

GAMEZINE BRASIL #3



STREET FIGHTER IV

Mais detalhes sobre esse super-lançamento!!!

**Confira também:
Vários reviews para tirar suas
dúvidas sobre "aquele" game!**



Gamezine#3, uma publicação de:



EDITORA FANZINE

Editor: †Hyoga†Wart†

Gerente de Produção: †Hyoga†Wart†

Gerente de serviços: †Hyoga†Wart†

Assistente de diretoria: †Joy†wart†

Atendimento ao Leitor: †Joy†wart†

Conselho Editorial: †Joy†wart†

SEM FILIAÇÃO

SEM PARCERIA

Diretor Executivo: †Hyoga†Wart†
Jogos, Redação e Diagramação:
†Hyoga†Wart†

Revisão e Coordenação: †Joy†wart†

Colaboradores: Mike e Sandro

Ilustração e capa: †Hyoga†Wart†

Contato: gamezinebrazil@gmail.com

Comunidade: <http://preview.tinyurl.com/353hxp>

Há quase um ano atrás era lançada a primeira Gamezine,

EDITORIAL

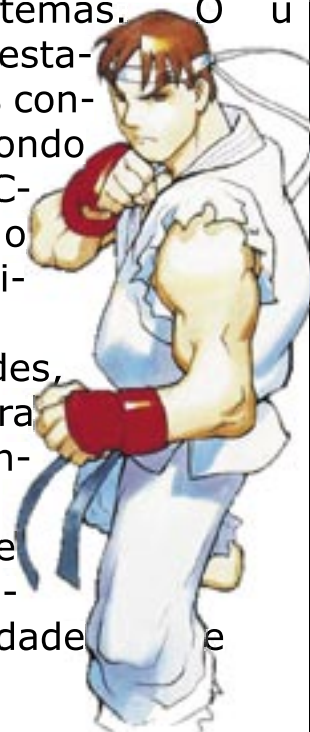
veio como uma edição especial com um vasto conteúdo sobre Final Fantasy VI. O tempo Passa e muita coisa acontece, por isso, mais uma edição da Gamezine é lançada.

Neste terceiro número você encontrará muitas coisas legais, como imagens do esperadíssimo Street Fighter IV, algumas notícias e curiosidades, e como não poderia deixar de faltar, os reviews. Dessa vez, apesar de uma quantidade menor de reviews há uma variedade bem maior de sistemas.

O u seja, na Gamezine número 3 estamos trazendo jogos de vários consoles, como o Castlevania Rondo of Blood que saiu para o PC-Engine, o Megaman de NES, o Zelda para nintendo DS e muito mais!

Em breve teremos novidades, pessoal, a Gamezine está para se tornar mensal, fiquem atentos!

No mais, todos da equipe GZB lhes deseja um feliz Natal e novo ano cheio de felicidade e saúde!



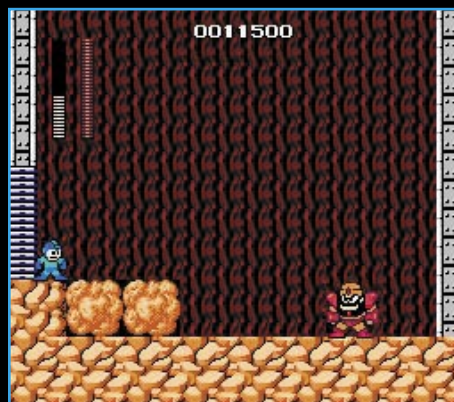
Conheça os detalhes do novo capítulo do melhor jogo de luta da história



STREET FIGHTER IV

pá-

9



Megaman te leva a um mundo onde a diversão é o que fala mais alto

22



A nova aventura de Link chega arrasando!!

14

SUMARIO

Correspondência

página 6

Espaço dedicado aos nossos queridos leitores.

GZB News

página 8

Notícias, curiosidades e afins.

Reviews

página 14

Avaliação dos games que chegaram e para diversos sistemas.

Character

página 26

Conheça um pouco mais sobre o seu personagem favorito.

Jogo Frágil

página 28

Mulheres entendem de jogos? Leia a coluna e tire suas próprias conclusões.

GZB News

página 8

- The Legend of Zelda: Origens..... 8
- Street Fighter IV 9
- Mario vs Sonic? 11
- Mercado..... 12
- Nights só no Japão..... 12

Reviews

página 14

- The legend of Zelda: Phantom Hourglass . 14
- Street Fighter II: The World Warrior..... 16
- Final Fantasy XII: Revenant Wings 18
- Castlevania: Rondo of Blood 20
- Megaman 22
- FIFA 08..... 23



FINAL FANTASY XII DS pág 18

Ajude Vaan e sua amiga Penelo a descobrir os segredos de uma nova raça! Final Fantasy XII chegou para o Nintendo DS, e veio para ficar!!!

CORRESPONDÊNCIA

Fale Conosco: gamezinebrazil@gmail.com

Carta do Mês

Essa é a primeira vez que escrevo para uma revista. E por sinal, é uma revista que nem é lançada em bancas ou coisa parecida. Essa revista não tem promoções, o conteúdo ainda é bem escasso, são poucos reviews, não vejo novidade alguma. Talvez o ponto forte dessa publicação seja a força de vontade dos envolvidos nesse projeto. Alguns tentando se tornar jornalistas de verdade, outros escrevendo porque gostam de games e também aqueles que fazem porque o namorado pede. De qualquer forma, essa revista tem me surpreendido muito, a aceitação do pessoal foi bem legal.

