

MAGAZINE + DEMO DISC INCLUDED

SHANE EATER

MAGAZINE

ISSUE01/APRIL2026
NÚMERO01/ABRIL2026

MEMORIAL EDITION EDIÇÃO MEMORIAL

- 04** THE TRUTH BEHIND KONAMI AND KOJIMA'S SPLIT
A VERDADE ATRÁS A SEPARAÇÃO DE KONAMI E KOJIMA
- 06** THE LIFE AND DEATH OF HIDEO KOJIMA
A VIDA E MORTE DE HIDEO KOJIMA
- 10** ARTIST SPOTLIGHT: YOJI SHINKAWA
FOCO DA ARTISTA: YOJI SHINKAWA

Table of Contents

- 04 The Truth Behind Konami and Kojima's Split
A VERDADE ATRÁS A SEPARAÇÃO DE KONAMI E KOJIMA
- 06 The Life and Death of Hideo Kojima
A VIDA E MORTE DE HIDEO KOJIMA
- 10 YOJI SHINKAWA**
- 12 Metal Gear Review
REVISÃO DE METAL GEAR - PAUSE
- 14 The Legacy of MGS 2: Smoke and Mirrors
O LEGADO DE MGS 2: FUMO E ESPELHOS
- 16 Who is Big Boss?
QUEM É PATRÃO GRANDE?

< Tank bangai >

Sumário



Snake Eater Magazine contains highly important intel about Metal Gear and its accompanying series. Do not let it get into the hands of the enemy. It is for your eyes only!

Podes encontrar a primeira parte da senha nessas páginas. Se precisares de ajuda para te lembrares do resto, a frequência da Meryl está no CD.

Move cursor Confirm Back



THE TRUTH BEHIND KONAMI AND KOJIMA'S SPLIT

CHRISTOPHER GATES

Here is the story of how one of the most famous game developers in history fell from grace and was punished by a powerful, vindictive company. Sit down for this one. It's a doozy.

Hideo Kojima and Konami go way, way back. Kojima joined the company in 1986, after Super Mario Bros. inspired him to devote his life to making video games. His first game as a designer, a plot-heavy platformer called Lost World, was cancelled early in production, and Kojima took over an action title called Metal Gear from a co-worker. Kojima focused the action on stealth, not combat, inventing a whole genre in the process. Metal Gear was a success, and Kojima made a sequel, in addition to the narrative adventure games Snatcher and Policenauts.

In 1998, Kojima released Metal Gear Solid for the PlayStation. It changed everything. Metal Gear Solid's cinematic storytelling and unique, stealth-based gameplay led many critics to crown it the best video game of all time. Kojima became an international superstar, and Metal Gear became Konami's flagship franchise. Many successful sequels followed.

By 2014, Konami's and Kojima's fates seemed inextricably connected. Kojima held the title of Konami's Executive Content Officer, meaning that he had a say in every game it produced. Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes launched that year to rave reviews; Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain was well into development.

To truly understand why Kojima and Konami broke up, you have to go back to 2010, when Konami launched one of its biggest successes. It's called Dragon Collection, and it changed everything. Dragon Collection was a casual card-collecting game that ran on social networks (and, soon thereafter, mobile phones). The game was a hit and Konami's executives realized that they didn't need to make lavish AAA games to turn a profit. For better or for worse, inexpensive mobile titles would work just fine.

In early 2015, Kojima announced that Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain would arrive on consoles and PCs the following September. However, that March, Konami announced that it would undergo a corporate restructuring in which the company would move from a studio-based model, in which individual developers were responsible for their own projects, to a "a headquarters-controlled system" that put the corporation in charge.

The next day, it also unveiled a brand new executive board. Surprisingly, Kojima wasn't mentioned in either press release. During the shuffle, Kojima lost his Executive Content Officer title. His studio, Kojima Productions, was suddenly just another cog in Konami's corporate machine. The Kojima-Konami split had begun.

On March 16, 2015, the same day that Konami's restructuring took effect, Konami removed Kojima's name from everything it controlled. He was scrubbed from the Metal Gear Solid 5 website and all related marketing materials. His US-based studio, Kojima Productions Los Angeles, was renamed Konami Los Angeles Studio.

A few days later, the two issued a joint statement confirming that Kojima was still working on MGS5, but did not discuss what would happen after the game's release. There was a good reason for that: as far as Kojima's future at Konami was concerned, he didn't have one.

The same day that Konami and Kojima released their statement, GameSpot ran a report confirming what many had already guessed: Kojima's days at Konami were numbered, thanks to unspecified "fallout" between the two. The famed game designer would leave the company shortly after the release of Metal Gear Solid 5, ending a three-decade relationship.

In addition to losing his job, GameSpot said, Kojima and the rest of his staff had been downgraded from full employees to contractors. Senior staff members were cut off from the rest of the company as Konami limited their access to its email servers, phone lines, and internet service. Later, we learned that things were actually even worse. For the final six months of MGS5's development, Kojima was "locked in a separate room" and forced to work on a different floor than the rest of his staff, communicating with others via proxy.

In yet another show of disrespect, Konami made it very clear that it planned to continue the Metal Gear franchise without Kojima at the helm. Thanks to corporate non-disclosure agreements, we'll probably never get an official reason for why Konami and Kojima split, but it's not hard to connect the dots. In May 2015, Konami's then-new president Hideki Hayakawa confirmed that Konami's main focus would be mobile gaming, not console titles.

Kojima's departure from Konami was later made official on December 15, 2015. There's nothing wrong with mobile games or focusing on developing mobile games, however, what is there left of its historic, game-changing franchises?

A VERDE ÁTRAS A SEPARAÇÃO DE KONAMI E KOJIMA

Eis a história de como um dos mais famosos criadores de jogos da história caiu em desgraça e foi punido por uma empresa poderosa e vingativa. Preparem-se para ouvir isto. É de deixar qualquer um de boca aberta.

