

revista digital

ARKADE

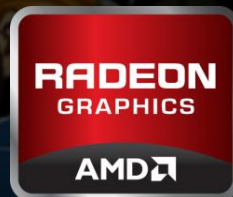
Ano III - Edição 46

DOUBLE DRAGON
NEON

ISSN 2175 - 4071

APOIO

ARCADE



proximo games®
Let's play



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games



Editor-chefe

Raphael Cabrera

Redação

Rodrigo Pscheidt
Henrique Gonçalves

Design

Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing

Suzane Skroch
Leandro Motta

Colaboradores

Fernando Paulo
Edimartin Martins
Alexo Mello
Renan do Prado
Dayan Valente

ISSN 2175 - 4071

EDITORIAL

A era dourada dos beat 'em ups voltou!

Nas décadas de 80 e 90, jogar videogame era muito mais que conectar-se a uma rede, colocar headphones e sair dando tiros. Tínhamos que sair de casa para ir aos fliperamas, ou se espremer no sofá em frente a uma TV pequena, para passar horas tentando completar um desafio de verdade, sem *savegames* nem *continues* infinitos. Um gênero chamava atenção dentre os disponíveis na época: *Beat 'em up*, jogos 2D com tela rolando para a direita, multiplayer cooperativo local e muita pancadaria. De Tartarugas Ninja e Simpsons nos fliperamas a Streets of Rage, Golden Axe e Final Fight, nos consoles, os jogos de beat 'em up nos seguravam por horas. Mesmo com tal sucesso em uma geração, nas gerações seguintes o gênero estava em baixa. As licenças e valor de produção de um game eram altos demais, e não compensava fazer jogos simples quando o 3D dominava o mercado. "Para a nossa alegria", as redes Xbox Live, PSN e Steam permitiram a desenvolvedores menores produzir jogos por um custo baixo, trazendo de volta vários gêneros que antes estavam esquecidos, tal como plataforma 2D, puzzles e os nossos queridos beat 'em ups. A Live e PSN estão repletas destes jogos: Castle Crashers, Scott Pilgrim, Dungeon Fighter e The Dishwasher: VS são alguns dos meus recomendados. Double Dragon Neon, disponível na Live e PSN, é uma homenagem ao clássico jogo que praticamente inaugurou o gênero beat 'em up, Double Dragon. Você confere na revista desta semana o melhor da série clássica e uma análise completa do novo jogo. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE

- ▶ CLÁSSICO
- ▶ RETROSPECTIVA
- ▶ ANÁLISE
- ▶ CURIOSIDADES





AIKA

alika.ongame.com.br



Experimente uma guerra como você nunca viu antes! São cinco nações que lutam pela sua honra em um **PvP extraordinário** de até **mil contra mil**. Participe de **guerras incríveis** em um continente surpreendente ou até mesmo em ilhas flutuantes. Enfrente adversários à sua altura, prove que você tem habilidades necessárias para liderar, **torne-se um Marechal** e **comande sua nação!**

**CRIE SUA
CONTA**

**DOWNLOAD
DO JOGO**

**RESGATE SEUS
ITENS CASH**

RECEBA AS NOTÍCIAS DA ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



DOUBLE DRAGON

Relembre com a gente do clássico que apresentou os irmãos Billy e Jimmy Lee ao mundo, e serviu de referência para toda uma geração de beat 'em ups!