Nem tudo são flores, houveram muitas críticas, principalmente por ter muito conteúdo de jogos que saíram para as plataformas da Nintendo. Pode até ser, às vezes os colaboradores não tenham/tiveram um contato tão próximo assim com as outras plataformas, mas ainda assim fazem o possível. Eu, particularmente, acho que o design da revista ainda deixa muito a desejar.

Espero realmente que as críticas sirvam para alguma coisa e que tudo melhore, afinal, as pessoas aprendem sendo criticadas, basta apenas que entendam o "porque" das mesmas. A revista vai crescer, cada vez mais e mais pessoas irão ler o que está sendo escrito e assim a vão levando. Nunca desistam, afinal, vocês são brasileiros e não devem desistir nunca!

Abraço.

Robson Souza
barttherob@yahoo.com.br

Obrigado pelo carinho e pelas críticas, faremos sempre o possível para melhorar a cada edição. Melhora essa que que está cada vez mais notória. Grande abraço!

Periodicidade da Revista

Oi, vi link de suas revistas espalhados pelo Orkut e achei bem legal. Meus parabéns pelo trabalho e vocês têm muito futuro! Só uma pergunta, tem chance da revista se tornar periódica?

Joana D'Arc

Então, esse é um assunto delicado. Há planos sim para que no futuro ela se torne uma revista periódica, mas ainda é preciso estudar as possibilidades. Obrigada pelo e-mail. Abraço!

Segunda-feira...

Ão, ão, ão, segunda divisão!!!

Hahahaha, toma seu "curintiano"!!!

Nossa, ontem foi sábado, hoje é domingo e amanhã, que dia vai ser?

Tentei te ligar ontem, mas CAIU..

Ahahahaha.

Palmeirense

É, mas no Winning Eleven seu palmeiras não ganha do meu Corinthians nem se fosse time de primeira divisão europeia.



Utilidade

Grande Hyoga, tudo certo? Maneira a revista heim, marreco! To vendo que você deixou de ser aquele pato imprestável que jogava rpg pelo clã War. Quando você vai lançar algo de útil nessa revista? Gostei do detonado do Final Fantasy VI, foi tudo muito bem explicado, mas quando vai rolar outro daqueles? Até mais Hyoga, seu Zé povinho!

Beto Vidigal

Bons tempos aqueles, não? rrsr

E valeu pelos elogios, estou tentando lançar algo útil já há algum tempo, parece que estou conseguindo. Abraços!



E as primeiras perguntas vieram!

E ae mano, beleza? Muito massa a revista, gostei bastante mesmo. Já que vocês manjam de games, vou te fazer algumas perguntas que sempre tive vontade de fazer:

- 1 - É realmente possível reviver a Aeris em FFVII?
- 2 - Qual a melhor formação para o Final Fantasy III?
- 3 - Vocês lembram como fazer o brutality do Sub-Zero?
E é só.

Zé Reinaldo

Tudo bem sim e obrigado pelos elogios. Vamos às respostas! (que emoção xD)

- 1 - Meu, isso é lorota, não tem jeito!

- 2 - Isso vai da preferência de cada eu, eu prefiro sempre jogar com dois personagens que tenham ataques fortes, uma White Mage e um Black Mage.

- 3 - Opa se lembro! SA, CB, CA,SB,SA,CA,SA,CA, SA,SB,SA,SB.

Certinho? Até mais cara o/

Nintendinho Lives!!!

Olá, primeiramente gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho que tem feito com essa revista digital. Realmente

é uma bela alternativa para os que não podem ou acham os preços das revistas convencionais abusivos demais. Na verdade eu não tenho nenhuma pergunta a fazer, mas sim gostaria de pedir algumas recomendações. Poderia me diz alguns jogos bons para o Nintendo?
Abraço.

Janaína Marques

Oi Jana, muito obrigado pelos elogios. As revistas estão caras, mas é um problema muito difícil de se resolver. Bom, deixando isso de lado, recomendo os seguintes jogos:

Yo!Noid
Megaman
Super Mario Bros 3
TMNT III

Boa diversão!



The Legend of Zelda: origens

Supostamente, Miyamoto teria afirmado que o Link foi totalmete baseado no personagem Jack que Tom Cruise interpreta no filme "A Lenda (LEGEND/1985)" do direto Ridley Scott.

Ele tbm teria afirmado que Ganon foi tirado do personagem Darkness que foi interpretado pelo Tim Curry nesse mesmo filme. "Legend" se tornou um filme cult, como "Willow", recebendo várias críticas e inúmeros fãs.

Pra quem não se lembra do filme(que cansou de passar na sessão da tarde),



é a história de um garoto puro que vive numa mágica floresta, habitada por unicórnios, fadas, elfos e duendes(olha a semelhança com o jogo..hehehehe). Jack precisa então impedir que Darkness mate os dois unicórnios e consiga fazer o sol se por eternamente.

Vale mesmo a pena ver ou rever o filme tentando achar

essas semelhanças com o jogo. Vão reparar o quanto Link é parecidíssimo com Jack, e Darkness se parece com Ganon.

Embora Darkness seja a figura exata do Diabo. Vermelho, grande, forte, chifrudão e com pés de boi. Ganon tbm é grande, forte, chifrudo e tem pés de boi.



STREET FIGHTER IV

Mais alguns detalhes sobre o game que promete trazer a luta do ano em 2008!!!

