PC • Game Boy • 3DO • Dreamcast • PSX • Master System e muito mais!

RGB

RETRO GAMES BRASIL

Nº 03 - Setembro 2026
R$ 20,00



DA INOVAÇÃO À TRAGÉDIA:

LUCASARTS

Conheça mais sobre o estúdio criado por George Lucas, provando que sua genialidade não se limitou aos cinemas.

8-BITS ESTÁ VIVO!

Sapo Xulé retorna ao Master System e muito mais!

COLECIONANDO

Um guia prático de como começar e manter uma coleção

RETROJOGATINA

Rebel Assault (PC)
Day of the Tentacle (PC)
The Dig (PC) e mais!

Há mais de
20 ANOS
conectando gerações
através dos games

O lugar onde videogame é nostalgia, experiência e comunidade.

Da nostalgia dos clássicos às novidades do universo dos games, aqui cada item carrega uma história e cada visita é uma chance de reviver memórias, descobrir raridades e encontrar aquele jogo ou console que marcou época.

Além da loja, a Mr. Games também oferece assistência técnica especializada para consoles e controles.

Toda quinta-feira, às 19h,
a Mr. Games realiza lives de vendas com consoles, jogos, itens de coleção e oportunidades especiais para quem é apaixonado por videogames.



@mrgamespira
(19) 97112-1201

Entregas para todo o Brasil

Av Independência, 216,
Piracicaba - SP

CARTA AO LEITOR

Confesso uma coisa para vocês: eu não fazia ideia de que a gente chegaria na terceira edição.
Quando essa revista começou, nós meio que esperávamos fazer um número, talvez dois, e quem sabe parar por aí.... Mas aqui estamos, teimosos como um cartucho que não liga de primeira, soprando a fita até a imagem aparecer.

Essa edição é especial para mim por um motivo bem específico: ela é sobre a LucasArts.
Se vocês me conhecem nem que seja um pouquinho, sabem que eu poderia falar sobre Day of the Tentacle até encher o saco.

A LucasArts fez aquilo que poucas produtoras conseguiram que foi juntar humor, ousadia e uma puta vontade de quebrar regras sem nunca perder a mão. Loom, The Dig, Rebel Assault, cada um com seus acertos e seus tropeços, e eu adorei revisitar cada um deles para essa edição.

Fazer uma revista física sobre jogos antigos, num mundo que só fala de streaming e nuvem, é tipo insistir em zerar Pitfall. Mas, vocês continuam aqui, lendo, e isso para nós já é motivo suficiente para continuar enchendo essas páginas de nostalgia.
Valeu por embarcar nessa com a gente de novo. Bora para terceira edição.



Alohawell

EDITORIAL & EXPEDIENTE

EQUIPE RGB



Alohawell
Redação e Edição

O gordola meteu o pé na porta com o texto sobre LucasArts e com os reviews. Nostálgico para os velhinhos!



Henrico D. Santo
Designer e Arte

A edição 03 foi lançada com atraso por minha culpa, então o Galdius e o Aloha me passaram por um corredor polonês.



Galdius
Redação e Edição

Coleção é com ele mesmo! Então, de bandeja e bem servido, fez uma matéria com dicas de como começar uma.

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 **10**(ótimo).

Segue o exemplo abaixo;



Análise do ***Alohawell***

GRÁFICOS	4
SOM	3
JOGABILIDADE	5
DIVERSÃO	5

NOTA FINAL **10**

ERRAMOS!

Na segunda edição conseguimos sanar bastante dos nossos erros, apesar de ter sido uma edição com mais páginas. Ou talvez, por termos relaxado, não detectamos os erros. =P

Mas o que detectamos, pedidos sinceras de desculpas.

Editorial & Expediente

- **Página 04**
  No texto do nosso gordão Alohawell, foi colocado um "*está*" indevido entre "*e*" e "*cobrou*".

CONTATOS

E-Mail:
revistaretrogamesbrasil@gmail.com

Instagram:
@rgbrevista

X:
@revista_RGB

Facebok:
RevistaRetroGamesBrasil

Edição
Julho
2026

ÍNDICE

RETRO OLD NEWS
06 O cenário nacional de games independente está à todo vapor; Sapo Xulé retorna ao Master System e Kid Racers aterrisa em lançamento multiplataforma para Mega Drive e Sega Saturn.

MATÉRIA DE CAPA
08 **DO CINEMA PARA OS GAMES: LUCASARTS**
Toda criatividade de George Lucas além dos cinemas e que revolucionou os jogos nos PCs.

RETROJOGATINA
24 The Dig (PC)
34 Indiana Jones and the Staff of Kings (PSP)
40 Road Rash (3DO)

COLECIONANDO JOGOS
50 Galdius te dá 9 dicas de como começar uma coleção sem que você caia na armadilha de desistir por bobeira.

REVISTAS ANTIGAS
52 Quando um truque vira capa de revista; vamos falar sobre a edição 08 da Ação Games, que trouxe na capa o "Truque das Mil Faces" de Sonic The Hedgehog do Mega Drive.

RETRO OLD NEWS

As novas de jogos novos
e as novas de jogos velhos



Sapo Xulé e o Casamento Indesejado sairá para consoles retro em 2027!

Quem coleciona jogos Tectoy de Master System com certeza conhece os jogos do Sapo Xulé lançados na década de 1990. Quem não coleciona, mas viveu essa época talvez se lembre do personagem.
Fato é que no ano passado foi lançado mais um jogo deste personagem criado pelo artista Paulo José da Silva em 1993. Sapo Xulé e o Casamento Indesejado foi lançado na Steam. Agora os desenvolvedores responsáveis pela versão de pc, o pessoal do Squash Studio, juntamente com as desenvolvedoras Retro Juice Games e Blue Gorilla estão adaptando o jogo para ser lançado no Master System, Mega Drive e Dreamcast. A fim de tornar isso realidade, a BUG firmou parceria com os envolvidos para trazer as versões físicas ao mercado no primeiro semestre de 2027.
No jogo, o Sapo King, prefeito de Sapópolis (e autointitulado Rei), descobre que a população anseia por uma primeira-dama! Para resolver a situação, ele ordena que a cobra Sibila crie uma poção do amor para ser utilizada na “candidata” ao casamento.
O problema é a escolhida: Sapita, a sapinha mais perfumada e bonita da cidade, e “namorada” do Sapo Xulé. Ao tomar conhecimento, o herói do jogo parte ao resgate de sua amada, mas encontrará muitos desafios pelo caminho, como a Guarda Real e o Sindicato dos Capangas, que farão de tudo para detê-lo a tempo da realização do casamento.
Esperamos trazer mais novidades sobre o jogo em breve!

Kid Racers faz o impensável!



Desenvolvido por Alex Lima, Angelo Pontes, Danilo Costenaro, Fábio Zamprogna e Luiz Nai, Kid Racers conta a história de cinco crianças (Zeca, Rafa, Max, Hannah e Leo) que acabam presas dentro de um misterioso simulador de corridas. Para conseguirem voltar ao mundo real, elas precisam participar de um campeonato e vencer os desafios criados pelo sistema. Este é um jogo de corrida arcade que busca trazer aquele clima de desenho animado e jogos dos anos 90: um grupo de crianças, carros cheios de personalidade e uma competição que, aos poucos, revela o mistério por trás da história. Além do Mega, Kid Racers está sendo desenvolvido também para Sega Saturn e PC. Aqui entra a parte realmente interessante. Entre o Mega e o Saturn, será possível jogar partidas multiplayer online. Não serão partidas somente Mega-Mega e Saturn-Saturn, mas Mega-Saturn também. Para tornar isso possível, a equipe desenvolveu um inédito adaptador conectado à porta 2 de controle do Mega Drive e à porta serial do Sega Saturn. No modo multiplayer, os jogadores poderão visualizar as salas disponíveis e quais jogadores estão aguardando dentro delas. Ao entrar em uma sala, será possível escolher personagens, carros e pistas antes do início da corrida. Kid Racers tem lançamento previsto para a metade de 2027. Sairá pela BUG para Mega Drive, mas a versão de Saturn ainda não tem publisher definida.

Três clássicos dos 16 bits voltarão em breve!



Ao final de agosto, um dos RPGs mais famosos a nunca sair do Japão e Europa teve uma nova versão anunciada. A nova versão de Terranigma é um remaster do jogo de SNES desenvolvido pela Quintet e publicado pela Enix em 1995 no Japão e 1996 na Europa e Austrália. O jogo está sendo feito pelo Clear River Games (estúdio do grupo da THQ Nordic e Embracer Group). Este remaster contará com a versão original do jogo, sem alterações no balanceamento e sistema de save, mas também terá uma segunda opção de jogo com melhorias modernas, como salvamento rápido, rewind, mini mapa, novo balanceamento e melhorias na progressão da aventura. Ambos os modos terão características iguais, como nova janela para ver status do personagem, novos controles e poder selecionar o aspect ratio. Além de tudo isso, será possível escutar faixas da trilha sonora quando quiser, ver artes das caixas, manuais e artes conceituais em alta resolução. O jogo está programado para ser lançado em 14 de janeiro de 2027 para Switch, Switch 2, PS4, PS5, Xbox Series S e X, além de versões para PC na Steam e GOG. Além do Terranigma, a Clear River Games também anunciou uma coletânea do Lufia 1 e 2 a ser lançado em 2027 para Switch, Switch 2, PS5 e uma versão de PC na Steam. Mas, ainda não temos maiores detalhes sobre o que haverá nesta coleção.

CONHEÇA A TRAJETÓRIA DO LUCASARTS

Do cinema para os PCs, da inovação à tragédia; conheça toda a história do estúdio de games fundado pelo cineasta George Lucas.