FICHA TÉCNICA



Plataformas



Jogadores

1 – 2 Simultâneos

Gênero

Ação, Beat 'em up

Produtora

Technos Japan

Publisher

Taito

Designer

Yoshihisa Kishimoto

Lançamento

1987

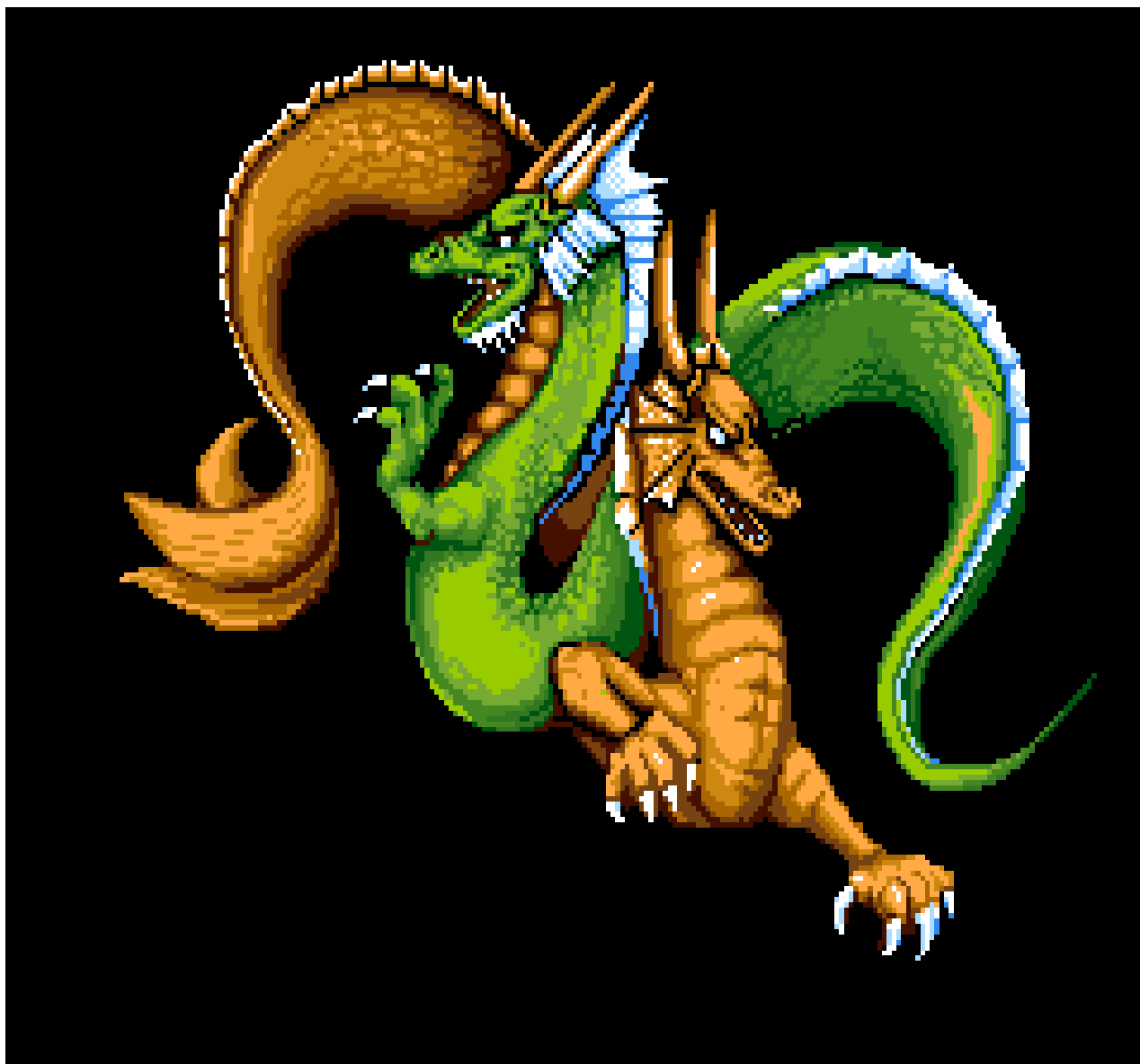
ESRB

T +13 anos

Double Dragon é um jogo que marcou a vida de muitos gamers. Em uma época quando, para muitos, jogar videogame significava sair de casa e ir até o fliperama mais próximo, Double Dragon era sinônimo de diversão e pancadaria para dois jogadores simultâneos em modo cooperativo, o famoso beat „em up, gênero muito querido até hoje por milhões de jogadores.

Lançado em 1987 para arcades, o game foi produzido pela Technos Japan e distribuído mundialmente pela Taito. Para muitos, Double Dragon é uma espécie de sucessor espiritual (e tecnológico) de Renegade, título lançado em 1986 pelas mesmas empresas, mas que jamais alcançou o sucesso de Double Dragon. Em Renegade tínhamos apenas um personagem, que devia surrar malfeitores para encontrar sua namorada.

Em Double Dragon, porém, temos tudo novo, a começar pela possibilidade de jogo cooperativo: os protagonistas do game são Billy e Jimmy Lee, irmãos muito parecidos, mas irmãos que tem muito mais em comum do que a aparência: ambos são mestres na arte marcial Sou Setsu Ken e amam a mesma garota, Marian.





O problema é que ela já namora um deles (Billy), o que automaticamente gera um dos primeiros casos de triângulo amoroso da história dos video-games!

Aproveitando este contexto, Double Dragon usa o amor dos irmãos Lee por Marian para dar o pontapé inicial na trama: a primeira coisa que vemos no game é Marian tomando um belo soco no estômago e sendo carregada por um bando de brucutus mal-encarados. Instantes depois, Billy e Jimmy surgem, e não precisam sequer pensar para saber o que aconteceu: Marian foi raptada pela gangue The Black Warriors, e eles devem resgatá-la a qualquer custo.

Como em todo bom beat „em up, seu objetivo é basicamente caminhar da esquerda para a direita, espancando qualquer um que apareça em seu caminho. Anos depois ,a trama recebeu um polimento em outras mídias - quadrinhos, desenhos animados e no filme Double Dragon -, mas na pioneira versão de arcade, só o que importa é salvar Marian das garras dos Black Warriors.

Para chegar até ela, os irmãos Lee precisavam superar quatro fases lotadas de inimigos. Felizmente, como mestres de Sou Setsu Ken, eles contam com um grande acervo de golpes

AMD Radeon HD Série 7000

A única com suporte Eyefinity 2.0
com a tecnologia HD3D.



- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de overclock que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;



SHIFT 2
UNLEASHED



para derrubar os malfeitores, entre socos, chutes, cotoveladas, voadoras e agarrões. Este último golpe aliás, é especialmete violento, pois permite que o jogador agarre um inimigo pelos cabelos e encha sua cara de joelhadas!

Outra novidade que começou em Double Dragon foi a possibilidade de recolher as armas dos inimigos: covardes, diversos membros da Black Warriors empunham facas, bastões, canos e chicotes. Você pode pagarlhes na mesma moeda, coletando as armas derrubadas e utilizando-as contra a gangue.

Entre uma pancadaria e outra, o jogador também precisa evitar abismos, esteiras rolantes, espinhos, estátuas que atacam de surpresa e outros tipos de armadilhas. Para deixar tudo ainda mais difícil, Double Dragon



não tinha pernis, frangos assados ou outros itens de energia típicos dos beat „em ups: o jogador precisava ser bom o bastante para terminar uma fase na cara e na coragem, fazendo o possível para não perder energia e economizar suas (escassas) vidas.

Double Dragon conta com quatro fases diferentes e uma pequena variação de inimigos: o clássico vilão Abo-bo aparece mais de uma vez (na terceira fase, ele surge em uma bizarra versão verde!), e os capangas genéricos possuem apenas quatro ou cinco variações. O líder dos Black Warriors, Machine Gun Willy, só dá as caras no confronto final, uma batalha difícil, pois o vilão empunha uma enorme e letal metralhadora.





Ao terminar o jogo em modo cooperativo, os jogadores têm uma grande surpresa: os irmãos Billy e Jimmy decidem brigar para ver quem fica com Marian! Ao final da batalha, a mocinha dá um beijo apaixonado no vencedor, encerrando em clima romântico uma aventura tão cheia de violência.

O game foi tão bem recebido nos arcades que nos anos seguintes ganhou conversões para diversas plataformas, muitas delas com tramas bem diferentes do game original: no Nintendo, por exemplo, o game não tinha modo cooperativo, e Jimmy era, na verdade, o líder dos Black Warriors e o chefe final do game!



Apesar destas discordâncias entre as versões, Double Dragon se tornou um clássico atemporal. Sua mecânica de jogo serviu de base para Final Fight e diversos outros games do gênero, e mesmo hoje, 25 anos após seu lançamento, Billy Lee, Jimmy Lee, Abobo e outros personagens continuam sendo referência quando o assunto é pancadaria 2D!

DOUBLE DRAGON: Sequências e spin offs

Com o sucesso do game original dos irmãos Lee, sequências, remakes e spin offs eram inevitáveis. Na sequência, vamos falar um pouco sobre os games mais importantes da carreira de Billy e Jimmy!

Double Dragon II: The Revenge - 1988

Lançado em 1988 para arcades, o segundo game da cronologia oficial começa de maneira tensa: já na abertura, Marian, a namorada de Billy, é mortalmente baleada por Machine Gun Willy, líder da gangue Black Warriors. Sem mais nada a

perder, os irmãos Lee partem em uma missão de vingança. A jogabilidade do game passou por algumas reformulações: se antes tínhamos um botão de soco e outro de chute, agora os comandos eram divididos em esquerdo e direito, variando o estilo de ataque de



acordo com a situação e a direção do golpe. Fora isso, o game era muito semelhante ao original, passando por novos cenários e apresentando novos inimigos e armas.

Ao final do game, outra surpresa: os irmãos Lee precisam enfrentar clones malvados de si mesmos! Novamente, a conversão para outras plataformas trouxe algumas diferenças em relação à versão arcade.



Double Dragon III: The Rosetta Stone - 1990

Com a morte de Marian e o fim dos Black Warriors, os irmãos Lee passaram a viajar pelo mundo aperfeiçoando suas técnicas. Voltando de uma destas viagens, os irmãos conhecem uma feiticeira que lhes diz que eles precisam encontrar as três partes da Rosetta Stone para deter um novo e misterioso inimigo, que lhes aguarda no Egito.

Lançado em 1990, o terceiro Double Dragon contava com lojas de power ups, onde os jogadores podiam fortalecer seu personagem e comprar novas habilidades. Era possível até mesmo comprar novos personagens, que assumiam o combate caso os protagonistas morressem.

Outra grande novidade é que desta vez um terceiro jogador pode entrar na pancadaria: além de Billy e Jimmy, agora temos a presença de Sonny, amigo da dupla. No terceiro game, os personagens apresentam modelos menos caricatos, e ganharam golpes especiais que só podem ser realizados em grupo.



