

GAMEZINE BRASIL #2



Saiba o que anda rolando na comunidade Videogames, Emuladores e Roms!!!



A revista Gamezine é uma publicação expeorádica



Editora Fanzine

Editor: Hyogawar
Gerente de Produção: Hyogawar
Gerente de serviços: Hyogawar
Assistente de diretoria: Joywar
Atendimento ao Leitor: Joywar
Conselho Editorial: Joywar

SEM FILIAÇÃO

SEM PARCERIA

Diretor Executivo: Hyogawar
Jogos, Redação e Diagramação: Hyogawar
Revisão e Coordenação: Joywar
Colaboradores: Pentarou e a turma da Videogames, Emuladores e Roms
Ilustração e capa: Hyogawar



SUMARIO

E-mails	5
Offline	7
Um dia de Fama	8
Legend of Zelda: A Link to the Past	10
Fifa 07	12
Super Princess Peach	14
Bubsy	14
Nintendogs	15
Super Mario Kart	16
Super Star Wars	19
Elite Beats Agents	21
Rogue Troopers	23
Vilão Inesquecível	24
Top Ten	27

EDITORIAL

E estamos aqui em mais uma edição da Gamezine Brasil! Faz tempo né? Desde o natal passado que não sai uma edição, mas dessa vez trouxemos algo especial, algo diferente que pode atrair tanto os mais experientes jogadores quanto os mais novos. Mas o que há de tão bom nessa edição? Apenas uma ajudinha do pessoal da comunidade Videogames, Emuladores e Roms, simplesmente a MELHOR comunidade brasileira sobre o assunto (eu faço parte : p). E no que eles ajudaram? Quase tudo! Fizeram reviews, enquetes, trouxeram dicas (tópico deletado u.u') de jogos clássicos. Essa é uma edição especial e merece ser guardada para sempre!

Até a próxima edição! o/

contato:

gamezinebrazil@gmail.com



Entenda o Método de Avaliação

Muitas vezes a avaliação é feita através de opinião mesmo, ou seja, “alugue”, “fique longe”, “ponto para tal empresa”, etc.. Mas em sua maioria aparecem os requisitos citados abaixo:

Gráfico: 0-10

Som - 0-10

Jogabilidade: 0-10

Enredo: 0-10

Online: 0-10

Multiplayer: 0-10

Replay: 0-10

Nota Final: Soma de tudo/10

Lembrando que nem todos usaram esse tipo de avaliação, assim sendo, citaram aquilo que acharam mais conveniente.

Erramos

Na edição anterior erramos em alguns pontos, são eles:

- float deixa o personagem invulnerável a earthquake
- mute é curado por echo screen
- paralyze é stop
- shell protege contra ataques mágicos e não físicos!
- faltou falar sobre o status safe, em que o personagem brilha amarelo e é protegido de ataques físicos
- opção order não explica front row e back row
- Tina é o nome da versão japonesa! Terra é da versão inglesa!!!!(FFIII)
- Ultros NÃO É um dos comandados de Kefka

E-MAILS

Olá, gostaria de parabenizá-lo pelo ótimo trabalho que realizou na revista do final fantasy vi, gostei bastante. Sai mesmo a revista do Zelda: A Link To the past?

João Lucas

Nós agradecemos cara! Agora a edição do Link to the past vai sair sim, logo, logo, rs.

LOL

Como eu ia achar ruim um troço desses? ÓTIMA iniciativa cara! Vou baixar e dar uma olhada pra comentar melhor!

X - the ékis

Heheh, thanks a lot! A gente tenta sempre fazer o melhor, já que as revistas de hoje já não são mais como antigamente xD

Fala grande Hyoga, quanto tempo heim muleque? Ainda não perdeu essa mania de revista? Hehehe,

só você mesmo! Ficou maneiro o Detonado, parabéns!

Doug

E olha ele aí, rs. Beleza cara? Rapaz, estou super feliz com a aceitação do pessoal, ainda bem que gostaram!

