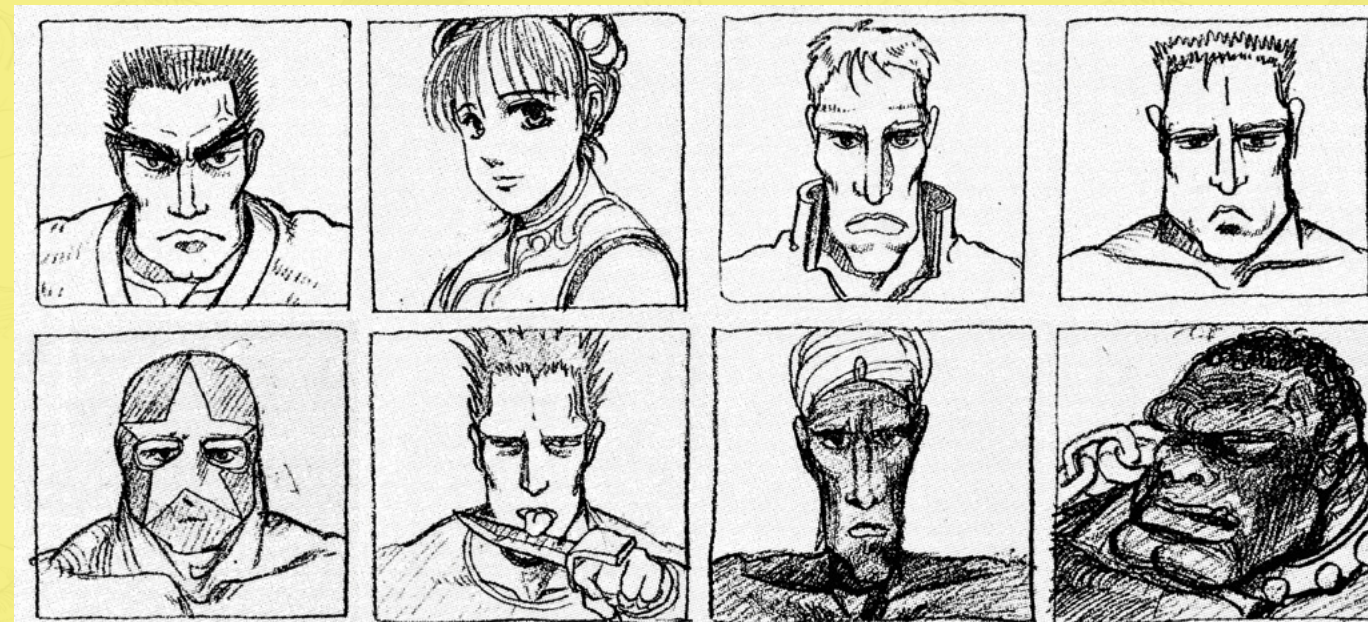
Quando a Capcom decidiu fazer uma sequência, os criadores originais já tinham saído da empresa. O projeto caiu no colo de Yoshiki Okamoto, que reuniu uma equipe jovem e criativa liderada por Akira Nishitani e Akira Yasuda, o famoso Akiman. O próprio Nishitani contou que Street Fighter II quase não existiu nesse formato: ele estava trabalhando num projeto diferente, mas a Capcom pediu algo com menos memória devido a escassez de chips de ROM na época e para baratear sua produção. O resultado foi Final Fight. O Street Fighter II viria depois, como uma sequência de verdade ao primeiro jogo. Existe até uma história curiosa sobre como Final Fight quase se chamou Street Fighter '89, mas os jogadores reclamaram que aquilo não parecia Street Fighter, então o nome foi trocado, e a equipe começou do zero para criar o II de verdade. O desenvolvimento levou cerca de dois anos e envolveu entre 35 e 40 pessoas, com Noritaka Funamizu como produtor, e Nishitani e Akiman responsáveis pelo design do jogo e dos personagens, respectivamente. O orçamento estimado foi de 2,45 milhões de dólares, o equivalente a mais de 5 milhões hoje. Parece muito? Era pouco para o que eles estavam construindo. A abordagem da equipe era radical: em vez de seguir fórmulas comprovadas, eles abraçaram uma cultura de experimentação constante. O lema interno era “mais, mais”, qualquer ideia poderia ser testada, nada era descartado de cara. Isso trouxe a genialidade do jogo, a beleza da parada. O resultado dessa mentalidade foi um elenco de oito personagens que, até hoje, são reconhecíveis no mundo inteiro. Ryu e Ken vieram do jogo anterior, mas agora eram apenas dois entre muitos. Junto deles chegaram Chun-Li, a primeira grande personagem feminina dos



Os primeiros rascunhos da Chun-Li, antes conhecida como “garota chinesa”.



Protótipo Street Fighter '89 era o projeto mais barato e que seria a continuação do primeiro SF.



O primeiro conceito dos oito lutadores selecionáveis. Da esquerda para direita/de cima para baixo; Masaaki Kakuda, Zhi-Li, Bunbobo, Dick Jumpsey, Tahir Meyer, Shilke Muller, Grande Tigre e Anabebe.

jogos de luta, com seus poderosos chutes e a pose icônica; Guile, o militar americano todo carrancudo com o cabelo impossível de acreditar que se mantém no lugar durante uma luta; Zangief, o russo corpulento que girava e esmagava qualquer um; Blanka, o personagem que parecia ter sido criado após uma aposta sobre o quão absurdo um lutador poderia ser; E. Honda, o lutador de sumô que conseguia socar mais rápido do que o olho conseguia acompanhar; e Dhalsim, o iogue indiano que podia esticar os membros e cuspir fogo. Cada um deles lutava de um jeito completamente diferente, com filosofias distintas, golpes únicos e personalidades que saltavam da tela mesmo com os gráficos

de 1991. Essa diversidade não foi acidente. A equipe decidiu que o foco não seria mais enfrentar apenas o computador, o duelo entre jogadores reais passou a ser o centro do jogo. Para isso, criaram personagens que não eram apenas visualmente diferentes, mas que também lutavam de formas únicas em ritmo, alcance e estratégia. Isso significava que cada escolha de personagem já era uma declaração de estilo, uma forma de jogar, quase uma identidade. Você era um jogador de Ryu? De Chun-Li? De Zangief? As pessoas levavam isso muito a sério. Dava briga séria, ofensas em mães...



## OS OITOS GUERREIROS MUNDIAIS (E OS QUATROS CHEFÕES MUNDIAS)

E essa diversidade não parou por aí, o jogo ainda apresentou mais quatro personagens não selecionáveis, que apareciam quando você derrotava todos os oito lutadores já conhecidos.

Eram eles; M. Bison/Balrog, um boxeador americano e feroz. Balrog/Vega, um espanhol mascarado e narcista, que usa uma garra como arma. Sagat, um lutador de muay thai e já conhecido do primeiro Street Fighter. E Vega/M. Bison, o ditador supremo e chefe da organização criminosa Shadaloo. Dito tudo isto, você deve estar se perguntando; porque os chefões tem “dois” nomes, menos o Sagat? Isso se deve a uma confusão que aconteceu tanto com direitos autorais de uma figura muito conhecido nos Estados Unidos, o Mike Tyson. No Japão, o lutador americano foi batizado de M. Bison, que é praticamente uma homenagem (ou cópia) do Mike Tyson. Temendo processos ao uso de imagem indevida do lutador americano real, a Capcom trocou os nomes quando o jogo chegou no ocidente. Então, M. Bison virou Balrog, Balrog virou Vega e o Vega virou M. Bison. Apenas o Sagat se manteve com o nome original. Apesar de toda a confusão com a troca de nomes, a Capcom não estabeleceu que os nomes tantos originais ou trocados fossem canônicos em suas respectivas regiões. E quando o jogo chegou aos fliperamas em março de 1991, a reação inicial foi curiosa.

No Japão, o jogo não foi um sucesso imediato, porque a maioria dos jogadores estava jogando no modo solo, e não no multiplayer para o qual o jogo foi projetado. Yoshiki Okamoto ficou desapontado com o desempenho inicial e chegou a ser aconselhado a ter feito outro jogo de pancadaria solo, como Final Fight. Mas então a revista especializada Gamest publicou artigos explicando que a graça do jogo era jogar contra outras pessoas, e tudo mudou. As filas começaram a crescer. Os fliperamas lotaram. Nos Estados Unidos, a história foi diferente desde o começo. O jogo foi mais imediatamente bem-sucedido no mercado americano, onde excedeu as expectativas nos testes, com máquinas individuais arrecadando entre 1.300 e 1.400 dólares por semana. Para ter uma ideia: isso era dinheiro de verdade, em fichas de vídeo game, todo santo dia. O jogo dominou as paradas de arcade durante 16 meses consecutivos, de maio de 1991 a agosto de 1992, e foi o produto de entretenimento com maior arrecadação do mundo em 1993, ultrapassando o filme Jurassic Park naquele ano. Um jogo de fliperama, um produto que você jogava em pedaços com fichas de 25 centavos, faturou mais do que dinossauros gigantes na tela do cinema. Isso é uma das maiores vitórias dos games.



**Todo elenco de Street Fighter II, incluindo os chefões, já definidos como todos nós conhecemos. Clássico demais!**



## ALÉM DOS FLIPERAMAS; A VERSÃO 16-BITS

O salto para o console foi o próximo passo, e a Capcom acertou em cheio. Street Fighter II foi lançado para o Super Famicom em junho de 1992 no Japão, e para o SNES em agosto na América do Norte. Era o primeiro jogo lançado num cartucho de 16 megabits para o console. E as pessoas enlouqueceram. No Japão, 1 milhão de cópias foram vendidas nas primeiras duas semanas. Nos Estados Unidos, 750.000 unidades foram vendidas entre 15 de julho e 30 de setembro de 1992, a um preço de 74,99 dólares, o equivalente a 170 dólares hoje. Pagar 75 dólares por um cartucho em 1992 era o equivalente a vender um rim hoje, e as pessoas fizeram isso sem pestanejar. No total, mais de 6,3 milhões de cópias do jogo foram vendidas para o SNES, tornando-se o jogo mais vendido da Capcom até 2013, quando foi superado por Resident Evil 5. O jogo também contou com uma versão para o computadores Amiga Comodore, também lançado em 1992.