Texto do ***Alohawell***

Existe um tipo específico de saudade que só quem jogou no PC nos anos 90 entende. Não é a saudade genérica de infância. É uma saudade de som específico: aquele click do mouse numa tela cheia de cenário desenhado à mão, um personagem com comentário sarcástico pronto na ponta da língua e a sensação de que o jogo na sua frente foi feito por pessoas que realmente gostavam do que estavam fazendo. Essa saudade tem nome. Chama LucasArts e a história dessa empresa é uma das mais fascinantes que o mundo dos games já produziu.

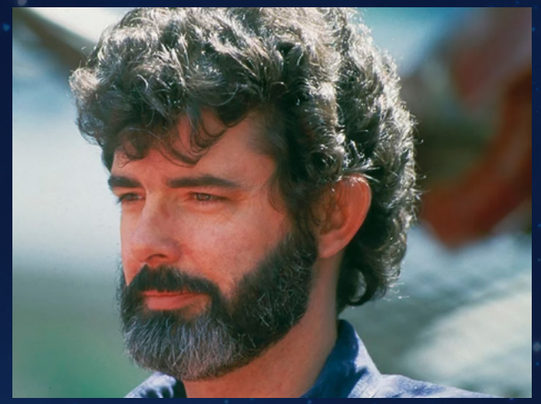
O INÍCIO DA ERA DE OURO DOS PCS

Tudo começa em 1979, quando George Lucas, em pleno sucesso pós-Star Wars, decide que cinema não é suficiente e cria a Lucasfilm Computer Division. Essa divisão tinha dois braços: um para jogos e outro para gráficos computacionais. O braço gráfico cresceu, foi comprado por Steve Jobs em 1986 por dez milhões de dólares e se transformou numa empresinha chamada Pixar. Sim, a Pixar e a LucasArts nasceram do mesmo tronco. Tim Schafer, um dos maiores nomes da história da empresa, guardou por décadas um moletom da época com personagens da Pixar de um lado e "The Lucasfilm Computer Division" nas costas. Se isso não é curiosidade histórica de primeira linha, nada é. O braço de games se reorganizou e virou o Lucasfilm Games Group em 1982, com sede na Skywalker Ranch, o famoso complexo de George Lucas no Condado de Marin, na Califórnia.

Tem uma ironia geográfica deliciosa aqui: a Skywalker Ranch fica numa rua chamada Lucas Valley Road. Mas o nome da rua não tem nada a ver com George Lucas.

Ela foi batizada em homenagem a um fazendeiro do século XIX chamado John Lucas, sem nenhum parentesco com o criador de Star Wars. A empresa mais famosa da galáxia funcionava numa rua com o nome certo pelo motivo errado.

O acordo inicial era com a Atari, que colocou um milhão de dólares como investimento inicial em troca do direito de publicar os primeiros jogos. Só que o contrato com a Atari incluía uma restrição que parecia maldição na época: a Lucasfilm Games não podia fazer jogos de Star Wars.



George Lucas no fim dos anos 70, quando deu início a Lucas Films Computer Divison.

A Atari tinha a licença exclusiva da franquia. A empresa mais ligada a Star Wars do planeta não podia tocar no assunto.

O que parecia uma limitação absurda acabou sendo, nas palavras do próprio ***Ron Gilbert*** anos depois, a melhor coisa que poderia ter acontecido.

> *"Se pudéssemos fazer jogos de Star Wars, provavelmente era tudo que faríamos."*

Sem Star Wars disponível, a equipe foi obrigada a criar universos próprios, e foi exatamente aí que a mágica começou.

Os primeiros jogos da empresa foram Ballblazer e Rescue on Fractalus, lançados em 1984 para o Atari 800. Rescue on Fractalus usava paisagens geradas por fractais para criar planetas alienígenas em tempo real, uma técnica que era impressionante para a época. Ballblazer era um jogo de esportes futurista com uma perspectiva que a maioria dos computadores da época não conseguia reproduzir com fluidez.





Os primeiros trabalhos da Lucas Arts foram no Atari, com os jogos Ballblazer e Rescue on Fractalus!.

A PAIXÃO PELA REVOLUÇÃO.

Já nos primeiros passos, a empresa demonstrava que tinha interesse em empurrar os limites técnicos do que era possível fazer. Loren Carpenter, um dos gênios por trás dos fractais de Rescue on Fractalus, era funcionário da divisão de gráficos da Lucasfilm, a que virou Pixar, e foi emprestado para o time de games especificamente para trabalhar naquelas paisagens.
O DNA das duas empresas estava entrelaçado desde o começo.
Em 1986, aconteceu algo que mudaria a história dos jogos de computador para sempre. Ron Gilbert, Gary Winnick e a equipe começaram a trabalhar num projeto chamado Maniac Mansion. Nada revolucionário à primeira vista: uma aventura gráfica com adolescentes num casarão assombrado tentando salvar uma namorada de um cientista louco. Mas, o que estava acontecendo por baixo do capô era extraordinário.
Gilbert estava construindo uma engine do zero, um motor de jogo que chamou de SCUMM: Script Creation Utility for Maniac Mansion. Antes do SCUMM, aventuras gráficas exigiam que o jogador digitasse comandos em inglês: “GO NORTH”, “OPEN DOOR”, “USE KEY WITH LOCK”. Era como escrever um roteiro de ação enquanto tentava fugir do vilão. O SCUMM eliminou tudo isso.
Na tela apareciam verbos clicáveis: pegar, abrir, usar, falar, empurrar; e o jogador interagia com o ambiente pela combinação de verbos e objetos com o mouse.
Era simples, intuitivo e funcionava como nada antes feito. Maniac Mansion também introduziu algo que parecia radical na época: você não morria à toa. Os jogos de aventura da Sierra, principal concorrente da época, matavam o jogador por engano o tempo todo. Entrou no quarto errado? Morreu.





Maniac Mansion foi um avanço para os jogos em textos; com a mesma proposta de participar de uma história, mas sem precisar teclar comandos em textos para prosseguir no jogo.

Não pegou um objeto específico três horas atrás? O jogo chegou num beco sem saída e você nem sabia. Na LucasArts, a filosofia era diferente: o jogo não podia punir o jogador por explorar e experimentar. Morte era rara, becos sem saída eram proibidos, e o foco estava em fazer o jogador se sentir esperto em vez de frustrado.
Essa decisão de design, que parecia pequena, definia toda a identidade da empresa por uma década.
O SCUMM foi aperfeiçoado e utilizado em praticamente todos os grandes jogos de aventura da empresa pelos anos seguintes: Zak McKracken and the Alien Mindbenders em 1988, sobre um jornalista de tablóide que descobre uma conspiração alienígena para deixar os humanos estúpidos. Indiana Jones and the Last Crusade em 1989, baseado no terceiro filme, com múltiplos finais determinados por um gerador aleatório, você podia terminar o jogo com a versão séria ou a cômica e nunca sabia qual ia aparecer.
Loom em 1990, uma aventura mais sombria e poética onde toda a interação com o mundo era feita através de notas musicais. Cada jogo usava a mesma tecnologia, mas tinha uma personalidade completamente diferente. Era o mesmo motor, mas com resultados sempre distintos.



O CARRO CHEFE DA LUCASARTS.

Então chegou 1990, o ano que definiu tudo com The Secret of Monkey Island. Ron Gilbert, Tim Schafer e Dave Grossman criaram uma aventura sobre um jovem aspirante a pirata chamado Guybrush Threepwood tentando se tornar o maior pirata do Caribe enquanto enfrenta o fantasma LeChuck e se apaixona por uma maluca. O humor era diferente de tudo que existia em videogame: afiado, autoconsciente, cheio de referências e tiradas que tratavam o jogador como adulto inteligente.

Tecnicamente, o jogo rodava com uma versão melhorada do SCUMM com suporte a VGA de 256 cores, que deixava as imagens com uma qualidade visual de fazer o queixo cair na época. A trilha sonora usava um sistema chamado iMUSE, desenvolvido internamente pela LucasArts, que adaptava a música dinamicamente conforme as ações do jogador. Se você entrava numa taverna, a música mudava de forma orgânica. Se uma cena ficava mais tensa, a trilha acompanhava sem corte brusco. Era tecnologia de música adaptativa em 1990, algo que os jogos modernos ainda usam variações até hoje.

O iMUSE, Interactive Music Streaming Engine, foi registrado como patente e usado em todos os jogos da empresa por anos. Era um sistema que lia o estado do jogo em tempo real e decidia quais segmentos musicais tocar, em que ordem, e como fazer a transição entre eles sem que o jogador notasse a costura. Num jogo como Monkey Island 2 ou Indiana Jones and the Fate of Atlantis, a trilha nunca interrompia de forma mecânica. Ela respirava junto com a narrativa. Para quem jogava na época, isso criava uma imersão que era difícil de explicar, mas impossível de ignorar.

Enquanto as aventuras gráficas dominavam a cena criativa, a LucasArts também estava construindo outro legado paralelo em simuladores de voo. Battlehawks 1942 em 1988, Their Finest Hour: The Battle of Britain em 1989, e Secret Weapons of the Luftwaffe em 1991 formaram uma trilogia de simuladores da Segunda Guerra Mundial que era levada tão a sério historicamente que Secret Weapons of the Luftwaffe vinha com um manual de 224 páginas cheio de fotos de arquivo e informações históricas detalhadas. Não era um manual de jogo. Era quase um livro de história. Historiadores da época elogiavam a precisão. A equipe responsável foi liderada por Lawrence Holland, que depois fundou a Totally Games e continuou trabalhando quase exclusivamente com a LucasArts por mais uma década.



The Secret of Monkey Island e Indiana Jones and The Fate of Atlantis foram os primeiros grande sucesso da LucasArts.