Até mais o/

Olá, eu vi a sua revista na comunidade de final fantasy e fiquei gostei bastante. Queria te perguntar uma coisa, qual a melhor combinação de personagens do final fantasy vi?

Eduardo José

E ae Edu, bele? Seguinte, não existe uma combinação que seja melhor ou pior, tudo depende do jogador. Eu particularmente prefiro Edgar, Sabin, Celes e Locke.

E-MAILS

Oie Hyoga, tudo bem? Eu sou a Jaqueline e vi sua revista na comunidade da Revista Gamers e é impressionante a forma como você conseguiu captar toda a essência daquela maravilhosa época, e o melhor, da época de ouro da gamers. Parabéns! Eodetonado? Muito detalhado, parece que você foi citando cada parte, cada centímetro das dungeons, descreveu tudinho.. perfeito! Abraço e continue assim!

ps: to esperando pra ver um detonado do Breath of Fire II.

Jaqueline Bitencourt

Oi Jaqui, tudo bem? Obrigad mesmo, me sinto honrado em ter minha revista comparada à gamers, ainda mais em sua época de ouro! Breath of Fire II? Está anotado!

E dae cara, como vai? Adorei a revista, parabéns! Como será o fechamento das edições? Está precisando de alguém para ajudar? Eu poderia fazer reviews...

Quero muito ver a revista do Zelda, quando sai? abraço!

Antônio Siqueira

Opa, eu vou bem e você? Cara, a equipe já está fechada, até porque essa é uma revista que sai de vez em quando. No entanto, qualquer coisa entro em contato. A revista do Zelda: A link to the past logo sairá, mas houve alguns problemas (falta de tempo x_x”).

Oi, tudo bem com você? Gostaria de parabenizá-lo pelo trabalho efetuado com a revista do Final Fantasy, a idéia de reviver antigos títulos de SNES foi realmente esplêndida! Qual o próximo projeto? Será mesmo Legend of Zelda: A link to the past?

Janaína Elisie

Oi Jana, estou bem sim e você? Então, a revista do Zelda do SNES já era pra ter saído mas deu uns probleminhas eheheh. Logo, logo teremos novidades

Offline

Certo dia do mês de abril, postaram um tópico falando sobre uma gravata que a Nintendo havia lançado. Alguns acharam legal, outros não! A verdade é que etes que vos fala usou a seguinte frase “Que emo!”. Aí já viu né? Imagine o que não virou aquele tópico u.u’

O mais legal é que em meio à discussão aparece um ser e pergunta “O que é ser EMO?”. E como resposta obtive a seguinte definição:

Emos by Goku

EMO's são pessoas que escolheram ser fracassadas. Eles adoram chorar porque a sociedade é muuuuito injusta e má com eles e não entende os seus sentimentos. Eles se fazem de vítima porque o céu é azul ou porque a coleção de ursinhos e bonecas deles não entendem também como o mundo é injusto com eles!

Verdadeiro retrato de um fracassado e rebelde sem a menor causa. A maioria deles está em famílias bem de vida, estudam em boas escolas e tem todas as possibilidades de se darem bem na vida. Mas o que que eles fazem? Choram por causa dessa

injustiça terrível!

Pra mim, eles são simplesmente gays fracassados disfarçados de góticos.



Um dia de Fama!!

O membro Pentarou formulou e criou um tópico onde seria realizada entrevistas com alguns membros para que, dessa forma, possamos conhecer um pouco mais da intimidade de cada membro. O primeiro foi o Goku, uma pessoa de personalidade forte, com objetivos bem traçados e muitas vezes chega a parecer chato, ou talvez seja uma confirmação. Enfim, confira abaixo um trecho da tal entrevista.

1 - Você pensa em voltar para o Brasil algum dia?