No último mês de outubro a Capcom anunciou o lançamento de Street Fighter IV. O jogo ainda não tem plataforma definida, ninguém ainda sabe se sairá para Arcade ou algum console. A verdade essa notícia causou o furor dos fãs de fighting games. Ao que tudo indica o jogo será totalmente em 3D, mas a jogabilidade continuará nos tradicional estilo da série, ou seja, como em Street Fighter III.

A principio foi

lançado uma animação onde Ryu e Ken lutavam, mas agora já temos algumas imagens do que poderá ser o game. Os gráficos estão muito bonitos por sinal, mas não agradou a maioria dos fãs que, segundo o site Uol, preferem jogos de luta em 2D. Alegam principalmente que os personagens são mais

carismáticos e marcantes quando desenhados a mão e não modelados em 3D.

Voltando um pouco no tempo, a



Capcom já havia lançado alguns jogos em 3D com jogabilidade em 2D, como é o caso de Rival Schools e Star Gladiator. São jogos bons que deram lucro à empresa, mas nunca chegaram a ter um status tão elevado como Street ou o seu rival KoF.

Seria esse o anúncio de mais um fracasso? Analisando algumas franquias que eram rivais da série Street Fighter que se transformaram em 3D



GZB News

podemos dizer que os resultados não foram tão bons quanto as versões (94~99), Mortal Kombat "morreu" após o Trilogy (alguns dizem



que o II foi o último), Samurai Spirits e Fatal Fury já começaram errado e no console errado (Neo Geo Hyper 64).

os esperados. The King of Fighters em 3D não atraiu tanto o olhar dos fãs como as primeiras

Voltando ao assunto Street Fighter IV, foram confirmados alguns personagens

como Ryu, Ken, Chun-li e Dhalsin. Não se sabe se alguns personagens menos populares como Hugo, Oro, Alex (o campeão do terceiro torneio), Guy, Cody, Necro e outros estarão no game.

Nos resta esperar pelo resultado e que o jogo não decepcione como os rivais. Pelo menos é o que os fãs esperam, incluindo esse que vos fala...

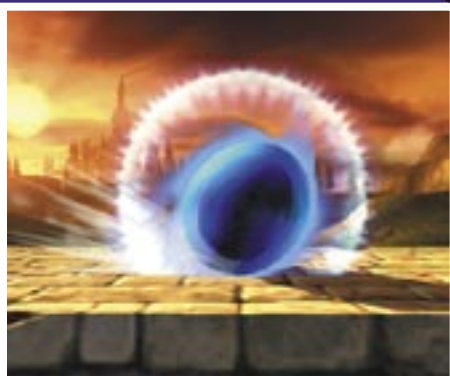
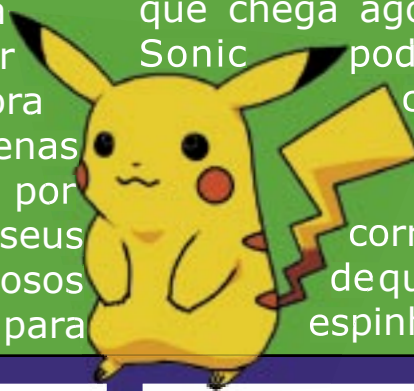


Mario vs Sonic???

O mundo está se tornando tão irônico. Antigamente jamais se cogitaria de ver um jogo do Sonic sendo executado numa plataforma Nintendo. Pois bem, a Sega deixou de produzir hardware e agora se dedica apenas aos softwares e por isso alguns de seus jogos mais famosos foram lançados para

Nintendo Gamecube, Gameboy Advanced, Nintendo DS e Nintendo Wii. Recentemente fora lançado Mario & Sonic at Olympic Games, até aí tudo bem. Mas a notícia que chega agora é que Sonic poderá lutar contra o Mario, sim, corre o rumor de que o porco-espinho da

Sega poderá participar do Smash Bros Brawl, se juntando a Mario, Pikachu, Kirby, Link, Samus e cia. Será verdade ou apenas mais um rumor com montagens espalhadas pela Internet? Não sei, mas a Gamezine trás algumas imagens para você curtir.



Mercado

A revista japonesa Famitsu publicou recentemente algumas listas interessantes. Dentre elas o que mais se destaca é o Nintendo DS, sendo o sistema mais vendido no país, assim como seus jogos Mario Party DS e Dragon Quest IV. Ficou explícito também que o mês de novembro foi o mês do ps3 no Japão, uma vez que ele vendeu 23 mil unidade a mais que seu concorrente direto, o Wii. O novo acessório da Nintendo, o Wii Fit será um dos produtos mais difíceis de serem encontrados. Confira as listas.

Games mais vendidos

1. Dragon Quest IV (DS): 601.737
2. Mario Party DS (DS): 453.361
3. Super Mario Galaxy (Wii): 415.491
4. Pro Evolution Soccer 2008 (PS2): 305.234
5. Dynasty Warriors 6 (PS3): 280.559
6. Winning Eleven 2008 (PS3): 144,839
7. Resident Evil Umbrella Chronicles (Wii): 133.833
8. Final Fantasy Tactics A2 (DS): 100.956
9. Mega Man Star Force 2 (DS): 83.744
10. Final Fantasy XI: Wings of the Goddess: 82.597

console mais vendido

- 1) Nintendo DS: 358.259
- 2) PSP: 266.078
- 3) PlayStation 3: 183.217
- 4) Wii: 159.193
- 5) PlayStation 2: 44.474
- 6) Xbox 360: 35.065

Mais procurados

1. Wii Fit (Wii)
2. Dragon Quest IV (DS)
3. DS Lite
4. Wii
5. PSP Slim & Lite
6. Nenhum (sem resposta)
7. Professor Layton and Pandora's Box (DS)
8. Final Fantasy IV (DS)
9. Game Center CX (DS)
10. Super Robot Wars OG Gaiden (DS)

Nights só no Japão...