Hideo Kojima e a Konami têm uma longa história em comum. Em 1986, depois de inspirado a dedicar a vida a fazer videogames, Kojima ingressou na empresa em 1986, depois de inspirado a dedicar a vida a fazer videogames. O seu primeiro jogo como designer, um jogo de plataformas com um enredo complexo chamado Lost World, foi cancelado numa fase inicial da produção, e Kojima assumiu a responsabilidade por um título de ação chamado Metal Gear, que tinha sido iniciado por um colega. Kojima centrou a ação na furtividade, e não no combate, inventando assim um género inteiro. Metal Gear foi um sucesso, e Kojima criou uma sequência, além dos jogos de aventura narrativa Snatcher e Policenauts.

Em 1998, Kojima lançou o Metal Gear Solid para a PlayStation. Isso mudou tudo. A narrativa cinematográfica e a jogabilidade única, baseada na furtividade, do Metal Gear Solid levaram muitos críticos a considerá-lo o melhor videogame de todos os tempos. Kojima tornou-se uma superestrela internacional e Metal Gear tornou-se a franquia emblemática da Konami. Seguiram-se muitas sequelas de sucesso.

Em 2014, os destinos da Konami e de Kojima pareciam indissociáveis. Kojima ocupava o cargo de Diretor Executivo de Conteúdos da Konami, o que significava que tinha uma palavra a dizer em todos os jogos que a empresa produzia. Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes foi lançado nesse ano, recebendo críticas muito positivas; Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain já se encontrava numa fase avançada de desenvolvimento.

Para compreendermos verdadeiramente por que razão Kojima e a Konami se separaram, é preciso recuar até 2010, quando a Konami lançou um dos seus maiores sucessos. Chamou-se Dragon Collection e mudou tudo. Dragon Collection era um jogo casual de coleção de cartas que funcionava nas redes sociais (e, pouco tempo depois, nos telemóveis). O jogo foi um sucesso e os executivos da Konami perceberam que não precisavam de criar jogos AAA de grande envergadura para obter lucro. Para o bem ou para o mal, os títulos para dispositivos móveis de baixo custo funcionariam na perfeição. No início de 2015, Kojima anunciou que «Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain» chegaria às consolas e aos computadores pessoais em setembro do mesmo ano. No entanto, em março desse ano, a Konami anunciou que iria passar por uma reestruturação empresarial, na qual a empresa passaria de um modelo baseado em estúdios — em que os próprios programadores eram responsáveis pelos seus projetos — para um «sistema controlado pela sede», que colocava a direção da empresa no comando.

No dia seguinte, a empresa revelou também uma nova direção executiva. Surpreendentemente, Kojima não foi mencionado em nenhum dos comunicados de imprensa. Durante a reestruturação, Kojima perdeu o cargo de Diretor Executivo de Conteúdos. O seu estúdio, a Kojima Productions, passou subitamente a ser apenas mais uma engrenagem na máquina corporativa da Konami. A separação entre Kojima e a Konami tinha começado.

Em 16 de março de 2015, no mesmo dia em que a reestruturação da Konami entrou em vigor, a empresa retirou o nome de Kojima de tudo o que controlava. O seu nome foi eliminado do site de Metal Gear Solid 5 e de todos os materiais de marketing relacionados. O seu estúdio sediado nos EUA, a Kojima Productions Los Angeles, passou a chamar-se Konami Los Angeles Studio.

Alguns dias depois, os dois emitiram um comunicado conjunto a confirmar que Kojima continuava a trabalhar no MGS5, mas não abordaram o que aconteceria após o lançamento do jogo. Havia uma boa razão para isso: no que dizia respeito ao futuro de Kojima na Konami, ele não tinha nenhum.

No mesmo dia em que a Konami e Kojima divulgaram o seu comunicado, o GameSpot publicou uma notícia que confirmava o que muitos já suspeitavam: os dias de Kojima na Konami estavam contados, devido a um «desentendimento» não especificado entre as duas partes. O famoso criador de jogos acabaria por deixar a empresa pouco depois do lançamento de Metal Gear Solid 5, pondo fim a uma relação de três décadas.

Além de perder o emprego, segundo o GameSpot, Kojima e o resto da sua equipa passaram de funcionários efetivos a colaboradores externos. Os membros seniores da equipa foram isolados do resto da empresa, uma vez que a Konami limitou o seu acesso aos servidores de e-mail, linhas telefónicas e serviço de Internet. Mais tarde, ficámos a saber que a situação era, na verdade, ainda pior. Durante os últimos seis meses de desenvolvimento do MGS5, Kojima ficou «confinado numa sala separada» e foi obrigado a trabalhar num piso diferente do resto da sua equipa, comunicando com os outros através de intermediários.

Numa mais uma demonstração de desrespeito, a Konami deixou bem claro que tencionava continuar a franquia Metal Gear sem Kojima ao leme. Graças aos acordos de confidencialidade da empresa, provavelmente nunca saberemos a razão oficial pela qual a Konami e Kojima se separaram, mas não é difícil ligar os pontos. Em maio de 2015, o então novo presidente da Konami, Hideki Hayakawa, confirmou que o foco principal da Konami seria os jogos para dispositivos móveis, e não os títulos para consolas.

A saída de Kojima da Konami foi posteriormente oficializada a 15 de dezembro de 2015. Não há nada de errado com os jogos para dispositivos móveis ou com o foco no desenvolvimento desses jogos; no entanto, o que restará das suas franquias históricas e revolucionárias?