Com toda certeza. Não gosto daqui. As pessoas são muito diferentes pro meu gosto. Não tenho o menor interesse em futebol americano, golf, boliche e doughnuts. Eu me sinto um verdadeiro peixe fora d'água aqui. Mais de 90% dos brasileiros que eu conheço aqui são idiotas pra caramba. Se



acham muito superiores e “americanos”. Falam mal do Brasil o tempo todo e 50% das palavras que eles falam é uma porcaria

de palavra em inglês pra ficar se mostrando. Porra, eu falo português também! Não precisa falar inglês comigo! Bando de palhaços... **De novo: os brasileiros que eu conheço!**

2 - Como você vê a diferença de perfil entre os gamers do Brasil e dos EUA?

São bem idiotas aqui... Vivem só daquela febre doentia dos lançamentos e esquecem completamente dos jogos mais antigos. Jogo de 3 meses aqui já é ultrapassado, ruim pra caramba e só “losers” jogam. Entendem mais de emuladores do que uma porta. São muito superficiais e vivem só de “modinhas”. Se tá na moda gostar do jogo da Barbie, eles só jogam Barbie.



4 - Diga e os 3 melhores jogos do SNES, na tua modesta opinião...

Tu tá de pegadinha comigo, né? Só o Super Mario All-Stars + Super Mario World já dão 5! 🤔

Super Metroid, Super Mario Kart, Chrono Trigger, Donkey Kong Country 3, International Superstar Soccer, Marvel Super Heroes - War of the Gems, Mega Man X2, Super Bomberman 5, Top Gear 2 e X-Kaliber 2097. Sou completamente louco por esses jogos! Nota 11 pra todos eles!

5 - É verdade uma história q em países de primeiro mundo vídeo games como master system e computadores como Pentium II acabam indo pro lixo?

É verdade. Deixa de ser modinha, né? Comprei um Dreamcast ano passado por \$35 com um controle e um VMU. Só não compro outros porque eu não tenho interesse em videogames já bem emulados e é um parto achar um controle usado que preste hoje em dia. No PC eu

posso usar o controle que eu quiser.

9 - Quando entrar na next gen (PS3, X360, Wii(!)), qual pretende adquirir?

Provavelmente o Wii quando tiver mais tempo pra jogar e o PS3 quando baixar o preço e lançarem God of War 3 e Gran Turismo 5.



The Legend of Zelda: A link to the past

No início dos anos 90 era lançada a terceira edição de uma das principais séries da Nintendo. The

Legend of Zelda vinha com objetivo de devolver o status que a franquia perdeu com o lançamento do segundo episódio.

Dessa vez a plataforma-alvo era o novo console de 16 bits que dominava o mercado, ninguém menos que o Super Nes. Com o poder nas mãos, a Nintendo não brincou em serviço e consagrou a série com uma aventura repleta de ação, aventura e inovação.

Dentre as inovações estavam a utilização de magias (terra, fogo, gelo e raio), minigames de caça ao tesouro, a inserção dos heart pieces, os equipamentos que davam ao Link novas habilidades, como nadar, levantar



10

vida de peão é dura...

pedras e correr. Somando isso a tudo aquilo que já existia no universo de Zelda resulta em uma das aventuras mais divertidas já criadas no mundo dos games.

Esse jogo nos mergulha em um mundo de fantasia onde a tecnologia ainda caminhava a lentos passos e não existia poluição. Hyrule era o nome daquela terra cheia de encantos e

magia, uma terra onde existiam fadas, monstros e diversas outras formas de vida. Terra esta que fora criada por três deusas que representavam as virtudes da coragem,

do poder e da sabedoria. A deusa do poder criou a terra, a da coragem trouxe os campos verdes e as águas límpidas. Já a deusa da sabedoria deu ao mundo o sol e com ele, trouxe

a vida, criando os animais. Após criar o mundo as três deusas foram embora deixando para os habitantes

do mundo um artefato chamado Tri-Force, que representava o poder daqueles magníficos seres.



Diz a lenda que as pessoas que tocarem o Tri-Force sagrado teriam seus desejos realizados, qualquer desejo. E com isso, surgiu a ganância, sentimento inato dos seres humanos, que trouxe a briga pelo poder e, conseqüentemente, pelo poderoso artefato. Ainda que em meio a guerras, existiam pessoas que prezavam pela paz e pelo bem-estar de Hyrule, pois a cada desejo realizado pelo Tri-Force, a terra se transformava no reflexo do coração de quem o tocava. Dessa forma, aquelas pessoas criaram uma dimensão



paralela e a chamou de Dark World, colocando o Tri-Force nela e o selando.