A GUERRA NAS ESTRELAS NO SEU MONITOR

Quando a Lucasfilm finalmente recuperou os direitos de fazer jogos de Star Wars, o que a empresa fez com eles foi notável. X-Wing em 1993 foi o primeiro jogo de Star Wars da casa, um simulador de combate espacial que colocava você dentro do cockpit de uma nave Rebelde com uma fidelidade técnica que deixava claro quanto tempo a equipe de simuladores tinha estado afinando esse tipo de coisa. O motor gráfico rodava num modo que aproveitava ao máximo o processamento disponível no 486 da época, com efeitos de perspectiva e velocidade que eram impressionantes para o hardware do momento. TIE Fighter em 1994 foi considerado por muita gente ainda melhor, colocando o jogador do lado do Império e explorando a moral ambígua de servir a uma máquina de guerra com personagens complexos. Era Star Wars, mas era cinema interativo de verdade.

Star Wars: Dark Forces em 1995 foi a entrada da LucasArts no gênero de first-person shooter que Doom tinha explodido dois anos antes. A diferença era que Dark Forces tinha uma engine própria, a Jedi Engine, com recursos que o motor do Doom não tinha: múltiplos andares num mesmo nível, possibilidade de olhar para cima e para baixo, objetos e inimigos em diferentes alturas. Era tecnicamente superior ao concorrente que inspirou sua criação, e começou uma série que culminou nos Jedi Knight, jogos que introduziram combate com sabre de luz num nível de profundidade que a franquia não tinha visto antes.





Tie Fighters elevou o nível dos jogos em batalhas espaciais. Já o Dark Forces, também lançado aqui no Brasil pela Brasoft foi a tentativa bem sucedida do estúdio com jogos em FPS.



PURA DEFINIÇÃO DE CLÁSSICOS!

Day of the Tentacle em 1992, Sam and Max Hit the Road em 1993, Full Throttle em 1995, The Dig em 1995, e o ápice de toda a era, Grim Fandango em 1998. Cada um desses jogos era um evento. Grim Fandango misturava mitologia mexicana do Dia dos Mortos com estética noir dos anos 40 num roteiro que Tim Schafer escreveu e que até hoje é estudado em cursos de narrativa interativa. Foi um dos últimos grandes jogos do SCUMM antes da engine ser aposentada e chegou num momento em que o mundo de jogos já estava se movendo para 3D de forma irreversível. Mas antes de falar do fim, é preciso falar de uma virada que mudou a natureza da empresa.

O NOVO SÉCULO NEBULOSO...

A partir dos anos 2000, a LucasArts passou a atuar cada vez mais como publisher, financiando e distribuindo jogos desenvolvidos por estúdios externos em vez de criá-los internamente. Foi nesse modelo que nasceu uma das franquias mais importantes da história dos jogos em consoles: Star Wars Battlefront. Desenvolvido pelo Pandemic Studios e lançado em 2004 para PlayStation 2, Xbox e PC, o primeiro Battlefront tornou-se na época o jogo de Star Wars mais vendido de todos os tempos. A fórmula era direta: batalhas épicas entre Império e Rebelião, mapas baseados nos filmes, modo online, cooperativo no sofá, e uma escala de combate que os fãs da franquia nunca tinham experimentado assim antes. A sequência, Star Wars Battlefront II, chegou em 2005 com combate espacial, heróis jogáveis como Darth Vader e Luke Skywalker, e novos planetas das trilogia. Foi um sucesso ainda maior.
O Pandemic entregou dois clássicos.
A LucasArts queria um terceiro.
O que aconteceu em seguida é uma das histórias mais dolorosas da indústria de games.
Em 2006, o LucasArts contratou o Free Radical Design, estúdio britânico formado por ex-desenvolvedores da Rare e conhecido pela série TimeSplitters, para criar Battlefront III. O projeto era extraordinariamente ambicioso: a ideia central era permitir que o jogador começasse um combate de infantaria na superfície de um planeta, entrasse numa nave, decolasse, e continuasse lutando numa batalha espacial acima, tudo sem tela de carregamento, numa transição contínua e orgânica. Era uma façanha técnica que nenhum jogo de Star Wars tinha tentado antes. Por um tempo, o desenvolvimento correu bem.
Os desenvolvedores do Free Radical descreveram a relação com a LucasArts naquele período como a melhor que já tinham tido com um publisher.
Então a liderança da LucasArts mudou. O presidente Jim Ward, que tinha abraçado o projeto com entusiasmo, deixou a empresa em fevereiro de 2008. A nova gestão cortou custos de forma agressiva, cancelou projetos e parou de pagar os marcos de desenvolvimento do Free Radical.
O estúdio ficou meses sem receber, incapaz de rescindir o contrato e sem dinheiro suficiente para processar a LucasArts na Justiça. David Doak, co-fundador do Free Radical, teve um colapso nervoso durante o período. A empresa entrou em falência no final de 2008 e fechou.



O COMEÇO DO FIM.

Um dos fundadores, Steve Ellis, afirmou anos depois que Battlefront III estava praticamente pronto quando foi cancelado. Um ex-funcionário da LucasArts contestou essa versão, estimando que o jogo estava em torno de setenta e cinco por cento concluído. A discussão sobre exatamente qual era o estado do jogo continuou por anos. O que não estava em discussão era o seguinte: um desenvolvimento inteiro afundou por causa desse cancelamento. Em dezembro de 2024, dezesseis anos depois, um build do jogo para Nintendo Wii foi disponibilizado publicamente, incluindo uma cena de um caça Jedi decolando de Coruscant e entrando numa batalha espacial: exatamente a promessa que o jogo nunca pôde cumprir. Enquanto Battlefront III morria nos bastidores, a LucasArts tentou outras rotas para ressuscitar a franquia. Um projeto online chamado Star Wars Battlefront Online, desenvolvido pelo estúdio Slant Six Games, foi cancelado depois que a equipe não conseguiu cumprir o prazo de entrega planejado para 2011. Em seguida, internamente, a empresa começou a trabalhar num jogo chamado Star Wars: First Assault, um shooter multiplayer para Xbox Live Arcade onde times de Rebeldes e Stormtroopers se enfrentavam em mapas ambientados em locações clássicas da franquia. Internamente, o jogo era descrito como o “passo zero” em direção a um novo Battlefront completo. Estava quase pronto. Havia planos de anúncio público. Então a Disney comprou a Lucasfilm em dezembro de 2012. O fechamento foi brutal. Em abril de 2013, a Disney anunciou o encerramento da LucasArts como desenvolvedora. Cento e cinquenta pessoas foram demitidas numa manhã. Todos os projetos em andamento foram cancelados imediatamente. O First Assault, que estava a menos de vinte e quatro horas de ser anunciado ao público segundo relatos internos, foi enterrado. Star Wars 1313, um jogo de ação com visual impressionante ambientado nas profundezas criminosas de Coruscant, com um protagonista que mais tarde seria revelado como Boba Fett jovem, foi simplesmente cancelado depois de ter gerado enorme expectativa numa apresentação na E3 de 2012. O estúdio que tinha criado X-Wing, Monkey Island, Grim Fandango e Dark Forces fechou com um comunicado de imprensa de três parágrafos. A ironia que ficou no ar: o First Assault era exatamente o tipo de jogo que teria vendido sem esforço, algo que um insider da própria indústria resumiu de forma direta, dizendo que o jogo “teria simplesmente dado dinheiro para a Disney.” Em 2026, fãs conseguiram colocar uma versão do First Assault online pela primeira vez, com um mapa de Tatooine jogável, dando aos outros fãs da série um vislumbre tardio do que foi perdido.

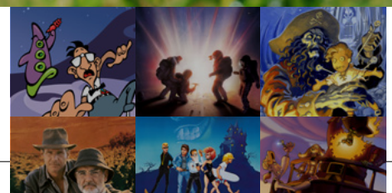


Mas o legado não morreu com o comunicado. Tim Schafer fundou a Double Fine e fez Psychonauts, Brütal Legend e depois o próprio sucessor espiritual de Day of the Tentacle chamado Broken Age. Ron Gilbert anunciou Return to Monkey Island em 2022 e lançou exatamente o jogo que os fãs esperavam. Os ex-funcionários da LucasArts estão por toda a indústria, em estúdios grandes e pequenos, carregando uma filosofia de design que dizia que jogo bom trata o jogador com respeito, que humor e profundidade não são opostos, e que tecnologia existe para servir a história e não o contrário.

Você que está lendo isso numa revista de games retro provavelmente já jogou pelo menos um jogo da LucasArts na vida. E se jogou, sabe exatamente do que esse texto está falando. Aquele click do mouse. Aquele comentário do personagem. Aquela trilha que mudava sem você perceber. Não era nostalgia na época. Era o presente chegando da melhor forma possível.

E tem uma vantagem realmente incrível, point’n’click envelhece bem demais ... fecha a revista vai, e compra na Steam que está barato.

Boas lembranças vão voltar.



BEEHIVE

Construindo uma comunidade para construir o futuro.

Como uma paixão por tecnologia se transformou na maior revenda de impressoras 3D do Brasil.











CRESCIMENTO COM PROPÓSITO

3 Anos. Esse é o tempo que a Beehive 3D levou para criar uma comunidade forte e se tornar a maior Revenda 3D do Brasil. Nosso foco sempre foi de construir uma comunidade, fazer a Impressão 3D estar dentro do maior número de casas.

Ao longo desses 3 anos, a empresa se consolidou como uma das principais referências do Mercado 3D no Brasil, reunindo o maior showroom físico de impressoras 3D do país, um dos estoques mais variados do mercado e uma estrutura voltada para atender desde iniciantes até grandes empresas que utilizam fabricação digital em seus processos.

O ESPÍRITO DA COLMEIA

Mas o que realmente diferencia a Beehive não está nas máquinas. Está nas pessoas.