A VIDA E MORTE THE LIFE AND DEATH OF HIDEO KOJIMA

For the first 58 years of his life, Hideo Kojima did not think about the fact that one day, he will die. As a boy, growing up in Japan in the 1960s, time seemed still. Even after he turned 30 and created Metal Gear Solid – the 1998 PlayStation classic that pioneered cinematic storytelling in games – he remembers thinking his next three decades would feel just as long as the first. A flash and they went. Then, in 2020, isolated during Covid as he neared 60, he fell seriously ill. “I thought that I could never recover,” he says. “I felt like I might not ever be able to create a game again.”

GQ: You talk about your time running out – how are you feeling about finishing Death Stranding 2?

Hideo Kojima: So-so. There are so many things I still want to change. I want, like, six more months. Today, I might be satisfied. But tomorrow, when I play the same place again, you have a different sense. I have to set the line myself, where I stop.

You left Konami in 2015, and have been independent ever since. How do you feel about that 10-year milestone?

It was good, these 10 years. It was the most important time... What I am most afraid of is time. I am afraid of dying and having dementia. I am afraid of forgetting things when I get old. I am afraid that I won't even realise what I am forgetting. I became independent when I was 52. I'm 61 now. Also, there was Covid. I was trying to shoot the beginning scene of Death Stranding 2, where Léa [Seydoux] comes to you, in the spring of 2020. The game would've been released in 2023, but I couldn't scan actors, I couldn't do the new casting.

Your outlook on life has clearly changed since your illness. How's your state of mind today?

I feel nervous. I feel rushed. I still have a lot of things I want to do – that I need to do. I thought I could do anything if I was independent, but the reality is that I can't. I always think of other, more weird stuff to make. But if I do that, and it doesn't sell, my studio will go bankrupt. I know all the staff. I know the families of the staff. I have this burden on my shoulders.

GQ: Fala que o tempo está a esgotar-se – como se sente em relação a terminar o Death Stranding 2?

Hideo Kojima: Mais ou menos. Há tantas coisas que ainda quero alterar. Gostava de ter mais seis meses. Hoje, talvez esteja satisfeito. Mas amanhã, quando voltar a jogar a mesma parte, a sensação é diferente. Tenho de ser eu a definir o limite, onde vou parar.

Deixou a Konami em 2015 e, desde então, tem trabalhado por conta própria. O que pensa sobre este marco de 10 anos?

Foram bons estes 10 anos. Foi o período mais importante... O que mais me assusta é o tempo. Tenho medo de morrer e de ter demência. Tenho medo de me esquecer das coisas quando envelhecer. Tenho medo de nem sequer me aperceber do que estou a esquecer. Tornei-me independente aos 52 anos. Tenho agora 61. Além disso, houve a Covid. Estava a tentar filmar a cena inicial de Death Stranding 2, em que a Léa [Seydoux] vem ter contigo, na primavera de 2020. O jogo teria sido lançado em 2023, mas não consegui fazer a digitalização dos atores, não consegui fazer o novo casting.

A sua visão da vida mudou claramente desde a sua doença. Como se sente hoje?

Sinto-me nervoso. Sinto-me pressionado. Ainda tenho muitas coisas que quero fazer – que preciso de fazer. Pensava que poderia fazer qualquer coisa se fosse independente, mas a realidade é que não consigo. Estou sempre a pensar em outras coisas mais estranhas para fazer. Mas se fizer isso e não vender, o meu estúdio vai à falência. Conheço todo o pessoal. Conheço as famílias do pessoal. Tenho esse fardo sobre os ombros.

This particular game feels like your most emotive. Are you more sentimental now?

After my father died, I wondered, What kind of dad was he? Then I lost my mother in 2017. My mother raised me. She didn't know about games. She played Metal Gear Solid 3, and it took six months – she had to cheat! When she passed away, [I spent time thinking.] How was she? I wondered about the side of her that I didn't see. But I started to find out, all after I lost her. The Japanese always say, if you're in a situation that you think you're doomed, you say, “Dad or granddad who already passed away: Save me!” Same with the Mexican people as well – they have their relatives closer, even after they pass.

How did becoming a parent change how you make games?

It's like the baton or the loop of life – at first, the kids are the centre of the family. There's a point where you don't have the centre of gravity. And sometimes people get divorced because they lose that. I still have the centre of gravity called work.

Este jogo em particular parece ser o seu mais emotivo. Está mais sentimental agora?

Depois da morte do meu pai, perguntei-me: «Que tipo de pai era ele?» Depois, perdi a minha mãe em 2017. Foi a minha mãe que me criou. Ela não percebia nada de jogos. Jogou o Metal Gear Solid 3 e demorou seis meses – teve de usar truques! Quando ela faleceu, [passei algum tempo a pensar:] Como é que ela era? Fiquei a pensar naquele lado dela que eu não conhecia. Mas comecei a descobrir tudo isso depois de a ter perdido. Os japoneses dizem sempre que, se estivermos numa situação em que achamos que estamos perdidos, devemos dizer: «Pai ou avô que já faleceu: salva-me!» O mesmo acontece com os mexicanos – eles mantêm os seus familiares mais próximos, mesmo depois de estes falecerem. Um dia passa mesmo depressa.

De que forma o facto de se ter tornado pai mudou a forma como cria jogos?

É como o testemunho ou o ciclo da vida – no início, os filhos são o centro da família. Chega-se a um ponto em que se perde o ponto de equilíbrio. E, por vezes, as pessoas divorciam-se porque perdem isso. Eu ainda tenho o meu ponto de equilíbrio, que é o trabalho.

SAM WHITE

E o trabalho dá-lhe estabilidade?

Quando era solteiro, na casa dos 20, só trabalhava e trabalhava. 20 horas por dia, mesmo ao fim de semana. Era tão divertido. Quando se tem família, já não dá. Esse é o momento mais importante – é preciso dedicar-se totalmente a esses 10 anos. Nos anos seguintes, eles começam a ignorar-nos. [Risos.] Agora, os meus filhos são independentes, e eu voltei aos meus 20 anos. Mas o tempo está a esgotar-se. Sinto que uma hora passa mesmo a voar. Um dia passa mesmo a voar.