Com o passar do tempo tudo virou lenda e as pessoas passaram a não acreditar mais. Até que uma força maligna surgiu e começou a aniquilar os descendentes dos sábios e a próxima é a princesa de Hyrule, a princesa Zelda.

E nesse contexto entra Link, o herói do jogo, um jovem e corajoso rapaz que morava com

seu tio, que em uma noite chuvosa conseguiu captar o pedido de socorro vindo do castelo e... o resto você descobrirá jogando,

rs. Além de ótimos gráficos e um bom enredo, A Link to the Past contava também com um estilo único de



aventura com toques de rpg. A jogabilidade era dinâmica onde vc podia se defender com o escudo, atacar com a espada ou com flechas, bumerangues e até mesmo ganchos. As dungeons sempre muito criativas e todas diferentes umas das outras e sempre com chefes cada vez mais difíceis (aquele de duas cabeças é um verdadeiro inferno..).

Junte tudo isso com uma boa trilha sonora e você terá um grande clássico em mãos, The Legend of Zelda: A Link to the Past é considerado por muitos o melhor game da série e se não for, está entre os melhores. Ponto para Nintendo :p (copiando a Gamers)



FIFA 07

Lançado já há alguns meses, esse (nem tão) novo episódio da franquia traz aos jogadores uma nova definição da marca FIFA. Com bons gráficos e narração em português



pela voz de Nivaldo Prieto (o melhor narrador da atualidade segundo a minha concepção) e com os comentários de um “random qualquer”, FIFA 07 pode entreter os jogadores por um longo período de tempo. Ele também conta com vários modos de jogo, como o tradicional exhibition. Dentre eles se destaca o modo (esqueci o nome), no qual VOCÊ deve assumir o papel de técnico de um time. Assim sendo, o jogador passa a administrá-lo e também controlá-lo durante o jogo.

As músicas dão um show à parte,

realmente é o que mais se destaca nos jogos da EA Sports. Já os efeitos sonoros não estão no mesmo nível,



pois, o barulho do chute na bola faz parecer o chute num côco, a bola sequer faz barulho quando bate contra a trave e também falta a torcida vibrar mais durante o jogo (para se ter uma idéia, num jogo concorrente chega a emocionar quando se está jogando com a argentina e a torcida grita “Argentina, Argentina, Argentina!!!”). Os gráficos estão bons, para um jogo de futebol qualquer, mas não para um jogo licenciado pela entidade máxima de futebol. Os jogadores virtuais têm pouca semelhança com os reais, a movimentação é ruim e a jogabilidade também.

Falando em jogabilidade, deixou um pouco à desejar! Os botões



se assemelham com os do concorrente. Mas quando a

bola rola é totalmente diferente. Os jogadores não têm habilidades distintas, sendo assim, se um goleiro receber a bola ele vai embora e faz um gol que somente um Pelé, Maradona ou Ronaldinho Gaúcho fariam. Os dribles são difíceis de serem “descobertos” e executados. Também é difícil para efetuar a marcação quando se está na defensiva, afinal, não há uma combinação de botões que o faça.

Em suma, a EA Sports poderia ter feito melhor, principalmente na dificuldade e dinâmica do jogo.



SUPER PRINCESS PEACH

Genial! Pra quem gostava de Mario 3 no NES e Super Mario World no SNES, esse aqui é continuação



direta do gameplay. Plataforma 2D, e ainda rola uma ironia temática, dessa vez o Mario e o Luigi foram raptados pelo Bowser e é a princesa que deve salvá-los. Na tela de

baixo você escolhe as emoções da princesa, que funcionam como os uniformes do Mario 3, e são como emoções de meninas de verdade: ela pode ficar amável, chorosa ou de TPM. Quando está chorosa, você pode usar as lágrimas pra regar plantas, e na TPM ela solta fogo pelas ventas, que mata os inimigos. Muito bom mesmo.