O próprio nome "Beehive" significa colmeia.E essa não é apenas uma escolha de marketing.

A filosofia da empresa está baseada na colaboração. Assim como em uma colmeia, onde cada indivíduo contribui para um objetivo maior, a Beehive busca conectar fabricantes, designers, engenheiros, empreendedores, educadores e entusiastas em um mesmo ecossistema. Acreditamos que a inovação acontece quando o conhecimento circula.



ÁREA DE CONVIVÊNCIA ÁREA DE ENTRETENIMENTO A MAIOR EXPOSIÇÃO FIXA DE VIDEOGAMES DO BRASIL

BEEHOME (TODO SÁBADO DAS 10H ÀS 16H)

ONDE A COMUNIDADE SE ENCONTRA

Mais do que uma simples demonstração de equipamentos, o BeeHome se tornou um ponto de encontro para quem deseja aprender, compartilhar experiências e conhecer as novidades do mercado.

É o momento em que clientes, parceiros e entusiastas deixam de ser apenas consumidores e passam a fazer parte de uma comunidade ativa que cresce junto com a tecnologia.



FAÇA PARTE DA NOSSA COMUNIDADE

Av. Queiroz Filho, 1700 – Bloco A – Térreo
Em frente ao Parque Villa-Lobos

@bee.hive3d
bee.hive3d
www.beehive.com.br



TODA COLEÇÃO TEM UM INÍCIO

GUIA PARA COMEÇAR A COLECIONAR

Siga as dicas do nosso veterano colecionador Galdius, que vai te ajudar no início da sua nova epopeia chamada “coleção retrogames”.



Texto por ***Galdius***

Comecei a colecionar há quase 20 anos, em 2008. Eu já tinha os consoles daquela geração, Xbox 360, Wii, PS3, e ainda guardava o N64, o GC e o PS2. Mas sentia falta do SNES, que eu tinha vendido na infância pra comprar um PS1.
Então fui atrás de um e acabei encontrando com alguns jogos junto. Desde então a coleção só cresceu.
Ao longo desses anos aprendi muita coisa e meu jeito de colecionar mudou bastante.
Então, vou dar algumas dicas para quem quiser começar a colecionar:

1 Colecione o que gosta

Pode parecer besteira, mas tem de ser falado. Não comece a colecionar algo por moda ou por achar que vai valorizar. A coleção deve refletir seu gosto. Não importa se é focada em um console, em um gênero de jogos ou um tema, como jogos que jogou na infância.

2 Defina uma meta para sua coleção

Tão importante quanto decidir o que colecionar é estabelecer uma meta para sua coleção.
Um erro que eu fiz no começo foi sair comprando de tudo um pouco. Acabei gastando com coisas que pouco importavam para mim.
Depois que estabeleci uma meta, a coleção cresceu de forma mais organizada.

3 Estabeleça prioridades

Com a meta do que você quer ter em sua coleção, estabeleça prioridades. Crie uma lista, pesquise os preços e veja quais comprar primeiro. Pessoalmente, eu gosto de ir atrás dos mais caros para tirá-los logo da frente. A lista ainda se torna uma ferramenta para você acompanhar os preços. Quando montá-la, anote os preços médios de cada item e assim você saberá quando aparecer algo com preço chamativo.

4 Faça um check-list

Muito provavelmente, para o que você quiser colecionar, não haverá uma lista pronta na internet, e você terá de criar a sua. Deixe um campo para ir marcando conforme for adquirindo os itens.
Particularmente, eu gosto de um campo que mostra a porcentagem já concluída daquela meta e quais itens individuais ainda faltam.
Atualizar a lista a cada compra é um momento legal e te ajuda a visualizar o progresso.

5 Mantenha a lista atualizada

Não basta criar a lista do que quer comprar e não atualizar. Eu gosto de atualizar a cada compra que faço para não deixar nada passar. É importante também que você deixe essa lista em um local de fácil acesso para sempre poder consultar. A minha eu deixo na nuvem, com acesso pelo PC e pelo celular.

6 Decida itens que podem acompanhar a coleção

É comum ver online fotos de coleções em que as pessoas enchem as paredes e prateleiras de pôsteres, bonecos e afins.
Decida se isso é algo que você quer para a sua coleção. Lembre-se que isso pode parecer legal no começo, mas depois de um tempo esses itens podem tomar o valioso espaço de mais jogos que você queira ter, além de ser um dinheiro gasto em algo que não é o seu foco.

7 A coleção não é só comprar

Com a correria do dia a dia, muitas vezes o tempo para jogar é muito curto e até a preguiça pode bater. Caso isso aconteça, busque outras maneiras de aproveitar a sua coleção.
Crie planilhas personalizadas com as informações que acha importante, tire fotos dos itens, busque aprender mais sobre o que você está colecionando.
Uma coleção não é só comprar, mas sim saber tudo o que está em volta do item.

8 Tente evitar FOMO

O *Fear Of Missing Out* é um problema comum que em algum momento vai te afetar. A vontade de sair comprando tudo de uma vez, antes que os preços subam, vai aparecer em algum momento depois que você começar a colecionar.
Por isso é importante criar um check-list, anotar os preços médios e estabelecer prioridades. O FOMO pode afetar suas finanças e atrapalhar seus planos. Tome cuidado.

9 Compre o mais completo possível

No começo você pode querer economizar e comprar jogos loose, principalmente no caso de cartuchos. Mas, provavelmente, conforme sua coleção vai crescendo e você passa a gostar mais dela, você vai querer fazer upgrade dos itens loose para completos.
Isso vai fazer você gastar duas vezes com o mesmo jogo, e provavelmente vai pagar mais caro por um jogo completo no futuro do que pagaria se tivesse comprado assim que começou a coleção. A tentação de gastar menos no começo é real, mas ceder a ela não compensa no futuro. Esse foi um erro que me custou caro.





AVENTURA DE CINEMA EM

THE DIG

Steven Spielberg eleva a maturidade de um jogo como nunca antes visto.

PC - POINT & CLICK - LUCAS ARTS

Existe um tipo de obra que carrega tanto peso na sua história de criação que seria fácil deixar o produto final ser eclipsado por ela. The Dig é exatamente esse tipo de obra. A história de como ele chegou às prateleiras em dezembro de 1995 é tão acidentada, tão cheia de egos, terremotos, sangue e revisões que parece roteiro de filme.
Mas quando o jogo finalmente abre, quando a música de Michael Land preenche o ar e o planeta Cocytus aparece na tela com sua beleza estranha e silenciosa, tudo aquilo some.
Você está lá. E é magnífico.
A origem de The Dig é uma das histórias mais extraordinárias que a indústria de games já produziu. Steven Spielberg, em meados dos anos 80, queria fazer um episódio da sua série de antologia televisiva Amazing Stories sobre arqueólogos que descobrem, numa escavação futurista, uma grande estrutura alienígena com uma estátua, que no desfecho se revelaria ser o castelo da Disneylândia com a estátua do Mickey Mouse na frente: o planeta era a Terra o tempo todo.
O custo de produção inviabilizou o episódio. Spielberg cogitou transformar a ideia num filme, mas isso também se provou caro demais. Então, história ficou numa gaveta.

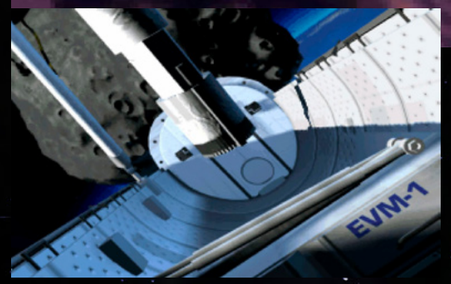














Em 1989, depois de acompanhar de perto o desenvolvimento de Indiana Jones and the Last Crusade para a LucasArts, Spielberg ficou impressionado o suficiente com o estúdio para levar pessoalmente a ideia até a Skywalker Ranch. A reunião inicial envolveu Spielberg, George Lucas, Ron Gilbert e Noah Falstein. A data da reunião tem uma curiosidade histórica própria: foi exatamente o dia do terremoto de San Francisco de 1989, que colapsou partes da cidade e matou mais de sessenta pessoas. A equipe estava na Skywalker Ranch, a algumas horas ao norte do epicentro, discutindo um jogo de aventura sobre um planeta alienígena enquanto a Terra literalmente tremía lá fora. O que Spielberg descreveu naquela reunião era uma mistura de Forbidden Planet com O Tesouro de Sierra Madre: astronautas numa missão de emergência que terminam presos num mundo abandonado por uma civilização extinta, e a crescente desconfiança entre os membros do grupo à medida que os segredos do planeta emergem. Era uma ideia adulta, tensa, com camadas morais que jogos de aventura raramente tentavam explorar. O que aconteceu entre aquela reunião de 1989 e o lançamento em 1995 é uma saga de proporções épicas. The Dig teve quatro líderes de projeto diferentes, foi cancelado e reiniciado três vezes, e passou por versões tão distintas entre si que o jogo final mal se parece com o que foi concebido originalmente.