And the work grounds you?

When I was single in my 20s, I just worked and worked. 20 hours a day, even on the weekend. It was so fun. When you have a family, you can't. That's the most important time – put everything into those 10 years. All the other years, they'll start to ignore you. [Laughs.] Now, my sons are independent, I'm back in my 20s again. But time is running short. I feel like one hour really goes by quickly. One day really goes by quickly.

What do you mean by that?

Every day, if I tweet something that I like, a director or an actor or a musician contacts me. They say, "I'm a creator because of your games." But they didn't receive the baton of Hideo Kojima. They received my small fire. They're not copying me. They're not trying to be me. They have this fire, and they light up their own. And they'll probably give that to someone else. There were legendary comic book artists when I was a boy. I didn't become a comic book artist – I was inspired by them, I was influenced.

O que queres dizer com isso?

Todos os dias, se eu publicar algo no Twitter de um realizador, um ator ou um músico contacto comigo. Dizem: «Sou criador teus jogos.» Mas eles não receberam o munhão de Hideo Kojima. Receberam a pequena chama. Não me estão a copiar. estão a tentar ser como eu. Têm essa e acendem a sua própria. E provavelmente passarão isso a outra pessoa. Havia bandas de banda desenhada lendários quando era miúdo. Não me tornei um artista de banda desenhada – fui inspirado por eles, fui influenciado.

You talked about turning 30. And then turning 60. Can you see yourself making games at 90?

I go to the museums almost every weekend. And you see, like [he imitates a brushstroke with a flick of his hand] a brush. I could do that when I'm 90. But with games, you kind of have to burn your brains out. How old will I be after I finish Physint? Late sixties? I haven't really said anything about the future projects – I do have ideas – but I'm not thinking I should direct a film after Physint because I'll be too old in the future.

Falaste sobre fazer 30 anos. E depois fazer 60. Consegues imaginar-te a criar jogos aos 90?

Vou aos museus quase todos os fins de semana. E sabes, tipo [imita uma pincelada com um movimento rápido da mão] um pincel. Eu poderia fazer isso quando tiver 90 anos. Mas com os jogos, tens de te esforçar ao máximo. Que idade terei depois de terminar o Physint? No final dos sessenta? Ainda não falei nada sobre os projetos futuros – tenho ideias –, mas estou a pensar que devia realizar um filme depois do Physint, porque no futuro já serei demasiado velho.

You've talked about passing the baton in the loop of life. How do you want Hideo Kojima to be remembered when you pass it on?

I am not going to pass the baton to anyone. I will rather crush the baton... [Laughs.] I don't need to give "Hideo Kojima" to anyone. If I pass the baton to my staff and tell them to make things the same way I do, the company will not succeed and will go out of business.

Já falou sobre passar o testemunho no ciclo da vida. Como gostaria que Hideo Kojima fosse lembrado quando passar esse testemunho?

Não vou passar o testemunho a ninguém. Prefiro esmagar o testemunho... [Risos.] Não preciso de entregar o «Hideo Kojima» a ninguém. Se passar o testemunho à minha equipa e lhes disser para fazerem as coisas da mesma forma que eu, a empresa não terá sucesso e irá à falência.

DID YOU KNOW?

Hideo Kojima likes to make cameos in his own games and has appeared in various forms such as ghostly apparitions and pictures. Players can unlock secret recordings of Kojima in the Japanese version of Metal Gear Solid, where he provides commentary on the game's prologue, and thanks players for their support. In other games, he appears as a ghostly apparition, a painting, and even a recruitable player in Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain.

SABIA QUE...

Hideo Kojima gosta de fazer participações especiais nos seus próprios jogos e já apareceu de várias formas, como aparições fantasmagóricas e fotografias. Os jogadores podem desbloquear gravações secretas de Kojima na versão japonesa de Metal Gear Solid, onde ele faz comentários sobre o prólogo do jogo e agradece aos jogadores pelo apoio. Noutros jogos, ele aparece como uma aparição fantasmagórica, um quadro e até mesmo como um jogador recrutável em Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain.

ARTISTAS YOJI SHINKAWA

ARJAN TERPESTRA

Few artists working in video games are as renowned as Yoji Shinkawa. As Art Director he was responsible for the visual identity of Metal Gear Solid and Death Stranding, aiding creative director and longtime creative partner Hideo Kojima in establishing these seminal titles. Kojima's games are unmistakably connected to Shinkawa's highly identifiable sumi-e style "doodles" and designs.

Yoji Shinkawa was born in Hiroshima, December 25th 1971. In 1994 he graduated from Kyoto Seika University, a private art university renowned for its art, design, and manga faculties, where Shinkawa majored in "Western painting."

From a career perspective, Shinkawa first envisioned being a manga artist, but, fearing his love for painting had given him the "wrong skill set," decided against that. Instead, he applied for a position at Konami in Tokyo, then and now one of the leading entertainment businesses in Japan.

Poucos artistas que trabalham na indústria dos videogames são tão conceituados como Shinkawa. Na qualidade de autor artístico, foi responsável pela identidade visual de Metal Gear Solid e Death Stranding, diretor criativo e seu parceiro, Hideo Kojima, a títulos marcantes. Os trabalhos são altamente característicos.

Yoji Shinkawa nasceu em dezembro de 1971. Em 1994, formou-se na Universidade Seika de arte, design e especializou em «pintura».