BUDSY

Bubsy foi criado no inicio dos anos 90, para fazer frente a Mario e Sonic e tantos outros personagens de videogames que povoavam a

imaginação da garotada de época.

Feito pela Accolade (que hoje em dia faz parte da Atari francesa).

Com uma trama mas raza que uma piscina infantil, Bubsy deve percor-

rer por 15 fases para resgatar sua bola de lã roubadas por alienígenas, o jogo copia o que há de pior nas sagas Mario e Sonic (principalmente dessa ultima) apesar do cartucho possuir graficos bonitos, efeitos de vozes e animações muito bacanas o que mais incomoda aqui é a dificuldade idiota onde qualquer babaquice tira a vida do gato tornando a jogatina frustrante.



nintendogs™

Desde que esse jogo foi lançado, eu sinceramente, achava um jogo idiota. Imaginem vocês, pessoas normais que adoram bichinhos de estimação, cachorros para ser mais exato, e tiveram uma infância onde seu melhor amigo realmente era o “Totó”, “Trovão”, “Abrahão”



(nome do meu dog no jogo), enfim, e pudesse ter de volta aquele cachorrinho que você tanto gostava com a vantagem de não fazer sujeira, não feder quando está molhado e ser extremamente carinhoso.

Logo que baixei a ROM para ver como era, coloquei no microSD e fui jogar, me deparei com algumas raças e não resisti a um Dalmata. Escolhi essa raça e peguei um machinho. Depois chegou o momento de escolher o nome, pensei em diversos e descartei os que eles sugerem (Luck, Flower, etc), então disse “Abrahão”,



o bichinho me olhou meio desconfiado, falei novamente e ele também olhou, na terceira vez ele entendeu que eu o chamava e veio todo feliz.

Esse jogo nos dá aquela velha sensação de brincar com filhotinhos e sem que você perceba logo está falando “Abrahão, menino feio, hahahaha, vem aqui vem!!!”.

O mais impressionante, além do gráfico, é a movimentação do cachorrinho, é perfeita, como se fosse de verdade. Ele corre, late, rola, senta, dá a patinha, fica de pé e, novamente, você está falando sozinho “Isso Abrahão, bom garoto! ^^”. O legal também é que tem o

esquema de reconhecimento da voz, além da sensibilidade da touch screen onde vc faz o carinho no seu querido cachorrinho. Você tem ainda o dever de cuidar dele, para que ele cresça saudável, ensinar truques, brincar com ele, passear, etc.

Ponto para Nintendo!





Um dos melhores jogos de corrida já criados, o clássico continua vivo e cheio de diversão!

Super Mario Kart é incrivelmente espetacular! Praticamente tudo no jogo é perfeito. Músicas, efeitos sonoros, gráficos,



jogabilidade e replay value.

Há vários modos de jogo. O modo Mariokart GP é o modo mais comum, em que um ou dois jogadores participam de um campeonato de 5 corridas com 8 corredores cada. Há 4 campeonatos diferentes, e o quarto só é habilitado depois de vencer os primeiros 3. O modo time trial permite correr sozinho nas pistas pra tentar bater o recorde. O modo

battle é um espetáculo! Dois jogadores são colocados em uma das quatro arenas numa batalha em que o objetivo é acertar o oponente três vezes.

Esse modo sozinho já daria um jogo perfeito, pois não enjoa nunca!



No início, o jogador pode escolher entre o modo de 50cc e o de 100cc. Após vencer os 4 campeonatos das 100cc, o jogo oferece o modo de 150cc, que é praticamente impossível de se vencer. Todos os outros corredores são muito mais rápidos que o jogador.

Roubalheira total!

Podemos escolher entre 8 corredores: Mario, Luigi, Princesa, Yoshi, Bowser, Donkey Kong, Koopa Troopa e Toad. Cada um tem as suas peculiaridades e formas de pilotagem. Uns têm

ótima aderência, outros têm maior velocidade final, entre outras qualidades.