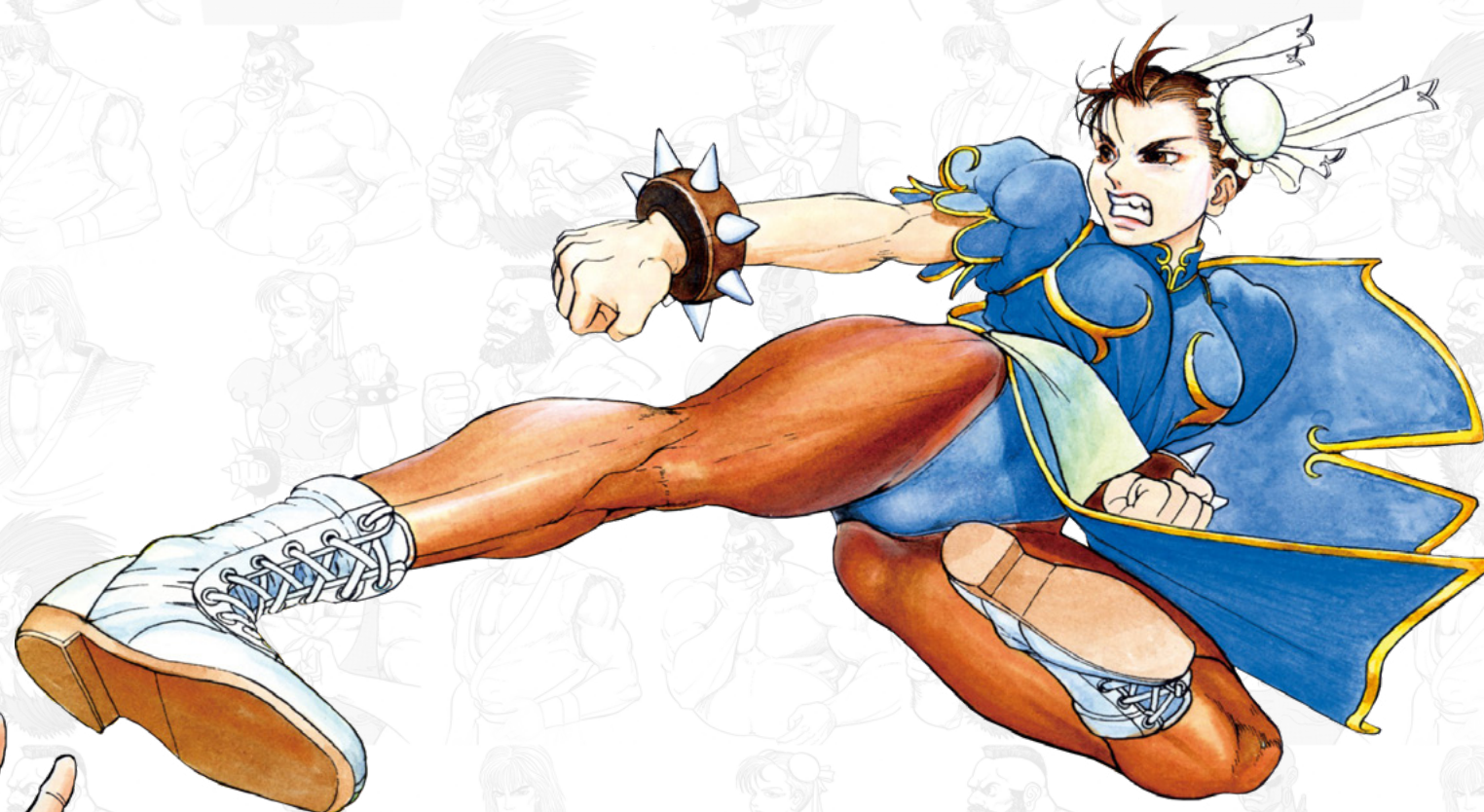
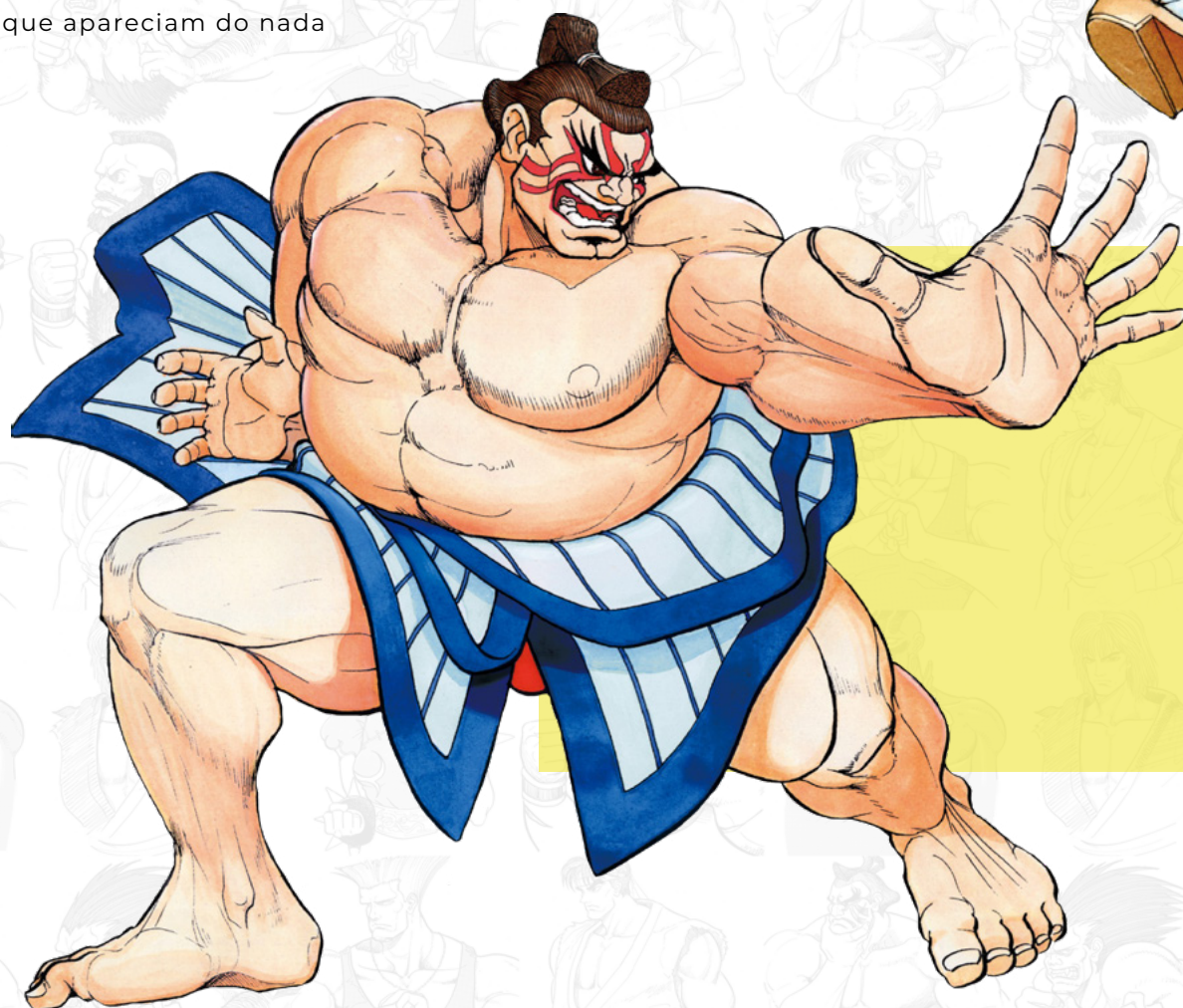
Uma das artes mais conhecidas nas locadoras; Mick McGinty foi o artista que estampou a versão americana do SNES.



## O DOMÍNIO DE STREET FIGHTER II NO MUNDO

O impacto cultural foi além das vendas. O jogo criou uma cultura que gerou revistas ensinando golpes secretos, fitas VHS com dicas, torneios locais, lendas urbanas sobre personagens escondidos e truques impossíveis. Criou-se uma mitologia em volta do jogo. Se você cresceu nos anos 90, provavelmente já ouviu histórias de alguém que conheceu um cara que conheceu alguém que sabia um jeito de desbloquear um personagem secreto que não existia. Isso era Street Fighter II: um jogo tão fascinante que as pessoas inventavam coisas sobre ele porque a realidade já não era suficiente. Quantas vezes eu não joguei com a Chun-Li esperando-a tirar o sutiã no fim da luta... triste... Tinha também as versões piratas, claro. Aquelas que apareciam do nada

nas máquinas de bairro, com personagens estranhos e cores erradas. Ken com a roupa do Ryu em verde-limão, Chun-Li com o cabelo laranja, um Blanka que chocava o adversário e por algum motivo gritava em espanhol. Eram as versões que depois se popularizou como “Street Fighter II de rodoviária”, onde tudo era modificado e com algumas “apelações”; Ryu soltava vários hadoukens no ar, Vega se agarrava no ar sem grade e o Blanka dava choque soltando sonic boom (ou o “alequifu”). Mas pirata ou não, era Street Fighter II. Ou pelo menos uma versão perturbadora dele. Mas a pirataria serviu para duas coisas, espalhar a marca e mostrar que o jogo precisava de uma acelerada na velocidade.



A versão “SF2 de Rodoviária” era uma versão alterada em Hong Kong, que originalmente é conhecida como “SF2 Rainbow Edition”. Estas placas eram mais baratas e no Brasil popularizou em rodoviárias e bares, por isto do apelido aqui em terras tupiniquins.





## E ENTÃO VIERAM AS CONTINUAÇÕES, OU MELHOR, AS ATUALIZAÇÕES.

A Capcom ficou famosa por lançar variações do mesmo jogo com novos títulos. Street Fighter II: Champion Edition permitiu jogar com os chefes. Street Fighter II: Hyper Fighting deixou tudo mais rápido. Super Street Fighter II adicionou quatro novos personagens. Super Street Fighter II Turbo trouxe Akuma, o personagem secreto que virou lenda. A piada na época era que a Capcom ia lançar Street Fighter II: The Final Fantasy Edition, Street Fighter II: Turbo Hyper Ultra Champion Edition Remix, e por aí vai. Havia uma razão legítima por trás disso, no entanto: cada versão refinava o equilíbrio, corrigia problemas e adicionava profundidade. Era uma era em que o “live service” era uma nova caixa de cartucho.



**Street Fighter II fez muito sucesso nos consoles 16-bits e em inúmeras versões.**

**Street Fighter II teve muitas atualizações no decorrer dos anos. Os pôsteres da época de Champion Edition, Hyper Fighting, Super Street Fighter II The New Challengers e Super Street Fighter II Turbo. Em último, a versão The Tournament Battle, que era a versão para campeonatos em máquinas linkadas.**





## REFERÊNCIAS E INFLUÊNCIAS

Todas essas versões influenciaram diretamente o que a indústria inteira passou a fazer. Depois de Street Fighter II, todas as empresas tentaram criar seus próprios jogos de luta. Uma enxurrada de títulos apareceu: Mortal Kombat, Fatal Fury, The King of Fighters, Samurai Shodown, Darkstalkers, Virtua Fighter, Tekken.