Do ponto de vista inicialmente sonhava com ser artista de manga, mas, receoso de que tivesse proporcionado decidiu não seguir

Yoji dirigiu a criação visual de Metal Gear Solid e Death Stranding, ajudando o diretor criativo e seu parceiro, Hideo Kojima, a estabelecer a identidade visual dos jogos. Os trabalhos são altamente característicos. Yoji Shinkawa nasceu em dezembro de 1971. Em 1994, formou-se na Universidade Seika de arte, design e especializou em «pintura». Do ponto de vista inicialmente sonhava com ser artista de manga, mas, receoso de que tivesse proporcionado decidiu não seguir esse caminho.



Judging from the portfolio that carried him through his interviews at Konami in 1994, he was a versatile artist well before his work in games began. Dynamic manga pages dominated by strong, angular line work proved Shinkawa could easily have made a living as a manga artist, while his "manga" designs showed his penchant for designing impressive vehicles.

Memorable is the artistry involved in these portfolio pages: although Shinkawa's youthful inexperience shines through some of the art, the collection as a whole convinced Konami's creative director Hideo Kojima to hire Shinkawa straight out of school. Kojima, in a Japanese PlayStation magazine interview in 1998:

"SHINKAWA... WAS A RARE FIND, THE KIND YOU ONLY COME ACROSS ONCE EVERY 10 YEARS. BEFORE OUR HIRING INTERVIEWS, WE MAKE A POINT OF REVIEWING THE POTENTIAL CANDIDATES' PORTFOLIO. WE'RE LOOKING THROUGH ABOUT 100 PEOPLE'S WORK, AND IN THE PROCESS YOU DO SEE THINGS THAT REALLY JUMP OUT AT YOU AS AMAZING."

A chave para compreender a força da abordagem de Shinkawa reside na sua proficiência como artista técnico. Isto explica as «pinceladas enérgicas» de que Kojima fala: a figura humana não tem mistérios para ele, uma vez que o artista está livre de ter de pensar em detalhes anatómicos, ou mesmo na gestão das suas pinceladas.

Shinkawa prefere canetas de ponta de feltro e canetas com ponta de pincel (canetas de caligrafia japonesa, por exemplo) às canetas de ponta dura. Isso explica os contornos irregulares que caracterizam os seus rabiscos.

A sua caneta flui intuitivamente, com o papel a capturar personagens arrojadas em poses marcantes que parecem surgir do nada — os esboços de Shinkawa revelam o seu domínio absoluto da distribuição do peso no corpo humano, impedindo que as

figuras «flutuem», uma vez que a ação da gravidade é sempre evidente.

Shinkawa destaca-se como um «autor» artístico, um verdadeiro artista com um estilo distinto, emocionante e altamente reconhecível.

Key to understanding the strength of Shinkawa's approach is his proficiency as a technical artist. This explains the "energetic brushstrokes" Kojima talks about: the human figure has no mysteries for him, as the artist is liberated from having to think about anatomic details, or even the management of his strokes.

Shinkawa favors felt-tip and brushlike pens (Japanese calligraphy pens, for instance), over hard-tip pens. This explains the rugged outlines that define his doodles.

His pen flows intuitively, the paper capturing bold characters in strong poses that seem to come from nowhere—Shinkawa's doodles show his absolute mastery of weight distribution in a human body, keeping character art from "floating," as the workings of gravity are always evident.

Shinkawa stands out as an artistic "auteur," a true artist with a distinct, exciting, and highly recognizable style.



REVISÃO DE METAL GEAR

METAL GEAR REVIEW GAMING HISTORY 101

No, don't be confused this is not Metal Gear Solid on the Playstation or the reboot (Twin Snakes) on the GameCube. It's also not that Metal Gear game on the NES that everyone played in American and absolutely no one played over here in Europe.

Metal Gear puts you in the shoes of a rookie soldier with the code name Solid Snake. Your job is to infiltrate a place called "Outer Heaven," rescue the hostages, and destroy a new weapon that can launch nuclear missiles called Metal Gear. It's very likely you'll be going back to play this game after one of the other titles in the Solid series.

Metal Gear is presented from the top down perspective. This is stealth with 2D graphics, the idea is not to be seen, but if you do it's ok you can either just kill every enemy on screen with a weapon or your bare hands. Failing that makes it easy for yourself and just leave the area and the alert will just completely re-set. You will learn of quite a few glitches in the game that are very easy to abuse. Another includes constant re spawning health and ammo drops, if you leave the screen and enter again the item will instantly return. Metal Gear has an upgrade system that has literally never been used in the series since this entry. Snake has a class which is displayed by the number of stars on the bottom screen. As you rescue more hostages you increase your class and this increases your health bar ever so slightly. It may not sound like much but this sort of upgrade was practically unheard of in games back then.

There are various weapons and items littered throughout the game like keycards, mines and infra red goggles. There is also the infamous problem where you can't have two items equipped at once. Metal Gear throws the odd battle at you. A lot of the time they literally come out of nowhere, you just jump to a screen and then suddenly your fighting a tank. A few of the boss battles are actually quite cleverly designed, but the majority just require you to use a specific weapon and spam it on the boss until they expire.

The graphics are looking a bit dated these days. A lot of detail in the backgrounds is crammed into the game but it just looks kinda brown and murky. It also isn't a very long game but it does suffer from a lot of back tracking and moments where you will have absolutely no idea where to go next. Rounding up, Metal Gear is worth a visit if you're a fan of the Solid series, as you can see where the series got its start.

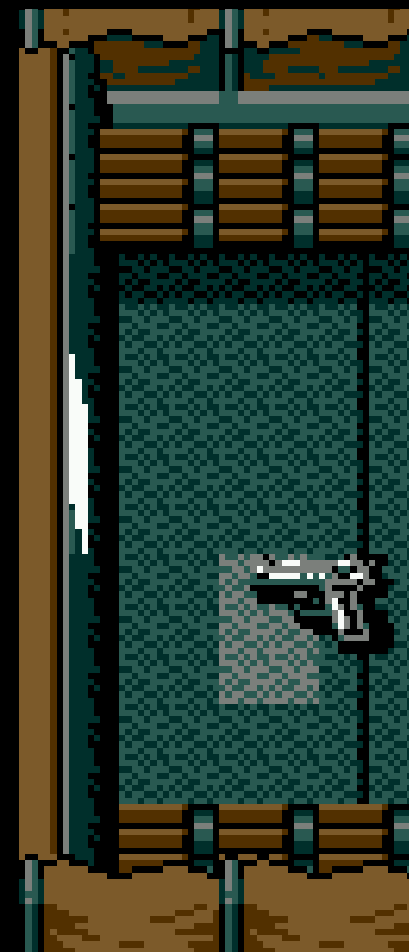
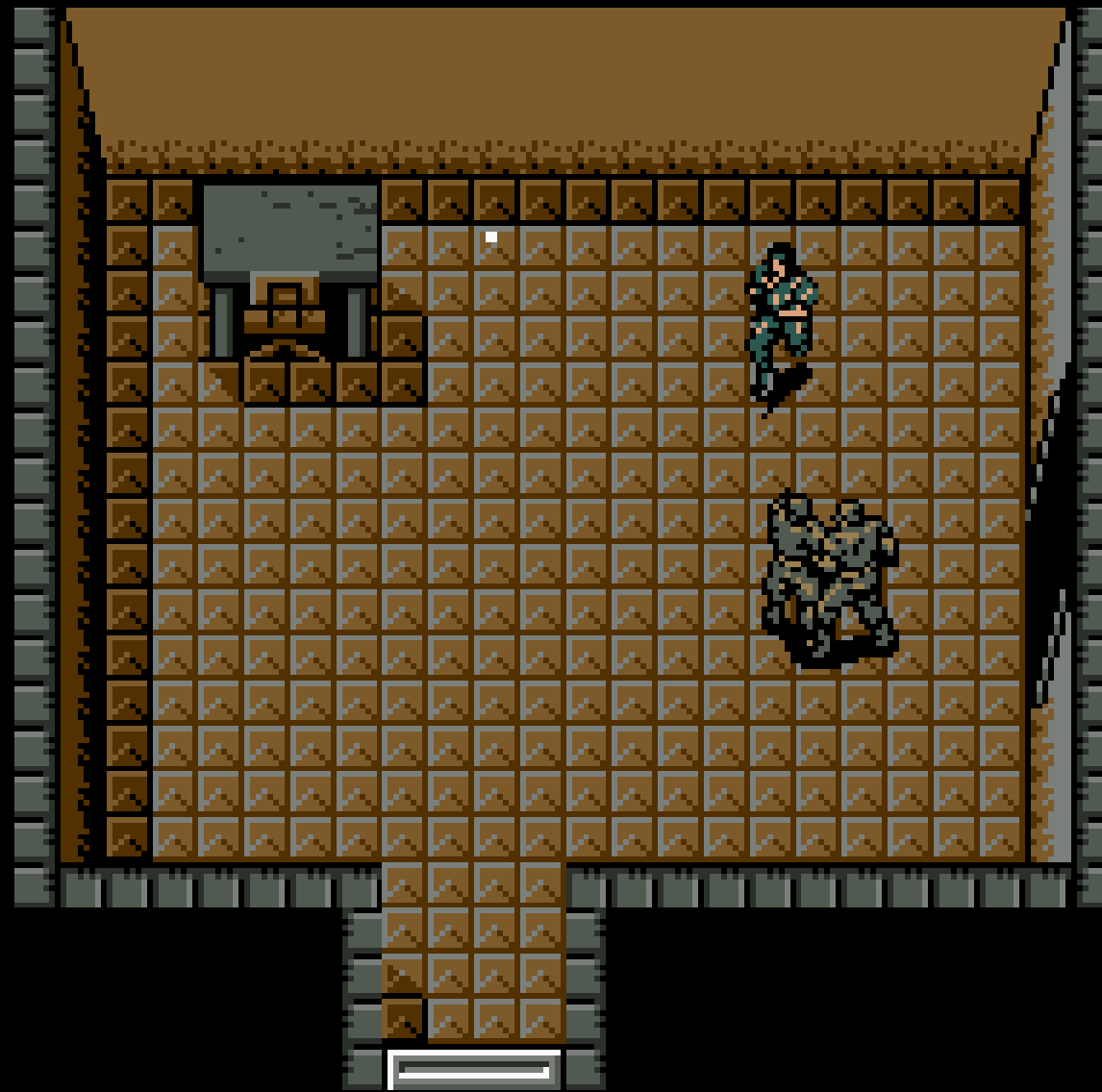
Metal Gear coloca-te na pele de um soldado novato com o nome de código Solid Snake. A tua missão é infiltrar-te num local chamado «Outer Heaven», resgatar os reféns e destruir uma nova arma capaz de lançar mísseis nucleares chamada Metal Gear. É muito provável que voltes a jogar este jogo depois de experimentares um dos outros títulos da série Solid.



O Metal Gear é apresentado numa perspetiva de cima para baixo. Trata-se de um jogo de furtividade com gráficos 2D; a ideia é não ser visto, mas se isso acontecer, não há problema: pode simplesmente eliminar todos os inimigos no ecrã com uma arma ou com as próprias mãos. Se isso não for possível, facilite-lhe a vida e saia da área; o alerta será simplesmente reiniciado por completo. Vais descobrir várias falhas no jogo que são muito fáceis de explorar. Outra delas é o reaparecimento constante de itens de saúde e munições: se saíres do ecrã e voltares a entrar, o item reaparecerá instantaneamente. O Metal Gear possui um sistema de melhorias que, literalmente, nunca mais foi utilizado na série desde este título. O Snake tem uma classe, representada pelo número de estrelas no ecrã inferior. À medida que resgata mais reféns, a sua classe aumenta, o que faz com que a sua barra de saúde aumente ligeiramente. Pode não parecer grande coisa, mas este tipo de melhoria era praticamente inédito nos jogos da época.