O jogo contém um total de 20 pistas, todas bem bonitas, coloridas e com temas comuns aos jogos do Mario. Muitas delas têm atalhos, o que pode ajudar bastante quem ficar pra trás.

Um dos diferenciais do jogo é a possibilidade de coletar itens durante a corrida pra acertar os oponentes! Tiros teleguiados, bananas, estrelas e todo tipo de coisas! A possibilidade de acertar um corredor em cima da linha de chegada e ganhar a corrida é inexplicável!

Claro que o jogo tem alguns defeitos. Os oponentes sempre terminam as corridas na mesma posição. Cada personagem define uma ordem específica que nunca muda. Se a gente gosta de correr com um certo personagem, a ordem em



sa com o tempo.

Mas o maior problema de todos é a

IA do jogo. Quando chegamos perto do primeiro colocado, ele parece



ter uma diarréia de itens e descarrega tudo na gente. Quando o melhor

corredor da máquina é o Mario ou o Luigi, se preparem pra uma descarga de invencibilidades. É uma atrás da outra. Um mísero erro e já era a corrida. Eles tocam a gente pra escanteio e não tem nada que a gente possa fazer.

No geral, o jogo é excepcional. Mesmo tendo sido lançado em 1992, ele continua jovem e muito divertido! Um clássico da melhor qualidade que não pode ser deixado de lado.

Gráficos: 10/10

Simplesmente perfeitos em cada detalhe. O chip DSP-1 e o mapeador de texturas Mode 7 oferecem um colírio para os olhos. O modo pseudo-3D dá um charme espetacular ao jogo.

Som: 10/10

As músicas são clássicos absolutos! Se encaixam direitinho no jogo e passam a emoção das corridas pro jogador.

Jogabilidade: 8/10

Controlar certos personagens é bem difícil pra quem está começando a jogar SMK. Tem que treinar e ter muita paciência pra conseguir jogar com o Bowser ou o Donkey Kong!



Em compensação, tem outros personagens muito fáceis de se controlar, como o Toad e o Koopa Troopa.

Replay: 10/10

Não interessa se vocês jogaram ou tiveram o SMK desde o ano que lançaram. O jogo continua divertido e aposto que muita gente aqui prefere jogar ele a jogar alguma coisa no PS2! O modo batalha e

o uso de itens pra atacar os oponentes simplesmente não envelhecem nunca. O jogo diverte hoje tanto quanto divertia há 15 anos atrás.

Geral: 9.5

Um jogo que não pode faltar na coleção de ninguém, seja a rom ou o cartucho. A diversão é mais do que garantida em qualquer modo de 2 jogadores e vai prender todo mundo por muitas horas seguidas!



SUPER STAR WARS

Aqui começa a trilogia Star Wars no Super Nes seguido depois por The Empire Strikes Back e terminando com Return of the Jedi mas,na verdade trata-se de remakes dos jogos lançados para o Nes com uma ou outra modificação.

O jogo narra os fatos ocorridos em The New Hope o primeiro filme da franquia Star Wars a ser lançado exatamente em 1977 [no Brasil mais conhecido como Guerra nas Estrelas]com direito a abertura e tudo claro que,com desafios extras como é de costume nos jogos baseados em filmes.



De início apenas Luke pode ser selecionado com o passar das fases Han Solo e Chewbacca podem ser selecionados também.Os três personagens são diferenciados por detalhes como Luke e Han possuem a mesma barra de life e jogabilidade parecida mas Luke,possue o Saber e o Blaster Gun enquanto Han só tem o Flame Gun já



Chewbacca possui a maior barra de life e uma Flame Gun mas é completamente desajeitado.

O jogo tem gráficos razoáveis para a sua época com sprites médios e bem detalhados novamente,o Mode 7 dá a suas caras como na fase da batalha final na Estrela da Morte cumprindo seu trabalho.