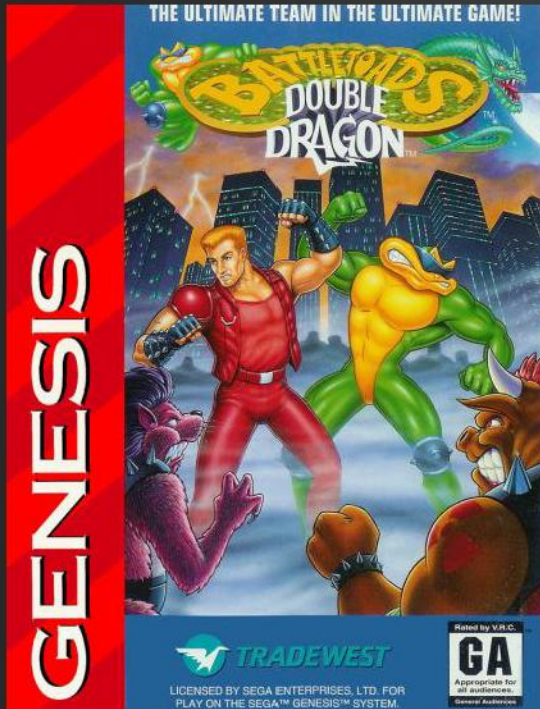
Super Double Dragon - 1992

Em 1992 foi lançado o primeiro jogo da série exclusivo para um console doméstico - no caso, o Super Nintendo. O lado ruim disso é que o game abandonou qualquer ligação com a trama dos games anteriores, e colocou os irmãos Billy e Jimmy novamente na luta contra os membros da gangue The Black Warriors.

Entre as novidades do game o destaque vai para o botão de defesa, que, se pressionado na hora certa, permite que o jogador segure o braço de um inimigo, deixando-o vulnerável para receber uma saraivada de golpes. Novas armas também apareceram, bem como uma barra de golpes especiais.



Por ter sido lançado em uma das plataformas mais populares da época, Super Double Dragon se tornou um grande sucesso, mesmo que elementos importantes da série - como Marian - fossem apenas mencionados no manual do game. O último chefe desta vez era Duke, líder desta nova versão dos Black Warriors.



Battletoads & Double Dragon - 1993

O que dois lutadores de rua tem em comum com sapos intergalácticos bombados? Ora, tudo!

No spin off Battletoads & Double Dragon, vemos a inusitada união de Billy e Jimmy com Zitz, Pimple e Rash - os Battletoads - para salvar a terra da terrível Dark Queen, que se uniu à gangue dos Black Warriors para espalhar o caos pelo universo.

Graças a essa união de forças, o game possuía 5 personagens selecionáveis (entre humanos e sapos), que deviam encarar 7 difíceis fases que ainda contavam com um chefe no final!

Como todo bom beat „em up, era possível jogar em modo cooperativo com 2 jogadores, mas isso de longe significava que vida de ambos seria mais fácil: Se um dos players perdia to-

das as suas vidas, ambos voltavam ao início da fase, sem choradeira! Tenso!

Produzido pela Rare, Battletoads & Double Dragon fez bastante sucesso, apesar de seu nível de dificuldade altíssimo.



ASSINE A REVISTA ARKADE

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL

CLIQUE PARA ASSINAR

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



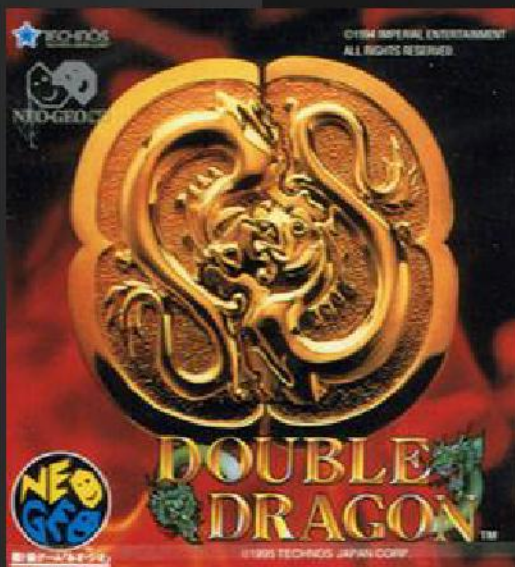
Double Dragon V: The Shadow Falls - 1994

Em 1994, uma época onde os beat „em ups começavam a perder sua força, a Technos deixou os direitos da franquia nas mãos da Tradewest, que, junto com a Leland Interactive, abandonou o gênero que consagrou a série e o transformou em um game de luta 2D, nos moldes do jogo que estava bombando na época, um tal de Super Street Fighter II.

Além dos irmãos Lee, temos outros 10 personagens, todos integrantes da gangue Shadow Warriors. O game utilizou um sistema de botões semelhante ao de Street Fighter (6 botões para chutes e socos fracos, médios e fortes), e contou com diversas magias e golpes especiais.



Querendo ter uma pegada violenta, o game contava até mesmo com finalizações especiais, os Overkills, onde personagens viravam cinzas ou explodiam. Não era nada tão explícito como em Mortal Kombat, mas era um diferencial bacana. No geral, The Shadow Falls não pareceu um legítimo Double Dragon, mas se mostrou um game de luta razoável.