Cada empresa colocou sua identidade, mas todas beberam diretamente da fonte da Capcom. O modelo de dois lutadores se enfrentando, barras de energia, rounds, personagens com estilos únicos e golpes especiais se tornou o padrão absoluto do gênero. O Mortal Kombat chegou com sangue pixelado e fatalidades perturbadores, e isso foi notícia nacional nos Estados Unidos, culminando na criação do sistema de classificação etária ESRB. Mas mesmo o Mortal Kombat, com toda a sua brutalidade, estava estruturalmente fazendo que Street Fighter II tinha ensinado.



## ESTRÉIA NOS CINEMAS

O jogo também virou franquia fora dos videogames, e aí a história fica um pouco mais complicada. Em 1994, chegou o filme live-action, com Jean-Claude Van Damme vestido de Guile. E se você estava vivo naquela época, lembra do hype.

Era impossível não ficar animado: Street Fighter na telona, com atores de verdade, lutando de verdade. O resultado nas bilheteria foi razoável, mas fãs e críticos não perdoaram. O filme tinha pouco de Street Fighter e muito de ação genérica dos anos 90, com Raul Julia fazendo um M. Bison que era, honestamente, a melhor coisa do filme — e ele próprio admitiu que aceitou o papel pelos filhos. É desses casos em que o ator claramente entendeu a vibe melhor do que o roteiro, além de nos ter presenteado com uma frase de um diálogo entre o M. Bison com a Chun-Li;

*“Para você, o dia em que Bison agradeceu sua aldeia foi o dia mais importante da sua vida. Mas para mim, foi uma terça-feira.”*



Da direita para esquerda; Sagat (Wes Studi), M. Bison (Raul Julia), Guile (Van Damme), Chun-Li (Ming-Na Wen) e Cammy (Kylie Minogue).



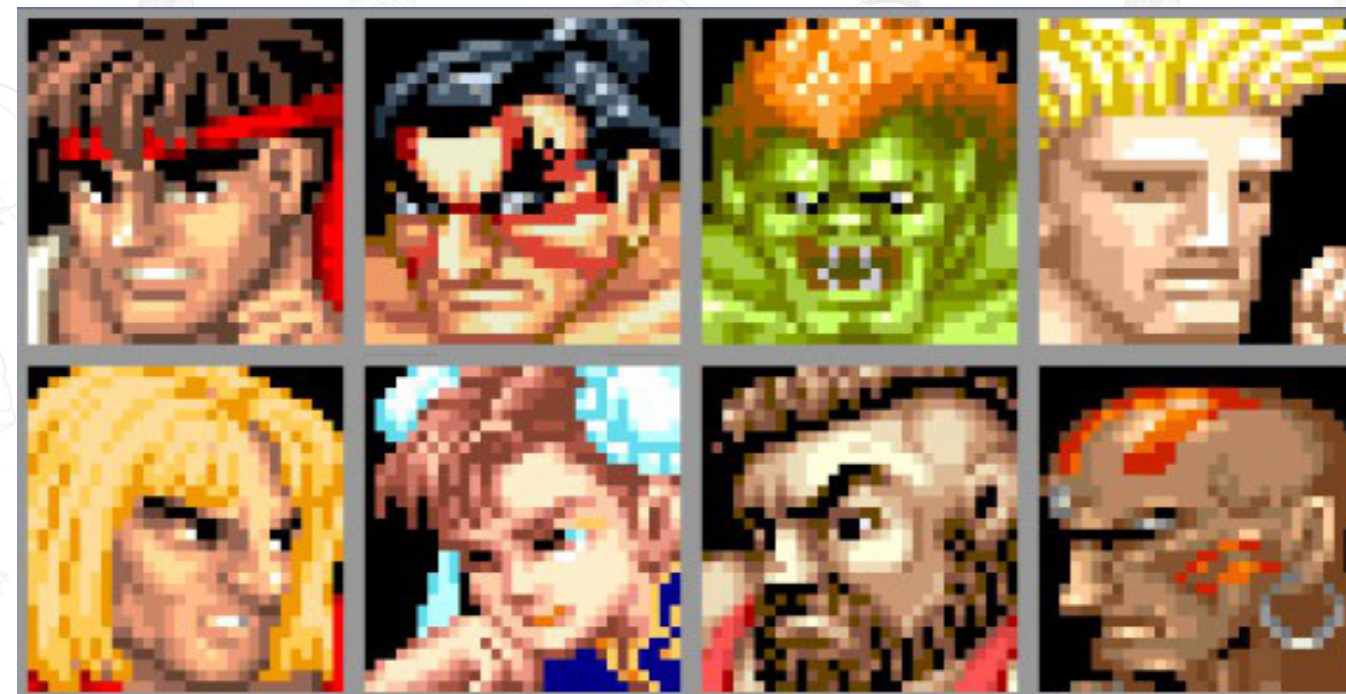


## O "MOVIE" ANIMADO

Mas aí vem o resgate: o filme animado, lançado também em 1994. Se o live-action escorregou, a animação acertou em cheio. Fiel ao visual e ao espírito do jogo, com sequências de luta que até hoje impressionam, o filme animado virou referência para os fãs e prova de que Street Fighter funcionava muito bem como história quando tratado com seriedade. Vale mencionar que as versões japonesa e ocidental eram diferentes. A versão original tinha cenas mais violentas e uma certa cena envolvendo Chun-Li que foi cortada ou alterada dependendo do país. A animação tem muitas cenas de lutas incríveis, mas o da Chun-Li até hoje é uma das mais lembradas pela ação e também pela roupa (ou a falta dela) que a Chun-Li está vestindo na cena. =D Se você nunca assistiu, assista. Vai entender por que essa versão envelheceu muito melhor do que a de Van Damme.

Os personagens do jogo, especificamente, se tornaram ícones culturais num nível que poucos videogames alcançaram. Ryu e Ken aparecem em outros jogos da Capcom, em crossovers, em animações, em filmes. Chun-Li é reconhecida até por pessoas que nunca jogaram um jogo de luta na vida. Guile teve sua música transformada num meme eterno, e com razão, porque a trilha sonora de Street Fighter II, composta por Yoko Shimomura e outros na Capcom, é uma das mais memoráveis de toda a era dos videogames. Cada tema carregava a personalidade do personagem daquele estágio, e quem cresceu nos anos 90 ainda consegue cantarolar o tema do Guile de memória sem nem perceber. A influência nas continuações foi enorme e se estende até hoje. Street Fighter III explorou mecânicas de parry que adicionaram uma camada completamente nova

de profundidade estratégica. Street Fighter IV trouxe o jogo de volta ao mainstream nos anos 2000 com gráficos modernos, mas filosofia clássica. Street Fighter V polarizou a comunidade com mudanças controversas no lançamento, mas foi ajustado ao longo dos anos. E Street Fighter 6, lançado em 2023, é amplamente considerado um dos melhores jogos da franquia — com um sistema de controles moderno que torna o jogo acessível para iniciantes sem remover a profundidade que os veteranos amam. Cada um desses jogos carrega o DNA do II. Os hadoukens, os shoryukens, as mecânicas de corner pressure, o footsies, a leitura do adversário, tudo foi estabelecido ali, em 1991, por uma equipe de 35 pessoas num orçamento de 2 milhões de dólares.





## O PONTAPÉ PARA O COMPETITIVO

O cenário competitivo que Street Fighter II ajudou a criar virou uma indústria global. Mas ainda nos anos 90 a Capcom já estava passos à frente; ela lançou uma versão especialmente para torneios; Super Street Fighter II: The Tournament Battle. Nessa versão, o jogo era instalado em 4 cabines conectadas onde as lutas aconteciam simultaneamente. Conforme os resultados vinham com os vencedores, a própria máquina configurava a chave com as lutas seguintes sem que os competidores precisassem se ausentarem das cabines.



**As cabines conectadas de SSF II: The Tournament Battle foi o passo para evolução das competições.**



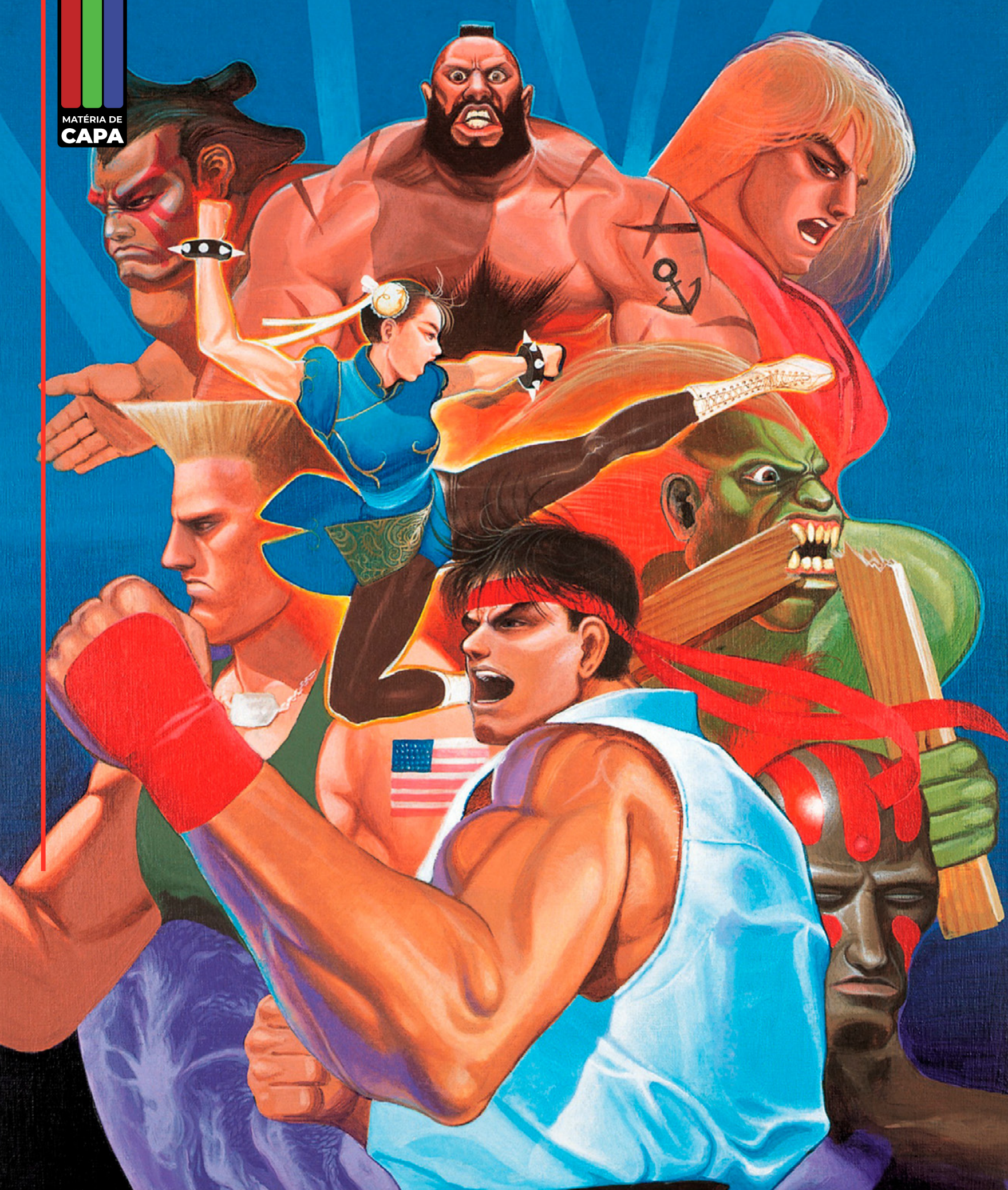
Muitos anos depois surgiu a Evolution Championship Series, o maior torneio de jogos de luta do mundo, nasceu de encontros modestos de jogadores de Street Fighter nos anos 90. Hoje, o EVO reúne dezenas de milhares de participantes e atrai audiências de milhões online. O famoso “Moment 37” do EVO 2004, quando Daigo Umehara, jogando de Ken, executou um parry perfeito contra um super combo de Chun-Li na mão de Justin Wong quando estava com um único pixel de vida restante, é considerado um dos momentos mais épicos de toda a história dos esportes, e nasceu inteiramente da cultura competitiva que Street Fighter II plantou. Então como esse jogo de 35 anos ainda é relevante em 2026? A resposta está na qualidade fundamental