Os inimigos variam de Escorpiões assassinos,Aves parecidos com os Pterodáctilo e Vermes gigantes mas também os personagens clássicos dão o ar de sua graça como os Jawas,StormTroppers e os Caças todos bem detalhados. A trilha sonora nada mais é do que a mesma dos filmes orquestrada

por ninguém menos que John Williams e cumpre bem o seu papel durante as 15 fases do jogo.

Uma coisa que deve ser levada em conta é a dificuldade do game



que é absurda que chega a irritar principalmente para iniciantes que se assustarão no início.

Finalizando, Super Star Wars é um bom jogo que recria a atmosfera do filme com boa fidelidade. A jogabilidade meio pesada de Luke e Han somado ao desajeitado Chewbacca pode atrapalhar um pouco mas, para quem curte esse gênero isso passa despercebido.



★ ELITE BEAT AGENTS

E a Nintendo mais uma vez prova que seus consoles não vivem apenas de Mario ou Donkey Kong. Elite Beats Agents chega para mostrar que a criatividade humana realmente não tem limites. Dessa vez nada de bichinhos, encanadores, caçadoras de recompensas, enfim, a bola da vez é dançar!

Gênero explorado com maestria pela Konami agora é também a praia da Big N. Por isso torna-se redundância dizer que esse



uma equipe de agentes que se dedicam a motivar as pessoas nas mais inusitadas situações. Cada pessoa pedindo socorro conta uma estória diferente e engraçada. Os agentes ajudam atletas a se recuperarem de doenças, patricinhas se darem bem após um naufrágio, um velho a ficar rico novamente

após ter perdido tudo que tinha e ter levado um pé da esposa que tanto o “amava”. Mas nem tudo é brincadeira, algumas histórias chegam a tocar o coração da gente dando um grande toque



jogo é MAGNÍFICO, VICIANTE, PERFEITO, enfim, é um dos melhores títulos para o Nintendo DS.

O jogo conta as aventuras de

de sentimentalismo no game. As músicas realmente são um show! Elas são muito divertidas, empolgam as pessoas a jogarem e “entrarem” no clima da estória que está sendo contada. A maioria das músicas são conhecidas, algumas até “clássicos” como Y.M.C.A. do Village People.

Os gráficos estão no maior estilo mangá, dando um nível maior de humor nas histórias e também aumentando em muito os “dotes” das meninas. Já os Agentes são todos



3D e se vestem como se fossem membros do M.I.B.

Mas e a jogabilidade? Como num tradicional jogo musical você deve seguir o ritmo

das músicas pressionando os comandos no momento certo. No entanto, no E.B.A ao invés de pressionar botões, você faz uso da Touch Screen e tocar com a Stylus as bolinhas que aparecem e vão se fechando. Todas elas têm números que indicam qual a seqüência correta a ser executada, aparecem

também caminhos que devem ser percorridos deslizando a caneta e também círculos que devem ser girados.

Em outras palavras, É PERFEITO para um jogo de música.

O nível de dificuldade das histórias varia bastante

de um modo de jogo para outro. Dessa forma, às vezes parece que fica impossível passar as fases, mas na verdade, basta pegar “o jeito da coisa”.

Por falar em modos de jogo, há a possibilidade de se jogar sozinho ou no multiplayer através da Wi-Fi Connection, o que pode tornar os momentos ainda melhores e mais divertidos.

Em suma, PONTO PARA A NINTENDO (denovo, rs.)!!!



ROGUE TROOPER

Joguinho ótimo, jogabilidade lisinha, gráficos lindos, som e música empolgante... Publicado pela EIDOS, é um shooter em 3ª pessoa, onde vc é Rogue, um membro de uma tropa de supersoldados criados em laboratório para serem as armas de guerra definitivas. Porém, durante a batalha no início do jogo, seus companheiros vão sendo mortos. Entretanto, esses supersoldados possuem uma peculiaridade: Suas memórias e consciência são armazenadas num chip localizado atrás da nuca, de forma que, se for removido à tempo após a morte do corpo sintético, pode ser acoplado em outros objetos, proporcionando-lhes,



assim, uma espécie de “sobrevivida”, até que sejam desenvolvidos corpos “sobressalentes” para esses chips, devolvendo a vida para esses sol-

dados. Como único sobrevivente da tropa, Rogue remove o chip de cada um de seus companheiros e os acopla em suas armas e equipamentos (Gunnar, o especialista em armas, é acoplado a arma; Helm, o Hacker, vai instalado no capacete; e Bag, o encarregado em primeiros socorros, vai na mochila. cada membro da equipe administra suas respectivas especialidades, tudo no corpo de Rogue, tornando-o uma “tropa de um homem só”, daí o nome do game.