Double Dragon - 1995

Após o lançamento do filme, a Technos resolveu reassumir os direitos sobre sua franquia, e colocou seus personagens para brigar no game de luta 2D Double Dragon, para Neo Geo. Apesar de contar com diversos elementos do filme, o game possui visual estilo animê e algumas referências aos games clássicos da série.

A mecânica de jogo se apoiou em 4 botões de ataque divididos por velocidade: cada botão podia executar tanto socos quanto chutes, de acordo com a posição do lutador. Como em outros games do gênero, cada lutador contava com uma barra extra que permitia a execução de golpes especiais.

O game pegou referências bem variadas: os personagens e cenários foram modelados de acordo com o filme, mas personagens que não apareceram no filme (como Duke, chefe de Double Dragon III) também marcaram presença no game, enquanto outros lutadores foram criados especificamente para este jogo.



Double Dragon - 2009

Mais um game que não é necessariamente parte da cronologia oficial da série, embora para muitos seja a melhor adaptação do game. Produzido pela Brizo Interactive, o game conta a mesma história do clássico primeiro game, mas é um remake completo, com gráficos melhorados, trilha sonora remasterizada, novos inimigos e muitas novidades.

O game se destaca por sua jogabilidade, mais rápida e fluida: alternando entre socos, chutes, cabeçadas e agarrões, é possível emendar belos combos, algo que a jogabilidade do Double Dragon original não permitia. Fora isso, é a mesma batalha de Billy e Jimmy contra os Black Warriors que a gente já conhece.



Uma pena que esta versão tenha ficado apenas no Zeebo - console lançado pela TecToy que teve uma vida útil extremamente curta. Por ter saído em uma plataforma pouco conhecida, é provável que muitos fãs antigos dos irmãos Lee jamais puderam jogar este ótimo remake.



DOUBLE DRAGON NEON

Apostando na nostalgia, anos 80 em um game cheio de piadas e referências.

FICHA TÉCNICA



Plataformas



Jogadores

1 – 2 Offline

Gênero

Ação, Beat 'em up

Produtora

WayForward Technologies

Publisher

Majesco

Mídia

Download

Lançamento

12 de Setembro de 2012

ESRB

T +13 anos

EM BREVE !

Estes e muitos
outros lançamentos
na Proximo Games



www.proximogames.com.br

Curitiba/PR

Rua Augusto Stelfeld, Nº 1516 - Bigorriho

São José dos Campos/SP

Vale Sul Shopping



proximo games™

Let's play

Longos 25 anos já se passaram desde que o primeiro Double Dragon foi lançado para arcades. De lá para cá, o gênero beat „em up 2D perdeu muito de seu brilho, juntamente com os irmãos Billy e Jimmy, que andaram meio sumidos. Agora, a Majesco resolve ressuscitar tudo isso - e todo o clima “anos 80” - com Double Dragon: Neon, game que vai fundo (até demais) na nostalgia para trazer os irmãos Lee de volta à ação.

A trama do game é essencialmente a mesma do título original: Marian começa o jogo sendo raptada por malfeitores da gangue Black Warriors. Seu namorado Billy parte para o resgate acompanhado de Jimmy, seu irmão (que também tem uma queda por Marian). Juntos, eles terão de encarar 10 fases regadas por centenas de inimigos, trilha sonora retrô e muito neon.

Embora o início do game seja igual ao antigo, logo ele pega outro caminho, e conta até com algumas fases no espaço (?!). Talvez para aumentar um pouco a vida útil do game, a Majesco esticou a história, acrescentou um novo vilão - Skullmageddon - e algumas novas fases, mas fora isso, temos um jogo bastante fiel ao original.



O Neon no nome deixa claro que, embora seja um remake, este novo Double Dragon é muito mais reluzente e colorido. Não se pode negar que foi uma boa sacada da Majesco trazer de volta um game dos anos 80 com tudo aquilo que foi marcante naquela época: mullets, coletes, letreiros luminosos, fitas K-7, cabelos black power, rock com guitarras distorcidas... tudo isso está enraizado de tal maneira neste remake que acaba transformando o game em uma espécie de paródia (respeitosa) de si mesmo.

Talvez esta mistura cultural não tenha muito apelo para a molecada que não viveu naquela época nem jogou o game original, mas se você é um gamer old school, certamente vai sacar diversas referências à década de 80, seus filmes, sua música, seus games e todas as suas contribuições à cultura pop.



O visual segue um estilo 2.5D bem colorido, com personagens bem detalhados e uma câmera mais próxima (no estilo Final Fight), que deixa os lutadores bem maiores na tela. Muitos cenários foram recriados exatamente como eram no game original, com lojas e estabelecimentos substituindo suas velhas fachadas por "modernos" letreiros de neon. Já os personagens... bem, eles mantiveram suas características, mas muitos estão diferentes: espere até ver o Aobo, mais bombado do que nunca!