do que foi construído. Funamizu, um dos produtores do jogo, disse que a equipe não priorizava particularmente o equilíbrio do jogo, e que o principal fator do sucesso foi a qualidade das animações. Isso é interessante porque revela algo: Street Fighter II funcionava não porque era matematicamente perfeito, mas porque era visceralmente satisfatório. Cada soco que conectava tinha peso, cada Hadouken lançado tinha um propósito, cada rodada contra outro jogador tinha tensão real porque qualquer resultado era possível. O jogo criou uma linguagem de comunicação entre dois jogadores, de pressão, de resposta, de engano e de leitura, que é elegante em sua simplicidade e praticamente infinita em profundidade.



**LET'S GO JUUSTIIIIIN! Até hoje o momento do EVO 2004 é considerado o mais épico de todos. Daigo, jogando com o Ken, virou a partida com inúmeros parrys perfeitos e acabou com a Chun-Li do Justin.**





## STREET FIGHTER SEMPRE!

Jogar Street Fighter II hoje, seja na versão original de arcade, aquela lentinha mesmo, na versão SNES, ou nas inúmeras relançamentos modernos, ainda funciona. Não funciona “considerando que é velho”. Funciona ponto. Os controles respondem, os golpes fazem sentido, o equilíbrio geral entre os personagens ainda produz partidas interessantes, e a sensação de acertar um shoryuken na hora exata ainda é satisfatória do mesmo jeito. Pouquíssimos jogos de qualquer era conseguem isso. Mario, Tetris, talvez alguns outros. Street Fighter II está nessa prateleira curta. Trinta e cinco anos é tempo suficiente para que gerações inteiras de jogadores tenham nascido, crescido, tido filhos e introduzido esses filhos ao jogo. É tempo suficiente para que o Street Fighter II tenha sido jogado em fliperamas, em cartuchos de SNES comprados com o dinheiro de meses de mesada, em emuladores no computador da escola, em compilações de PlayStation, em Nintendo Switch, em celular.

O jogo sobreviveu a todas as plataformas porque a ideia central é foda o suficiente para sobreviver a qualquer hardware. Celebrar 35 anos de Street Fighter II não é apenas nostalgia, é reconhecer algo genuíno. Uma equipe de pessoas criativas, com limitações de orçamento e prazo, com tecnologia que hoje parece primitiva, fez algo que resistiu ao teste mais cruel que existe no entretenimento: o tempo. O próprio Nishitani admitiu que não esperava que o jogo fosse tão grande, porque tinha seis botões e controles complexos, e achava que seria difícil para o jogador médio entrar. Estava errado da melhor forma possível. Street Fighter II não pediu licença para entrar na história. Chegou, meteu o pé na porta, ocupou espaço, criou um gênero, formou uma comunidade, influenciou décadas de desenvolvimento de jogos e ainda está aqui, rodando nos seus 60 frames por segundo perfeitos, esperando você escolher seu personagem e apertar start.

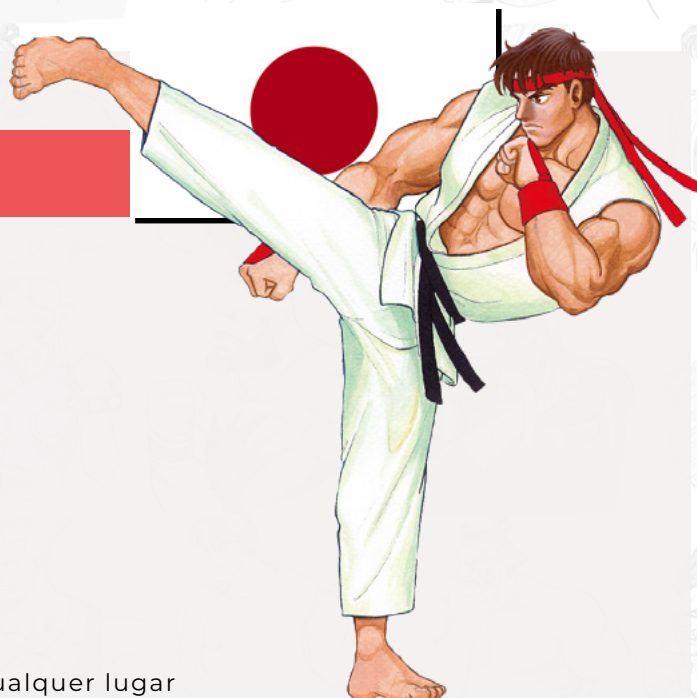
## HADOUKEN MOTHERFUCKER! ■■■





# CONHEÇA TODOS OS COMBATENTES DE STREET FIGHTER II

## RYU



**Nascimento:** 21 de Julho

**País:** Japão

**Altura:** 1,78m

**Peso:** 85kg

**Medidas:** B112/C81/Q85

**Tipo sanguíneo:** O

**Estilo de Luta:** Ansatsuken

**Gosta:** Mizuyokan

**Não gosta:** Aranhas

**Habilidades especiais:** Consegue dormir em qualquer lugar

## E. HONDA



**Nascimento:** 03 de Novembro

**País:** Japão

**Altura:** 1,85m

**Peso:** 137kg

**Medidas:** B212/C180/Q210

**Tipo sanguíneo:** A

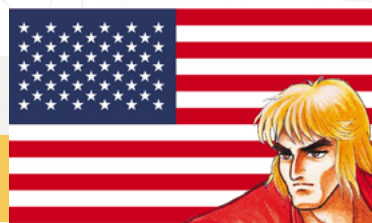
**Estilo de Luta:** Sumô Japonês

**Gosta:** Tiramisu, chankonabe e banhos.

**Não gosta:** Indecisão

**Habilidades especiais:** Conhecedor de nabe

## KEN MASTERS



**Nascimento:** 14 de Fevereiro

**País:** Estados Unidos

**Altura:** 1,75m

**Peso:** 72kg

**Medidas:** B114/C82/Q86

**Tipo sanguíneo:** B

**Estilo de Luta:** Ansatsuken

**Gosta:** Massa e andar de skate

**Não gosta:** Novelas e ameixas em conserva

**Habilidades especiais:** Cozinhar pratos de massa

## CHUN-LI



**Nascimento:** 01 de Março

**País:** China

**Altura:** 1,69m

**Peso:** Desconhecido

**Medidas:** B88/C58/Q90

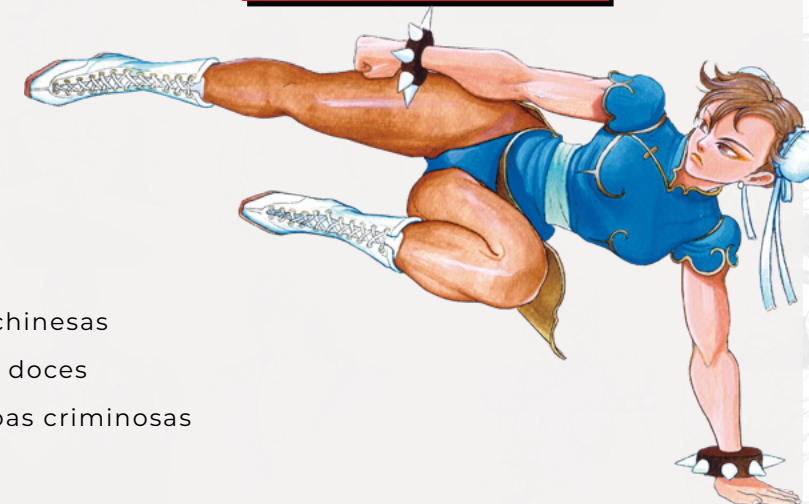
**Tipo sanguíneo:** A

**Estilo de Luta:** Artes marciais chinesas

**Gosta:** Crepes, frutas e doces

**Não gosta:** M.Bison e pessoas criminosas

**Habilidades especiais:** Armas de fogo





# CONHEÇA TODOS OS COMBATENTES DE STREET FIGHTER II

## BLANKA



**Nascimento:** 12 de Fevereiro

**País:** Brasil

**Altura:** 1,92m

**Peso:** 98kg

**Medidas:** B198/C120/Q172

**Tipo sanguíneo:** B

**Estilo de Luta:** Eletricidade e manobras selvagens

**Gosta:** Mamãe, piracucu e frutas tropicais

**Não gosta:** Formigas coriçaço

**Habilidades especiais:** Caçar e descargas elétricas

## GUILE



**Nascimento:** 23 de Dezembro

**País:** Estados Unidos

**Altura:** 1,82m

**Peso:** 86kg

**Medidas:** B125/C83/Q89

**Tipo sanguíneo:** O

**Estilo de Luta:** Artes marciais e wrestling profissional

**Gosta:** Café americano

**Não gosta:** O natto que o Ryu deu para ele no Japão

**Habilidades especiais:** Dardos

## ZANGIEF



**Nascimento:** 06 de Janeiro

**País:** União Soviética (Rússia)

**Altura:** 2,14m

**Peso:** 115kg

**Medidas:** B163/C128/Q150

**Tipo sanguíneo:** A

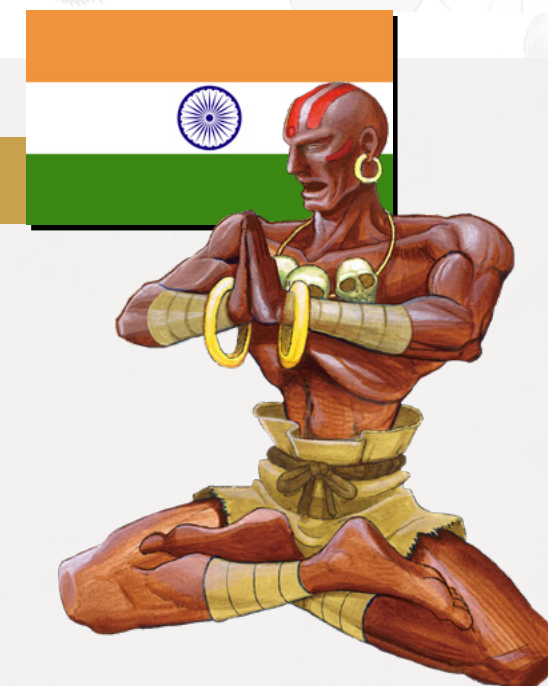
**Estilo de Luta:** Wrestling americano e soviético