Existem várias armas e itens espalhados pelo jogo, como cartões de acesso, minas e óculos de infravermelhos. Existe também o famoso problema de não se poder equipar dois itens ao mesmo tempo. O Metal Gear apresenta-te batalhas inesperadas. Muitas vezes, eles surgem literalmente do nada: acabas de passar para um ecrã e, de repente, estás a lutar contra um tanque. Algumas das batalhas contra chefes têm, na verdade, um design bastante engenhoso, mas a maioria exige apenas que uses uma arma específica e a dispares repetidamente contra o chefe até ele ser derrotado.

Os gráficos parecem um pouco antiquados hoje em dia. Há muitos detalhes nos cenários, mas o jogo acaba por parecer um pouco sombrio e turvo. Além disso, não é um jogo muito longo, mas sofre com muitos percursos repetitivos e momentos em que não fazemos a menor ideia de para onde ir a seguir.

Resumindo, vale a pena experimentar o Metal Gear se for fã da série Solid, pois permite ver onde a série teve o seu início.



LIFE 
CLASS 

 1.9



LIFE 
CLASS 



For many people – especially critics – MGS2 was both a disaster and a success. While the gameplay and visuals both improved dramatically, the story and characters seemed to take an unwelcome turn for the bizarre. Many were left scratching their heads at the strange direction the game took, and deemed the whole thing an experiment gone wrong.

From my first time playing it, I knew that the game was much more than a sci-fi thriller with some social commentary. It's reasonable to say that Kojima planned to break the proverbial mold, releasing the genre from the uncreative rut it had settled into.

Raiden represents the average Metal Gear player; We're told that a group of terrorists have overtaken a civilian facility, and that we've been sent to diffuse the intense situation. We wear a cool mask. Soon enough, though, our codename is changed, and we're asked to input our own personal information, as if it's some sort of Role Playing Game.

Para muitas pessoas – especialmente os críticos –, o MGS2 foi simultaneamente um desastre e um sucesso. Embora a jogabilidade e os gráficos tivessem melhorado drasticamente, a história e as personagens pareciam ter tomado um rumo indesejado e bizarro. Muitos ficaram perplexos com a estranha direção que o jogo tomou e consideraram o projeto na sua totalidade uma experiência que correu mal.

Desde a primeira vez que joguei, percebi que o jogo era muito mais do que um thriller de ficção científica com algum comentário social. É justo dizer que Kojima pretendia quebrar o molde, libertando o gênero da rotina pouco criativa em que se tinha instalado.

Raiden representa o jogador típico de Metal Gear; dizemos que um grupo de terroristas tomou uma instalação civil e que fomos enviados para resolver a situação tensa. Usamos uma máscara fixe. No entanto, pouco tempo depois, o nosso nome de código é alterado e pedem-nos para introduzir os nossos dados pessoais, como se fosse uma espécie de jogo de interpretação de papéis.

TERRY WOLFE

SMOKE AND MIRRORS FUMO E ESPELHOS

Eventually the mask comes off, we're told that Foxhound no longer exists, and we become increasingly aware of a conspiracy to manipulate us. The further we progress, the more we find that our mission is nothing more than a planned illusion. When we are faced with this, we aren't able to change our circumstances. Our only option is to complete our "role". The game is designed to extract specific emotions and reactions from the player.

At the time I thought it was a way of testing fan loyalty. Would pretty graphics and a convoluted plot be enough to make the game popular? This is a cynic's way of demonstrating, first hand, the superficiality of today. Millions of people bought the game simply because it looked nice, and they wanted to get their hands on that big ol' Solid Snake. It tested to see if we would blindly follow orders, like Raiden, without a purpose or a goal.

The smoke and mirrors of Sons of Liberty made many people frustrated. They refuse to think about the bad parts of the story so that they won't have to deal with the fact that they have been deceived.

On top of that, the character Rose is meant to represent MGS2 itself. Just think about it: she's beautiful, glamorous, and intelligent, but ultimately a deception; she's cobbled together from our own hopes and expectations; she begins as our friend, but ultimately proves to be a test of our competence; she nags us with issues we don't want to think about in the middle of our mission; she dares us to see her for what she really is, while keeping just enough of a false front to give us the option of going into denial.

The real objective all along was to ensure that they could generate and manipulate people's thoughts. By doing this with Raiden (ie. the player,) they have proven that the S3 Plan (ie. MGS2) was a "resounding success". There is no satisfaction in the ending; no substance. To blend the real and the illusion, creating a sincere hoax, like smoke and mirrors. This is why we must ask ourselves, "What we are left with when the smoke clears?"

Por fim, a máscara cai, ficamos a saber que a Foxhound já não existe e tornamo-nos cada vez mais conscientes de uma conspiração destinada a manipular-nos. Quanto mais avançamos, mais percebemos que a nossa missão não passa de uma ilusão planeada. Quando nos deparamos com isto, não temos como mudar a nossa situação. A nossa única opção é cumprir o nosso «papel». O jogo foi concebido para suscitar emoções e reações específicas no jogador.

Na altura, achei que fosse uma forma de testar a lealdade dos fãs. Seria suficiente ter gráficos bonitos e um enredo complicado para tornar o jogo popular? Esta é a forma cínica de demonstrar, em primeira mão, a superficialidade dos dias de hoje. Milhões de pessoas compraram o jogo simplesmente porque tinha um aspeto bonito e queriam pôr as mãos naquele velho e bom Solid Snake. Foi um teste para ver se seguiríamos cegamente ordens, como o Raiden, sem um propósito ou um objetivo. As manobras enganosas dos Sons of Liberty deixaram muitas pessoas frustradas. Recusam-se a pensar nos aspetos negativos da história para não terem de lidar com o facto de terem sido enganados.