Tudo isso seria muito divertido se não fosse por um detalhe: a jogabilidade. Os videogames evoluíram muito (muito, mesmo!) de 1987 para cá, mas a Majesco preferiu ignorar toda esta evolução. Embora tenhamos power ups, golpes especiais e outras novidades, o grosso da pancadaria se apoia em uma mecânica de jogo de vagar e ultrapassada.

Como no game original, temos um botão de soco, um de chute, um de agarrão e outro de pulo. Porém, estes ataques não se combinam para formar combos. Temos basicamente duas variações de socos e chutes (um deles é um giro no melhor estilo Tatsumaki Senpū Kyaku), e o agarrão, que só pode ser executado quando o inimigo está tonto. Não há fluidez, os ataques são sempre iguais e não se conectam uns aos outros.



Além disso, os personagens parecem "pesados", sua movimentação é lenta e não oferece a agilidade que se espera de um mestre das artes marciais. A boa e velha pegada pelos cabelos seguida de joelhadas na cara desapareceu, o que é uma pena, pois era uma das marcas registradas da série.

Temos também um botão para esquivas, mas acertar o timing dele de-

A black and white promotional poster for the movie '007 Operação Skyfall'. The background features a man in a dark suit, identified as James Bond, standing in the center of a large, circular tunnel. The tunnel's interior is highly reflective, creating a complex, multi-layered pattern of light and shadow that spirals around him. The lighting is dramatic, with a bright light source at the end of the tunnel, casting long shadows and highlighting the metallic texture of the tunnel walls. The overall mood is mysterious and action-oriented.

007[™]

OPERAÇÃO
SKYFALL

26 DE OUTUBRO
NOS CINEMAS

007operacaoskyfall.com.br

Verifique a classificação indicativa.

SKYFALL ©2012 Danjaq, United Artists, CPl. 007 and related James Bond Trademarks, TM Danjaq.



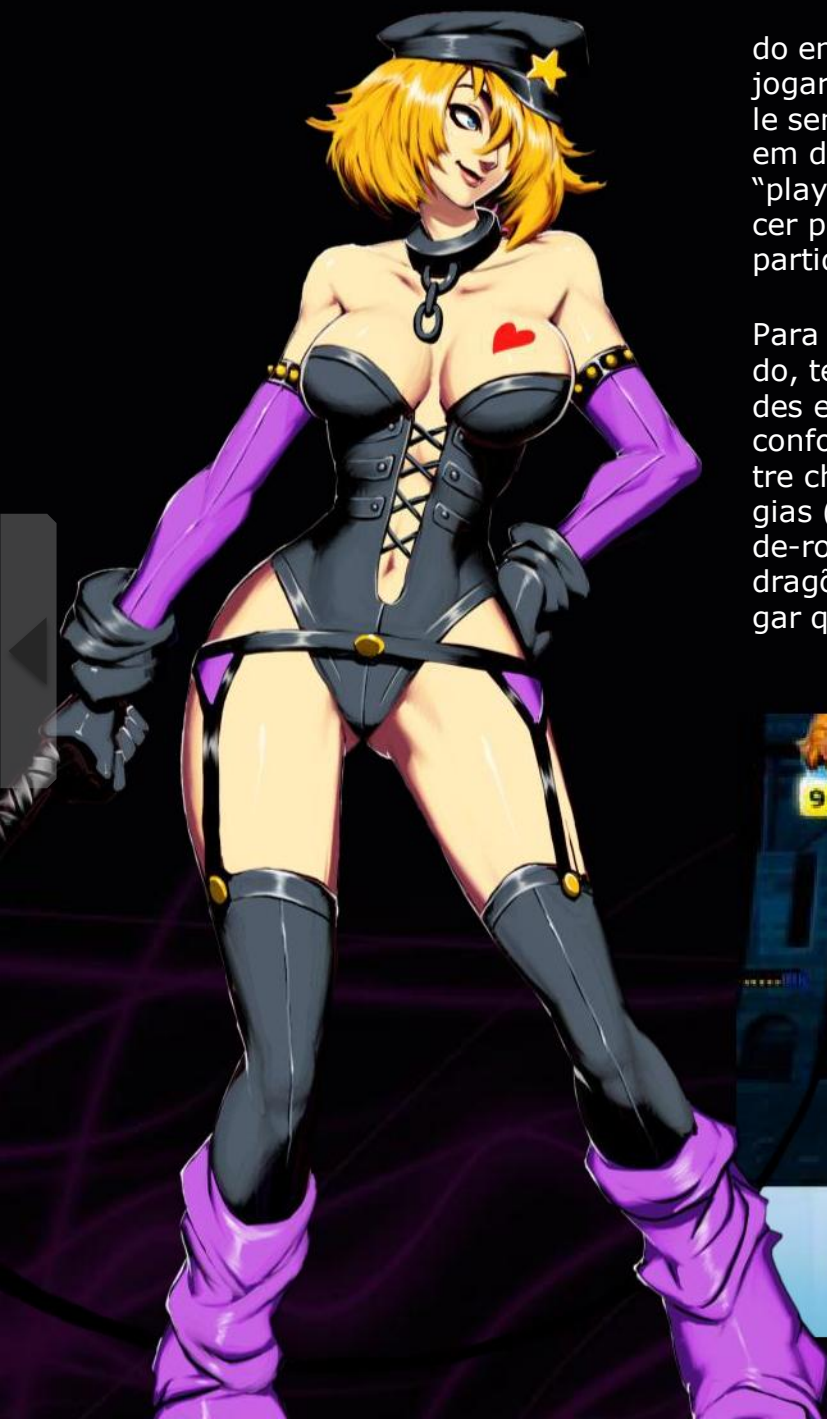
manda certa prática, visto que a movimentação dos inimigos também é meio devagar. Falando em lerdeza, vale ressaltar que mesmo os capangas mais genéricos demoram para morrer, o que pode tornar o game um pouco cansativo.