Achei bem interessante e original o tema do jogo e dá vontade de jogá-lo do começo ao fim. Apesar dos gráficos excelentes, o jogo é bem leve, podendo ser rodado em toda sua plenitude. Muitas armas, como snipers, mortars e lança-mísseis e a possibilidade de disparar com canhões fixos e móveis, aumentam a diversão. Altamente recomendado. Se não me engano, existe para Xbox e PS2 tb, claro que sem a mesma qualidade apresentada no PC, mas igualmente bons.

Vilão Inesquecível

O vilão escolhido pela maioria dos membros da comunidade foi ninguém menos que Sephiroth, uma das figuras mais odiadas no mundo dos games.

Conhecendo o canalha

Sephiroth era um soldado, mas não um soldado comum, era o mais



poderoso e respeitado soldado da Terra. Todos o admiravam e queriam ser

como ele. Dessa forma, não foram poucos os que queriam seguir seus passos na SOLDIER (uma espécie de força militar). Mas, ao conhecer suas origens, o poderoso soldado perdeu a sanidade, ou melhor, decidiu vingar-se de tudo e todos.

Por que ele é odiado?

Pode ser porque no dia em que descobriu “como nasceu” ele simplesmente destruiu uma cidade e

quase todos seus moradores. Ou talvez por ser tão prepotente a ponto de ser morto por um mero “soldadinho azul”, a classe mais baixa dos que ingressam na SOLDIER. Embora haja alguns outros motivos, o que realmente causa fúria nos players foi a assassinato de uma bela menina que vendia flores. Sim, Sephiroth matou Aeris de maneira cruel. Ela era a personagem mais querida do jogo, uma menina dócil que ape-



nas queria devolver a paz no mundo, mesmo que tivesse de morrer em troca. Pois bem, ela morreu, mas o miserável não se contentou e ainda atraiu um cometa para a



Terra, tentando destruir toda raça humana.

Que fim levou Sephiroth?

Após ser vencido por Cloud no jogo, Final Fantasy VII, Sephiroth voltou à cena como principal estrela no filme Advent Children, afinal, todos assistiram o filme para ver o retorno do “anjo de uma asa”. Bom, ele poderia ter vencido Cloud, mas mais uma vez sua prepotência o levou a derrota. No en-

tanto, Sephiroth não ficará apenas na lembrança de todos, ele é o mal e por isso, é imortal!

Sempre haverá o bem, e seu oposto também deve existir, por isso, o pesadelo de que um dia o “demônio de cabelos prateados” poderá voltar sempre habitará os mais terríveis pesadelos dos seres humanos!



Top Ten!!!



NES

- 1° Super Mario Bros 3
- 2° Final Fantasy
- 3° Battletoads
- 4° Batman
- 5° Dragon Quest
- 7° Legend of Zelda
- 8° Metroid
- 9° Megaman
- 10° TMNT II: The Arcade Game

SNES

- 1° Super Metroid
- 2° Final Fantasy VI
- 3° Chrono Trigger
- 4° Street Fighter II
- 5° Dragon Quest VI
- 7° Legend of Zelda: A Link to the Past
- 8° Super Mario World
- 9° Super Mario Kart
- 10° Tetris Attack



N64

- 1° The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 2° Mario 64
- 3° Mario Kart 64
- 4° Goldeneye 007
- 5° Conkers Bad Fur Day
- 7° Banjo Tooie
- 8° F-Zero X
- 9° The Legend of Zelda: Majora's Mask
- 10° Diddy Kong Race