**Gosta:** Wrestling e cossaca

**Não gosta:** Ataques de distância

**Habilidades especiais:** Vodka e resistência ao frio

## DHALSIM



**Nascimento:** 22 de Novembro

**País:** Índia

**Altura:** 1,76m (variável)

**Peso:** 48kg (variável)

**Medidas:** B107/C46/Q65 (variável)

**Tipo sanguíneo:** O

**Estilo de Luta:** Ioga

**Gosta:** Curry e meditação

**Não gosta:** Doces e carne

**Habilidades especiais:** Rezar, meditar e generosidade



# CONHEÇA TODOS OS COMBATENTES DE STREET FIGHTER II

## BALROG M.BISON no Japão



**Nascimento:** 04 de Setembro

**País:** Estados Unidos

**Altura:** 1,98m

**Peso:** 102kg

**Medidas:** B120/C89/Q100

**Tipo sanguíneo:** A

**Estilo de Luta:** Boxe

**Gosta:** Mulheres e uísque bourbon

**Não gosta:** Peixe, esforço e matemática

**Habilidades especiais:** Apostas

## SAGAT



**Nascimento:** 02 de Julho

**País:** Tailândia

**Altura:** 2,26m

**Peso:** 78kg

**Medidas:** B130/C86/Q95

**Tipo sanguíneo:** B

**Estilo de Luta:** Muay Thai

**Gosta:** Adversários fortes

**Não gosta:** Shoryuken e pessoas calmas

**Habilidades especiais:** Ficar embaixo d' água acima de 20 minutos

## VEGA BALROG no Japão



**Nascimento:** 27 de Janeiro

**País:** Espanha

**Altura:** 1,86m

**Peso:** 84kg

**Medidas:** B121/C73/Q83

**Tipo sanguíneo:** O

**Estilo de Luta:** Ninjutsu espanhol

**Gosta:** Dele mesmo e coisas belas

**Não gosta:** Coisas feias

**Habilidades especiais:** Narcisismo

## M. BISON VEGA no Japão



**Nascimento:** 17 de Abril

**País:** Desconhecido

**Altura:** 1,82m

**Peso:** 80kg

**Medidas:** B129/C85/Q91

**Tipo sanguíneo:** A

**Estilo de Luta:** Psycho Power

**Gosta:** Dominação mundial

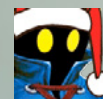
**Não gosta:** Pessoas fracas e incompetentes

**Habilidades especiais:** Hipnose



# O ADEUS À BLUEPOINT

A Sony comete uma das grandes atrocidades ao fechar o estúdio que produziu ótimos clássicos e coletâneas.



Texto do **Galdius**

O mercado mundial de videogames está passando por uma fase dramática para desenvolvedores. Os custos de desenvolver jogos AAA nunca foram tão altos e os prazos de desenvolvimento cresceram comparados a outras gerações de consoles. Esses são alguns dos fatores que estão fazendo com que vários estúdios fechem suas portas, seja por decisão de seus fundadores ou por decisão de suas matrizes. Agora em fevereiro de 2026, a Sony anunciou o fechamento do

Bluepoint Games para março do mesmo ano. Um fim inesperado para um dos estúdios mais renomados e queridos pela comunidade, que havia iniciado suas atividades em 2006 na cidade de Austin, Texas. Andy O'Neil e Marco Thrush eram dois funcionários do também renomado e querido Retro Studios, onde trabalharam na série Metroid Prime, e decidiram se juntar para fundar o Bluepoint Games. ►►►



## O INÍCIO DE TUDO

O primeiro jogo do estúdio foi Blast Factor, um jogo lançado ainda em 2006 somente de forma digital e o único jogo feito pelo Bluepoint que não é um remake, remaster ou port de algum outro jogo. Blast Factor é um jogo de tiro, mas não um FPS. Ele é do tipo em que você controla o personagem em uma arena e usa o analógico esquerdo para movimentação e o direito para atirar, lembrando Geometry Wars. Blast Factor recebeu notas medianas em seu lançamento tendo uma nota agregada no Metacritic de 6,8/10, se tornando o jogo que teve a pior recepção por parte da mídia em trabalhos do estúdio. Durante o desenvolvimento deste primeiro jogo, o Bluepoint teve suporte de um estúdio próprio da Sony, o Santa Monica Studio. Essa aproximação levou ao próximo jogo a ser trabalhado pelo Bluepoint: God of

War Collection. O remaster dos dois primeiros jogos da série God of War foi lançado em 2009 para o PS3 para introduzir novos jogadores à série antes do lançamento do God of War III. Esta coletânea teve uma nota agregada no Metacritic de 9,1/10 e apresentou os dois jogos em 720p rodando a 60 fps, tendo ainda o acréscimo de troféus e produzida sob a engine própria do Bluepoint. O trabalho seguinte do estúdio continuou sendo com a Sony e foi com outros dois jogos aclamados da geração do PS2: Ico e Shadow of the Colossus. Esta segunda coletânea foi lançada em 2011 e também foi muito bem recebida pela crítica tendo nota no Metacritic de 9,2/10. Os jogos foram melhorados para o PS3, rodando ambos em estáveis 30 fps, tendo suporte a 3D estereoscópico, resolução 1080p

(embora Shadow of the Colossus não rode nativamente nesta resolução) e áudio 7.1. Novamente, a engine própria foi utilizada para os ports.

No ano seguinte, usando a sua engine própria, foi lançado o jogo Playstation All-Stars Battle Royale. Embora, ele tenha sido criado usando a engine do Bluepoint tanto para a versão de PS3 como para a versão de Vita, o estúdio trabalhou somente na versão portátil do jogo. O Metacritic dele foi de 7,5/10 na versão de Vita. Já em 2013, novamente a engine do Bluepoint foi usada, mas desta vez em um jogo que não foi desenvolvido pelo estúdio. O Armature Studio utilizou a engine para a criação de Batman: Arkham Origins: Blackgate para o Vita. Enquanto isso, o Bluepoint trabalhou novamente com o Santa Monica Studio para fazer o port de Flower para os consoles PS4 e Vita. No console de mesa o jogo foi muito bem recebido com nota agregada de 9,1/10 no Metacritic.

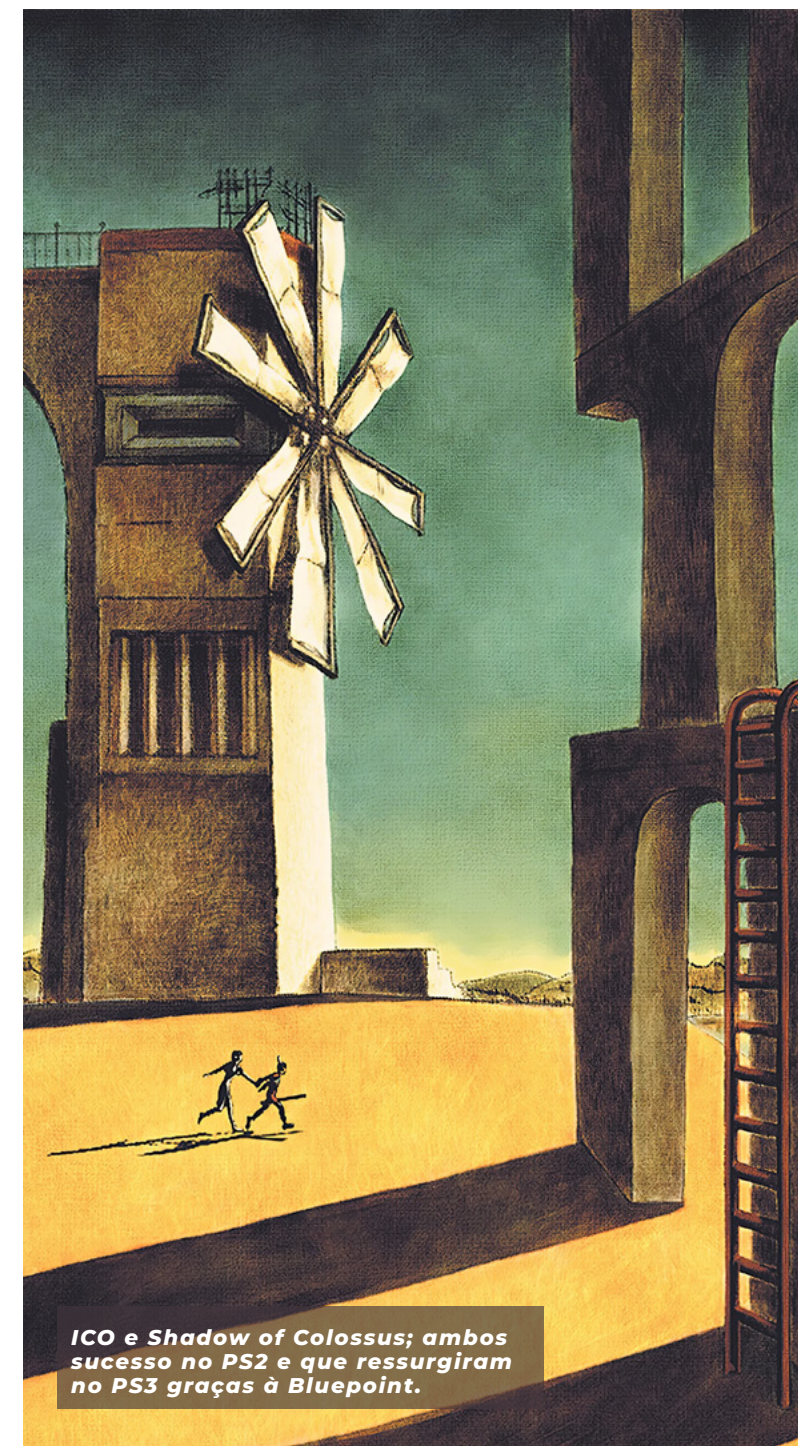
Porém, a versão de Vita não teve reviews suficientes para ser contabilizada.