Veja bem, não é que a jogabilidade de Double Dragon: Neon seja ruim. Ela funciona, mas parece desnecessariamente lenta para um gênero que outrora já foi tão dinâmico. Convenhamos, manter a tradição é legal, mas um pouco de ousadia e inovação não faz mal a ninguém.

Games recentes como Shank, Scott Pilgrim Vs. The World e até mesmo Castle Crashers são ótimos exemplos de como um beat „em up pode se atualizar sem perder sua identidade. No caso deste novo Double Dragon, talvez pela nostalgia (ou pelo medo de arriscar) a Majesco preferiu manter a mecânica de jogo praticamente intacta, o que é um retrocesso considerá-

vel e faz com que a jogabilidade pareça antiquada mesmo para quem cresceu jogando Double Dragon.

Outra coisa que parece muito ultrapassada é a falta de um modo cooperativo online: é engraçado como em pleno final de 2012, uma empresa tenha a coragem de lançar um jogo - que é pensado para ser joga-



do em dupla - sem este recurso. Ok, jogar com um amigo no mesmo console sempre é mais divertido, mas hoje em dia nem todo mundo tem um "player 2 offline" disponível. Vamos torcer para que um patch possibilitando partidas online seja lançado em breve.

Para não dizer que tudo é ultrapassado, temos novos ataques e habilidades especiais que são destravados conforme você encontra fitas K-7. Entre chutes giratórios, joelhadas, magias (praticamente um Hadouken cor-de-rosa!) e evocações de enormes dragões luminosos, não se pode negar que os irmãos Lee aprederam al-

gumas novas técnicas de combate enquanto estiveram de férias do mundo dos games.

O cumprimento estilo high-five é outra novidade que só funciona no modo de jogo cooperativo: ao mover o analógico direito, seu personagem ergue a mão pedindo um "high-five" ao parceiro. Temos três tipos de cumprimento: o primeiro divide a energia (de quem estiver com mais) com o outro jogador, o segundo divide a barra de especial, e o terceiro dá um bônus de ataque temporário para ambos. Além disso, como em outros games recentes, é possível reviver seu companheiro caído.





Para completar as novidades, temos “lojinhas” onde você pode comprar novas fitas K-7, itens de energia e até mesmo vidas extras. Outro tipo de estabelecimento - o Tapesmith - melhora as fitas que você já tem, dando um upgrade nas técnicas que elas ensinam. Estas fitas dão um ar cômico ao game, visto que as músicas que elas tocam têm relação com as habilidades, uma associação que, embora nem sempre seja muito óbvia, é bem engraçada.

Aliás, o humor é algo que deve ser valorizado em Double Dragon: Neon. Este é definitivamente um jogo que não se leva a sério, o que é muito bacana. Já na primeira cena, quando Marian toma um soco e é sequestrada, Billy solta um comentário do tipo “ah cara, isso de novo, não!”, o que faz muito sentido dentro do contexto da série.

Existem diversas referências a filmes de ação dos anos 80 e até piadas com a própria série: em dado momento, encontramos alguns clones que deram errado dos heróis, e um deles se chama Bimmy! É o tipo de humor que funciona, desde que você tenha a bagagem cultural necessária para sacar as referências. Aliás, se você não conhece essa história, confira a seção curiosidades desta edição para saber mais sobre o Bimmy.



Outra coisa que funciona em Double Dragon: Neon é a trilha sonora: além das já mencionadas fitas K-7, o game traz temas clássicos da série refeitos na forma de um hard rock típico dos anos 80. Baladas grudentas, músicas techno cheias de sintetizadores e outras cafonices também marcam presença, amplificando consideravelmente o fator nostalgia.