Ao que tudo indica o remake de Nights para ps2 será lançado apenas no Japão, pelo menos é o que afirma Takashi Izuka. Aos donos do playstation 2 resta o consolo de que Nights para Wii também não está, ainda, na relação de lançamentos mundial.

"No momento, não há planos para a versão para PlayStation 2 ser lançada fora do Japão, e também não há planos para o Wii. Será lançado no Japão devido aos pedidos pelo game. Então,

não há planos para um lançamento mundial... até o momento", disse Izuka.

Nights se tornou famoso no Sega Saturn, considerado por muitos o melhor game da plataforma.



COMUNIDADE V.E.R EU PARTICIPARIA SE FOSSE VOCÊ...



A Comunidade Videogames, Emuladores e Roms faz parte de um grupo seleto de fóruns do orkut que são realmente conceituadas. Com uma moderação impecável e implacável dos mediadores e do próprio dono é muito difícil encontrar noobs e coisa do tipo.

Nela você poderá discutir assuntos como:

- Games retrô
- A tão balada Next-gen;
- Hardware;
- Clássicos;
- e muito mais.

**Videogames, Emuladores e
Roms**

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8800753>

Nintendo

SEGA

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

"Quando as expectativas são superadas, um novo clássico nasce"



Qual a expectativa a cada Zelda lançado? Será que vai seguir o mesmo padrão de qualidade dos jogos anteriores? Vai ser um fracasso? E o enredo? Precisaremos salvar a Zelda do Gannon novamente? Essas questões são geralmente levantadas a cada anúncio de um novo Zelda, logo, com o primeiro jogo da série para o

Nintendo DS não seria diferente.

A princípio o jogo veio para mostrar do que o DS é capaz em todos os quesitos básicos de um jogo. Ou seja, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass chegou com a missão de mostrar todo, ou apenas uma parte do, poder do Nintendo DS. Este “pequeno notável” conseguiu unificar os três quesitos técnicos (gráficos, som e jogabilidade) e uniu a uma jogabilidade que somente o Nintendo DS pode proporcionar e, com isso, nasceu o melhor jogo do portátil de duas telas até o momento, e conseqüentemente, mais um

clássico para a coleção dos fãs e da Nintendo.

A aventura começa

Tudo começa com a pirata Tetra contando uma história aos seus subordinados. A história falava de uma princesa que fora raptada por um monstro e que um valente herói que usava uma roupa verde a salvou, enfrentando diversos perigos e monstros. Desde então, eles se tornaram amigos e foram velejar juntos. No fim das contas, Tetra era a Princesa Zelda e ela



abdicou o trono para poder viajar pelos mares ao lado de Rob (vulgo Link) e seus subordinados.

Durante uma dessas aventuras eles são abordados por um navio fantasma e Tetra é lavada embora. Rob tenta segui-la mas não consegue. A partir daí é iniciada sua aventura...

Gráficos

O visual desse novo Zelda é totalmente em Cell Shading, ou seja, gráficos em três dimensões mas com um efeito que os deixa parecido com desenho animado.

Tudo foi feito com muito capricho e a movimentação dos personagens é muito suave. O jogo é recheado por cenas muito bem trabalhadas que contam o enredo e ainda demonstram muito bem a personalidade de cada um dos personagens. O mundo é bem vasto e bonito, existem as mais diversas áreas para se explorar, como uma ilha de gelo e a ilha dos Gorons. Os chefes são enormes e muito bem animados, cada um com sua

Jogabilidade

O jogo é totalmente controlado pela Stylus, para os iniciantes pode se tornar algo complicado no começo. Essa nova experiência é, no mínimo, tentadora. Os movimentos de Link obedecem satisfatoriamente aos toques da touch screen.



As armas também seguem esse padrão, mas cada uma de um jeito diferente de ser usada. O bumerangue deve ter sua trajetória traçada para que ele seja arremessado, para atirar flechas basta somente clicar sobre o alvo ou manter a touch screen pressionada para que o Link possa mirar, enfim, cada arma com sua particularidade.

Como tudo se passa em um grande mundo Link deve velejar pelo mar e encontrar as mais diversas ilhas. Mas não pense que o simples fato de você velejar vai transformar o jogo em uma grande chatisse. Muito pelo contrário, durante suas aventuras no mar você irá se deparar com os mais diversos inimigos, indo de piratas à monstros marinhos. Por isso, muitas vezes ocorrerão verdadeiras batalhas navais, tendo até mesmo chefes antes de você atingir determinada ilha. Há também os chamados “desafios” que servem para você encontrar as partes do mapa. Nesses desafios você deve se “esgueirar” por um castelo que, a princípio, suga a sua vida. Mas no decorrer da história esses desafios deverão ser feitos em um determinado tempo. Um recurso

importante é que agora você pode fazer anotar informações no mapa para que consiga resolver alguns puzzles nas dungeons e até mesmo encontrar tesouros nas ilhas, impedindo quase que

completamente aquela sensação de que “ficar travado” em alguma parte do jogo.

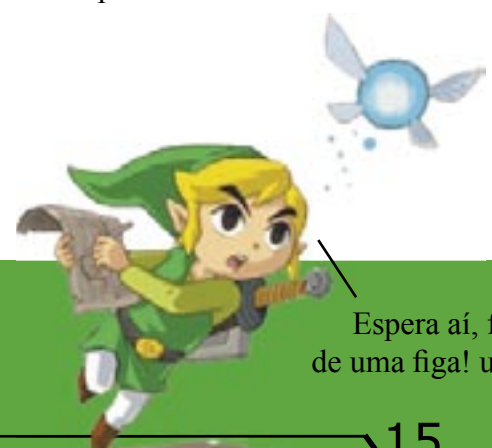
Som

As músicas também estão num bom nível. Tudo combina perfeitamente com o momento e local onde o jogo se encontra. Músicas divertidas, tensas, enfim, há uma diversidade de músicas que vão mudando de ilha para ilha. Talvez o único ponto negativo seja a ausência da épica canção “The Legend of Zelda”...

Os efeitos sonoros também são um show à parte, enquanto corre, dependendo do solo os passos de link fazem um barulho diferente. Ele também grita enquanto ataca e cada ataque gera um som diferente. O clássico som dos “segredos” está presente, assim como o dos itens.

Em suma...

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass é um ótimo jogo que superou todas as expectativas lançadas a cada jogo da série. Tem ótimos gráficos e sons. Mas o que mais se destaca é a jogabilidade inovadora e imensamente divertida. Realmente vale a pena conferir. Ponto para Nintendo!



Espera aí, fada de uma figa! u.u'

Reviews

STREET FIGHTER II

"A revolução nos jogos de luta!!!"

Street Fighter II: The World Warriors foi lançado em 1991 pela Capcom. O jogo continua a contar a história de Ryu, um lutador japonês



que venceu o primeiro torneio. Deixando o enredo um pouco de lado, por enquanto, esse jogo foi um marco para os jogos de luta da mesma forma, ou até mais importante, que Mario 64 fora para os de aventura em 3D. Por isso, é muito comum a separação em jogos de luta "antes de SFII" e "depois de SFII". Esse jogo fez um enorme sucesso, e consegue se



manter até hoje, quase 17 anos depois, como um dos melhores jogos de luta de todos os tempos.

O jogo inseriu no mundo dos games uma nova definição para o gênero luta.

Agora os jogadores tinham um controle com seis botões, três para soco e



outros três para chute, que variavam a força entre fraco, médio e forte. Não obstante, para jogá-lo era necessário conhecer os golpes dos personagens, entra aqui então o conceito de "meia lua", "shoryuken", "trás, frente +ataque", "baixo, cima+ ataque", enfim, cada golpe era acionado por uma seqüência no direcional seguido de um botão de ataque. Essa fórmula já havia sido implantada no primeiro jogo da série, mas nunca funcionou tão bem quanto nessa.

O estilo de jogar também mudara bastante em relação aos outros jogos

de luta, não bastava mais saber os golpes, mas sim ter consciência de como e

quando usá-lo. As lutas se tornaram mais estratégicas e, ao mesmo tempo, mais apelativas. Técnicas essas que são usadas até hoje em qualquer jogo de luta, afinal, quem aí não usa e abusa da combinação "voadora + rasteira"?

O som nunca foi, e talvez nunca chegue a ser, um fator de suma importância para a série, mas ainda assim, a maioria dos jogadores da época conseguem identificar e até mesmo cantarolar os temas de alguns lutadores, como o do Ken, por exemplo.

Às vésperas do lançamento de um novo Street Fighter, o IV, muitas pessoas ainda combinam para dar uma passadinha "naquela fliper" ou "naquela rodoviária" para "bater um Street". Foi assim na minha época de faculdade, onde eu muitas vezes aproveitava as aulas vagas para dar uma jogadinha e vai continuar sendo, graças aos emuladores que nunca deixarão nossos clássicos caírem no esquecimento.



Nunca jogou Street? Já jogou mais é ruim? Não consegue terminar em uma dificuldade alta? Pois bem, siga as instruções do grande Mestre Hyoga!
Enjoy!!!!

Until the end with Ryu!!!
(sempre quis dizer isso!)



Dhalsim é um cara chato, apenas desfira haoukens de longe e tome cuidado para não ser acertado de longe por seus golpes.



Contra Chun-li apenas contra-ataque, ela é boba e fica pulando em você, nada melhor que um bom Shoryuken ou um gancho (soco forte abaixado).



Fique saltando e chute quando Zangief se aproximar.



Destrua o carro sem dó nem piedade!



Ken também não é dos mais legais, fique defendendo e quando ele soltar shoryuken arremesse-o. De longe? Hadouken lento.



Contra Honda solte hadouken fraco e quando ele saltar, pegue-o na rasteira.



Esse entra com louvor para a classe dos “fdp”. Para vencer Guile solte hadouken fraco e quando ele saltar sobre você mande um shoryuken bem no meio da cara.



Bonus Stage difícil esse, fique onde os barris caem e bata com chute forte.



Blanka também é um “fdp”. Desfira Haoukens de longe e tente pegá-lo na rasteira. Se ele tentar acertar com um “choquinho”, acerte-o com uma rasteira que tira.



Fraco. Somente rasteiras para se livrar desse lixo.



Mais um “fdp” e dos grandes. O segredo é sempre pegá-lo na rasteira quando ele pegar impulso na parede. Se ele começar a subir pelo cenário, Shoryuken nele quando pular sobre você.



Mais um bônus. Acerte os barris quando as chamas estiverem apagadas.



Ahh, revivendo uma final... Enfim, recue e tente derrubá-lo com uma rasteira. Se ficar de longe salte as magias dele e o acerte com a combinação voadora+rasteira. Se, porventura, Sagat tentar acertar com um Tiger Up-percut (robocop, rrsrs) e falhar, acerte-o imediatamente para “sugar” 1/3 do life dele.



Mano, esse é o “fdp master”, então tente sobreviver com mais life que ele. Agora se quer fazer igual ao Master Hyoga aqui e dar perfect, aprenda a jogar pimeiro xD. Tá, chega de brincadeiras, fique sempre na defensiva e contra-ataque. Hadoukens fracos ajudam bastante, mas só quando estiver de longe.



El Grande Finale!!!

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

"A seqüência que melhorou alguns aspectos do game original..."

Mais um Final Fantasy para o Nintendo DS que já recebeu o grande remake do terceiro episódio, uma aventura inédita da franquia Crystal Chronicles e também da Tactics Advanced. Mas seria esse apenas mais um? Felizmente não é bem assim que as coisas funcionam. Essa nova aventura de Vaan e companhia é um pouco diferente do original que saiu para o famigerado Playstation 2.

Podemos dizer que não são apenas os gráficos que mudaram, o gênero sofreu alterações também.

Antigamente um rpg

pouco tradicional que deixou as batalhas em turnos de lado e agora, um jogo de estratégia em tempo real.



O enredo no início parece um pouco simples, talvez até simples e clichê demais. Tudo gira em torno de uma raça que fora banida de Ivalice e se manteve presa num continente que flutuava, essa raça conhecida por Aegyl. Daí pra frente Vaan e companhia tentarão descobrir os mistérios desses seres e ao mesmo tempo, tentar salvá-los da destruição.

O jogo tem gráficos simples também, personagens em SD que se opõem ao propósito do game original, tal qual visava um público

mais maduro. No entanto, os cenários em 3D são bem bonitos e variados, sendo superior a até mesmo aos do primeiro Final Fantasy Tactics. O diferencial é a presença de cenas em CG que são mostradas durante o jogo, todas muito bem feitas e de boa qualidade.



O som também não tem nada de impressionante, embora seja muito bom e combine perfeitamente com o ambiente, com as batalhas e com a cena em questão. Na verdade, não chega a ser algo ruim no jogo, mas para quem está acostumado com as belíssimas composições de



pq não sou como a Shiva?





personagens parecem mais carismáticos do que a versão ps2. Recomendado!

Nobuo Uematsu não pode esperar músicas "normais" em um Final Fantasy.

Omelhorne esse jogo, é sem dúvida a jogabilidade. Essa sim é intensa e prende a atenção do jogador. Você tem

um exército para controlar usando os botões do DS e também a sua caneta Stylus. Os personagens são divididos em Atiradores,

voadores e lutadores. Mas só tem essas profissões? Na verdade não, aqui um black mage é considerado um atirador, porque não precisa chegar perto para lançar as magias. Mas ainda assim, existem poucas profissões. Basicamente o seu grupo

possui um black mage, uma White mage, dois snipers, dois knights, dois "voadores" e um lutador. Lembrando que, com exceção de Larsa, em um determinado momento da aventura você poderá

jogar com todos os personagens do Final Fantasy XII, ou seja, Vaan, Penelo, Beltheir, Fran, Ashe e Basch. Acrescente ao grupo mais três personagens:

Kytes, Filo e Llyud.

Enfim, Final Fantasy XII: Revenant Wings é uma ótima opção para aquele momento de bobeira. Comece a jogar e você não vai parar até chegar ao final, pois o enredo, apesar de simples, é envolvente e os



Ainda bem que malhei pra poder aparecer aqui com esse biquini, rsrs

Reviews



Castlevania Rondo of Blood foi lançado por volta de 1993 para o PC-Engine. Para aqueles que acompanham a cronologia da série, essa é uma peça chave. Por quê? Por que está diretamente ligado ao principal jogo da franquia: Castlevania X: Symphony of the Night.

Tudo começa

com um estranho culto, uma mulher é sacrificada e o Conde Drácula é revivido uma vez mais. A partir daí ele começa a raptar as mulheres de um vilarejo próximo e acaba levando a mulher de um de seus piores inimigos, a mulher de um membro do clã Belmont, ninguém menos que Richter Belmont.

Durante a jornada você perceberá cenários muito bem trabalhados e muitos serão reconhecidos de aventuras passadas, como uma das cidades do jogo Castlevania 2: Simon's Quest. E outros cenários que apareceriam em aventuras que ainda seriam lançadas, como a Clock's Tower, do Symphony of the Night.



Graficamente o jogo está perfeito, para a época, contendo até mesmo algumas animações.

As músicas também são ótimas, e é nesse jogo que uma das melhores músicas da série é lançada, ou seja, o tema do Richter que até hoje faz muito sucesso. Perambulando pelas fases você poderá apreciar



músicas extraordinárias, e como não poderia deixar de ser, a famosíssima Bloody Tears estará lá, intacta. Com exceção das falas que foram muito bem trabalhadas, os efeitos sonoros ficaram razoáveis, um esqueleto "urrar" quando leva uma pancada é no mínimo



estranho.

A jogabilidade é tradicional dos jogos de Nintendinho, bem diferente dos castelos com mapas

Richter em vários estilos

Richter é um dos personagens de Castlevania que sempre que aparece muda de rosto. Isso lembra muito o Conde Vlad Tepes, mas enfim, confira os três Artworks do lendário caçador de vampiros.



Rondo of blood/
Vampire Kiss



Symphony of the
Night



Rondo of Blood
Remake

enormes dos jogos de Gameboy Advanced, Nintendo DS e Playstation. Mas não é por isso que você deve deixar de vasculhar cada centímetro das fases, pois haverá pessoas a serem salvas e muitos itens e

passagens estão escondidos nas paredes das fases.

Em suma, esse game é muito bom e faz jus ao status de "um dos melhores Castlevanias já lançados". Recomendado.



Reviews



"Simplicidade e diversão em uma aventura nostálgica..."

Por volta de 1987 a Capcom presentearia o NES, vulgo Nintendinho, com uma de suas principais franquias da atualidade. Muitos questionam os avanços tecnológicos que a série teve até hoje e defendem a simples e divertida forma de se jogar que fora mostrado com lançamento da primeira versão. Megaman exigia o básico de seus jogadores, eles tinham apenas de percorrer as fases e vencer seus respectivos chefes para então ir atrás do grande inimigo do



jogo.

Olhando hoje, talvez a simplicidade seja mesmo o grande charme desse jogo, no qual você controla um robzinho azul que tem a habilidade de usar as armas dos chefes que enfrenta. Tudo no jogo flui de maneira

tranqüila, os gráficos bons para a época, o som marcante que te fazia cantar enquanto jogava (o tema do Eleckman era um dos melhores, embora o do Cutman seja o mais viciante), o som que cada item fazia ao ser coletado, às vezes o jogador nem via o que pegava, mas ao ouvir já vinha em mente: "Nossa, peguei uma vida extra!".

A jogabilidade, talvez o mais importante desse jogo, era ótima. Os comandos sempre muito precisos. Dificilmente você perderia a vida por

"apertar o botão de pulo e o Megaman não pular". Talvez pela jogabilidade ser tão boa a Capcom tenha decidido "pesar" a mão em alguns chefes, como é o caso do "Massa" e do maldito Eleckman, quase impossível de se matar com a arma normal. O jogo nem é tão longo, costume da época, bastava então superar cerca de 12 fases para chegar ao final.

Megaman, além de um clássico, é um jogo obrigatório para aqueles que ainda se divertem jogando um bom emulador ou tem um Wii e faz proveito do virtual console. Recomendado!





FIFA 08

"Evolução, sem muita inovação"

Versão anual corriqueira da EA Sports desta franquia que já tem mais de 20 anos, desta vez com menos novidades que os antecessores. A novidade mais perceptível fica por conta do modo Be a Pro, uma imitação da EA do modo Fantasiista presente no Winning Eleven J-League (penúltima versão). Neste modo, você encarna um jogador específico de um time, e controla apenas ele. Conforme seu time vai ganhando partidas, você vai evoluindo atributos, e assim sucessivamente. Em determinadas partidas haverá objetivos a se fazer, como fazer 2 gols em determinado time (pro caso de você ser um atacante), ou até mesmo desarmar um número específico de jogadas (caso você escolha um meia). Como de costume, os modos de jogo continuam variados, com personalização de campeonatos, Modo



Dirigente extenso, etc. A adição do modo Be a Pro nas partidas amistosas também foi muito bem-vinda. As escalações dos times brasileiros, como de costume, estão atualizadas até agosto. Um ponto negativo nisto vai se dar por conta da surpresa que os torcedores de Fluminense, Internacional e América/RN terão ao escolherem seus times favoritos: os três times não têm os atletas licenciados, nem seus respectivos escudos no modo de seleção de times, aparecem apenas com as cores habituais. É até engraçado jogar amistosos contra o Flu.Rio ao invés do Fluminense, hehehehe....

Gráficos

Uma singela melhoria gráfica nesta versão para PS2, muito longe do realismo assustador visto na versão para XBOX 360, o que não deixa de ser frustrante. Nota-se que a EA definitivamente largou de



vez os consoles da geração anterior pra investir nos next-gen. Na seleção de jogadores percebe-se que os rostos estão um pouco mais fiéis aos originais, até



Reviews



mesmo nos times nacionais, coisa que não ocorria nas versões anteriores, e isto é um ponto positivo a se ressaltar. Detalhe para os menus, que não mudaram praticamente nada, mas são um pouco mais leves que os de FIFA 07.

Jogabilidade

Há também uma leve melhoria na jogabilidade, jogadores mais soltos e jogadas mais reais. Os jogadores da CPU se portam agora de forma mais real, fazem gols de falta, objetivam mais o gol. As defesas adversárias estão dando trabalho, não tem mais essa de pegar a bola e sair costurando todo mundo até o gol (a não ser que se jogue da dificuldade Semiprofissional pra baixo),

e os goleiros estão menos frangueiros. Falando em goleiros, apertando-se um botão específico agora podemos controlá-lo para tentar barrar ataques, uma ótima e divertida alternativa de defesa, principalmente jogando-se em Multiplayer. Os dribles estão ótimos, alguns difíceis de se executar, mas nada que o modo de treino do jogo e muita prática não resolva.

Som/Efeitos Sonoros

Trilha sonora não muito empolgante, e efeitos sonoros idênticos aos da versão anterior. A EA manteve de tal forma os

efeitos anteriores que nem há o que se comentar sobre este quesito. O destaque positivo são os gritos de torcida que realmente empolgam, e a narração excelente de Nivaldo Prieto na qual adicionaram algumas falas diferentes, e nota-se que ele fala bem mais nomes de jogadores durante a narração. O ponto negativo é que mantiveram o exaustivo PVC (ESPN/Brasil) como comentarista. Medíocre. Pode parecer sacrilégio, mas dá saudades do Neto...

Diversão

O Modo Dirigente está mais realista, as





contratações estão mais reais na hora de negociar com os jogadores, e houveram algumas adições legais neste modo, como marcação de amistosos pré-temporada (qualquer semelhança com WE não é mera coincidência), e simulação de treino em dias livres do calendário. O já comentado modo Be a Pro também rende horas a mais de diversão, quando se acostuma à mecânica. Um ponto negativo deste modo é a falta de primor técnico dos jogadores: você pede a bola (apertando-se um botão específico para isto) e o meio-campo às vezes manda uma bola tortíssima, ou você às vezes está de cara com o gol, dá



um chute comum e a bola voa pra fora do estádio. Mas tirando alguns bugs de implementação do novo modo, está bem divertido.

Replay

Além do Modo Dirigente e dos infundáveis modos de jogo e torneios que se podem criar, os Desafios continuam na série. Eles variam desde ganhar um clássico no Campeonato Inglês da 1ª divisão até virar uma partida com 2 gols de diferença faltando apenas 1 minuto para acabar o jogo. É gratificante terminar tudo e ver a tela de desafios totalmente desbloqueada. Lembrando-se que a cada desafio completo, ganham-se pontos que podem ser trocados por chuteiras novas, bolas, estádios, times

clássicos, etc.

Resumindo:

Tirando o fato da EA Sports não ter dado muita atenção aos consoles 128 bits em termos de inovação gráfica e mecânica de jogo, FIFA 08 é um jogo que vale a pena se jogar, pois está visivelmente em uma curva de melhora que se continuada, culminará com sua paridade ante o rival Winning Eleven, o que é bom para nós fãs de futebol, pois disputas acirradas entre franquias geram sempre jogos espetaculares. É um jogo essencial para quem ainda não conhece a série, pois é o melhor em termos de jogabilidade, realismo e balanceamento de dificuldade, embora não seja o mais inovador.

Characters

Terry Bogard

Este é, sem dúvidas, o personagem mais famoso da SNK. Estreou no primeiro game da franquia Fatal Fury e desde então passou a ser um dos mais famosos personagens de jogos de luta. Ele está presente em todos os episódios de Fatal Fury, assim como também participa de todos os jogos de uma outra série, a The King of Fighters.

Terry é o típico lutador americano, usa calça jeans, é loiro e tem o cabelo comprido, calça tênis all-star, as cores da roupa que usa? Vermelho, branco e azul,

óbvio, não?

História

Terry e seu irmão mais novo, Andy Bogard, eram órfãos até serem adotados por Jeff Bogard, um célebre mestre de artes marciais. Durante um tempo, eles viveram felizes como uma família na cidade de South Town, e acabam sendo treinados por Jeff nas artes marciais. Mas

havia um problema: Jeff era uma pedra no sapato de Geese Howard, impedindo-o de seguir seu plano de dominar South Town. Então, Geese arma uma emboscada e, com as próprias mãos, mata Jeff na frente de seus filhos adotivos. Terry esboça uma reação, mas é dominado por Geese rapidamente, que lhe poupa a vida. Andy apenas chora sobre o



corpo do pai.

Desde então Terry passou a treinar sozinho, pelas ruas do mundo enfrentando lutadores poderosos, sempre com o propósito de criar seu próprio estilo e se desenvolver ao máximo para vingar a morte de seu pai. E durante suas aventuras,

Terry conhece Blue Mary e "rola um clima" entre os dois. Os anos passam e o mundo dá voltas e, ironicamente, Terry Bogard adota uma Rock Howard, o filho de Geese, a quem ele ensina a lutar.

Principais séries em que participou

Fatal Fury
Real Bout Fatal Fury
The King of Fighters
Capcom vs Snk
Snk vs Capcom

Mr. Belmont



JOGO FRÁGIL

- Diga "sim" aos Sims -

The Sims, um jogo lançado pela Electronic Arts (EA Games), já vendeu mais de 7 milhões de cópias e abrange seu mercado de maneira gradativa ao lançar novas versões do jogo para diversas plataformas.

Basicamente, o jogo consiste em controlar a vida de personagens que você mesmo cria distribuindo atributos para a formação do caráter para os mesmos, manipula seus dons, romances, amigos e etc. Você pode fazer da vida de quem você cria uma desgraça ou um exemplo para sua própria vida!

Versões mais recentes possuem maior interatividade. Agora seu sim pode visitar cidades, praticar esportes, comprar animais de estimação. Enfim, coisas que geralmente um ser humano faz em seu



cotidiano.

E falando em cotidiano, também existem jogos que são feitos em ambientes específicos como escolas, ou então que são mais voltados para o trabalho ou para o lazer.

Para satisfazer seu sim você pode baixar pela Internet objetos,



roupas, e qualquer tipo de acessório que você desejar e que for compatível com a personalidade criada.

De maneira geral é um jogo divertido, porém um pouco previsível em certas situações. A EA acertou muito ao balancear o público alvo com o conteúdo do jogo. E falando em público alvo, bem que o próximo jogador poderia ser você né?



SHONEN ANIME
NARUTO



Gamezine Brasil

A revista feita por fãs e para fãs



Numeros atrasados

Para conseguir os números atrasados, entre na nossa comunidade e faça o download.

Comunidade Gamezine Brasil:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=42636247>