### A SEGUNDA TENTATIVA

Em 2014, foi lançado o segundo jogo da empresa para o Xbox 360: o port de Titanfall. Esta versão do jogo foi novamente bem recebida pela crítica com notas no Metacritic que deram uma média de 8,3/10. O port conseguiu adaptar bem o original do Xbox One e embora não rodasse a 60 fps, ele conseguia manter 30 fps estáveis através da exclusão de iluminação dinâmica e uso de sombras pré-definidas. Este jogo seria a última vez que o estúdio trabalharia em um jogo que não fosse para uma plataforma da Sony.



Os dois primeiros God of War foram remasterizados para uma coletânea do PS3.



Ico e Shadow of Colossus; ambos sucesso no PS2 e que ressurgiram no PS3 graças à Bluepoint.



**Uncharted: The Nate Drake Collection e Gravity Rush Remastered; mais duas remasterizações na conta da Bluepoint**



## E MAIS REMASTERS

No ano seguinte, o Bluepoint lançou mais dois remasters, sendo uma coletânea e um jogo individual. O primeiro foi o Uncharted: The Nate Drake Collection com os três jogos (Drake's Fortune, Among Thieves e Drake's Deception) de PS3 da série e o segundo foi Gravity Rush Remastered, portando e remasterizando o jogo de Vita agora para o PS4. A coletânea do Uncharted levou quinze meses para ficar pronta e demandou um time de 48 pessoas no pico de seu desenvolvimento. Um dos objetivos do estúdio foi unificar o gameplay entre os três jogos, alterando o sistema de mira e granada do primeiro jogo e o controle da câmera do terceiro. Ou seja, o jogo base para a coletânea foi o segundo. Com base nele, foram feitas alterações nos outros. Mas, isso não significa que Among Thieves não foi melhorado. As alterações incluíram melhora no sistema de mira, melhores gráficos, cutscenes, texturas e iluminação melhoradas. Por fim, foram adicionados novos settings de dificuldades, sistema de troféus e modo de tirar foto. Novamente, um jogo lançado pelo estúdio foi bem recebido com nota agregada de 8,6/10 no Metacritic. Enquanto um time trabalhava na coletânea do Uncharted, outro trabalhava em Gravity Rush Remastered. Levando o jogo do Vita ao PS4 foi possível melhorar vários aspectos do título. Os fps melhoraram, assim como o draw distance e os gráficos em geral. Além disso, os modelos dos personagens ficaram em linha com o que estava sendo usado no desenvolvimento do Gravity Rush 2. Os reviews agregados pelo Metacritic foram bons para o jogo com uma média de 8,0/10. Este foi o último jogo do estúdio por um bom tempo.





## AGORA... REMAKES!

O penúltimo jogo do Bluepoint Games foi o remake de Shadow of the Colossus para PS4 em 2018. Após terem trabalhado no remaster lançada em 2011 e terem desenvolvido uma boa relação com a Sony Japan, a vontade dos desenvolvedores de criar uma versão definitiva do jogo original de PS2 foi aceita pela Sony. O remake utilizou o código base da versão de PS2, mas todos os assets do jogo foram refeitos do zero. Entretanto, algo que não perdeu a essência foi o gameplay original. O jogo foi tão bem avaliado quanto o original com ambos tendo uma nota de 9,1/10 no Metacritic.

## O ÚLTIMO LANÇAMENTO

O próximo e último lançamento do estúdio somente ocorreu em novembro de 2020, no lançamento do PS5. Mas, nesse tempo entre os jogos, Andy O'Neil, um dos co-fundadores do estúdio faleceu em junho de 2019. Mesmo com a morte de O'Neil o Bluepoint continuou o desenvolvimento do remake de Demon's Souls e o lançou com o PS5. O jogo manteve a trajetória de notas altas para títulos desenvolvidos pelo Bluepoint tendo nota agregada de 9,2/10 no Metacritic. Assim como no remake de Shadow of the Colossus, a ideia do time de desenvolvimento era se manter fiel ao que fez do jogo original um sucesso, mas sem deixar de introduzir melhorias.



O jogo foi lançado com dois modos de imagem: 30 fps com resolução nativa em 4k e 60 fps com resolução dinâmica em 4k. Após este último lançamento, o Bluepoint foi adquirido pela Sony em setembro de 2021. A expectativa por parte do estúdio era começar a produzir jogos próprios, deixando os remasters e remakes de lado. Para isso, o Bluepoint contava com uma equipe com média de 15 anos de experiência, sendo que todos tinham um background de jogos próprios e não somente remasters e remakes. Embora o jogo seguinte ao remake de Demon's Souls não tenha sido oficialmente anunciado, rumores apontaram

que ele se tratava de um jogo de live-service baseado na franquia God of War. Este tipo de jogo fazia parte de uma estratégia da Sony de ter mais jogos do tipo no mercado. Com exceção do sucesso de Helldivers 2, esta foi uma estratégia que acabou não dando certo e resultou no cancelamento de vários jogos de vários desenvolvedores. Um que acabou sendo lançado e logo depois retirado das vendas e talvez o símbolo mais emblemático do erro da Sony com jogos live service foi o jogo Concord, lançado em 23 de agosto de 2024 e cancelado logo depois.





## O COMEÇO DO FIM

O cancelamento do projeto do God of War em que o Bluepoint trabalhava veio em 2025 pelo que alguns rumores apontam. Entre o cancelamento e o anúncio do final do estúdio, o time de desenvolvimento tentou a luz verde para a produção de outros projetos, mas nenhum chegou a começar oficialmente a produção. O que mais chegou perto de sair do papel foi um remake do jogo de PS4 Bloodborne. Rumores apontam que o Bluepoint conseguiu o aceite por parte da Sony para começar os trabalhos, mas o estúdio criador do jogo, o FromSoftware, não aceitou. Ao que tudo indica, com os custos elevados de produção de jogos e sem saber exatamente o que fazer com o Bluepoint Games, a decisão da Sony foi de fechar o estúdio. Este resultado mostrou como a estratégia da Sony de comprar vários estúdios nos últimos anos junto com um plano de jogos live service que não engrenou acabou por danificar sua imagem perante os jogadores da marca. Após o fechamento de outros estúdios queridos pelo público, principalmente o Japan Studios, o Bluepoint parecia ser um dos estúdios que sobreviveriam a estes tempos incertos do mercado. Mas, no final das contas, os fãs da marca acabaram por perder um estúdio que entregava consistentemente jogos aclamados pela crítica e pelo público por um erro de estratégia de executivos da Sony. E mais de 70 desenvolvedores perderam seus empregos. ■■■







## DE VOLTA PARA O PASSADO TIME TRAX

O policial do futuro que veio ao passado limpar a bagunça de um cientista irresponsável.

**SUPER NINTENDO - AÇÃO - MALIBU INTERACTIVE**

**T**em gente que vai trabalhar de manhã e volta pra casa à noite como qualquer CLT normal. Darien Lambert vai trabalhar em 2193 e volta pra casa duzentos anos antes. Não por escolha própria, mas porque alguém precisava fazer o serviço sujo, e ele era o melhor disponível. Bem-vindo ao problema mais específico que um policial já teve na história dos videogames. Time Trax é um jogo de ação e plataforma lançado em 1994 para o Super Nintendo, baseado na série de televisão de mesmo nome que foi ao ar entre 1993 e 1994. Sim, é um jogo baseado em série de TV. Aquele tipo de produto que normalmente levanta uma sobrelha de suspeita em

qualquer jogador experiente já pensando, VEM MERDA AI. Mas espera, porque esse aqui tem suas qualidades. A história se passa no ano 2193, onde Darien Lambert é capitão da Seção de Recuperação de Fugitivos de Washington. O problema é que um cientista chamado Dr. Sahmbi inventou uma máquina do tempo chamada TRAX e começou a mandar criminosos de volta para 1993, fugindo ele mesmo logo em seguida. É o tipo de plano que só faz sentido se você nunca assistiu a nenhum filme de viagem no tempo. Mas fica tranquilo, não termina bem para o Dr. Sahmbi. Lambert não vai de mãos abanando. Ele carrega o PPT, uma arma capaz de mandar inimigos



de volta ao futuro, e conta com a ajuda de SELMA, um supercomputador disfarçado de cartão de crédito cuja projeção holográfica se parece com uma babá britânica. Uma babá britânica dentro de um cartão de crédito ajudando um policial do futuro a prender criminosos nos anos 90. Se isso não te convencer a pelo menos dar uma chance ao jogo, nada vai. O jogador controla Lambert por oito fases, prendendo inimigos com a arma de atordoamento, usando artes marciais para quem chegar perto demais, e ainda contando com uma habilidade especial de desacelerar o tempo. É um conjunto de ferramentas ate interessante para um jogo da época, e o melhor é que tudo funciona de forma fluida, em termos. Lambert consegue correr, pular, socar, chutar e dar voadoras com uma agilidade que surpreende. Você não fica preso esperando a animação terminar para fazer a próxima ação. Os alvos principais da missão são dois: Sepp Dietrich, suspeito em doze assassinatos

políticos e descrito como extremamente instável, e o próprio Dr. Sahmbi, que está escondido em um laboratório secreto debaixo do Instituto Smithsonian. O homem fugiu duzentos anos no passado e ainda arrumou tempo de montar uma base secreta num dos museus mais famosos do mundo. Tem que respeitar a logística do maluco... ele é foda. O jogo não é longo. Se você entender como cada fase funciona, termina em torno de cinquenta minutos a



uma hora. Isso pode parecer pouco, mas é suficiente para que a experiência não se arraste. Cada fase tem seu próprio ritmo, e o jogo te desafia sem ser cruel. A dificuldade é moderada, o que é uma raridade bem-vinda no Super Nintendo cheio de jogos que pareciam ter prazer em te destruir. A recepção na época foi dividida, como costuma acontecer com jogos de licença. Parte da crítica elogiou, parte achou genérico. Uma publicação britânica chamou de desafiante, absorvente e muito divertido, considerando um dos

melhores plataformas de ação do console, mas eu discordo legal deles. Outra achou o visual abaixo da média. É o tipo de jogo que depende muito de quem está jogando e do que espera encontrar. Não espere nada de mais, mas da pra se divertir. O que Time Trax entrega, no fim das contas, é exatamente o que promete. Um policial viajante do tempo, uma arma que manda gente pro futuro, uma babá holográfica dentro de um cartão de crédito e oito fases para resolver o caos que um cientista sem juízo criou. Não vai mudar sua vida, nem entrar na lista de jogos fodas que você jogou. Mas vai passar bem o tempo. O que, considerando o tema do jogo, é o mínimo que se espera.



Análise do Alo Hawell

|              |   |                        |
|--------------|---|------------------------|
| GRÁFICOS     | 4 | NOTA FINAL<br><b>5</b> |
| SOM          | 2 |                        |
| JOGABILIDADE | 3 |                        |
| DIVERSÃO     | 3 |                        |



# CHUTANDO BUNDAS EM BLACKTHRONE

O jogo onde um cara de óculos escuros salva um planeta inteiro com uma espingarda

**SUPER NINTENDO - AÇÃO - INTERPLAY**

Imagine a seguinte situação. Você é Kyle Vlaros, um fuzileiro naval americano durão, musculoso e cheio de atitude. Sua vida já não estava fácil, e aí alguém aparece e te conta que você na verdade não nasceu na Terra, que é filho de um rei de um planeta chamado Tuul, e que o seu povo está sendo escravizado por um vilão chamado Sarlac. Qualquer pessoa normal entraria em colapso. Kyle colocou os óculos escuros, pegou uma espingarda e disse: “tô indo”. Blackthorne foi lançado em 1994 para o Super Nintendo pela Blizzard Entertainment, sim, a mesma empresa que depois faria Warcraft e World of Warcraft. Naquela época, eles ainda faziam jogos onde o herói resolvia os problemas no braço, sem magia, sem exércitos, sem nada. Só Kyle, a espingarda dele e uma quantidade absurda de paciência do jogador. O jogo é um plataforma de ação com uma pegada cinematográfica. A inspiração veio de jogos como Another World e Flashback, aqueles títulos dos anos 90 onde os personagens se moviam de forma quase humana e você morria repetidamente até entender o que estava acontecendo. Blackthorne segue essa mesma escola, mas com mais tiro e menos filosofia existencial. O jogo tem dezesseis fases distribuídas em quatro áreas: as minas de ndroth, as florestas e pântanos de Karrellian, o deserto do Wasteland e o Shadow Keep.



Cada uma dessas áreas é basicamente um convite para você sofrer de formas diferentes. Nas minas você aprende o básico. Nas florestas você acha que aprendeu. No deserto você percebe que não aprendeu nada. E no Shadow Keep você questiona suas escolhas de vida. O sistema de combate é onde o jogo fica interessante de verdade. Você não fica só apertando botão sem pensar. Precisa usar as paredes como cobertura, esperar o inimigo aparecer e aí atirar rápido antes que ele te acerte. É um esquema de gato e rato que exige paciência, leitura de situação e um dedo bem treinado. E o Kyle ainda tem um truque na manga: ele consegue atirar para trás sem olhar, como um action hero que assistiu Matrix antes do Matrix existir. Mas o jogo não é só tiro. Você também precisa libertar prisioneiros pelo caminho para conseguir informações e avançar. E aqui o Blackthorne mostra seu lado moralmente ambíguo: depois de conseguir a informação, dá pra matar o prisioneiro. A revista Electronic Gaming Monthly adorou esse detalhe. É o tipo de escolha que em 1994 parecia transgressora e hoje seria tema de thread longa no Twitter. A animação dos personagens foi feita com rotoescopia, a mesma técnica usada em Prince of

Persia, com mais de mil frames para deixar o movimento fluido e realista. O resultado é um jogo que parece pesado do jeito certo. Kyle não pula como um coelho animado. Ele se move como um homem grande que carrega uma espingarda e o peso de dois mundos nas costas, literalmente. O jogo não é longo. Se você souber o que está fazendo, termina em umas cinco horas. Mas a palavra-chave aí é “se você souber”. Porque na primeira vez, sem guia, sem dica, sem um amigo do lado gritando “vai pela esquerda”, você vai gastar muito mais tempo do que isso. E vai aproveitar cada minuto, mesmo quando estiver xingando. Em 2013 a Blizzard liberou o jogo de graça na plataforma Battle.net, e em 2021 ele voltou como parte de uma coleção comemorativa para os consoles modernos. Ou seja, você não tem desculpa para não conhecer. Blackthorne é aquele jogo que não aparece nas listas dos mais famosos do Super Nintendo, mas quem jogou não esquece. É tenso, é estiloso, é frustrante na medida certa. E tem um herói de óculos escuros que salvou um planeta alienígena usando uma espingarda e pura teimosia. Difícil não respeitar.



Análise do AlohaWell

|              |   |                        |
|--------------|---|------------------------|
| GRÁFICOS     | 5 | NOTA FINAL<br><b>4</b> |
| SOM          | 3 |                        |
| JOGABILIDADE | 4 |                        |
| DIVERSÃO     | 4 |                        |



# ENCONTRO DE DOIS MUNDOS EM SAMURAI WESTERN

Conflito entre a cultura japonesa e americana em um ambiente do velho oeste no meio do século XIX

**PLAYSTATION 2 - AÇÃO - ATLUS**



Quando penso em westerns, penso em Sergio Leone, Clint Eastwood, Eli Wallach, Lee Van Cleef. Penso em uma trilha sonora memorável, penso em cenas abertas, penso em uma tensão no olhar dos personagens e no clima do momento antes de alguém puxar o revólver do coldre (ou de não o puxar e atirar mesmo assim). Em outras palavras, western para mim é um spaghetti western, sendo que o que mais me marcou foi Três Homens em Conflito (The Good, The Bad and the Ugly). Este foi um filme dirigido por um italiano, rodado na Espanha e com atores americanos. Assim, não temos nele uma visão de um americano contando uma história de western. Porém, vale lembrar que os filmes de western não estão em um lugar isolando na cinematografia. Eles estão

ligados aos filmes de samurai. Na década de 1930, John Ford começou a dirigir westerns que depois na década de 1940 foram influentes para Akira Kurosawa quando este começou a dirigir seus próprios filmes. Já os filmes do diretor japonês influenciaram os westerns que vieram depois. A imagem do samurai solitário se assemelha ao do pistoleiro solitário de Leone interpretado por Clint Eastwood. Em Samurai Western de PS2, temos um círculo que se fecha. Os filmes de John Ford influenciaram Akira Kurosawa, que por sua vez influenciaram Sergio Leone e este influenciou diretores de cinema e desenvolvedores de videogames. Mas inicialmente, olhando o jogo temos um desenvolvedor japonês contando uma história de western e isso me chamou a

atenção. Assim como no filme do Leone, um estrangeiro com a sua visão do que seria um western e todas suas características. No jogo, você controle um samurai solitário chamado Gojiro Kiryu que viajou do Japão em busca de seu irmão nos Estados Unidos. Mas, chegando ao velho oeste americano, ele se depara com uma cidade controlada pela corrupção de um empresário de uma mina local. História esta que se assemelha a do filme Yojimbo de Akira Kurosawa e a de Um Punhado de Dólares de Leone (uma curiosidade é que a história desses dois filmes é tão similar que Kurosawa processou Leone por plágio e ganhou). Controlando o samurai japonês em busca de seu irmão, nós possuímos a dispor movimentos básicos como correr, atacar, defender, pular,

pegar objetos para arremessá-los e pegar inimigos para usá-los como escudos (se eles tiverem uma arma em mãos, vão atirar e atingir os outros inimigos). Mas, há também um outro movimento que faz toda a diferença durante a jogatina: o desvio. Apertando um único botão, Gojiro dá um giro rápido, é capaz de desviar de balas atirados pelos inimigos e chegar perto deles rapidamente. A sua movimentação rápida faz com que ficar parado nunca seja a melhor opção. Os inimigos ao longo de todo o jogo usam pistolas, metralhadoras e demais armas de fogo enquanto você usa somente a sua espada. Porém, conforme se avança no jogo, muitas e muitas armas são desbloqueadas. Estas armas vão desde aumentar o dano a até mudar completamente



**Comparação de cenas do jogo Samurai Western com o filme The Good, The Bad and the Ugly. A tensão em ambas as cenas são idênticas, mostrando o quanto o jogo se influenciou de Sergio Leone.**



a maneira de jogar. Você pode selecionar uma espada normal, ou talvez jogar com duas espadas simultâneas que são ágeis só que infligem menos dano ou quem sabe uma espada maior que é mais pesada, mas causa mais dano. Cada tipo de combate muda como o personagem ataca e quais os golpes e combos estão disponíveis. Além das armas desbloqueadas, são vários os acessórios de roupa que podem ser colocados no samurai na posição que a gente quiser. Estes acessórios alteram os status básicos e ajudam a ter uma barra de vida maior, a causar mais danos aos inimigos e ter mais pontos de defesa e de MP. Ao início de cada nova fase é possível alterar as armas e os acessórios utilizados e ao final das fases, com os pontos ganhos nelas, você aumenta de level e pode distribuir pontos entre essas quatro categorias para melhorar os atributos. Já as fases do jogo são curtas levando alguns minutos para terminar. Mas, isso não é nem um pouco um ponto negativo. Muito pelo contrário. Essas fases curtas me deixavam com vontade de rejogá-las para subir de level, para ganhar mais pontos e até para testar outras armas. A ambientação das fases tem até que uma boa variedade. Elas vão da cidade do velho oeste, a um saloon, a mina de ouro, cemitério e a casa/mansão do vilão do jogo. Algumas vezes elas se repetem, mas isso não chegou a me desagradar. Os inimigos são simples no começo, mas vão ficando mais difíceis ao longo do jogo. Nada muito difícil,

mas as quantidades deles aumentam, o que só deixa o jogo mais divertido. Para os vencer mais rapidamente, conforme você vai matando os inimigos que aparecem, uma barra vai preenchendo e quando cheia você pode ficar mais poderoso por um breve momento, matando os inimigos com um só golpe e mostrando uma animação mais estilizada de morte e sangue jorrando. Os chefes das fases são legais de se enfrentar, porque mudam um pouco a dinâmica dos inimigos normais do jogo. Não que seja muito diferente, mas a mudança é bem-vinda. Na maioria das vezes, os chefes são bem mais rápidos e acabam fugindo durante a luta, o que as prolonga mais do que eu gostaria, mas continuam divertidos de se enfrentar. Um problema que achei nessas lutas é a quantidade de vida que os chefes têm. Às vezes parecia que os golpes



desferidos por mim tiravam menos vida do que devia dos chefes. E em alguns casos, o jogo colocava inimigos comuns para bagunçar a luta contra um chefe. Visualmente, o jogo é bonito, principalmente se jogado em uma TV de tubo, mas isso vale para todos retro games. As fases que se passam na cidade têm uma iluminação mais clara e suja, se é que isso faz sentido. Mas, a ideia de poeira do velho oeste é perceptível. Aqui acho que vale citar que algumas fases tem partes do cenário que podem ser destruídas como varandas em que ficam inimigos atirando, mas o jogo também tem partes em que um simples varal com uma toalha pendurada de impede de passar. A história é contada através de páginas de um livro com algumas poucas ilustrações, um claro sinal de que o orçamento do jogo não era dos maiores. Mas, durante as fases existem sim algumas cutscenes rodando na própria engine. Essas cenas lembram um pouco as cenas dos filmes de western: alguns close-ups nos personagens, algumas cenas mais abertas mostrando o cenário, o samurai





e os inimigos. Não espere cutscenes super elaboradas, mas as que existem são honestas. A parte sonora também é competente. Não é nada fora deste mundo, mas possui uma boa variedade de estilos. Vão desde músicas mais calmas até mais pesadas, passando por vários instrumentos. Como as fases são curtas e as músicas diferentes, nenhuma chega a enjoar mesmo escutando repetidas vezes. Caso a ideia seja somente jogar as fases uma única vez para chegar logo ao final, como eu muitas vezes faço, o jogo é bem rápido de se terminar (em torno de 4 horas). Só que eu mesmo rejoguei algumas das fases, fosse para aumentar level, fosse para testar diferentes armas. Ao todo são 16 fases no jogo e mais 5 fases extras. Terminando a história no modo Normal, desbloqueia o Hard Mode. Nesse modo de dificuldade, você pode achar pôsteres de procurados nas fases e com isso desbloquear novos personagens para usar. Como eu falei antes, a quantidade de coisas para desbloquear no jogo é gigante. Aliado a isso, está o fato de você poder subir o level do seu personagem até 99. Então, se você gostou do gameplay básico, tem muitas razões para voltar ao jogo e repetir as fases. Além de que, com o tempo, você vai melhorando e pode fazer combos bem legais. Há também um

modo survival para dar mais longevidade ao jogo. Samurai Western foi um jogo que me chamou a atenção pela temática. Afinal, um samurai no velho oeste me pareceu muito divertido quando fiquei sabendo do jogo pela primeira vez. Ao jogá-lo não foi só a temática que me agradou, mas sim todo o conjunto da obra. Ele parece até um jogo arcade na parte das fases curtas, rápidas que te fazem querer jogar mais. No geral, Samurai Western é um jogo que hoje em dia não vemos mais. Um jogo mais simples, com menor valor de produção (que não seja um indie), mas que é capaz de divertir e muito. A temática foi o que me chamou ao jogo, mas o gameplay bem implementado foi o que me fez querer jogar até o final e recomendar o jogo para outras pessoas. Um ponto negativo é o preço atual se você quiser ter o jogo original. Infelizmente, este é um jogo caro, mas eu como colecionador acabei comprando e depois que o joguei tive certeza de que esta foi uma boa compra.


Análise do **Galdius**

|              |   |
|--------------|---|
| GRÁFICOS     | 4 |
| SOM          | 3 |
| JOGABILIDADE | 4 |
| DIVERSÃO     | 4 |

NOTA FINAL  
**4**



TODOS OS PÔSTERES  
NÃO CABEM EM UMA  
SÓ PÁGINA...

...MAS TODOS ELES  
ESTÃO EM NOSSO SITE!

Acesse [www.finalframe.com.br](http://www.finalframe.com.br)



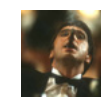
FINAL FRAME  
quadros decorativos





## CONHEÇA O FÓRUM RETRO GAMES BRASIL

Uma breve história sobre o começo de nossa comunidade e um convite especial para que você participe conosco



Texto do Henrique D. Santo

A história dos videogames é vasta, atravessa os tempos por décadas e foi presente na vida de várias gerações de pessoas. De lá para cá, entre revistas até a internet com suas plataformas de streamings e redes sociais, houve um meio de comunicação que serviu de suporte para os jogadores que estavam começando a se conectarem na internet. Este meio nada mais são

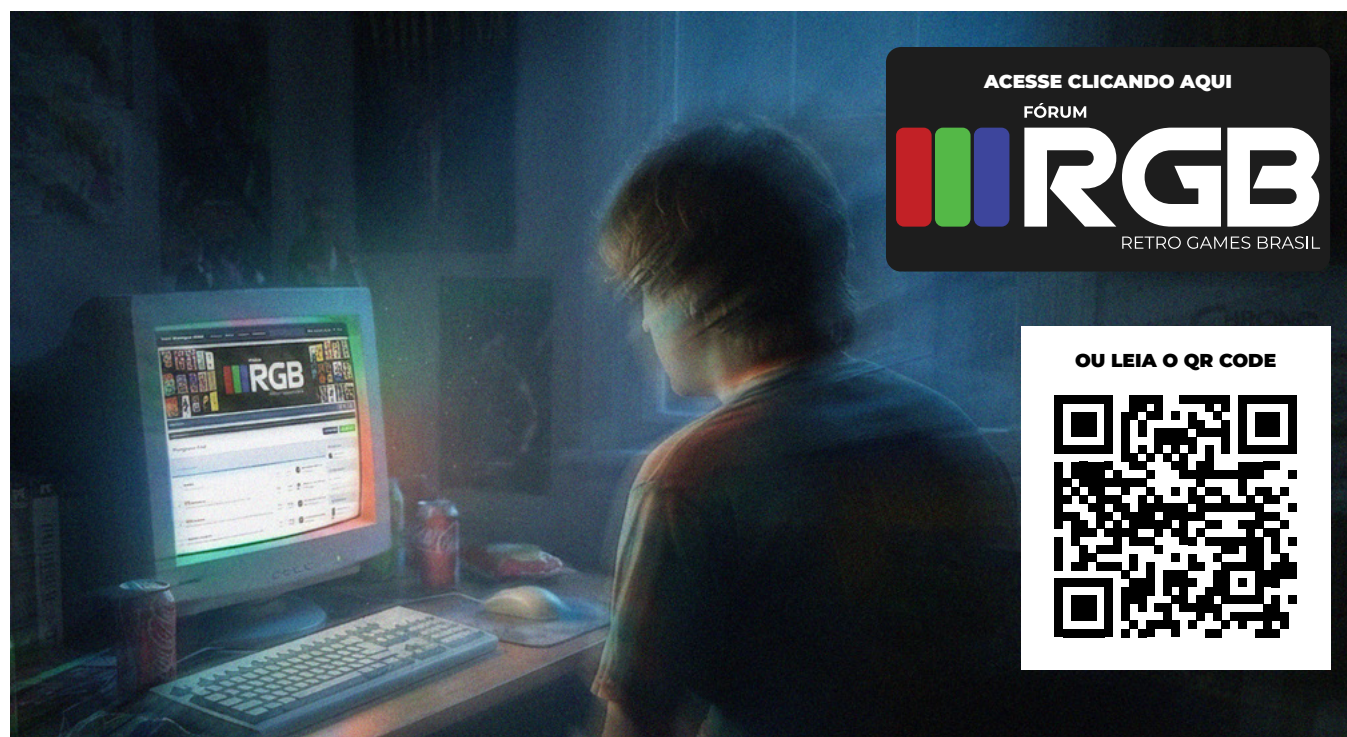
que os fóruns de internet. Não vou me alongar sobre os fóruns em geral, mas esta breve introdução serve para falarmos exatamente sobre o nosso fórum que conecta jogadores desde 2010 até hoje. Este nosso fórum fez com que esta revista fosse iniciada, pausada e agora ressurgindo para nós retro gamers; o fórum RGB – Retro Games Brasil. 



## LEIA E ESCREVA MAIS!

Como já dito no editorial desta edição pelo Alohawell, um dos pais da criança, o fórum RGB nasceu depois de um ban dele no antigo e extinto Fórum UOL Jogos, um dos fóruns mais famosos de sua época e que foi o cajuzinho entre todos os fóruns. O ano era 2010 e a comunidade retrogamer era bem pequena, mas que se concentrava em alguns fóruns e blogs já a muitos anos antes. Obviamente, o Fórum UOL Jogos tinha um espaço chamado "Museu dos Videogames". Preste bem atenção neste título; a palavra *retro* não era usada de forma constante como hoje. O *retro* eram apenas coisas antigas, ultrapassadas e de museu. Muita gente do Fórum RGB se conheceu lá. Entre eles, eu (Henrico D. Santo), Galdius e o Alohawell. Existe um número grande de usuários que ainda temos contatos, além dos que estão continuando no fórum, mas isso agora seria me alongar demais em citar todos. Mas quando o Fórum RGB surgiu, boa parte da galera do Museu se mudou para cá. Toda nossa comunidade cresceu de uma forma bem espontânea e sempre tivemos uma ótima comunicação. Houve encontros pessoais,

projetos paralelos e até mesmo a revista que aqui vos escrevo. Muitas idéias partiram do fórum e de toda turma que já frequentou e que ainda frequentam. Apesar das mudanças repentinas que a internet proporciona, o Fórum RGB se mantém resistente até hoje. E a maior prova disso é agora estarmos nos reunindo para voltarmos com o projeto da Revista RGB. E qual o sentido de eu ter escrito tudo isso? É simplesmente aproveitar que você, leitor desta revista e matéria, se sinta convidado em também participar do nosso fórum! Queremos que você leia mais e que escreva mais. Além da leitura da nossa Revista RGB, queremos que você participe e interaja muito mais do que ser apenas um usuário passível em redes sociais. O Fórum RGB é um espaço para conversarmos e batermos sobre retrogames e games atuais, além de outros assuntos, variados. Tudo isso organizado em tópicos e moderado devidamente para mantermos o ambiente organizado. Venha fazer parte do nosso fórum e clique no link abaixo ou leia o QR Code. Vai lá, dá uma olhada e se curtir, já faz seu perfil e converse com a galera. Nos vemos lá! 



Loja

# BitZZ

[www.bitzz.com.br](http://www.bitzz.com.br)

As melhores marcas e os mais variados produtos você encontra aqui!



Everdrives  
Krikzz



Controles



Jogos  
Evercades



Portáteis



Acessórios

Acesse nossa loja virtual ou redes sociais!



[www.bitzz.com.br](http://www.bitzz.com.br)



[instagram.com/lojabitzz](https://www.instagram.com/lojabitzz)





RETRO GAMES BRASIL