Além disso, a personagem Rose pretende representar o próprio MGS2. Basta pensar nisso: ela é bela, glamorosa e inteligente, mas, no fim de contas, é uma ilusão; ela é uma mistura das nossas próprias esperanças e expectativas; começa por ser nossa amiga, mas acaba por revelar-se um teste à nossa competência; incomoda-nos com questões em que não queremos pensar no meio da nossa missão; desafia-nos a vê-la tal como ela realmente é, mantendo apenas uma fachada o suficiente para nos dar a opção de entrar em negação.

O verdadeiro objetivo, desde o início, era garantir que conseguissem gerar e manipular os pensamentos das pessoas. Ao fazerem isso com o Raiden (ou seja, o jogador), provaram que o Plano S3 (ou seja, MGS2) foi um «sucesso retumbante». Não há satisfação no final; não há substância. Misturar o real e a ilusão, criando um embuste sincero, como fumo e espelhos. É por isso que temos de nos perguntar: «O que nos resta quando o fumo se dissipa?»



WHO IS BIG BOSS IN METAL GEAR?

GRANT TAYLOR-HILL

Big Boss – whose real name is John – made his first appearance in the original Metal Gear game released in 1987. He served as a mentor to another series protagonist, Solid Snake. However, it was in Metal Gear Solid 3: Snake Eater that players were introduced to his earlier years – it's also where Big Boss arguably enjoyed his most memorable outing.

Set during the Cold War, the game reveals that Big Boss was a highly skilled operative working for the CIA, undertaking dangerous missions in Soviet territories. His mission in Snake Eater was to eliminate his former mentor, The Boss, who had defected to the Soviet Union. It makes for a very emotional and immersive story – so much so that Snake Eater is being remade in full. Following the events of Snake Eater, Big Boss's journey takes a pivotal turn. Betrayed by his government, he begins to question the ideologies he once fought for. He established his private military organisation called Militaires Sans Frontières (Soldiers Without Borders) in Metal Gear Solid: Peace Walker.

Big Boss seeks to create a world where soldiers can fight for their causes, free from the control of any nation or political agenda. This pursuit of a soldier's paradise leads him down a path of moral ambiguity, blurring the lines between hero and villain. Eventually, Big Boss' story traverses through MGSV and beyond.

Big Boss – cujo nome verdadeiro é John – fez a sua primeira aparição no jogo original Metal Gear, lançado em 1987. Ele serviu de mentor a outro protagonista da série, Solid Snake. No entanto, foi em Metal Gear Solid 3: Snake Eater que os jogadores conheceram os seus primeiros anos – e é também aí que Big Boss teve, sem dúvida, a sua aparição mais memorável.

Ambientado durante a Guerra Fria, o jogo revela que Big Boss era um agente altamente qualificado ao serviço da CIA, encarregado de missões perigosas em território soviético. A sua missão em Snake Eater consistia em eliminar a sua antiga mentora, The Boss, que tinha desertado para a União Soviética. Trata-se de uma história muito emocionante e envolvente – tanto que Snake Eater está a ser totalmente remasterizado.

Na sequência dos acontecimentos de Snake Eater, a trajetória de Big Boss sofre uma reviravolta decisiva. Traído pelo seu governo, ele começa a questionar as ideologias pelas quais outrora lutou. Em Metal Gear Solid: Peace Walker, fundou a sua organização militar privada denominada Militaires Sans Frontières (Soldados Sem Fronteiras).

Big Boss procura criar um mundo onde os soldados possam lutar pelas suas causas, livres do controlo de qualquer nação ou agenda política. Esta busca pelo paraíso dos soldados leva-o por um caminho de ambiguidade moral, esbatendo as fronteiras entre herói e vilão. Por fim, a história de Big Boss estende-se por MGSV e além.

UNDERSTANDING THE LEGACY COMPREENDER O LEGADO

Big Boss's character arc is essential to understanding the overarching themes of the Metal Gear Solid series. His complex journey highlights the consequences of war, the price of loyalty, and the blurred lines between heroism and villainy. Big Boss's ideals and actions ripple throughout the franchise, influencing future characters and events.

His legacy is felt in characters like Solid Snake and Liquid Snake, who are clones of Big Boss, as well as in his estranged relationship with his former allies, such as Ocelot. Big Boss's presence looms large, leaving an indelible mark on the Metal Gear Solid universe.

In the wide, diverse world of gaming, Big Boss remains an instantly recognisable constant.

A evolução da personagem de Big Boss é essencial para compreender os temas centrais da série Metal Gear Solid. A sua complexa trajetória destaca as consequências da guerra, o preço da lealdade e as fronteiras difusas entre o heroísmo e a vilania. Os ideais e as ações de Big Boss repercutem-se por toda a franquia, influenciando personagens e acontecimentos futuros.

O seu legado é sentido em personagens como Solid Snake e Liquid Snake, que são clones de Big Boss, bem como na sua relação distante com os seus antigos aliados, como Ocelot. A presença de Big Boss é marcante, deixando uma marca indelével no universo de Metal Gear Solid.

No vasto e diversificado mundo dos videojogos, Big Boss continua a ser uma constante imediatamente reconhecível.

THE FAMILY TREE

BIG BOSS
(NAKED SNAKE)



DAVID
(SOLID SNAKE)



ELI
(LIQUID SNAKE)



GEORGE SEARS
(SOLIDUS SNAKE)

QUEM É BIG BOSS
EM METAL GEAR?



WHO ARE THE PATRIOTS?
QUEME A PATRIOTAS?