Noah Falstein liderou a primeira versão, um RPG de aventura ambientado num futuro distante em que o jogador explorava quatro cidades alienígenas num planeta chamado Ozymandias, podendo escolher entre dois astronautas com estilos de jogo diferentes. Uma das cidades ficaria dentro de uma criatura viva gigante, geneticamente criada pelos alienígenas originais. Essa versão nunca chegou perto de ser finalizada. Brian Moriarty, o mesmo que tinha criado Loom para a LucasArts, assumiu em seguida com uma visão diferente, mais próxima do produto final, mas deliberadamente violenta e sombria, como Spielberg havia pedido. Havia uma cena de amputação com muito sangue, personagens dissolvidos por chuva ácida, e uma sequência em que o protagonista precisava eletrocutar uma enguia aquática para retirar a lente do seu olho, com sangue espalhando pela tela. Então Jurassic Park foi lançado em 1993 e Spielberg recebeu uma avalanche de reclamações de pais que levaram crianças ao filme sem ler o aviso de classificação. Preocupado com o mesmo problema se repetindo no jogo, ele pediu a reescrita completa, removendo a violência. Moriarty, cuja visão tinha se tornado ambiciosa demais para o hardware da época de qualquer forma, deixou o projeto.
Dave Grossman, que tinha acabado de codirigir Day of the Tentacle, assumiu temporariamente com a tarefa de enxugar o escopo do jogo sem mudar

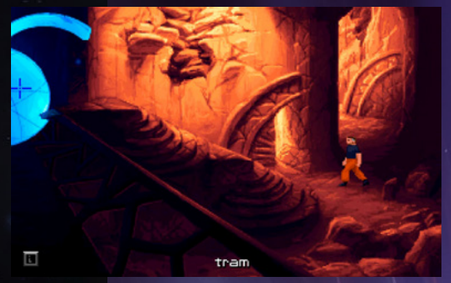
nada do que já estava feito. Meses depois, frustrado com a limitação da tarefa, ele também saiu. Sean Clark finalmente chegou, reescreveu praticamente tudo, trocou a engine para o SCUMM, e entregou o jogo que conhecemos. Em determinado momento durante o desenvolvimento, o próprio Clark sugeriu internamente cancelar The Dig de vez. Foi principalmente por insistência de George Lucas, querendo honrar o compromisso com o amigo Spielberg, que o projeto continuou.

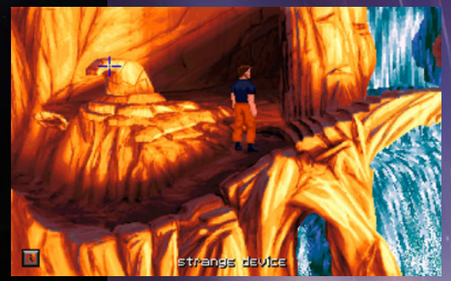
Spielberg acompanhou o desenvolvimento do início ao fim com entusiasmo que poucos desenvolvedores internos demonstraram. O designer Sean Clark relatou que Spielberg o ligou em casa uma noite enquanto jogava uma build da versão final, empolgado com o jogo mas travado num puzzle e pedindo dica. O homem que dirigiu E.T. e a Lista de Schindler ligando para pedir dica de jogo de aventura às dez da noite é um recorte do que a LucasArts era naquele momento da história. Comandante Boston Low, dublado por Robert Patrick, o mesmo T-1000 do Exterminador do Futuro 2,

é um protagonista diferente de tudo que a LucasArts tinha feito antes. Não há ironia aqui, não há tiradas de saloon.

Boston Low é competente, sério, carregado de responsabilidade, e vai sendo corroído aos poucos pela estranheza do planeta e pelas decisões impossíveis que o jogo coloca na sua frente. Robert Patrick empresta ao personagem uma contenção que funciona perfeitamente no tom do jogo.

Maggie Robbins, jornalista e especialista em linguística, é a consciência moral da história. Ela questiona, ela resiste, ela representa o senso comum num ambiente que progressivamente abandona qualquer senso









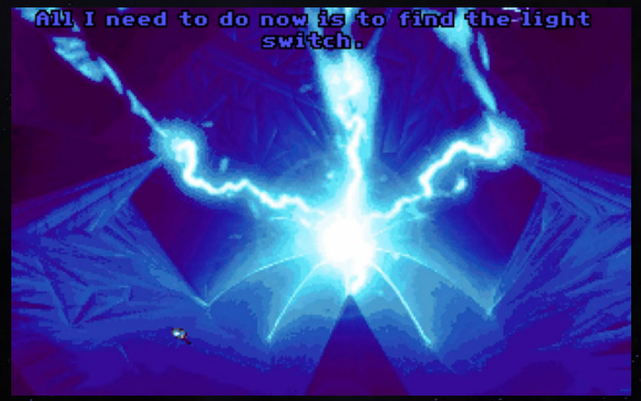
comum possível. Dr. Ludger Brink, o arqueólogo alemão, é o personagem mais complexo do trio: dedicado, brilhante, e profundamente humano nos seus defeitos. O que acontece com Brink no segundo ato do jogo é um dos momentos narrativos mais ousados que um jogo de aventura já tentou, e The Dig o executa com uma seriedade que poucos títulos do gênero teriam coragem de sustentar.

O roteiro foi coescrito por Orson Scott Card, o autor de Ender's Game, contratado para escrever os diálogos a partir da estrutura narrativa de Clark. É uma colaboração improvável que produz resultados irregulares mas com momentos de uma qualidade literária genuína, especialmente nas conversas mais íntimas entre os personagens. The Dig é a LucasArts saindo da zona de conforto e tentando algo que ninguém esperava dela: ficção científica adulta, sombria, filosoficamente ambiciosa, sem humor de alívio. E consegue. O planeta Cocytus é um dos ambientes mais bem construídos da história dos games da era clássica: ruínas de uma civilização que tinha solucionado problemas que a humanidade nem formulou ainda, tudo em silêncio e abandono, com a trilha de Michael Land preenchendo cada espaço vazio com uma melancolia que gruda na memória.

A trilha sonora merece menção separada. Land criou algo tão extraordinário que a LucasArts lançou o álbum separadamente como CD de áudio, a primeira vez que a empresa fez isso com qualquer jogo. A Industrial Light & Magic, a empresa de efeitos especiais de Lucas, criou parte das animações em CG do jogo, um luxo que nenhum outro título da empresa teve. Se for jogar, se atente a estas dicas. Primeiro, The Dig é genuinamente mais difícil que a maioria dos jogos da LucasArts. Os puzzles envolvem tecnologia alienígena sem manual de instruções, e a lógica é menos intuitiva do que em Monkey Island ou Day of the Tentacle. Isso não é defeito: é parte da experiência de arqueologia em terreno desconhecido. Tenha paciência e explore cada ambiente completamente antes de concluir que está preso.

Segundo, preste atenção nos cristais de energia desde o início. Eles são o recurso mais importante do jogo e têm usos que não são óbvios à primeira vista. Guardar pelo menos um para momentos críticos faz diferença.

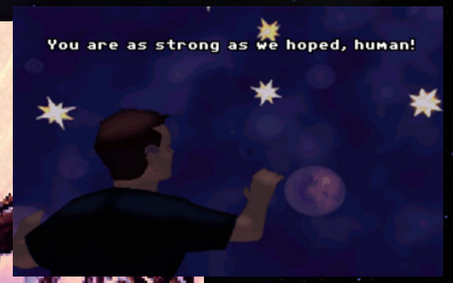
Terceiro, os diálogos entre os personagens contêm pistas sobre puzzles futuros. Não pule conversas achando que são apenas narrativa. Maggie e Brink frequentemente comentam sobre problemas que você vai enfrentar antes de você chegar neles. E quarto, existe um minigame escondido no menu do comunicador, uma versão de Lunar Lander chamada Asteroid Lander. Não tem nenhuma função no jogo principal. É só um presente da equipe de desenvolvimento dentro de um jogo que já era um presente. 1995 foi um ano que testou o gênero de aventura com força total.





Phantasmagoria, da Sierra, chegou com sete CDs, atores reais em cenas filmadas, e uma cena de violência sexual que gerou boicotes, recusas de varejistas e processos de classificação negada na Austrália. Era ambicioso e controverso de formas que The Dig nunca pretendeu ser. Full Throttle, da própria LucasArts e lançado no mesmo ano, foi o contraponto perfeito dentro de casa: mais curto, mais cinematográfico no sentido de Hollywood, com uma linguagem visual e musical completamente diferente.



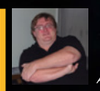




Os dois jogos juntos mostram a amplitude do que a empresa conseguia fazer simultaneamente em 1995.

The Dig se tornou o jogo de aventura mais vendido da história da LucasArts até aquele momento, com trezentas mil cópias vendidas globalmente. Ironicamente, a gestão da empresa considerou o resultado uma decepção comercial, especulando que o orçamento inflado pelos anos de desenvolvimento nunca foi recuperado. É uma das injustiças silenciosas da história do estúdio. The Dig nunca recebeu o remaster que merecia, ao contrário de Monkey Island, Grim Fandango e Day of the Tentacle. Está disponível na Steam, funciona, e a trilha de Michael Land soa tão bem hoje quanto em 1995. É o tipo de jogo que exige que você o encontre no seu próprio tempo, sem o barulho de um lançamento comemorativo ou uma campanha nostálgica. Ele simplesmente está lá, esperando.

Se Monkey Island é o verão da LucasArts, The Dig é o outono. Mais quieto, mais fundo, mais difícil de amar de primeira mas impossível de esquecer. O planeta Cocytus existe na memória de quem o visitou de uma forma que poucos cenários de qualquer mídia conseguem reproduzir. Vai na Steam. Deixa a trilha tocar com o volume lá em cima. Boas lembranças vão voltar, e algumas delas vão ser novas.



Análise do ***Alohawell***

GRÁFICOS	7
SOM	8
JOGABILIDADE	9
DIVERSÃO	9

NOTA FINAL **8**

O SAPO XULÉ ENCONTROU A SUA CASA!

DISPONÍVEL PARA
Master System
MEGA DRIVE
Dreamcast

DESENVOLVIDO POR
SQUASH BIRDS STUDIOS
blue gorilla
RETRO JUICE GAMES

BUG BIG UNCLE GAMES

A NOVA CASA DO SAPO XULÉ!

DE GAMER PARA GAMER

@RONIRVI GAMES
11 95945 6484

RUA DOS BURITIS, 54 - LOJA 07 / LOJA 23 - JABAQUARA - SÃO PAULO - SP
VEM CONHECER NOSSA LOJA VEM!

RONIRVIGAMES

GAME COLLECTION SHOW

SEGUE A GENTE

WILMERS EVENTOS

CALENDÁRIO GCS 26/27

39 GCS	30 DE JANEIRO
40 GCS	20 DE FEVEREIRO
41 GCS	06 DE MARÇO
42 GCS	17 DE ABRIL
43 GCS	08 DE MAIO
44 GCS	05 DE JUNHO
45 GCS	10 DE JULHO
46 GCS	07 DE AGOSTO
47 GCS	18 DE SETEMBRO
48 GCS	16 DE OUTUBRO
49 GCS	06 DE NOVEMBRO
50 GCS	04 DE DEZEMBRO
36 GCS	17 DE OUTUBRO *
37 GCS	07 DE NOVEMBRO *
38 GCS	12 DE DEZEMBRO *



UMA GRANDE AVENTURA DE BOLSO EM

INDIANA JONES
AND THE STAFF OF KINGS

O arqueólogo mais conhecido do mundo em uma aventura entre o cross-gen e adaptação para portátil da Sony.

PSP - AÇÃO - LUCAS ARTS

Na geração do Xbox 360, Playstation 3 e Wii as empresas começaram a fazer jogos cross-gen, ou seja, tanto para os consoles novos como para os da geração anterior. Na época, o console da Microsoft e o da Sony concorriam entre si e o Wii vinha por fora com uma proposta totalmente diferente e hardware mais parecido com a geração dos 128 bits do que com a que se iniciava.
No meio de tudo isso, ainda haviam os portáteis no mercado. O PSP e o DS tinham o seu público e faziam com que os desenvolvedores criassem versões dos jogos para eles, além dos outros consoles. Um destes casos foi com a LucasArts no desenvolvimento do jogo Indiana Jones and the Staff of Kings para o Xbox 360 e PS3.
Antes mesmo do X360 ser lançado, a LucasArts anunciou que estava desenvolvendo um jogo da franquia Indiana Jones tanto para ele como para o PS3 com previsão de lançamento em 2007. Porém, o desenvolvimento não andou como planejado, tendo muitas dificuldades e sofrendo adiamentos até que foi cancelado no início de 2009.
Contudo, a LucasArts havia contratado outras empresas para cuidar dos ports de PS2, Wii, DS e PSP. Estas versões deveriam seguir a mesma história da versão principal, mas adaptando o jogo para cada console.
Na metade de 2009, em 09 de junho, os jogos foram lançados. É importante citar que embora os jogos tenham a mesma ideia por trás deles, cada um é um jogo diferente.
Agora em 2026, resolvi focar um pouco das compras da minha coleção em jogos de PSP e o Indiana Jones and the Staff of Kings foi um dos jogos que fui atrás. Como estava com vontade de um jogo de aventura, logo depois que o comprei, resolvi jogar esta versão desenvolvida pela Amaze Entertainment.
As fases foram muito bem adaptadas para uma jogatina em um portátil. Elas são curtas e rápidas de se terminar, sempre com save ao final delas.





Cada uma inicia com três objetivos sendo apresentados, além de duas tarefas secundárias e uma mostra de quantos artefatos podem ser achados. O primeiro objetivo é sempre concluir a fase e os outros dois mudam de fase para fase, mas vários são terminar o level em determinado tempo.
Conseguindo concluir estes objetivos, você ganha pontos que podem ser usados para aumentar a vida do Indy, o dano dos golpes, do chicote, do tiro, enfim, algumas características que dão um pouco mais de graça ao jogo. Já os artefatos quando coletados geram pontos que podem ser usados para desbloquear artes conceituais e cheats, mas esses últimos só após terminar o jogo.
Senti que o jogo foi pensado em fases longas, mas elas foram cortadas para se adaptar ao formato de jogatina mais curta do PSP, tanto que são 36 fases ao todo. Há uma pequena variedade de tipos de fases: algumas são centradas em combate, outras em exploração, outras são do tipo de tiro em trilhos e outras misturam exploração com combate.



Eu achei que o início do jogo apresentou uma mistura interessante destes tipos de fases, mas ao final elas ficaram muito focadas em combates e isso não me agradou muito. Eu queria mais fases focadas na exploração em vez de ficar fazendo sempre os mesmos combos de quatro ou cinco botões contra os inimigos.
Falando em inimigos, os do jogo são os clássicos do Indy: os nazistas, mas há uma falta de variedade nas lutas, já que os inimigos são sempre os mesmos. É até possível usar o ambiente para atacar os alemães, mas é mais rápido fazer algum combo. De início ao fim é possível terminar em algo entre 2 e 3 horas. Você vai levar mais tempo se quiser fazer todos os objetivos e pegar todos os artefatos, mas não deve fugir muito disso.
Sobre a história do jogo, Indy está em busca da “Staff of Kings”, que teria sido usada por Moisés para abrir o Mar Vermelho em dois. Mas, os nazistas também estão atrás dela, o que te coloca em uma viagem pelo mundo. As fases se passam em São Francisco, Panamá, uma pirâmide Maia, Istanbul e Nepal. Essa variedade de cenários foi bem legal e adicionou sensação de uma aventura ao jogo, mesmo em uma tela pequena. Aqui vale citar que a última fase tem um cenário bem legal e inesperado, mas não darei spoiler.
Antes de cada level há uma animação mostrando um texto em um livro, como se fosse o diário do Indiana Jones, para contar um pouco mais da história e da fase que vai se iniciar. Mas, no geral, achei que a história poderia ser mais bem detalhada.
Na parte sonora, as dublagens são boas. As vozes são legais e não senti falta de sincronia entre o som e as animações. As músicas são legais e entre a fases, nos menus, toca o tema principal do Indiana Jones.
No geral, não tenho do que reclamar dessa parte, mas também não foi algo que se sobressaiu comparado ao resto do jogo.
Terminando a história do jogo é habilitado um modo time trial para as fases. Algo simples, mas que aumenta o fator replay assim como os cheats que podem ser habilitados.
O conjunto da obra é uma boa representação do que poderia ter sido a versão de Xbox 360 e PS3. Claro que estas versões seriam maiores e mais bem desenvolvidas, mas o jogo de PSP cumpre muito bem a sua função. Ele não é revolucionário, ele não mudou como jogos são feitos, mas diverte. Eu estava com vontade de um jogo de aventura e ter jogado Indiana Jones and the Staff of Kings resolveu essa minha vontade.



Análise do ***Alohawell***

GRÁFICOS	7
SOM	6
JOGABILIDADE	7
DIVERSÃO	7

NOTA FINAL **7**

SUPIMPA GAMES

TUDO O QUE UM GAMER PRECISA,
EM UM SÓ LUGAR!

RETROGAMES
Clássicos que marcaram época.

JOGOS ORIGINAIS
Originalidade que faz a diferença.

CONSOLES
Diversas gerações para jogar sem limites.

COLECIONÁVEIS
Itens especiais para colecionadores.

ATENDIMENTO ESPECIALIZADO
Suporte dedicado para te ajudar em cada escolha.

PRODUTOS TESTADOS
Todos os itens são testados e revisados.

QUALIDADE GARANTIDA
Compromisso com a qualidade e a sua satisfação.

LOJA FEITA POR GAMERS PARA GAMERS
Apaixonados por games como você!

COMPRA • VENDA • TROCA

lojasupimpagames
supimpagames.com.br

ESCANEIE O QRCODE E NOS CHAME NO WHATSAPP

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

Loja
BitZZ

www.bitzz.com.br



EverDrive Krikzz



Controles



Jogos Evercade



Use o cupom **RGB** e ganhe **5% de desconto** em qualquer produto da loja.

www.bitzz.com.br

instagram.com/lojabitzz

MASTER RETRO GAMES

GAMES PRENSADOS INDUSTRIALMENTE

Clássicos e coleções exclusivas, feitas de fã para fã!

MÍDIAS PRATA E PRETA!



PlayStation · SEGA SATURN · PlayStation 2 · Dreamcast · MEGA DRIVE · SEGA · SEGA Master System

Também apoiamos desenvolvedores independentes na criação de edições físicas exclusivas, transformando sonhos em coleções memoráveis.

www.masterretrogames.com.br

@masterretrogames

A LOJA COMPLETA PARA GAMERS DE TODAS AS GERAÇÕES!

CONSOLES
TODAS AS GERAÇÕES

JOGOS
NOVOS, USADOS, RAROS E COLECIONÁVEIS

ACESSÓRIOS
CONTROLES, HEADSETS, PC GAMER E MUITO MAIS!

COMPRA E VENDA
GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS

TOFO GAMES



LIVE TODA QUARTA-FEIRA ÀS 17:00 HRS

AO VIVO NA TWITCH
A PARTIR DAS 17:00 HRS
@TofoGames10

TofoGames10
TofoGames10
tofogames10
+55 11 97283-0335

FALE CONOSCO VIA WHATSAPP!
ESCANEIE O QR CODE E ENTRE EM CONTATO!



PRODUTOS ORIGINAIS · QUALIDADE E CONFIANÇA · ENVIO PARA TODO O BRASIL · ATENDIMENTO PERSONALIZADO · A PAIXÃO PELOS GAMES MOVE A GENTE!

QUANDO O JOGO VIROU ESPETÁCULO EM

ROAD RASH

Sequências em FMV, imagens digitalizadas e músicas com qualidade de CD; a versão 32-bits de Road Rash.

3DO - CORRIDA - ELETRONIC ARTS

Existe uma certa ironia em falar sobre o 3DO. O console foi apresentado ao mundo em 1993 como a grande revolução dos videogames, a plataforma que ia mudar tudo, o salto definitivo da geração 16-bit para algo completamente diferente. A Time Magazine chegou a eleger o aparelho como o produto do ano. E ainda assim, hoje em dia, quando a maioria das pessoas ouve “3DO”, a reação mais comum é uma combinação de reconhecimento vago e uma risada meio triste. O console que prometia o futuro acabou virando um belo exemplo de como preço errado na hora errada destrói qualquer ambição tecnológica.

Mas antes de falar do Road Rash, vale entender um pouco o contexto da máquina que o abrigou, porque as duas histórias estão interligadas de um jeito interessante. O 3DO foi concebido por Trip Hawkins, o mesmo cara que fundou a Electronic Arts. Ele saiu da EA para criar a The 3DO Company com uma ideia bastante inusitada: em vez de fabricar o hardware ele mesmo, a empresa definiria as especificações técnicas e licenciaria para outros fabricantes produzirem o console. A Panasonic foi a primeira a topar o negócio, depois vieram a Goldstar e a Sanyo com seus próprios modelos. A ideia era replicar o modelo do VHS, onde vários fabricantes produziam o mesmo padrão e o mercado se consolidava naturalmente.



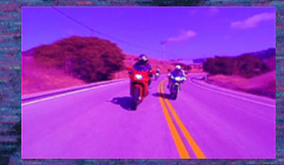


a 700 doletas num mercado que ainda tinha o Mega Drive e o Super Nintendo vendendo por uma fração desse preço. Sem contar que ele era ainda mais caro do que o Neo Geo AES que em 1994 custava na faixa de 560 dólares nos Estados Unidos. O hardware em si era impressionante para 1993. Processador ARM60 de 32 bits rodando a 12,5 MHz, dois coprocessadores gráficos customizados, 2 MB de RAM, 1 MB de VRAM e um drive de CD-ROM de velocidade dupla. Esse último ponto era fundamental, porque o CD-ROM era a novidade do momento e todos queriam explorar o que ele podia oferecer em termos de armazenamento, áudio e, claro, vídeo. O 3DO não tinha hardware dedicado para polígonos 3D, o que seria um problema quando o PlayStation chegasse um ano depois, mas para tudo que envolvia sprites, vídeo e áudio de qualidade, a máquina se saía muito bem.





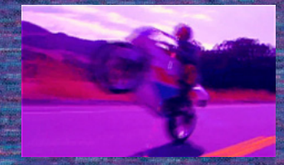
















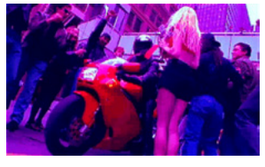


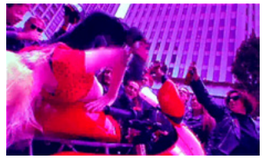












A Electronic Arts, que tinha uma relação especial com o 3DO por causa do histórico de Hawkins, se comprometeu a lançar versões de seus maiores títulos para a plataforma. E um dos primeiros grandes lançamentos foi exatamente o Road Rash, em julho de 1994.

A série Road Rash tinha começado em 1991 no Mega Drive e é uma daquelas criações que parecem óbvias depois que existem, mas que ninguém havia feito antes de forma convincente. A premissa é simples: corridas ilegais de moto na Califórnia onde você pode (e deve) agredir os outros competidores. Socos, chutes, e com o avanço do jogo, correntes e bastões de beisebol foram entrando no repertório. O primeiro jogo foi o título mais lucrativo lançado internamente pela EA até aquele momento, o que garantiu sequências. Road Rash II chegou em 1992, expandindo as localizações para outros estados americanos e introduzindo modos multiplayer mais elaborados. Road Rash 3 saiu em 1995, levou as corridas para sete países diferentes, incluindo o Brasil, e trouxe ainda mais opções de armas e upgrades de moto. Mas foi o Road Rash de 1994, desenvolvido especificamente para o 3DO, que realmente deu um salto qualitativo para a franquia. E o motivo principal não era o gameplay, que evoluiu, mas manteve a essência dos originais. Era a apresentação. Era o que a equipe decidiu fazer com todo aquele espaço em disco e toda aquela capacidade de reprodução de vídeo. A versão de 3DO é tecnicamente o terceiro jogo da série, mas funcionou quase como um recomeço em um novo console. Os cenários voltaram para a Califórnia, incluindo locações como São Francisco, a Sierra Nevada, o Napa Valley e a Pacific Coast Highway, aquela estrada costeira que qualquer um que já viu um filme americano de estrada reconhece imediatamente. A câmera foi repaginada, os sprites dos pilotos passaram por um processo de digitalização a partir de atores reais, e as pistas ganharam elementos poligonais como túneis e bifurcações. Para 1994, a sensação de velocidade era genuinamente impressionante.

O sistema de progressão foi mantido em sua estrutura básica. Você começa com uma moto modesta, ganha dinheiro terminando as corridas em boas posições, vai comprando motos melhores e avança pelos cinco níveis de dificuldade, cada um com cinco corridas. Existiam dois modos principais: o Big Game Mode, onde a progressão e o dinheiro faziam sentido, e o Thrash Mode, uma versão mais arcade onde você escolhia qualquer pista sem se preocupar com upgrades ou grana. A loja de motos tinha um nome memorável: Olley's Skoot-A-Rama, e a apresentação das motos à venda era feita com modelos 3D renderizados fodasticamente, uma pequena demonstração de que a equipe claramente curtiu fazer o jogo.



O combate continuou sendo o coração do gameplay. Você ainda dava socos e chutes nos rivais durante as corridas, com a possibilidade de pegar armas que os outros pilotos carregavam. A polícia continuava patrulhando as estradas e a sua vida ficava complicada caso fosse pego com um bastão de beisebol na mão.





Mas a mecânica em si, apesar de refinada visualmente, não era radicalmente diferente do que a série já oferecia no Mega Drive. O que mudou de verdade foi tudo ao redor dessa mecânica.

É aqui que o Road Rash de 3DO vira um caso de estudo sobre o que o CD-ROM prometia para os videogames naquela época.

A equipe de desenvolvimento, liderada pelo produtor Randy Breen que era co-criador do jogo original de Mega, decidiu usar os aproximadamente 25 minutos de vídeo disponíveis para criar algo que fosse além de simples cutscenes de contexto. Breen e sua equipe filmaram sequências de live action com atores reais, motos reais e locações reais.

O próprio Breen aparece nos vídeos interpretando os policiais de trânsito. A Yamaha FZR1000 amarela que aparece nas sequências de vídeo era a moto pessoal de Breen, a mesma que já tinha estampado a capa do Road Rash II.

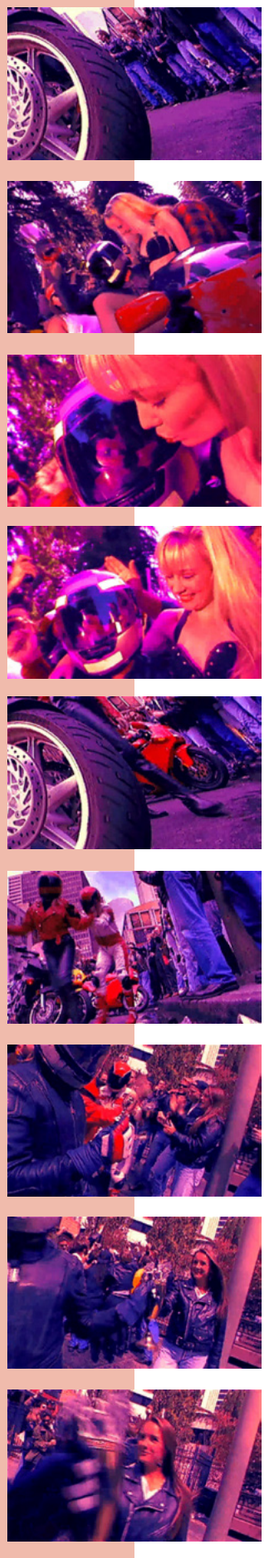
Uma Ducati SuperSport 900 vermelha foi alugada para as filmagens e acabou





sendo arranhada numa acrobacia que deu merda no último dia de gravação. Como não era possível devolver o veículo danificado, a divisão de marketing da EA usou a moto em feiras de jogos antes de botar a moto na entrada do escritório corporativo da empresa, onde ficou em exibição por anos.

As sequências de vídeo aparecem em vários momentos do jogo. Há um clipe de abertura apresentando o universo. Há clipes curtos no início de cada corrida. E há o melhor de tudo: um clipe diferente dependendo do resultado da sua corrida. Se você ganhou, a celebração é uma coisa. Se você perdeu, é outra. Se você bateu a moto feio, tem um clipe para isso. Se a polícia te prendeu, tem um



clipe específico para o momento da prisão. São aproximadamente cinco ou seis variações para cada situação, o que dá uma variedade considerável e reduz a repetição.

As cenas mostram os pilotos e suas gangues reagindo aos resultados, com humor adulto que incluía imagens que não eram exatamente adequados para crianças. A equipe estava claramente se divertindo durante as filmagens, e isso aparece na tela.

Mas os vídeos não eram o único elemento multimídia. O jogo tinha imagens estáticas nos menus com um estilo visual completamente distorcido e psicodélico, aparentemente baseadas em fotografias digitalizadas de pessoas que passaram por extensas modificações digitais. Eram bizarras no bom sentido, com uma identidade visual que você não esperava de um jogo de corrida de moto. E havia ainda uma seção onde você podia assistir clipes completos de duas bandas que participaram da trilha sonora. Dois videoclipes integrais, apresentados com a identificação da música, do artista e do álbum no estilo MTV.

Os clipes eram de *“Duel”* do *Swervedriver* e *“Jessie”* do Paw.

A questão da trilha sonora merece um parágrafo próprio porque ela é parte fundamental da identidade desse jogo. Breen era fã de Soundgarden e queria a banda no jogo. O diretor de marketing da EA tinha um relacionamento com a A&M Records e foi por esse caminho que a negociação aconteceu. O timing foi perfeito de um jeito quase improvável: o jogo foi lançado em julho de 1994, alguns meses depois do álbum Superunknown do Soundgarden, que tinha estreado em primeiro lugar nas paradas americanas e gerou dois singles vencedores do Grammy. Isso significa que o Road Rash de 3DO saiu para as lojas com o Soundgarden no auge absoluto da sua popularidade. Além da banda de Seattle, a trilha incluía Monster Magnet, Therapy?, Swervedriver, Paw e Hammerbox. Músicas como *“Rusty Cage”*, *“Outshined”* e *“Kickstand”* do Soundgarden, mais *“Dinosaur Vacuum”* do Monster Magnet e *“Teethgrinder”* do Therapy? compunham uma seleção que capturava o momento do rock alternativo americano de um jeito













que pouquíssimos videogames da época conseguiram. Se você agora quiser ter um ataque de nostalgia, abre o Spotify e procura ”roadrash”. Tem uma playlist muito foda que vai te jogar ao passado bem rápido.

Algumas edições americanas do jogo incluíam um CD de música separado na caixa com todas as faixas licenciadas. Isso porque os clipes de música funcionavam como bônus nos menus, não durante as corridas em si, então a EA resolveu garantir que os jogadores tivessem acesso ao material mesmo fora do jogo.

O conjunto funcionou de maneira notável. Road Rash para 3DO foi recebido com entusiasmo pela crítica na época do lançamento e é considerado até hoje o melhor jogo da série e um dos melhores títulos já lançados para o console. Há quem argumente que era o melhor game disponível para 3DO em 1994, o que é uma afirmação que diz tanto sobre a qualidade do jogo quanto sobre a biblioteca geral do console.

Eu conheci o Road Rash de 3DO numa locadora aqui na minha cidade. Moro em Vassouras do interior do RJ e a memória ainda é bastante específica: o cheiro de cigarro impregnado em tudo, nas cadeiras de plástico, nas caixas de jogos expostas, no ar parado do ambiente. Era o tipo de locadora que hoje seria descrita como um crime contra a saúde pública e que na época parecia completamente normal, inclusive atraente, porque era lá que estavam os jogos.

E naquele dia específico, o 3DO tinha fila. Não era uma fila organizada, era aquela aglomeração informal de crianças e adolescentes que provavelmente repetiram bastante na escola pelos tamanhos esperando a vez com a paciência que só existe quando você não tem escolha e não tem celular no bolso para distrair a espera. Quando chegou minha vez e me sentei na frente da televisão, o que aconteceu nos primeiros trinta segundos não era algo que eu estava preparado para processar.

Eu tinha o SNES em casa, mas jogava Mega Drive na locadora. Conhecia o Road Rash original, conhecia a sensação daquele jogo, o som dos socos, a trilha sonora sintetizada, os sprites coloridos se movendo na tela. Eu achava aquilo bom. Eu achava aquilo suficiente.

E então o jogo carregou no 3DO e apareceu vídeo. Não uma animação. Não um sprite maior. Vídeo de verdade, pessoas reais em motos reais numa estrada real, com uma música que eu não conhecia tocando com uma qualidade de som que parecia impossível vir de um videogame.

Aquilo não era evolução no sentido gradual da palavra. Era uma ruptura. Era como se alguém tivesse levado o Mega Drive para um quarto escuro, explicado pacientemente o que a vida poderia ser e então acendido a luz. A alegria que bateu não era a alegria de ganhar uma corrida ou de bater num adversário com uma corrente, era uma alegria mais estranha e mais profunda, aquela sensação de descobrir que o mundo é maior do que você calculava, que as possibilidades do que um videogame poderia ser ainda estavam abertas, que ainda havia surpresas genuínas esperando do lado de dentro de uma caixa de plástico.

O cheiro de cigarro continuava lá. A fila atrás de mim continuava lá. Eu não me importei com nenhuma das duas coisas por um bom tempo. Eu só queria jogar. Mas me deixa voltar para o texto, porque se depender de mim, não paro nunca de contar minha vida com esse jogo.

O que aconteceu depois é a parte mais triste da história. O jogo foi portado para PlayStation, Saturn e PC em 1996, e as versões chegaram ao mercado sendo já datadas. O PlayStation tinha chegado em 1995 com um nível técnico superior em termos de 3D, e o Road Rash que



tinha impressionado em 1994 parecia velho dois anos depois. Os ports foram criticadas por não trazerem nada novo além de compatibilidade com as novas plataformas. A exceção curiosa foi a versão de Sega CD, lançada em 1995, que era basicamente um produto intermediário reconhecido como uma “ponte” entre o Road Rash de 3DO e o Road Rash 3 do Mega Drive. Era a única versão do jogo onde as músicas licenciadas tocavam durante as corridas.

A série tentou se reinventar com Road Rash 3D em 1998 para PlayStation, trocando sprites por polígonos e reduzindo a ênfase no combate. As análises foram mistas e os fãs ficaram divididos. Road Rash 64, lançado em 1999 para Nintendo 64 pela THQ com licença da EA, tentou uma abordagem diferente com modo multiplayer para quatro jogadores e um modo onde você jogava como policial. Em 2000 veio Road Rash: Jailbreak para PlayStation, com uma versão para Game Boy Advance em 2003, o sexto e último jogo console da franquia. Mas, nenhum deles conseguiu o impacto dos originais do Mega Drive ou da versão de 3DO.



Depois disso, silêncio. Ou quase. Em 2009, a EA lançou uma versão mobile de Road Rash em J2ME, vendida só pelo site da EA Mobile, praticamente um suspiro antes da série ser esquecida de vez. Fora isso, a franquia simplesmente morreu. Houve conversas na Criterion Games sobre um possível renascimento, talvez algo cruzando Burnout com Road Rash, mas nunca saiu do papel. Dan Geisler, um dos programadores originais, chegou a trabalhar num novo projeto com membros da equipe original sob o nome provisório Hard Rider: Back in the Saddle, mas o jogo não foi lançado. Road Rash ficou guardado nos arquivos da EA e até hoje não tem previsão de retorno.

O que o Road Rash de 3DO representa, olhando de volta, é um momento específico da história dos videogames em que a indústria estava tentando descobrir o que fazer com o CD-ROM. A resposta que muita gente deu foi FMV de baixa qualidade jogado em cima de gameplay medíocre. A resposta que Randy Breen e sua equipe deram foi diferente: construir um jogo sólido primeiro e depois usar o vídeo para criar uma identidade, uma atmosfera, um conjunto de personagens que a mecânica sozinha nunca conseguiria transmitir.

A trilha sonora licenciada, os clipes dos resultados das corridas, os videoclipes das bandas, tudo isso era um experimento em fazer do videogame um objeto cultural com múltiplas camadas.

O 3DO morreu. Vendeu cerca de dois milhões de unidades no total, foi descontinuado em 1996 quando PlayStation e Saturn já dominavam o mercado, e a The 3DO Company tentou se reinventar como desenvolvedora de software antes de declarar falência em 2003. Trip Hawkins tinha tido uma visão correta sobre o CD-ROM como plataforma e sobre licenciamento de hardware, mas tinha errado feio no preço de lançamento e no timing. Setecentos dólares era dinheiro demais para um console de videogame em 1993, independente do que estava rodando dentro dele. Mas Road Rash ficou. Não como um jogo abandonado numa plataforma fracassada, mas como o pico de uma série que durou uma década, como uma das melhores demonstrações do que o 3DO poderia fazer quando alguém levava o hardware a sério, e como um documento involuntário de como o rock alternativo soava em 1994. Tem algo curiosamente bonito nisso: o jogo que melhor explorou um console fracassado acabou sendo mais lembrado do que a maioria dos jogos de consoles que tiveram sucesso naquela mesma geração.



Análise do ***Alohawell***

GRÁFICOS	9
SOM	10
JOGABILIDADE	8
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	**9**



AÇÃO GAMES

Número 08 - Dezembro de 1991

Editora Azul



Texto do ***Henrico D. Santo***

Toda minha trajetória no mundo dos games sempre foi norteada, em sua devida época, com capas de revistas anunciando notícias ou análises de grandes lançamentos. Porém, somente uma vez houve uma capa que destacou um truque.

Foi com Sonic The Hedgehog na capa da revista **Ação Games edição 08**.

Posso dizer que na época, com os meus 8 anos de idade, esse Sonic com cara de louco me assustava um pouco, ao mesmo tempo em que me fascinava com a insanidade do truque.

Anunciado como o *"Truque das Mil Faces"*, o modo debug explodiu as mentes de todo mundo que estava de cabeça nos games.

O truque era praticamente um modo de teste, do qual você podia mudar o modelo do seu personagem para qualquer outro do jogo (mas não jogável), multiplicar inimigos, itens e obstáculos da fase ou simplesmente atravessar as fases voando.

Não era um truque apenas para facilitar sua vida, mas também uma forma de brincar e dar boas risadas com as inúmeras possibilidades de testar o jogo.

Além do frenesi causado pelo truque, esta edição da Ação Games também destacou uma matéria com testes de joysticks nacionais e outra falando tudo sobre a Sega.

Com tudo isso, a revista me fisgou, já que sou um seguista desde que me conheço como gamer.



A revista trouxe também análises dos lançamentos da Tectoy para Master System como Mônica no Castelo do Dragão, Shadow Dancer e Indiana Jones e a Última Cruzada.

A Nintendo teve espaço com suas novidades como Totally Rad, Harlem Globetrotters e Silkworm para o NES. Coincidentemente, a revista analisou também o jogo Maniac Mansion para PC, um dos clássicos da LucasArts, estúdio que destacou nossa capa.