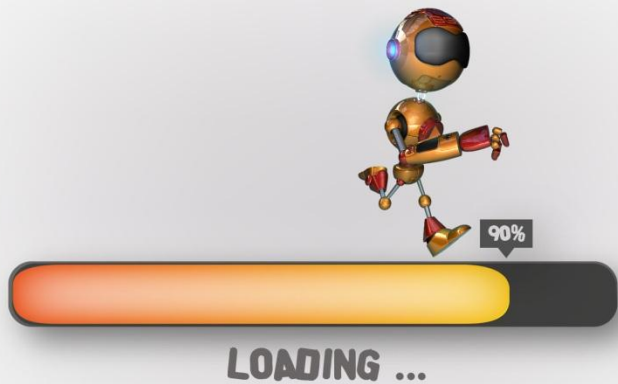
Double Dragon: Neon é um jogo que poderia ser muito melhor e agradar muito mais jogadores, mas preferiu ser fiel aos retrô-gamers, que cresceram na década de 80 e irão entender

todas as suas piadas e referências culturais. Difícil dizer se esta foi uma boa escolha (em termos de mercado), afinal os tempos mudaram, os gamers se atualizaram, e este Double Dragon: Neon parece ter ficado parado em algum lugar daquela época.

Se você é um fã da série e um entusiasta dos anos 80, sem dúvida vai encontrar alguma diversão com o game. Já os jogadores mais jovens - ou menos saudosistas - podem facilmente encontrar opções melhores (e menos bregas) no mercado.



*Valor válido entre os dias 01/08 à 10/10 para 1 (um) dia de Feira. Ingressos limitados a capacidade do local.



11, 12, 13 e 14 de outubro
Expo Center Norte - SP

Acesse o site e compre já
o seu ingresso com desconto

MEIA ENTRADA
R\$30*

PASSAPORTE	R\$120
VIP	R\$240

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/brasilgameshow

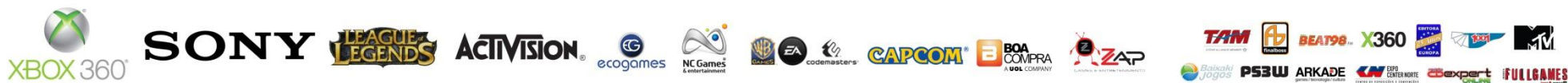


>>> A Maior Feira de Games da América Latina chega a São Paulo

PATROCINADORES

FESTIVAL DE JOGOS

PARCEIROS





Avaliação

Visual



Gameplay



Áudio



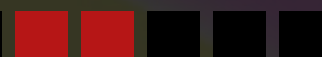
Roteiro



Fator Replay



Inovação



Diversão



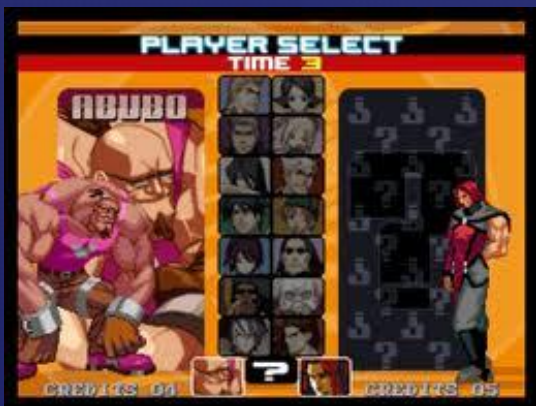
Fator nostalgia

Bom humor e referências

Jogabilidade ultrapassada

Pouca inovação

Em 2002, a Playmore e a BrezzaSoft quiseram fazer uma sequência para o Double Dragon de luta do Neo Geo. Como não conseguiram obter os direitos sobre os personagens, tiveram que fazer algumas adaptações: temos os irmãos Jimmy e Billy Lewis, e um chefe chamado Abubo. O game serviu como uma homenagem extra-oficial, e acabou se chamando Rage of the Dragons.



Se você acha que Billy e Jimmy só gostam de lutar, se enganou: na versão para o Nintendo 8-bit do game U.S. Championship Beach Volleyball, os irmãos Lee formam uma dupla de jogadores de vôlei de praia!



Já em 1994, o sucesso dos Double Dragons chegou à Hollywood, na forma do filme Double Dragon (dirigido por James Yukich), que colocou os irmãos na busca pelas duas partes de um medalhão mágico. Como de praxe - em se tratando de adaptações cinematográficas de games - o filme foi um fracasso, com personagens estereotipados, visual cafona e efeitos especiais medianos.

A conversão de Double Dragon III: The Rosetta Stone para o Nintendinho gerou uma das maiores piadas da série: na abertura do game, o nome de Billy aparece como "Bimmy". O tal erro virou um easter egg para a série, e o recente Double Dragon Neon faz piada disso, apresentando um clone malfeito de Billy chamado Bimmy.



A YEAR HAS PASSED SINCE
BIMMY AND JIMMY DEFEATED
THE SHADOW WARRIORS.

GAME OVER

CONTINUE?

> YES NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Borderlands 2


PARCEIROS

ARCADE

VERSUS


portal  BOX

GIRLS OF WTR

PLAYER TWO 

TAKE IT 

 GAMES GERAL

 boxPLUS

Rock Games!

NERDS SOMOS NOZES



revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura