

GAMEZINE BRASIL #4



GOD OF WAR

UM DOS MELHORES JOGOS
DE AÇÃO DE TODOS OS
TEMPOS

CONFIRA TAMBÉM:



COMUNIDADE GAMEZINE BRASIL

[HTTP://TINYURL.COM/353HXP](http://tinyurl.com/353HXP)



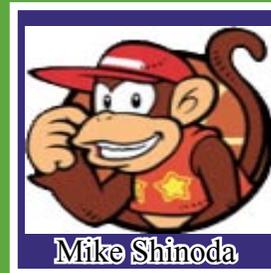
EQUIPE GZB



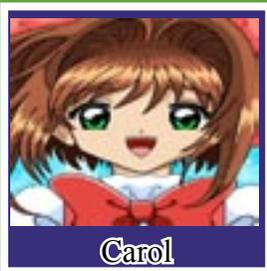
Hyoga



Joy



Mike Shinoda



Carol



Sandro Uzumaki



Felipe DSX



Uchiha Guilherme

COMEÇA AS CONSEQUEN-
CIAS DE SE BRINCAR COM O
DESCONHECIDO...

mes, Emuladores
e Roms!!!

JOIN ZAROSAKI TODAY!
#ZAROSAKI ON IRC.RIZON.NET

Gamezine#4, 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†
Redação: Carol
Felipe DSX
Mike Shinoda
Sandro Uzumaki
Uchiha Guilherme
Ilustração e capa: †Hyoga†Wart†

Contato: gamezinebrazil@gmail.com
Comunidade: <http://tinyurl.com/353hxp>

EDITORIAL

Ecá estamos nós mais uma vez! Essa é a primeira edição do ano e que, talvez, possa vir a fechar o ano de 2008 com mais 11 delas. Toda a equipe está bem feliz e disposta a dar continuidade ao trabalho. Falando nesse edição, nela vocês encontrarão várias diferenças em relação às edições anteriores, como a seção dedicada exclusivamente a jogos retro, lembrando sempre que consideramos retro todo jogo lançado até o N64.



Dessa forma, ao folhear a revista vocês encontrarão reviews, retroviews, dicas, detonados e também alguns assuntos interessantes relacionados ao mundo dos games. Dentre os destaques dessa edição estão reviews de jogos para pc, ps3 e Nintendo Wii. É isso pessoal, até a próxima edição!



GAMEZINE BRASIL

Ano I Número 4

Editorial
Sumário

Correspondência
Gamezine News

Reviews
Retroviews
Jogo Frágil

Sangue Diversão e muita violência!!!!



GOD OF WAR

pág X



Mais sangue e mais violência em
Manhunt 2 pg X



Somente os mais fortes sobrevivem em Contra! pg Y



Nanostray, uma viagem de volta para os arcades, pg Z

SUMÁRIO!

Correspondência página 6

Espaço dedicado aos nossos queridos leitores.

GZB Special página 8

Notícias, curiosidades e afins.

Reviews página 12

Avaliação dos games que chegaram e para diversos sistemas.

Retroview página 30

Conheça um pouco mais sobre o seu personagem favorito.

Dicas página 38

Conheça um pouco mais sobre o seu personagem favorito.

Detonado página 40

Estratégia para chegar ao final dos games

Jogo Frágil página 40

Uma análise totalmente feminina



GZB Special página 8

| | |
|-------------------|----|
| Notícias..... | 8 |
| R4DS | 9 |
| Guitar Hero | 10 |

Reviews página 14

| | |
|--|----|
| Assassins creed | 18 |
| Burnout Dominator | 22 |
| Final Fantasy IV | 26 |
| God of War..... | 12 |
| Global Operations..... | 21 |
| Manhunt 2..... | 16 |
| Nanostray | 20 |
| Priston Tales | 24 |
| New Super Mario Bros..... | 14 |
| The Legend of Zelda: Twilight Princess | 28 |

Retroviews página 14

| | |
|---------------------------|----|
| Chrono Trigger..... | 34 |
| Contra | 36 |
| Donkey Kong Country | 32 |
| Super Mario Bros 3 | 30 |

CONTATO: GAMEZINEBRAZIL@GMAIL.COM

CARTA DO MÊS

Hey pessoas, tudo certo? Muito legal vocês terem publicado o meu e-mail na edição número 3. Fiquei tão feliz! Sabem, a única vez que publicaram um e-mail meu foi no número 32 do manga do Dragon Ball Z que saía pela editora escala. A minha pergunta nem foi lá essas coisas, mas o que vale é que fui imortalizado naquele edição!

Eu gostava bastante, pena que acabou...

Mas agora os tempos são outros e estou enviando mais um e-mail pra vocês. Hehehe, quem sabe eu não vire um mito na Gamezine igual a Karen Maeda virou na Gamers? Claro que guardando as devidas proporções, né? Eheh.

Manos, recentemente joguei Metal Gear 3 e o jogo é realmente FODA, vocês poderiam fazer uma matéria, um detonado ou até mesmo uma edição especial, seria uma boa! Mas ah, tenho jogado tanto que quase não tenho mais vida social :p

Vou ficando por aqui, até mais! o/

Robson Souza
barttherob@yahoo.com.br

Porra Mano, você denovo? Legal ver que está acompanhando nosso trabalho! Se está curtindo, não deixe de entrar na nossa comunidade, e nunca se esqueça: Karen Maeda não "ecsiste"!



PEDIDOS...

Oi gente!!! Achei o máximo a revista número 1, ela ficou tão legal! Muito parecida com a Gamers Book.

Mas sabem, ultimamente estou me dedicando um pouco a jogos antigos. Pra tentar reviver um pouco a minha infância, na qual me divertia muito jogando Mario. Você, por acaso, poderiam me recomendar algum jogo do mesmo estilo? Beijos ^^

Marina



Eae, tudo certo? Obrigado pelos elogios!

Mas respondendo à sua pergunta, levando-se em conta que você jogava NES quando mais nova, recomendo Adventure Island, Big Nose e Yo Noid!, são jogos bem legais.

Reconhecimento

Olá amigos, tudo bem? Gostei bastante dos números anteriores e é notável a forma como a revista melhorou de um número para o outro. A terceira edição foi um show, adorei mesmo! E é legal vocês darem um espaço para os leitores expressarem a sua opinião. Desejo tudo de bom a vocês e que os objetivos sejam alcançados!

Rogério

Obrigado cara, todos nós da equipe agradecemos seus elogios e estamos trabalhando para que a revista fique ainda melhor. Abraços.

Perguntas, perguntas e mais perguntas...

Bom dia! Recentemente consegui ter acesso à revista e gostei bastante. Vocês estão de parabéns e espero que o projeto passe adiante se tornando mensal. De qualquer maneira, gostaria de fazer algumas perguntas, já que é esse o motivo pelo qual escrevem para uma revista, não é mesmo?

1 – Gosto muito de jogos antigos e vi uma matéria sobre o jogo Megaman, qual arma devo usar para vencer o Dr Willy?

2 – Existe alguma forma de jogar com Sheng Long

(Gouken) em Street Fighter?

3 – Quem é o personagem principal de Final Fantasy VI?

4 – Já chega?

E é isso, espero que publiquem!

João Alexandre.

Opa, olha ele aí! Beleza cara? Obrigado pelos elogios e vamos às suas respostas:

1 – Use a arma do Bubble Man que ele logo será vencido.

2 – Não existe, essa é uma longa história que provavelmente será contada nos próximos números da revista.

3 – Não existe um personagem principal, todos são de suma importância

para o enredo, embora haja tendências para Terra antes da destruição do mundo e para Celes após o feito. Isso fica a critério de quem está jogando mesmo...

4 – Não sei.. mas acho que já xD

Feito? Aguardamos o próximo e-mail.



Girl Power!

Oie, tudo bom com vocês? Comigo está tudo bem também! Pessoal, adorei a revista, mas achei que falta um toque feminino. Isso pode ir além de uma sessão apenas, não pode? Vamos lá! Força meninas que jogam games, se nos unirmos ninguém poderá nos vencer!!!

Gostei também das recomendações de jogos que fizeram na edição passada, o que poderiam recomendar para mim?

Beijos!

Fernanda.

Olá Fernanda, está tudo certo conosco. Seguente, esse “problema” já está sendo resolvido, contamos com duas moças na nossa equipe e por pouco esse número não sobe para três, rs. Mas



voltando ao assunto, pelo que notei você é beeeem feminina, então nada mais justo do que seguir esse listinha:

Barbie Super Model;

Powerpuff Girls;

Hi Hi Puffy Ami Yumi e;

“Enxugar machos suados”.

Espero que goste! Qualquer coisa nós reviver Uchiha Guilherme pode lhe dar mais sugestões...

Hã???

Olá! Venho por meio deste reivindicar meu lugar nessa magnífica edição. Impressionei? Espero que sim. Mas não vim para impressionar e sim para ficar! De agora em diante vou escrever sempre para que ganhe uma cadeira cativa aqui, já que não faço parte da equipe da revista. Oxalá fizesse...

Nem vou falar de onde sou, ou quem sou, isso pouco importa, a partir de agora me chamem de Medabot. Sim, serei o Medabot... mas não sei por que não digitei Metabee..

Bom, sou um profundo apreciador de rpg's e achei muito boa a primeira revista, já os outros números se tornaram bem parecidos com as revista que são comercializadas e espero que melhorem ainda mais. No mais, gostaria de salientar que irei baixar as edições, mas dificilmente farei parte da comunidade, sabe como é né? Não curto muito essas coisas...

Por hoje é só, até!

Medabot.

Metabot? Cada um que me aparece... Mas ok, agradecemos de coração os elogios e também gostamos de rpg's. Quanto ao lugar cativo aqui, acho que vai ser um pouco difícil, mas não custa tentar, eheheh. E é isso aí, continue enviando e-mails e entre sim na nossa comunidade!



“New Super Mario Bros.” vende cinco milhões no Japão

A Media Create, empresa japonesa de estudo de mercado, afirmou que “New Super Mario Bros.”, para Nintendo DS, ultrapassou a marca de cinco milhões de cópias vendidas. Trata-se do game de maior sucesso para portátil da Nintendo no Japão para Media Create, já que a empresa contabiliza separadamente as versões “Diamond” e “Pearl” de “Pokémon”, que são praticamente idênticos, mas diferem pelas espécies de monstros disponíveis em cada uma das edições. Juntos, os “Pokémon” superam o jogo do encanador. Lançado em maio de 2006, o “New Super Mario Bros.” recupera a mecânica clássica da série da época dos NES e Super NES. No entanto, o título também diverte aqueles com pouca experiência de videogames, graças aos controles simples.



Rainha da Inglaterra está viciada no Wii



Recentemente, o príncipe William recebeu de sua namorada, Kate Middleton, um Nintendo Wii de natal. A alegria estava pronta, pelo menos até o momento em que a própria Rainha da Inglaterra viu seu neto jogando uma partida de Boliche através do Wii Sports. Segundo fotos de dentro do próprio palácio, a Rainha de 81 anos está simplesmente viciada no console da Nintendo, chegando a um ponto de disputar o domínio do controle com seu próprio neto! “O príncipe adora tecnologia e esses brinquedos para garotos. Então pareceu um presente perfeito para ele” comentou Kate, namorada de William. “O único problema agora é tirar o console das garras dela. A Rainha está mostrando todos os sinais de um fã fervoroso da Nintendo.” concluiu. O que dizer sobre o fato? Deus salve a Rainha e a Nintendo também!

“Super Smash Bros. Brawl” leva nota máxima da Famitsu

Se para comprovar a qualidade de seu título a Nintendo precisava de uma avaliação positiva de algum veículo de mídia, então já pode comemorar. “Super Smash Bros. Brawl”, um dos títulos de maior expectativa para o Wii neste começo de ano, levou nota máxima da conceituada revista japonesa Famitsu: os quatro editores deram 10 para o game projetado por Masahiro Sakurai (autor também da série “Kirby”).

Os críticos da publicação exaltaram que o game, agora, também diverte na modalidade para um jogador, com uma condução de enredo brilhante. Também ressaltam o estilo casual do game de luta, que, graças aos golpes finais, bem vistosos, os combates podem mudar de rumo



a qualquer instante, fazendo com que novatos e veteranos possam brigar em iguais condições. Até então, apenas seis jogos haviam conseguido “gabaritar” na publicação: “The Legend of Zelda: Ocarina of Time” (Nintendo 64), “Vagrant Story” (PSOne), “Soul Calibur” (Dreamcast), “The Legend of Zelda: Wind Waker” (GameCube), “Nintendogs” (Nintendo DS) e “Final Fantasy XII” (PlayStation 2). Só para referência, “Super Mario Galaxy”,

até agora o título para o Wii de melhor avaliação pela revista, havia recebido nota 38.

“Super Smash Bros. Brawl” é a mais recente edição da série de lutas cômicas, que foi lançado originalmente para o Nintendo 64. Trata-se de um embate entre personagens famosos da Nintendo, como Mario e Link (de “The Legend of Zelda”). A edição para Wii também traz personagens de outras empresas, como Solid Snake (de “Metal Gear Solid”, da Konami) e Sonic (da série homônima da Sega).

Recentemente adiado, o título está previsto no Japão para o dia 31 de janeiro, enquanto nos Estados Unidos, sua chegada está programada para 9 de março.

Em nota relacionada, o site oficial do jogo trouxe imagens de Sheik, que aparece em “The Legend of Zelda: Ocarina of Time” (e cuja identidade secreta é um personagem-chave da série).



Revolução para o Nintendo DS

Calma! Ninguém está fazendo uma revolução para destruir a Nintendo ou o Nintendo DS. Estou me referindo ao Revolution for DS, mais conhecido como R4. Mas o que é esse R4 afinal?

Uma das vantagens do concorrente do DS, o PSP, é que

nele é possível ver filmes em jpeg, ou ouvir mp3, no entanto,

o Nintendo DS conta com poderosos aliados para essas funções através de flashcards. Com o R4 (exemplo de flashcard) é possível ver filmes, fotos, ouvir músicas, rodar emuladores, ou seja, você pode transformar o DS em um centro multimídia portátil. Existem vários modelos de flashcards de variados preços e fabricantes; dentre eles podemos destacar alguns exemplos:

Super Card, R4, M3, G6 entre outros. Os flashcards também podem rodar backups de seu cartuchos com defeitos basta apenas baixar os arquivos conhecidos como roms na internet e colocar no microSD do seu R4, é necessário saber que utilizar roms de jogos que você não possui uma cópia original é crime, fazendo

uma rápida pesquisa em sites de busca na Internet é possível encontrar a rom de quase todos jogos lançados de DS ou GBA (Roms de GBA não funcionam no R4 como veremos adiante).

Uma das principais diferenças que observamos entre os diversos flashcards é, primeiramente, o tipo de slot que eles utilizam. O R4 é um flashcard de slot 1, ele é conectado no mesmo slot para cartuchos de DS;

também existem flashcards de slot 2 que são inseridos nos slots para cartuchos de GBA, estes são feitos para se encaixar perfeitamente no Nintendo DS Lite de modo que se tornam imperceptíveis parecendo apenas aquela tampa no slot 2. A principal vantagem dos flashcards de Slot 2 é a possibilidade de se rodar roms de GBA, algo que não é possível fazer em flashcards de Slot 1. Para que seja possível rodar roms de DS a partir do slot 2 é necessário que o flashcard permaneça conectado no slot 1 ou que seja feito um flasheamento no

DS - processo que altera seu firmware. Outra diferença entre os flashcards é a possibilidade da expansão de memória; no R4 é possível expandir a memória apenas trocando o cartão MicroSD, sendo que outros flashcards possuem uma memória interna não expansível.



Guitar Hero é mesmo tudo isso?

Guitar Hero parece nunca atingir o ápice, quando todos acham que o jogo estaria no topo dos games musicais aparece uma nova versão que supera, em muito a anterior. Foi essa a relação entre o primeiro e o segundo, e deste para com o terceiro (sim, estou ignorando o Encore, pois é uma versão do segundo com músicas diferentes).



Mas o que faz desse jogo um sucesso? Provavelmente o sentimento de fazer as pessoas acharem que são guitarristas de verdade e

que realmente estão tocando uma música. Como um conhecido disse, este é um jogo para músicos desiludidos, que nunca vão conseguir fazer um arpejo ou sequer sabem a diferença entre um slide e um pull off.

De qualquer maneira, jogar com o controle em forma de guitarra é uma das maiores enganações já vistas. A jogabilidade se assemelha mais com a “simulação” de um contra-baixo do que de uma guitarra. Afinal, não é possível fazer um dedilhado com realismo, nem mesmo solar com precisão, é tudo muito parecido com o punk rock, que você varia de acorde duas ou três vezes durante a música. Depois de poder sentir a diferença, é claramente possível afirmar, na qualidade

de músico, que o prazer em jogar está em usar o dual shock. Nele está a real diversão e dificuldade, tornando-se quase impossível de se jogar no Expert.



Em suma, Guitar Hero é um jogo muito bom e que provavelmente irá aumentar o nível de endorfina e serotonina no seu corpo, mas está longe de ser um simulador de guitarra ideal.





SAINT

SEIYA

聖闘士星矢

THE LOST CANVAS

冥王神話

GOD OF WAR

Como seria a batalha de um humano contra um Deus? Seria injusta, afinal, Deuses do Olimpo possuem poderes inimagináveis. Mas e se o humano fosse movido pelo ódio, pela vingança, recebesse ajuda de outros Deuses e ainda por cima, e para completar o mais importante, que esse humano estivesse sob poder de um dual shock. E então, como seria? Se não consegue imaginar o desfecho para uma situação dessas, basta jogar God of War.

Enredo

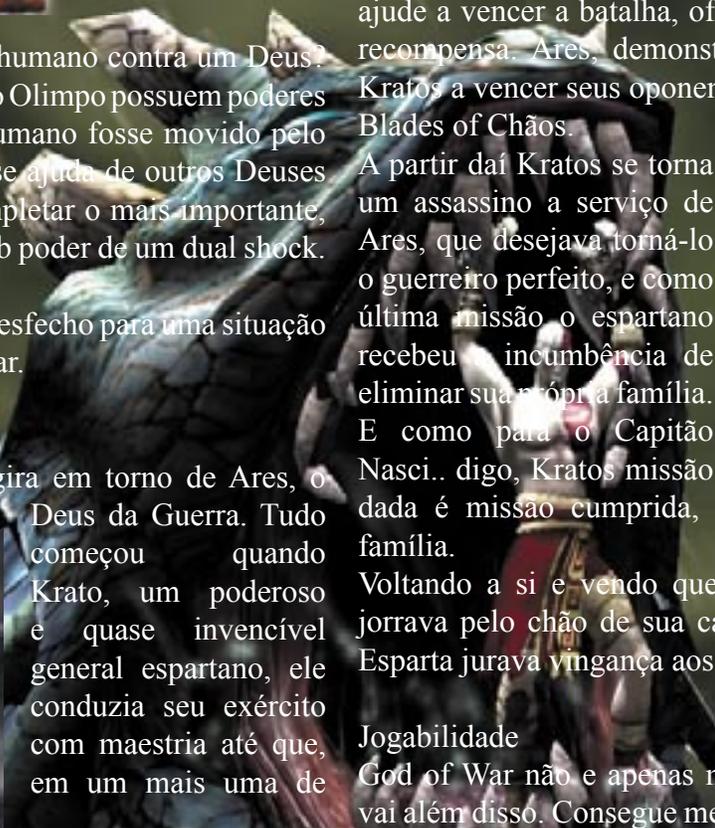
Como o nome diz, a treta gira em torno de Ares, o Deus da Guerra. Tudo começou quando Krato, um poderoso e quase invencível general espartano, ele conduzia seu exército com maestria até que, em um mais uma de

suas sangrentas batalhas o grande general espartano se depara com um exercito bárbaro. Kratos lutou bravamente, mas foi derrotado pelo seu adversário e momentos antes de morrer, o espartano suplica a Ares, o Deus da Guerra, para que ele o ajude a vencer a batalha, oferecendo a sua alma como recompensa. Ares, demonstrando benevolência ajuda Kratos a vencer seus oponentes presenteando-o com as Blades of Chãos.

A partir daí Kratos se torna um assassino a serviço de Ares, que desejava torná-lo o guerreiro perfeito, e como última missão o espartano recebeu a incumbência de eliminar sua própria família. E como para o Capitão Nasci.. digo, Kratos missão dada é missão cumprida, ele eliminara sua própria família. Voltando a si e vendo que o sangue de sua família jorrava pelo chão de sua casa, o grande guerreiro de Esparta jurava vingança aos temido Deus da Guerra...

Jogabilidade

God of War não e apenas mais um jogo de ação. Ele vai além disso. Consegue mesclar o etilo "bata primeiro





e pergunte depois” com uma diversidade enorme de puzzles durante o jogo. Há também formas variadas e inteligentes de se vencer os chefes. Não basta apenas espancá-los, e sim usar a estratégia correta para destruí-los.

Por falar em variedade, as formas como os inimigos são trucidados por Kratos dão um brilho a mais ao game. Rasgá-los ao meio, bater a cabeça deles na parede, e muito mais. Claro que não é apenas espancando, mas determinados inimigos podem ser vencidos seguindo uma seqüência de botões que surgem na tela, fazendo corretamente Kratos irá desferir golpes diferentes do convencional.

Além de tudo isso, o guerreiro espartano recebe ajuda de outros Deuses em sua espreitada, adquirindo novas armas e habilidades, como as almas penadas de Hades, os raios de Zeus e a espada de Artemis. Essas habilidades, assim como as armas, podem ser evoluídas com auxílio dos orbs que são ganhos após matar os inimigos.

Gráficos

O jogo, como não poderia deixar de ser, é todo ambientado na Grécia antiga, portanto, durante sua jornada você irá se deparar com muitos templos, estátuas de Deuses e os mais diversos tipos de inimigos, indo desde soldados gregos à poderosos minotauros.

Graficamente falando, God of War é muito bonito, aliás, é considerado um dos games com os mais belos gráficos do ps2.

Os cenários são belíssimo e variados, por isso se prepare para correr pela famosa Athenas, atravessar um deserto em meio a uma tempestade de areia e também a escalar o grande Cronos, o último Titã, pai de Zeus.

Som

Em determinados momentos do jogo, o som será apenas um mero coadjuvante. As músicas não são tão empolgantes, talvez por não fugirem do contexto. Mas por outro lado, os efeitos sonoros foram muito bem usados. Seja pelas falas dos personagens, pelas frases que surgem aleatoriamente durante as batalhas, os gritos de desespero dos soldados, enfim, eles te motivam ainda mais a trucidar os inimigos.

Resumindo

God of War é um dos melhores jogos de ação lançados para Playstation 2, é um título obrigatório aos donos do console. Possui ótimos gráficos, efeitos sonoros interessantes, jogabilidade matadora e sangue, muito sangue! RECOMENDADO!!!



New SUPER MARIO BROS.

Mario revive a essência de suas primeiras aventuras em belos gráficos.

Vinte anos depois da sua primeira aparição no Nintendinho — e após ter seu nome explorado em dezenas de jogos dos mais variados gêneros — Mario volta como personagem principal em uma aventura que traz o melhor da série Super Mario Bros., revivida com belos gráficos e alguns novos elementos de jogabilidade. Cada novidade foi colocada cuidadosamente com a intenção de apenas dar um toque mais atual à franquia, sem modificar a sua originalidade — o que torna o título imperdível, principalmente para os fãs das primeiras aventuras do famoso encanador italiano

A primeira característica da série que permanece em New Super Mario Bros. é o enredo: novamente, Mario precisa resgatar a Princesa Peach das mãos do terrível Bowser — neste caso, do Bowser Jr. Para tal, o jogador pode percorrer oito mundos — mas o roteiro principal inclui apenas seis — cada um contendo inúmeros caminhos alternativos e secretos. Além desse modo principal, New Super Mario Bros. traz um modo competitivo que suporta dois jogadores, além de minigames diversificados, que se utilizam muito bem da tela sensível ao toque do DS.

Um Mario enorme na tela do DS

New Super Mario Bros. Mistura muito bem o cenário bidimensional com personagens e objetos em 3D. Tal como é clássico da série, o cenário se desenrola para a direita, cabendo ao Mario seguir em frente, voltar para trás e pular em cima dos inimigos, atingindo-os. Neste título, também é possível pular mais alto nas paredes, alcançando locais que parecem inatingíveis — e que, muitas vezes, guardam surpresas úteis.

O jogo também mantém alguns poderes (*power-ups*) originais da série, como a flor de fogo, a estrela, que deixa o personagem invencível por certo tempo, e o cogumelo verde, que lhe concede mais uma vida. Mas o título também traz algumas novidades e muitas aparecem já

na primeira fase, mas tornam-se mais raras no decorrer do jogo.

O melhor de Mario em caminhos alternativos

Equipado com o que há de mais original no universo de Super Mario Bros., o jogador pode passar pelos oito mundos disponíveis nesse título, percorrendo fases clássicas subterrâneas e embaixo d'água, além de cenários desérticos, tropicais, montanhosos e com neve, entre muitos outros. Para completar o título, é necessário que se termine apenas seis mundos, sendo que os outros dois podem ser desbloqueados ao longo do jogo.

Controles nostálgicos e novos movimentos

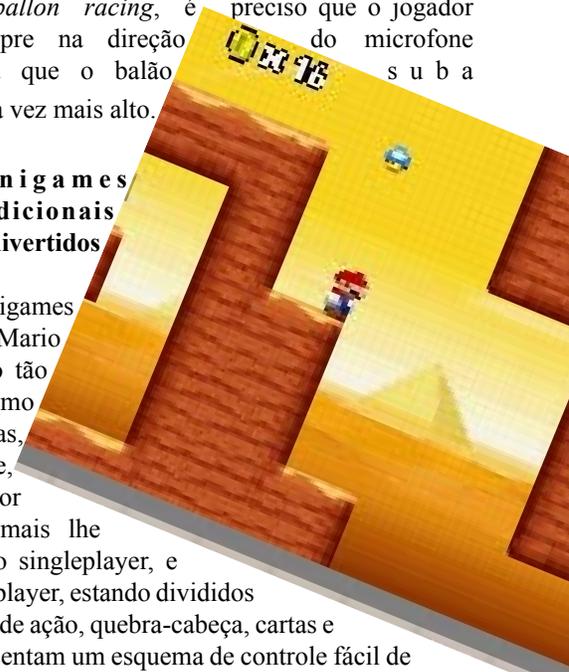
A movimentação básica do personagem se faz através dos direcionais para esquerda e direita, além de um botão para pular e outro para soltar as bolas de fogo, quando se tem essa habilidade. Em New Super Mario Bros. também é possível dar saltos duplos e quebrar blocos que estejam abaixo do Mario. A caneta stylus é utilizada apenas para liberar algum poder extra armazenado ao longo de uma fase; e isso é condizente com o cuidado ao se resgatar uma série tão apreciada por gerações.

Ainda implementando inovações sem comprometer a franquia, a Nintendo faz um bom uso das duas telas do portátil: a ação geralmente se desenvolve na tela de cima, enquanto um mapa indicando o caminho a ser percorrido aparece na tela de baixo. Também, na tela sensível ao toque, aparecem outras informações, como as moedas grandes coletadas e o item extra disponível.

A restrição de uso das possibilidades do DS já não é tão grande quando se trata dos minigames: cada um se utiliza de maneira criativa do sensor de toque do console; inclusive, em um deles, o *ballon racing*, é preciso que o jogador assope na direção do microfone para que o balão suba cada vez mais alto.

Minigames tradicionais e divertidos

Dentre os 18 minigames de New Super Mario Bros. nem todos são tão divertidos ou até mesmo inovadores; mas, devido à variedade, certamente o jogador achará algum que mais lhe agrade. Os jogos são singleplayer, e alguns também multiplayer, estando divididos nas quatro categorias de ação, quebra-cabeça, cartas e variados. Todos apresentam um esquema de controle fácil de



ser aprendido, tendo um nível de dificuldade que aumenta conforme o progresso do jogador, sem representar um grande desafio. Os

minigames nada mais são que um rápido passatempo, pois nenhum apresenta um nível sequer médio de dificuldade; mas, ainda assim, não deixam de ser divertidos.

Alguns minigames apresentam comandos bem instantâneos, tornando a experiência de jogo bastante interativa, como o *lakit launch*, no qual é preciso direcionar o elástico de um estilingue para lançar um lakitu em uma bacia, e o *whack-a-monty*, uma versão do tradicional arcade *whack-a-mole*.

Outros se utilizam de maneira criativa das possibilidades do DS, tal como o *mario's slides*,

onde é necessário que a caneta stylus desenhe o caminho pelo qual o Mario deve seguir, e o *hide and book seek* (ou “esconde-esconde”), no qual a caneta stylus deve ser pressionada contra a tela, para que se revele partes do cenário que estão escuras.

Há ainda os minigames que oferecem mais diversão — um julgamento que pode variar de jogador para jogador — ainda que reproduzam jogos conhecidos: o *danger, bob-omb! danger!* relembra a movimentação do shooter *Geometry Wars*; o *picture poker* traz a jogabilidade simplificada do famoso jogo de cartas; e no *sort or 'splode*, o jogador deve direcionar as bombas pretas e as rosas para os tapetes de cor correspondente.

Além desses, *New Super Mario Bros.* oferece outros minigames multiplayer para serem jogados em lan; o título também traz um modo competitivo que suporta dois jogadores, os quais assumem o controle do Mario e do Luigi. Esse último modo apresenta um cenário similar ao do jogo principal, onde cada personagem tem como objetivo coletar o maior número de estrelas possíveis, podendo, inclusive, atingir o adversário.

Aventura divertida e cheia de possibilidades

O modo principal, apesar de oferecer fases curtas e algumas bem fáceis de serem transpostas, traz diversão o suficiente para fazer com o jogador retorne mais de uma vez a um estágio completado, seja para coletar todos os itens e as três moedas grandes, seja para desbloquear novos cenários. Além disso, os minigames trazem mais uma parcela de diversão para o título, por mesclarem fórmulas simples com um esquema de controle altamente responsivo.

New Super Mario Bros., como o nome já demonstra, é um belo

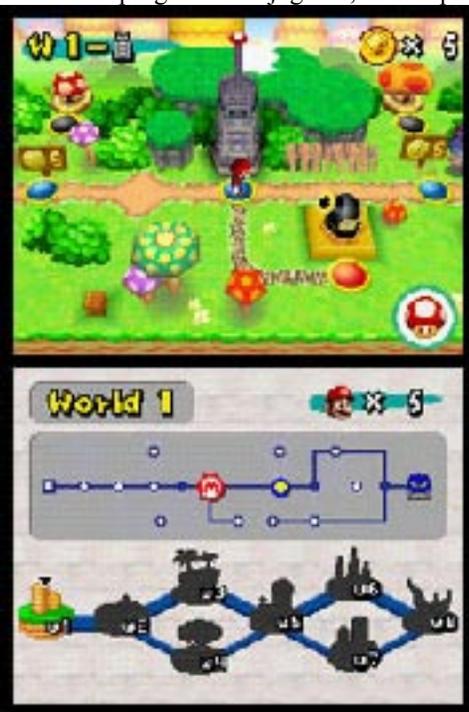
remake que adiciona, com cuidado, novos elementos ao título mais clássico da franquia. Com gráficos que fazem saltar os olhos dos fãs das primeiras aventuras do famoso encanador, *New Super Mario Bros.* constitui-se em uma aventura divertida e cheia de caminhos alternativos, capaz de conquistar também os que, porventura, estejam se aventurando pela primeira vez no universo do mascote da Nintendo.

Prós:

Diversos caminhos alternativos. Minigames tradicionais e divertidos. Ótimo esquema de controles, que mantém o modo de comando dos jogos anteriores, no modo principal. Belos gráficos, efeitos sonoros nostálgicos e músicas apropriadas para cada ambiente sem tornarem-se repetitivas. O mais interessante é o fato de jogador querer retornar uma fase já completada para pegar todos os itens e moedas.

Contras:

Algumas fases são bastante curtas. Os chefes são muito fáceis de derrotar. O Mario desliza bastante, embora o seja fácil jogador se adaptar com isso depois de algum tempo.





Manhunt 2 - PS2

Ao iniciar o jogo pegue no baú algumas granadas e uma AK - 47 com bastante munição e avance sem medo dos inimigos atirando e explodindo tudo e todos. Bom, esse é o tipo de coisa que você não conseguirá fazer Manhunt 2. Em um jogo inicialmente classificado para Adults only será necessário sangue frio para encarnar Daniel Lamb e matar os inimigos de distintas maneiras, uma mais cruel que a outra partir para um combate direto



é o maior erro que se pode cometer nesse jogo, será necessário andar pelas sombras e matar os inimigos cruéis e covardemente por trás com apenas um golpe preciso e para isso não irá faltar ferramentas, Daniel Lamb poderá utilizar inúmeras armas para esta tarefa desde canetas e pedaços de vidro até gasolina até armas de grosso calibre mas não se engane mesmo após avançar no jogo e conseguir metralhadoras a melhor maneira de acabar com os inimigos por trás sem fazer barulho, aliás você deverá controlar o nível de barulho feito, correr perto dos inimigos não será uma boa idéia pois eles perceberão sua presença.

Daniel Lamb é o tipo de pessoa que ninguém imaginaria cometendo tal atrocidades, fisicamente não muito forte mas com uma psique doentia e macabra, ele é um médico que após participar por terríveis experimentos e tortura perdeu a memória e ficou internado em um sanatório durante 6 anos mas uma rebelião lhe deu a chance de escapar junto com outro interno, Leo Kasper e ele não terá medo de revelar seu lado mais cruel para cometer atrocidades para recuperar sua história e lembrar do que aconteceu mesmo que para isso muito sangue seja

derramado. Apesar de não ser necessário prestar atenção nos diálogos para avançar no jogo mas vale a pena ver os vídeos e ficar por dentro da trama.

Os gráficos, o áudio e a jogabilidade conseguem deixar o jogador imerso no clima cruel do jogo, a começar pelo som são bons e ajudam na atmosfera de medo, sons instrumentais que mudam de acordo com o cenário envolvendo o jogador cada vez mais em um clima de suspense, os gráficos são bem feitos, não é o que existe de melhor em gráficos no play 2 mas eles são bons, um detalhe importante é que em todo o jogo a tela é chuvizada dando aspectos de um filme velho ao game e durante as execuções feitas por Daniel parte das imagens são ofuscadas de maneira bem natural provavelmente para deixar sua imaginação agir ou para impedir que o jogo se tornasse apenas um festival de sangue que aliás é bem realista e respinga de forma natural na parede quando um inimigo é assassinado ou executado.

As execuções

As execuções são provavelmente o ponto ápice do jogo, utilizando-se de armas como canetas, seringas, machados, facas, sacos plástico, pedaços de vidro, pinças, alicates, tacos de beisebol, extintores, gasolina, armas 9 mm, metralhadoras e tantas outras armas e ferramentas que se escrevêssemos não teria espaço na



revista, você andar  nas sombras at  o inimigo apertando L1 ir  aparecer uma mira nele, quando ele estiver de costas ande sem barulho at  ele quando a mira mudar de cor aperte R1 e se prepare para uma cena de revirar



para cada arma a cena mostrada   diferente fazendo com que o jogador sinta vontade de experimentar cada uma delas, al m disso ainda existem as execu es ambientais procure no radar  cones de caveira que

indicam os locais onde elas podem ser feitas, ao pegar os inimigos nesses locais a mira ficar  vermelha e   a  que acontecem a execu es mais “belas”, essa n o   a palavra mais indicada, do jogo, Daniel Lamb utilizar  cordas, sarc fagos, cadeiras el tricas, prensas e o que mais estiver ao seu alcance para executar seu inimigos.

Gr ficos: 9 Bons mas nem tanto, e os chuviscos na tela podem n o agradar a todos

Som: 8.5 Como se n o bastasse a atmosfera do jogo ainda temos que ouvir alguns capangas cantarolando.

Trilha sonora: 8 O jogo n o possui bem uma trilha sonora

Jogabilidade: 9.5 Controles f ceis de manuseiar

Jogatina online: N o possui online nem multiplayer.

Replay: 9 Alguns podem n o querer repetir a experi ncia

Hist ria: 8 A hist ria nesse jogo   igual hist ria em filme porn , voc  espera que ela esteja l  mas ela n o   o mais importante

Final: 9.2 Jogo recomendado para quem gosta do



ASSASSIN'S CREED

De Splinter Cell, Spider-Man e louco, todos temos um pouco!

Da mesma produtora de *Prince Of Persia*, *Assassin's Creed* chegou para agradar os fãs de jogos de ação longos e duradouros. *Assassin's Creed* lembra bastante jogos de mesmo como *Splinter Cell*, o próprio *Prince Of Persia* e até mesmo *Spider-Man*! Como? É bem simples: no jogo você usa um pouco de cada, de



Splinter Cell você vive um papel de espião, de *Prince Of Persia* toda a ação e movimentos de tirar o fôlego e de *Spider-Man*... Leia mais e descubra por si mesmo!

Mesmo com todas essas

características o jogo possui seu charme próprio, possuindo também seus altos e baixos, que serão todas descritas a seguir.

Enredo – Assassinos, Templários, Cruzadas, Seitas e Assassinos de novo!

O enredo não é a coisa que mais chama atenção em *Assassin's Creed*. Na verdade, o enredo é bem fraco e confuso, além do que o jogo não possui opções de legendas, o que dificulta ainda mais o entendimento da história para os jogadores que não possuem um inglês fluente.

No jogo você é Desmond Miles, uma pessoa que

vêm tendo sonhos estranhos, onde presencia uma realidade diferente da sua. Suas memórias são de 1191 onde Desmond vive o papel de Altair Inb La-Ahad, um membro do clã Hashsashin (quase que não vira “Ashashins”, ein?), uma seita de assassinos. A história se passa por cidades e lugares que realmente existem ou existiram, como Jerusalém, Damasco e Acre. Sua missão é, por mais incrível que pareça, assassinar 9 pessoas responsáveis pela 3ª Cruzada.

Para acabar com a alegria desses fanfarrões, Altair vai espionar, espancar, roubar, se esconder e usar armas “inofensivas” como facas, bestas e espadas. A cada pedaço de memória que Desmond recupera, uma nova fase no jogo é habilitada, tornando ainda mais extensa a experiência em jogo. E é nessa transitoriedade que você viverá: de um lado você é Desmond e de outro é Altair.

Interação – Spider-Man e GTA na Idade Média

Um dos pontos que mais chamam atenção no game é, sem sombra de dúvidas, a grande interação com o cenário. Você pode falar, empurrar, espancar, maltratar e até matar diversas pessoas, sejam elas inocentes ou não. O bom não é nem isso e sim o que acontece logo depois. Aqui prevalece a lei da ação e reação: Empurre uma pessoa e ela cai; Mate um guarda e logo outros virão atrás de você; Lute com um guarda e veja a reação do povo e por aí vai.

Além disso, você pode subir casas, pular de telhado em telhado, escalar paredes, equilibrar-se em bastões e diversos outros tipos de interações com o cenário. Agora a pergunta feita anteriormente está respondida.



Se pintar problemas fuja, se esconda ou disfarce!

E temos aqui outro fator que adiciona um pouco de diversão no game. Se você se meter em problemas, você pode fugir a cavalo, correndo, se escondendo nos diversos esconderijos encontrados no jogo ou até mesmo disfarçando fingindo ser um religioso que está orando. Acreditem: isso pode ser bem útil e divertido quando você mata um guarda e engana os outros trouxas fingindo ser um religioso.

Deveres e Batalhas

Como dito anteriormente, o jogo possui seus altos e baixos. As batalhas são um exemplo de ponto baixo. As lutas com espadas são um pouco travadas, onde não são muitas as opções de esgrima. Pelo contrário, são limitadas as maneiras de manejar a espada. Você pode disputar face-a-face com o inimigo e ver quem se dá melhor ou tentar revidar os ataques inimigos. E não vai muito além disso. Fica mais divertido quando são vários inimigos, onde você pode matar um por vez ou sair matando feito um louco desesperado. Há também as batalhas a cavalo, onde você pode ser derrubado pelo inimigo ou atropelá-lo. Outra coisa que também

chama a atenção é a forma sutil de assassinato: analise seu inimigo, chegue mais perto, disfarce, aproxime-se mais e desfira o golpe fatal. Ninguém percebe que sua lâmina atravessou como um raio a garganta do inimigo.



No jogo há diversas áreas para se explorar e essas áreas são simplesmente gigantescas. Seus objetivos são marcados no mapa e variam desde espionagem até

assassinatos. Além disso, ainda existem as bandeiras, uma opção à parte em que você deve capturar bandeiras em diversas partes do jogo. Isso pode contar como um ponto positivo para aqueles que gostam de explorar grandes áreas e que têm paciência para cumprir os diversos objetivos ou como um ponto negativo para aqueles sem paciência que odeiam se perder durante um jogo por causa da extensão da área. Isso realmente pode ser um pouco cansativo, pois você perde o ritmo do jogo e conseqüentemente da história. Cada tarefa cumprida incrementa um pouco na barra de memórias de Desmond, o que significa que você terá muito trabalho para conseguir 100% no jogo, que é uma ótima notícia para aqueles amantes de jogos extensos que proporcionam longas horas de jogo.



Nanostray

Nanostray é um jogo de nave com gráficos 3D, mas o jogador só controla dois eixos da ação, como no clássico Axelay. Movendo a nave apenas para cima, baixo, esquerda e direita. Os jogadores devem usar suas diferentes armas para destruir enxurradas de oponentes para concluir seu objetivo.

O enredo é só pretexto para a ação: Você é o piloto da nave, que acorda sem nenhuma memória do seu passado. Confuso, a escolha que lhe resta, é seguir a única pista disponível: A rota salva no sistema, do



piloto automático danave, mas isso não quer dizer que a missão será fácil!

Aproveitando-se das duas telas do portátil, Nanostray mostra toda a ação na tela superior, enquanto a tela de baixo mostra placar, um radar, escudo e bombas disponíveis. Além disso, as quatro principais armas da nave podem ser escolhidas com um rápido toque.

Além de ser um excelente título para os fãs da velha guarda, Nanostray desfruta do Wii Fi do aparelho para habilitar uma modalidade multiplayer.



Clusantonic :: Carmass



Global Operations é mais um gênero FPS para PC com jogabilidade do tipo Counter Strike e Rainbow Six, você terá em suas mãos um maravilhoso arsenal de armas e equipamentos para concluir as missões em 13 mapas diferentes e bastante diversificados, cada um com uma missão diferente da outra que vai desde salvar reféns das mãos dos terroristas até destruir centro de



comunicações e o melhor é que após concluir as treze missões você jogará novamente mas do outro lado do campo de batalha agora você será o oposto do que era, bandidos viram mocinho e vice-versa, o jogador ainda irá contar

com diversas especialidades de soldados e escolher a que mais lhe agrada, cada especialidade tem suas vantagens um médico por exemplo poderá se recuperar após tomar bala e também ajudar seus companheiros feridos mas não terá por exemplo armas de alto impacto e poder de fogo como as disponíveis para o heavy gunner será possível escolher entre Recon, Medic, Sniper, Comando, Heavy Gunner e Demomam.

Um dos fortes do jogo é o realismo, não me refiro ao realismo gráfico pois mesmo o jogo sendo um pouco antigo ele possui texturas muito boas mas rodando ele com todos os efeitos no máximo é possível



observar detalhes interessantes, em algumas paredes ao se atirar é possível ver terra caindo do buraco que a bala fez, o realismo ao que me refiro é na precisão dos

tiros e características das armas são mais de 30 rifles, metralhadoras, silenciadores, máscaras e muito mais tudo copiado fielmente das armas reais você poderá encontrar G11, AK-47, P90, Desert Eagle, Anaconda, AW, além de bombas de flash, fumaça, gás e máscaras de visão

noturna e de calor. Assim como nas reais é possível regular as metralhadoras para 1 tiro ou rajadas contínuas, o recarregamento de munição é feito de forma natural e realista e de acordo com o local do corpo onde você atinge o inimigo o HP diminui mais algo não muito real mas



que não atrapalha em nada é a forma como o médico cura mesmo após ser totalmente metralhado é possível se recuperar quase totalmente com uma injeção, aliás ao contrário de outros games que você é re-inserido logo assim que perde, neste o jogador fica caindo no chão aguardando auxílio médico e você pode com apenas poucas utilizar o rádio para chama-lo e torcer para que ele venha se não você aguardará ser re-inserido mas enquanto você aguarda você pode olhar pelas câmeras que ficam nos companheiros de equipe para ter uma noção de como está o campo de batalha. Em relação ao áudio, o barulho dos tiros e das explosões são extremamente bem feitos e seguindo a características de outros FPS o jogo não possui trilha sonora, isso poderia tirar a atenção dos jogadores em um game em que sempre é necessário estar atento para não ser pego de surpresa, principalmente no modo online.

O melhor do Global Operations é sem dúvida o modo multiplayer online para até 24 jogadores, você precisará trabalhar em equipe para completar as missões ou simplesmente partir para o confronto e ver quem mata mais, uma das maravilhas do modo online é a possibilidade de baixar novos mapas criados pelos jogadores, agora é que a diversidade de mapas aumenta, existem mapas desde imitações de ringue de boxe até mapas de castelos medievais e mapas especialmente



projetados para utilizar sniper. Infelizmente não existem servers brasileiros que comportem muitos players sem o inconveniente do lag e poucas vezes ficam on-line 24 horas outro problema é a quantidade de servidores, ao contrário de jogos mais populares que chegam a ter milhares de servidores atualmente é raro ter mais de 10 servidores abertos para o Global.

BURNOUT™ DOMINATOR

Jogo de corrida da EA estilo arcade que mistura velocidade extrema com drifts, batidas exageradas e direção agressiva.

O estilo do jogo é bem simples: você tem que fazer o máximo de loucuras no trânsito, derrapar, passar de raspão nos carros, entrar na contramão, etc., para que se encha sua barra de “burnout”, uma barra que fica no canto esquerdo inferior da tela e que mede o tamanho de seu turbo. Quanto mais loucuras vc fizer, mais essa



barra vai encher. Quando esta barra chega ao máximo, ela fica azul e vc tem um “supercharger”, um turbo muito louco e mais rápido que o anterior, e com uma vantagem:

se vc mantiver o botão de turbo pressionado e for desviando dos carros e fazendo drifts, essa barra azul vai se renovando infinitamente (é só não bater, nem tirar o dedo do turbo, e ao mesmo tempo fazer mais manobras arriscadas)! O jogo fica alucinante dessa forma, a sensação de velocidade é incrível, algo que eu só havia sentido com F-Zero X de Nintendo 64. Mas não é fácil chegar até o fim dessa forma sem bater, pois o tráfego é intenso em algumas pistas, e tem umas no Japão que a mão é ao contrário, com curvas feitas exatamente pra você entrar com tudo na contramão. No menu principal, há 3 modos de jogo: World Tour, Record Breaker e Multiplayer.

Na World Tour, o jogo está dividido em categorias, cada uma com seus tipos de carro específicos. São elas: Classic Series, Factory Series, Tuned Series, Hotrod Series, Super Series, Race Specials e Dominator Series. De início, apenas a Classic fica aberta para se jogar, e conforme se vai ganhando “dominator points”, as posteriores, na ordem acima, tornam-se opções selecionáveis. Os já citados dominator points ganham-se completando os vários desafios de cada categoria, dos mais variados: Drift Challenge (derrapagens), Near Miss Challenge (modo onde se tem que passar “de fininho” no máximo de

carros que se conseguir para pontuar), Eliminator (uma corrida onde a cada período determinado de tempo o último colocado é eliminado), Grand Prix (corrida “normal”), e outros. Não lembro de cabeça todos os tipos de desafio, mas destaco o Road Rage: nesta categoria, o que vale é você dar o maior número de “takedowns” nos rivais até o fim da corrida.

Takedowns são “chegas-pra-lá” que o jogo lhe permite executar nos adversários, tipo, jogá-los contra uma mureta, fazê-los se descontrolarem, jogá-los contra o tráfego, etc. São melhores executados utilizando-se de burnouts.

A Record Breaker é um time attack, mas é bom pra se acostumar a dar burnouts sequenciais, pois perceptivelmente há menos tráfego nessa modalidade. É bom também pra disputar com a galera pra ver quem faz o melhor tempo.

Já a opção Multiplayer é um jogo em tela dividida de corrida, com multimap dá pra jogar até 4 pessoas, é legal ficar dando takedowns só de sacanagem nos outros, heheheh

Diversão: Ótimo fator diversão, um jogo que talvez não agrade muito os sedentos por simulação extrema, mas vale pela velocidade alucinada e pelos vários modos de jogo, o que não o torna enjoativo.

Gráficos:

Gráficos muito bons, as pistas estão bem desenhadas, não há slowdowns, e o efeito de brilho dos carros ficou muito bem feito.



Só achei que podiam melhorar o aspecto dos carros, quando a corrida inicia eles dão uma geral na câmera e pega eles de lado, nossa, dá pra perceber que são meio quadrados, até as rodas são meio estranhas... mas in-game nem percebe-se isso.

Som:

Posso estar sendo injusto aqui, mas dei a nota que acho que o jogo mereceu. Não gostei muito da trilha sonora, com músicas que parecem não combinar com o estilo do jogo, com 2 ou 3 exceções (como a ótima música do Jane's Addiction)... fora o fato de terem colocado uma maldita música da Avril Lavigne em 4 versões!!!!!! Em inglês, Mandarim (!), Japonês (!)

e Espanhol!!!! Poutzzzzzzzzzz, até eu descobrir que dava pra desabilitar essa obscenidade nas options, já tava totalmente enjoado da música, chegava ao ponto de reiniciar uma corrida se estivesse tocando ela. Os efeitos sonoros estão muito bons, derrapadas, batidas, muito bem caracterizados mesmo, o que salvou o som de tomar uma nota mais baixa ainda.

Dificuldade:

Balancedíssima, tem pistas que vc tem que dar uma corrida antes sem burnouts só pra estudar a melhor maneira de se conseguir passar e ganhar pontos nas curvas e raspões no tráfego. Nada de extremamente difícil, nem extremamente fácil. Dificuldade na medida certa.

Jogabilidade:

Jogabilidade ótima, com respostas imediatas dos carros aos controles. O engraçado é que mesmo sendo um jogo Arcade você sente a diferença entre os carros, e nas velocidades extremas o comando do carro também é muito bom, se vc tiver habilidade consegue dar vários burnouts seguidos até o fim da corrida sem bater (bom, depende da pista).

Jogatina Online: Não há essa opção no jogo

Multiplayer:

Muito bom, rende boas risadas e jogatins com a galera, com vários modos de jogo.



Replay:

É desafiador e tal tentar conseguir completar todos os modos com medalhas de ouro, destravar todos os carros, mas quando vc vai nos extras, só tem vídeos do jogo (já vistos anteriormente), nenhuma demo de um jogo, nenhum vídeo legal, ou entrevistas com algum produtor do game, sei lá... achei bem sem-sal essas recompensas. Mas vale um bom tempo de jogatina pra destravar tudo, e o multiplayer tb é legal pra jogar eventualmente com os amigos...

Burnout Dominator é um bom jogo que te dá uma sensação de velocidade fora do comum. A sensação de passar de raspão no tráfego a mil por hora é muito foda, pra quem gosta de velocidade e ainda não jogou, digo que vale muito a pena!



Priston Tale

Priston Tale [PC - Triglow Pictures Inc./Kaizen Games]

MMORPG desenvolvido pela empresa Coreana Triglow Pictures e distribuído no Brasil pela Kaizen Games, grande sucesso no oriente e com mais de um milhão de players brasileiros, totalmente gratuito e traduzido para PT-BR.



Para começar o jogo, temos de escolher entre 2 tribos (Morions e Tempskrons), cada uma com 4 classes distintas: Mecânico, Arqueira, Pike e Lutador (Tempskrons), e Sacerdotisa, Mago, Cavaleiro e Atalanta

(Morions). Cada tribo começa em uma cidade diferente, uma em cada extremo do mapa. Os Tempskrons iniciam o jogo em Ricarten e os Morions em Pillai.

Nos 10 primeiros níveis de evolução, um dragão acompanha os players dando dicas e ajudando a atacar os inimigos. Existem 4 tipos diferentes de dragões, que são escolhidos aleatoriamente pelo computador, com 4 poderes distintos: O dragão azul possui ataque de gelo, o amarelo regenera hp do personagem, o vermelho tem ataque de fogo e o verde, elétrico.

Na versão nacional, temos 3 servidores: Awell, Migal e Midranda, cada um com 3 sub-servers cada (menos o Midranda que tem apenas 2, por ser mais novo). No servidor Midranda há o mapa PvP (player vs player), Campo de Batalha dos Anciões, que pode ser acessado a partir do level 55, onde qualquer um pode matar quem vier e o que vier pela frente (não aconselhável chars level 80- passem pelo local, pois correm o risco de morrer com apenas um golpe). Todos os domingos, há um evento chamado de Castelo Bless, onde clans se degladiam pelo controle das torres do castelo. Quem ganhou a semana anterior, na próxima defende as torres e os portões por 2 horas. Em dias sem evento, apenas uma parte da área onde é realizado o cerco ao castelo é acessível, com bandeiras demarcando o território onde pode-se duelar com qualquer um que as ultrapasse. Nos servidores Awell e Migal é o único

mapa PvP (local das maiores covardias de Priston, onde Players level 90+ desafiam oponentes visivelmente mais fracos).

O jogo possui dois sistemas de melhoria de armas interessantes, chamados de



Mix e Aging. Para executá-los, há de se recolher pedras chamadas sheltons, dropadas de monstros, e levá-las aos NPC's (non-playable-characters) específicos, dando uma quantia de dinheiro junto para que seja feita a melhoria, que vai desde melhora de absorção em armaduras a melhorias de taxa de ataque em foices. A diferença entre um e outro é que no aging deve-se maturar o item que teve melhoria de características, e também porque pode-se subir o nível de aging, que vai até o +14.

Apesar de contar com poucas quests, os jogadores têm de suar a camisa para fazê-las pois existem quests até o level 100 pra fazer, e pra chegar neste nível, só jogando muito, por vários e vários meses. Às vezes irrita um pouco o fato de que em alguns níveis, o espaçamento entre quests é grande, e cai-se na rotina de apenas upar até a próxima, mas nada que um PvP não cure...

O jogo atualmente está com 3 eventos simultâneos (além dos mini-eventos que acontecem periodicamente organizados pelos GM's): Covil de Kelvezu (onde o primeiro a matar um monstro chamado Kelvezu, com absorção, defesa, crítico, taxa de ataque e dano de área elevadíssimos, irá ganhar vários itens raros dropados pelo monstro), 5x XP (onde upa-se 5 vezes mais rápido seu char) e mais um onde vendem-se itens da loja do site da Kaizen em NPC's espalhados pelo continente de Priston.

Gráficos:

Belas paisagens e muitos mapas, nada que se compare a Lineage II e WOW, mas muito bons, dados os requisitos mínimos. Numa Geforce FX5200 o jogo roda perfeitamente, sem lags (apenas lags de servidor

que dão às vezes). Os monstros são variados, embora em alguns mapas apareçam aberrações sem sentido, como cães-abelha e hulks (o.O). Os personagens são bem simples, e não é tão perceptível quando trocam de armors, embora haja uma grande variedade de armas, essas sim bastante diferenciadas.



Jogabilidade:

Bastante simples, perfeita para quem quer se iniciar no mundo dos RPG's online, e que lembra bastante a série Diablo. É

clicar em um ponto do mapa com o botão esquerdo do mouse para chegar até lá, clicar com o botão esquerdo também para bater em inimigos, direito para usar skills/magias, etc. O sistema de inventário também é bastante simples e intuitivo, com janelas explicativas ao se passar o mouse em cima, com descrição de itens e funções, tela de skills um pouco complicada à primeira vista, mas com o tempo torna-se amigável, e janela de status padrão de RPG's: Sobe-se um level, ganha-se 5 pontos de stats para redistribuir entre atributos como força, agilidade, inteligência, etc., com um detalhe: a cada 2 levels upados, também ganham-se além dos 5 pontos de stats, 1 skill point, para ser distribuído entre habilidades adquiridas, cada habilidade podendo assim chegar a até 10 níveis.

Som/Efeitos Sonoros:

Trilha sonora um pouco repetitiva e efeitos na média. Alguns mapas possuem ótimas músicas, mas alguns como a cidade dos Morions (Pillai), são horríveis. Como para montar loja pessoal só se pode nas cidades, é aconselhável a quem for montar loja em Pillai, desligar o som do PC até terminar de vender os itens para não sofrer lavagem cerebral.



Diversão:

Viciante. Embora seja um dos mais simples RPG's da atualidade, por possuir uma atmosfera amigável, Priston cativa qualquer um, ao se cansar da

rotina de upar com poucas quests, pode-se vender drops bons em lojas pessoais, ir para mapas PvP, montar clans para tentar conquistar as torres de Bless Castle, juntar amigos para vencer o Survive or die de Bellatra (local onde juntam-se grupos que pontuam por monstros mortos, quem terminar com mais pontos, vence), criar estratégias para matar monstros ultra b o m b a d o s de eventos (ninguém no Priston Tale Brasil até hoje matou Kelvezu), maturar armas no aging até níveis elevadíssimos, ou apenas aproveitar a interatividade que o chat do jogo proporciona para fazer amigos (ou inimigos, no caso do mapa PvP CBA de Midranda, onde players até juram de morte quem os derrota o.O). Enfim, o que não falta é o que fazer no jogo.



Resumindo:

Priston Tale é um excelente jogo para iniciantes do gênero, pois tem uma mecânica simplificada e visual atraente. Em determinado ponto, cansa a rotina de upar e upar, mas isso compensa-se com a variedade de outras tarefas a se fazer. Altamente recomendado para quem nunca arriscou a jogar um jogo do tipo. Advertência: alto risco de perder seus contatos de internet após começar a jogar, pois a cada login dá vontade de ir direto pro jogo caçar monstros.





Em praticamente vinte anos de história, a franquia Final Fantasy já rendeu aos fãs incontáveis horas de diversão. Foram mais de doze títulos que emocionou, não só o Japão, mas o mundo todo também. E, no final de 2007 é lançado um remake do quarto episódio para Nintendo DS. Final Fantasy IV foi totalmente remodelado com gráficos atuais, tornando-o ainda mais lindo e épico.

Enredo

O mundo é dominado pelo Reino de Baron, possuidor de um poderoso exercito aéreo conhecido por Red Wings. Esse exercito é comandado por um homem, Cecil, que passa a questionar as atitudes do Rei que anseia pelo poder dos cristais e por isso é expulso do exercito. A partir daí Cecil luta para salvar o mundo dos desejos profanos de Baron, contando com a ajuda de vários outros personagens.

Som

Como de costume, Final Fantasy IV conta com as belas canções de Nobuo Uematsu. Todas as músicas são

muito bonitas e nostálgicas. Elas te fazem pensar que o passado, não tão distante, em que os jogos eram jogos e não filmes voltou e que trouxeram de volta a alegria de se jogar algo concreto sem a preocupação de o polígono superior esquerdo está com mais lados que o da direita.

Outra novidade é que os principais diálogos são falados. Finalmente a Square-





Enix resolveu mudar e dar um pouco mais de vida aos seus personagens. As vozes se encaixam perfeitamente com os personagens, principalmente as de Cecil e Kain.

Jogabilidade

A tradição foi mantida e pouca coisa mudou em relação ao game original. Os personagens podem ser controlados tanto pelo direcional quanto pela stylus. Mas isso não funciona nas batalhas, onde

terá de se dedicar um pouco mais às batalhas para subir de nível e também pensar em estratégias para vencer os chefes.

Gráficos

A grande entre o remake e o original, Final Fantasy IV para DS está totalmente em três dimensões. Os personagens, ainda que em 3D, estão em SD para mais uma vez manter a tradição. Tudo está muito bonito no jogo, desde os cenários até os personagens, mas nada supera a qualidade das cenas em CG. São belíssimas e mostram como os personagens seriam em forma “adulta”. Outra novidade são as cutscenes ativadas durante o jogo ajudando a contar melhor o enredo e também a dar mais ação ao game.

Resumindo

Final Fantasy IV é um grande jogo que veio para reconquistar o prestígio que muitos consideram ter sumido após a oitava versão da série. Ótimos gráficos, um belíssimo enredo e músicas simpaticíssimas irão garantir aos gamers várias horas de pura diversão. Recomendado!

é essencial a utilização do direcional, afinal, a segunda tela mostra dados dos seus personagens. Ainda falando da segunda tela, ela tem a incumbência de mostrar os mapas de cada nível das dungeons, mas não de início, pois é necessário que vasculhe o território. Um das principais mudanças foi na dificuldade. Antigamente Final Fantasy oferecia um nível absurdamente baixo de dificuldade, mas agora alguns pontos foram corrigidos. Isso significa que o jogador



THE LEGEND OF ZELDA Twilight Princess

Depois de uma grande e quase infinita espera, TP foi lançado para o Game Cube e para Nintendo Wii. E parece que cada minuto de espera valeu a pena! Hoje temos em mãos um dos melhores jogos já lançados!

Da Velha Fórmula à inovação

Desde que seu lançamento foi anunciado muitas perguntas foram lançadas em relação ao novo game de link e uma dessas perguntas era: “Será que é melhor do que seu irmão mais velho, o Ocarina Of Time?”. Muitos ainda estão em dúvida na hora de responder a esta pergunta, já que são poucos os jogos que conseguem ultrapassar os que conseguiram uma nota máxima. Eis que chegamos ao ponto: TP é tão

bom quanto seu predecessor, OoT.

TP segue a mesma fórmula de seus predecessores: Zelda é raptada e a sua vila corre perigo. Cabe a você, o jovem

Link, a salvar o dia. Só que desta vez a história fica um pouco mais profunda, com direito a Link mais adulto. Mais uma vez a Nintendo conseguiu inovar em um jogo que em 20 anos segue a mesma fórmula de seus primórdios.

Enredo

Mais uma vez nós nos deparamos com a pergunta: “Não é só salvar a princesa, a vila e matar o vilão e pronto, não?”. A resposta é não. Mesmo com esse típico clichê, a história de TP conseguiu inovar, o que já é típico dos jogos de Zelda. Nesse jogo você mais uma vez controla o jovem Link, que agora começa como um reles camponês que segue várias Missões-Tutoriais até que finalmente chega na verdadeira história do Game. O prefeito de sua vila dá-lhe a missão de entregar um presente para



o castelo de Hyrule. O melhor de tudo é que você já começa controlando sua fiel égua, Epona. Antes de isso acontecer, sua vila é atacada e Zelda é seqüestrada pelos chamados *Twilight's Monsters*. Você é golpeado e acorda dentro de uma cela transformado em lobo. Isso mesmo, **VOCE É UM LOBO!** A partir daí mais e mais opções de jogo são lançadas, tornando quase infinitas as possibilidades, dando um grande pontapé no enredo da história. Descubra isso por si só.

Nova experiência em jogo

Em TP, do Nintendo Wii, você desfruta de algo que nunca desfrutou em outrora, em qualquer jogo da franquia de Zelda: a experiência e o prazer que o jogo pode trazer graças ao sensor de movimento. A experiência em jogo se torna muito mais agradável



quando você, literalmente, vive o papel de Link. Isso vale tanto para Link em sua forma normal quanto em forma de lobo. Movimentar o Wii Mote fingindo ser a espada, jogar ele

enquanto roda o analógico do Nunchuck para imitar uma pescaria é realmente algo muito divertido, entre as várias outras opções que podem ser feitas no Game Play. Por isso mais uma vez TP não perde quanto à inovação em relação ao Ocarina Of Time. Só jogando para se saber.

Lobo? Que história é essa?

Pois é, você também vive um papel de lobo em



Twilight, que tem uma importância fundamental, tanto no enredo do game quanto no jogo em si. Esse sistema de transformações chega a lembrar bastante um outro jogo de Zelda, o *A Link To The Past*.

No jogo você pode usar o lobo para farejar inimigos, descobrir passagens secretas dentre várias outras coisas, por isso o papel fundamental. Outro personagem que também desempenha um

papel fundamental é uma criaturinha chamada Midna, que irá lhe auxiliar no jogo. Ela desempenha um papel parecido com a da Navi, de *OoT*, só que com uma ligação maior no enredo.

Deveres e Batalhas

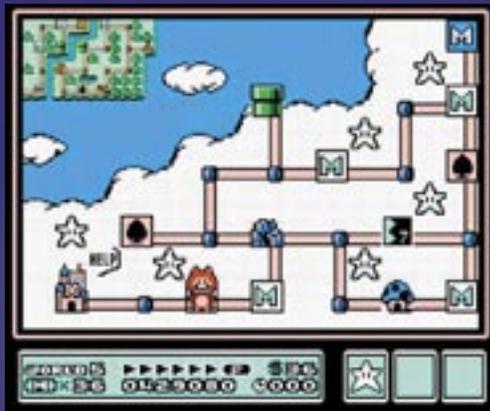
Como já é esperado, TP é cheio de batalhas contra os mais diversos inimigos. O melhor do tudo é que ficaram ainda mais interessantes graças ao sensor de movimento. Sem dúvida esse é um dos pontos mais fortes da série. Outra coisa que influencia bastante no jogo são as missões alternativas, minigames e as já conhecidas missões principais, que envolvem os mais diversos Puzzles que quebram a cabeça do jogador e deixa o jogo ainda mais atraente. Quase tudo neste jogo irá prender a sua atenção, portanto desfrute-o o máximo que puder.



SUPER MARIO BROS. 3

Introdução

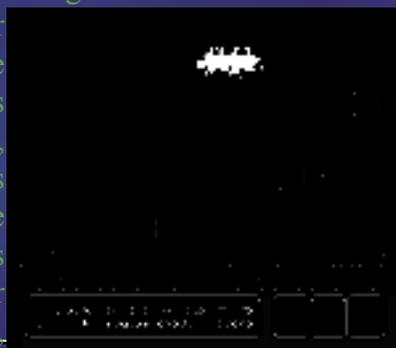
Super Mario Bros. 3 (também conhecido como Mario 3 e SMB3) é o último jogo do encanador lançado pela Nintendo para seu console de 8 bits conhecido como Famicom no Japão e NES no resto do mundo. O jogo foi dirigido por Shigeru Miyamoto, um dos designers de jogos mais famosos do mundo e foi lançado no Japão no dia 23 de Outubro de 1988. O lançamento americano só aconteceu quase dois anos mais tarde no dia 12 de Fevereiro de 1990.



Super Mario Bros. 3 mostrou tudo que o console da Nintendo podia oferecer - uma trilha sonora afinada, jogabilidade perfeita, gráficos bonitos e cenários bem trabalhados. O resultado foi um grande sucesso comercial. SMB3 vendeu quase 18 milhões de cópias no mundo todo sendo assim o jogo individual (sem ser vendido junto com um console) mais vendido da história dos videogames.

História

O Reino dos Cogumelos está passando por um longo período de paz graças aos esforços dos irmãos Mario e Luigi. Entretanto, o Reino do Cogumelo forma uma entrada para o Mundo dos Cogumelos onde as coisas não vão bem. Bowser enviou seus sete filhos para este mundo para que eles fizessem as travessuras que quizessem. Lá, eles roubaram os cetros mágicos reais de cada país daquele mundo e transformaram os seus reis em animais. Para fazer com que tudo volte ao normal,



Mario e Luigi devem recuperar os cetros mágicos e fazer com que os reis voltem ao normal. Para isso, eles contarão com a ajuda da Princesa Peach, que se comunica com eles através de cartas.

Algumas Novidades

Novos itens

Em Super Mario Bros. 3 existem um número maior de “Power Ups” em relação ao primeiro jogo da série: há a Super Folha (que dá a Mario e Luigi um rabo e orelhas de Raccoon, permitindo que os heróis possam voar ou flutuar), Roupa de Tanooki (os heróis vestem uma fantasia de Tanooki mais elaborada que a Raccoon, que além de permitir voar e flutuar, dá o poder de se transformar em estátua, para assim anular ataques ofensivos), Roupa de Sapo (com esta vestimenta a mecânica de jogo dentro da água é facilitada, pois os heróis podem nadar mais rápido e também pular mais alto), Roupa de Irmão Martelo (vestimenta com um casco de tartaruga e capacete pretos, dos Irmãos Martelo, que dá a habilidade de atirar martelos), além dos poderes clássicos conseguidos através dos cogumelos e flores de fogo.

Novos inimigos

Os novos e mais importantes inimigos criados em SMB3, foram os filhos de Bowser. Cada um tem sua própria aparência e personalidade.

Outra nova criatura, que é uma das favoritas e Miyamoto, é o chained “dog” (cachorro acorrentado), chamado Chain Chomper, que aparece pela primeira vez no mundo Sky World. “Ele é um estranho inimigo, porque está acorrentado e não pode pegar Mario. Isso provavelmente explica seu comportamento malicioso”, Miyamoto diz. A inspiração para a criação deste personagem, lembra Miyamoto, foi uma “má experiência” envolvendo um cão quando ele era jovem.





Alguns dos personagens mais familiares, criados para os SMB anteriores, também foram incluídos no jogo, mas sofreram algumas mudanças. Os Winged Goombas, Giant Koopas, novas espécies da Piranha Flower, outros membros da família do Hammer Brothers... todos ganharam novidades.

Na cabeça da Miyamoto, centenas de idéias sobre novos games pipocam a toda hora. “Conversando com meus colegas em papos do dia-a-dia, por exemplo, é algo que sempre me traz muitas idéias”, ele comenta. “As idéias podem vir até no meio de um banho numa banheira quente!” (essa pode ser a inspiração para as diferentes fases submarinas que Mario enfrenta... - elas realmente colocam Mario numa banheira quente (ou seria numa fria?!))

Gráficos

Os gráficos mostram todo o poder do NES! As telas de fundo dos estágios estão bem detalhadas e muito bem construídas! Os personagens, inimigos, objetos e tudo mais que é encontrado na tela estão muito bem desenhados e com uma animação perfeita!

Som

Se os efeitos sonoros dos dois jogos anteriores da séries eram excepcionais e marcantes, SMB3 não podia fugir a regra. Com uma qualidade ainda maior e com uma variedade enorme, os efeitos sonoros de SMB3 são um verdadeiro espetáculo para os ouvidos, e muitos nos remetem ao velho SMB original.

As músicas então, superam as dos dois jogos

anteriores! O que já era bom, ficou ainda melhor com a qualidade sonora superior que SMB 3 possui! A trilha sonora do jogo é extensa e várias de suas músicas, com toda certeza, ainda estão vivas na memória de pessoas que jogaram SMB 3 há mais de 10 anos atrás!

Jogabilidade

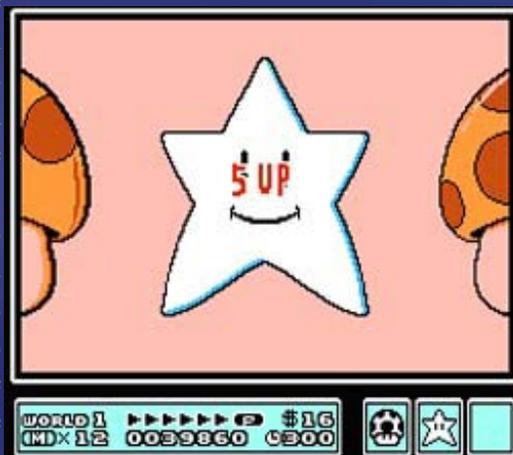
A jogabilidade é muito boa, todos os comandos funcionam muito bem, sem atrasos. Mario e Luigi agora podem carregar os cascos das tartarugas para soltá-los quando quiserem, voam um pouco quando pegam a “folhinha” e viram Raccoon, e nadam em super velocidade quando estão vestidos de sapo!

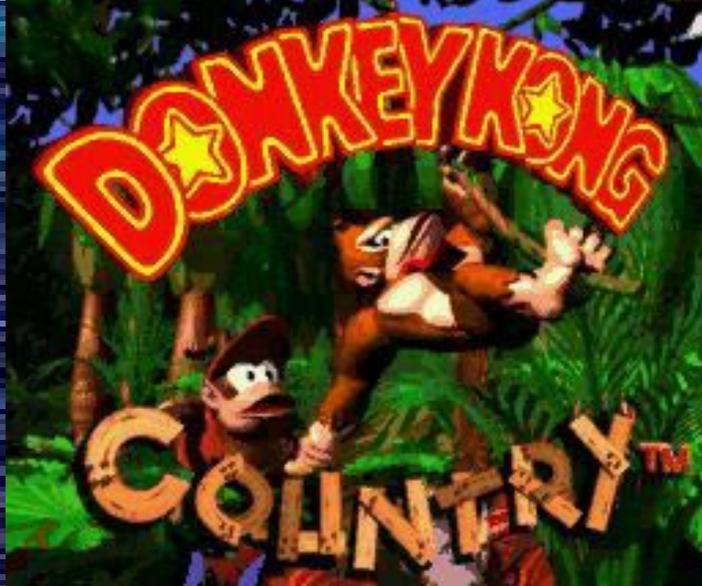
Dificuldade

A dificuldade de SMB 3, como nos jogos anteriores da série, é crescente. São ao todo 8 mundos para atravessar durante a aventura, com mais de 90 fases no total. As fases nunca darão a impressão de serem repetitivas, pois sempre haverá algo novo para dificultar a vida do jogador. Os chefes não são tão difíceis, mas em compensação é necessário atravessar um barco-voador cheio de canhões (e algumas vezes até lança-chamas) para se chegar até eles. Algumas vezes será mais fácil passar pelo chefe do que pelo seu barco.

Popularidade

Super Mario Bros. 3 é considerado por muitos o melhor jogo da série e também a obra-prima feita pela Nintendo para NES/Famicom. O jogo também é frequentemente listado como um dos melhores jogos para videogames de todos os tempos. Alguns meses antes do seu lançamento nos Estados Unidos o jogo aparece no filme The Wizard como sendo a prova final em uma competição de videogames. No filme Beethoven de 1992 existe uma cena onde dois garotos aparecem jogando Super Mario Bros. 3.





Conheça a história do gorila que aterrorizava a vida do Mario no passado

A primeira aparição de Donkey Kong foi como vilão em um jogo de fliperama, onde o objetivo era salvar a princesa raptada pelo gorila gigante, mas não é desta



versão que vamos tratar aqui, afinal, neste primeiro jogo ele era um vilão.

Então, vamos para 1994, ano em que a

Nintendo firmou sua parceria com a Rareware para trazer ao mundo uma aventura do gorilão, em *Donkey Kong Country*, que deu início a uma divertida trilogia que conta as aventuras da família Kong. Vale lembrar que *Donkey Kong Country* impressionou a todos com tantas coisas novas para a época, sendo um dos jogos mais queridos do SNES (*Super Nintendo*), afinal, muitos passaram boas horas para superar a infernal fase do carrinho no trilho de mina ou procurando todas as salas de bônus?

BANANAS ROUBADAS

A história do jogo se passa na ilha Kremling, um crocodilo chamado King K. Roll rouba todas as bananas de Donkey, que fica furioso, e o gorilão vai atrás de seu precioso tesouro, junto com um

simpático macaquinho chamada Diddy Kong, que irá acompanhar o gorilão pelos 6 mundos da ilha que são repletos de inimigos, segredos e muitas armadilhas que farão com que você passe boas horas até chegar ao fim deste excelente jogo.

Donkey Kong Country chama atenção em muitos aspectos, o primeiro deles é que, o game trouxe uma grande revolução gráfica ao ser o primeiro jogo para um console de 16 bits a usar uma engine gráfica com efeitos em terceira dimensão, todos os cenários são ricos em detalhes, tais como céu, nuvens, chuvas com relâmpagos, tempestades de neve e texturas metálicas, os personagens tem ótimos efeitos de animação, inclusive os personagens, que tem movimentos muito bem feitos.

Donkey Kong Country consegue usar ao máximo o poder do *Super Nintendo* e o melhor de tudo, sem nenhum dos terríveis Slows que são a dor de cabeça em alguns bons jogos.

BANANAS ROUBADAS

A história do jogo se passa na ilha Kremling, um

crocodilo chamado King K. Roll rouba todas as bananas de Donkey, que fica furioso, e o gorilão vai atrás de seu precioso tesouro, junto com um



simpático macaquinho chamada Diddy Kong, que irá acompanhar o gorilão pelos 6 mundos da ilha que são repletos de inimigos, segredos e muitas armadilhas que farão com que você passe boas horas até chegar ao fim deste excelente jogo.

Donkey Kong Country chama atenção em muitos aspectos, o primeiro deles é que, o game trouxe uma grande revolução gráfica ao ser o primeiro jogo para um console de 16 bits a usar uma engine gráfica com efeitos em terceira dimensão, todos os cenários são ricos em detalhes, tais como céu, nuvens, chuvas com relâmpagos, tempestades de neve e

texturas metálicas, os personagens tem ótimos efeitos de animação, inclusive os personagens, que tem movimentos muito bem feitos.

Donkey Kong Country consegue usar ao máximo o poder do *Super Nintendo* e o melhor de tudo, sem nenhum dos terríveis Slows que são a dor de cabeça em alguns bons jogos.

DUPLA NEM TÃO PERFEITA

Donkey e Diddy Kong

Você possui dois personagens sob seu comando, Donkey e Diddy Kong, e poderá jogar com ambos ao mesmo tempo, bastando apertar o botão A ou Select para mudar de um para outro. Na minha opinião, a *Rare* não soube explorar o uso dos dois macacos de um jeito mais dinâmico durante o jogo. Uma vez que o macaco que fica em segundo plano fica apenas seguindo o outro, ou seja, não atrapalha, mas também não ajuda em nada. Quando o personagem da frente é atingido por algum inimigo, você passa a controlar o macaco secundário automaticamente.

Existem os barris DK para que você liberte o macaco que foi atingido enquanto prossegue pela fase, felizmente. O uso dos dois macacos poderia ser melhor aproveitado nos possíveis jogos da franquia.

Os efeitos sonoros foram muito bem construídos, desde explosões, barris quebrando, o som dos inimigos quando morrem, o som que os macacos fazem e até o som de baque que é feito quando se pula de um lugar alto. Ainda existe ambientação de som, por exemplo, em uma fase dentro de uma caverna, as vozes dos macacos e dos inimigos vão soar com um leve eco.

Nas fases de chuva ou de neve, é possível ouvir o som da tempestade, e se você jogar um barril de ferro na neve o som será mais abafado, dentre diversos outros pontos assim. A *Rare* cuidou bem da parte sonora do jogo.

A trilha sonora é das mais belas feita para um jogo da era 16 bits, e perde apenas para a trilha de seu sucessor, *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong*

Quest. Da vontade de deixar o jogo parado só pra curtir as músicas das fases, outro trabalho excelente feito pela *Rare*.

UMA VIAGEM MALUCA

Donkey Kong Country consiste em seis mundos, em que cada mundo tem um número de fases a serem percorridas. Em cada um dos mundos você encontra um ponto para salvar seu jogo com a bela Candy Kong (Namorada de Donkey Kong), um ponto para pedir conselhos ao velho e sábio Cranky Kong (O pai de Donkey Kong) e o parceiro Funk Kong, que lhe permite usar um avião para viajar para mundos em que você já esteve. Em cada uma das fases você deve encontrar um determinado número de bônus para que ao fim do jogo você tenha a porcentagem de 101%.

O jogo tem uma dificuldade mediana, algumas fases são bem fáceis, outras são osso duro de roer. É preciso ter uma grande paciência para passar de fases como a fábrica em que a luz acende e apaga a cada segundo e a já citada fase onde você deve atravessar uma pista de mina com um carrinho. Os chefes são bem fáceis, mas a batalha final do King K. Roll pode ser bem demorada, até que se pegue as manhas de como derrotá-lo.

Donkey Kong Country é um excelente jogo, um ótimo início para uma trilogia de sucesso da Nintendo, e até hoje é um dos meus jogos favoritos e passo boas horas me divertindo com ele..





Chrono Trigger é um dos mais conhecidos jogos de RPG (Role-Playing Game) já criados, e é considerado um dos dez melhores jogos de todos os tempos. Foi lançado para Super Nintendo no Japão em Março de 1995, e um remake para PlayStation foi lançado em Novembro de 1999.

O jogo foi desenvolvido por uma equipe que foi apelidada de “O Time dos Sonhos” (The Dream Team): Hironobu Sakaguchi (produtor da série Final Fantasy), Yuji Horii (diretor da série de jogos Dragon Quest), Akira Toriyama (criador de animes famosos, como Dragon Ball e Dr. Slump), o produtor Kazuhiko

Aoki e Nobuo Uematsu. Toda a equipe trabalhou com a idéia de que este jogo teria de ser revolucionário, envolvendo múltiplos fins, uma história dramática, um bom sistema de batalhas e belos gráficos. Fizeram no jogo inúmeras referências a eventos e nomes de mitologias, lendas

e História. A trilha sonora de Chrono Trigger rendeu um CD triplo no Japão, tornando-se uma das trilhas de

video-games de maior sucesso da história. Este trabalho foi a estréia do compositor Yasunori Mitsuda, que contou com o auxílio do veterano Nobuo Uematsu, responsável por outras trilhas de jogos clássicos da Square como Final Fantasy e Secret of Mana.



Certos aspectos de Chrono Trigger foram revolucionários: sistema de múltiplos finais, missões paralelas focadas no desenvolvimento dos personagens, sistema de batalha inovador e gráficos detalhados.

Enredo

Crono começa o jogo no Reino Guardia, no ano 1.000 A.D., onde sua mãe o acorda e ele vai para a Feira do Milênio. Lá, ele conhece uma garota chamada Marle, que se torna amiga dele, e passam a andar juntos.

Na feira eles são convidados a testar a nova invenção de Lucca, melhor amiga de Crono. Essa nova

invenção é uma máquina de teletransporte, que Crono testa com sucesso. Marle também a testa.

O pingente usado por Marle começa a brilhar no instante do funcionamento da máquina, e, de repente, ela é sugada para dentro de um misterioso portal. Crono e Lucca vão atrás dela, e vão parar na “Idade Média” (Middle Ages, 600 A.D.), onde eles descobrem que a Rainha Leene, que estava desaparecida, foi encontrada.

Crono vai até o castelo de Guardia, e descobre que a Rainha Leene encontrada, era na verdade Marle. Nisso, Marle desaparece em um raio cegante de luz. Lucca conclui que Marle na verdade era a Princesa Nádia do tempo deles, e muito parecida com a rainha do ano de 600 A.D. Como a corte de Guardia encontrou Marle pensando ser Leene, as buscas pela rainha foram suspensas, o que levaria a morte de Leene em um futuro próximo, e por consequência, a de sua descendência inteira, incluindo a própria Marle. Crono e Lucca vão então em busca da verdadeira rainha, para então consertar a história. Eles conseguem cumprir a missão com a ajuda de um homem-sapo.

Usando a Chave dos Portais de Lucca, Crono leva Marle de volta ao Castelo Guardia de seu tempo. Entretanto, o Chanceler de Guardia acusa Crono de tentar sequestrar a princesa. Como resultado, o chanceler condena Crono à morte. Com a ajuda de Lucca, ele consegue fugir da prisão, e Marle foge junto com eles para um portal que estava escondido na floresta que rodeia o castelo.

Viajando no portal, eles vão parar no futuro (2.300 A.D.), onde o mundo está em ruínas. De um



computador dessa época eles vêem um vídeo do ano de 1999 A.D., que mostra um parasita alienígena, chamado Lavos, emergindo do fundo do planeta, e o destruindo completamente. Então, Marle

convence Crono e Lucca a continuarem a viajar pelo tempo, a fim de evitar que esse Lavos destrua o futuro.

Pelo desenrolar do jogo novos amigos entram no time de Crono, como o robô nomeado Robo, uma mulher da pré-história chamada Ayla, e um homem-sapo chamado Frog. Opcionalmente, Magus, um dos vilões do jogo pode entrar no time.



Realmente, é o tipo de jogo para se ter, terminar todas as vezes possíveis e guardar na memória, torcendo para que nunca façam um remake dele, que poderia estragá-lo caso tenham a idéia “genial” de “melhorar” algumas coisas, como sistema de combate, magias e o lendário primeiro protagonista silencioso das histórias dos jogos - Crono não fala uma única palavra o jogo inteiro, sendo suas falas todas subentendidas pelas reações dos outros personagens.



CONTRA

Jogo que iniciou uma das maiores séries de games de ação da época dos 8 aos 16 bits, um jogo da Konami que desde a estréia já atraiu milhares de fãs devido a sua ação ininterrupta. Tem um enredo bastante simplório envolvendo aliens e ex-soldados para combater o mal, mas naquela época, quem ligava pra enredo?

Gráficos:

Excelentes, para um jogo lançado em 1988, com cenários de fundo trabalhados e bosses muito bem feitos, e efeitos de explosões bem legais. Destaque para a visão por trás do jogador em algumas fases.



Jogabilidade:

Perfeita. Simples como os jogos de 8 bits, botão "A" pula, "B" atira, depois de um salto vc pode voltar no ar, dá para fazer movimentos incríveis para desviar de balas dos inimigos! O seu personagem atira abaixado,

anda por ambientes alagados, troca de armas, que são obtidas através de tiros efetuados em objetos especiais que passam voando o tempo todo pelo cenário (uma marca da série), e também atira na diagonal, um avanço pra época.

Som/Efeitos Sonoros:

Nada a reclamar deste quesito, tiros, explosões, chefões, cada efeito melhor que o outro, e músicas

empolgantes, como em todos os jogos da Konami.

Diversão:

Tanto no modo Single player como no para 2 jogadores, o fator diversão é excelente, a dificuldade extrema do jogo não chega a desencorajar devido à ótima jogabilidade, mesmo com milhares de balas voando na tela, se o jogador tiver habilidade consegue desviar, nos chefes a coisa fica um tanto quanto apelativa, mas, mais uma vez, a jogabilidade ajuda muito.

Resumindo:

Cartucho essencial na coleção de 10 entre 10 "nintendomaníacos" da época, este jogo ainda hoje rende ótimas horas de jogatina para quem curte jogos 2D de tiro. Para quem já jogou, vale re-jogar pela nostalgia, e para quem não conhece ainda, vale para conhecer onde tudo começou, a essência do jogo que até para as plataformas mais recentes, não mudou muito em sua forma.



Musantonic :: Carnass



LOS CABALLEROS

DEL ZODIACO

SAINT SEIYA

THE LOST
CANVAS

MEÇA DRIVE

- Sonic the Hedgehog –

Dicas

*Config. Mode

Existe um código chamado control mode, que é requisitado antes de ser ativado.

Para ativá-lo pressione para cima, C, para baixo, C, para a esquerda, C, para a direita, C, na tela inicial, mas antes de apertar Start para começar o jogo aperte o botão A junto com o Start. Agora você pode desabilitar esse recurso apertando o botão B. Sonic será levado a um anel, que pode movê-lo em qualquer direção, mesmo no ar, ou atravessar obstáculos, paredes, chão (ótimo para teletransportação!).

Você pode mudar as coisas pressionando A enquanto estiver com o código habilitado. O botão B faz o Sonic voltar ao normal. Você pode apertar B e o Sonic virará um anel, e se apertar C o Sonic aparecerá exatamente onde o ícone está.

AVISO: isso irá distorcer várias coisas, assim como a pontuação, o tempo, e várias outras coisas que estarão presentes nos atos e fases que Sonic enfrentará futuramente.

*Selecionando o Nível

Na tela inicial aperte para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Você deverá ouvir um barulho parecido com o de um anel sendo coletado. Então segure o botão A e aperte Start, dessa maneira você poderá escolher o nível que quer cair.

*Mensagem Secreta

Na tela inicial, aperte C, C, C, C, C, C, para cima, para baixo, esquerda, direita. Quando a fita rodar aperte e segure os botões A, B e C. Ao invés do logo do Sonic, você verá uma lista com nomes de desenvolvedores de jogos em japonês. Quando a tela inicial aparecer novamente, a imagem que você deve apertar o botão Start para iniciar o jogo aparecerá na cabeça do Sonic.

*Slow Motion e outros comandos

Na tela inicial, aperte C, C, para cima, para baixo, para baixo, para baixo, esquerda, direita. Você ouvirá o som de um anel. Pause o jogo enquanto estiver jogando e segure o botão C para jogar em

Slow Motion, aperte C para voltar ao normal, e A para voltar à tela inicial.

Desbloqueios

*Fim Diferente

Termine o jogo com todas as esmeraldas do jogo.

NES

Contra Cheats –

* 30 vidas

*Na tela inicial pressione pra cima, pra cima, pra baixo, pra baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, B, A e start.

MASTER SYSTEM

- Alex Kidd: High Tech World –

*Sair do castelo as 11:55

*LgqaBOqMSa

*Começar com todas as partes do mapa

*KepYsOpLRZ

Sair do castelo as 10:58

*NircGPAOUc

*

SUPER NES

- Donkey Kong –

trocar de jogador livremente

*Na tela onde você seleciona o jogo

*apague os dados, pressione o botão B, o botão A, para baixo, botão B, para cima, baixo, baixo, Y e então o botão A

* teste de música

*Apague os dados, aperte para baixo, botão A, R, botão B, Y, para baixo, botão A, Y, e aperte Select

* prática de rodadas bônus

Enquanto a introdução está rodando aperte para baixo, Y, baixo, baixo, Y

*começa o jogo com 50 vidas

*Vá na tela onde se seleciona arquivos aperte o botão B, A, R, R, A, L. Agora escolha um novo jogo

*Para desbloquear um fim secreto você deve vencer todos os níveis, todas as rodadas bônus, os bônus secretos e vencer o chefe final.

*Vidas Infinitas

Para fazer isso funcionar você deve salvar o jogo. Na sua última vida morra como Diddy Kong e aperte start na tela do game over. Quando Cranky Kong aparece aperte para baixo, Y, baixo, baixo, Y. Você será levado a uma tela com três animais dourados. Você pode entrar nesses bônus games quantas vezes quiser. Para sair disso aperte Start e depois Select. Você será levado ao último lugar que morreu no seu jogo salvo.

PLAYSTATION

Todas as armas do jogo

Para direita, para esquerda, para direita p a r a esquerda, pra trás repita três vezes e pule para trás

Explode a Lara

Enquanto estiver jogando segure R2, e pressione esquerda, direita, esquerda, para cima, para baixo, solte R2 e aperte esquerda para rodar 5 vezes, depois pressione para baixo, quadrado para pular

Passar de Nível

Enquanto estiver jogando segure R2, e aperte esquerda, direita, esquerda, para cima, para baixo, solte R2 e segure o botão para a esquerda para rodar três vezes, depois aperte, para baixo, quadrado, e círculo

Sala Secreta na Casa da Lara

Passeie pela casa toda muitas e muitas vezes, logo você encontrará um buraco bem no meio de tudo. Entre nele, quando você sair desse túnel verá um botão. O pressione e saia rapidamente da casa (vá sempre para a direita, a não ser que sua única opção seja ir para a esquerda). Entre pela porta da direita, que você tinha aberto antes. Entre rapidamente para encontrar a sala secreta de tesouros da Lara.

NES

-Super Mario Bros 3 –

Segredos

*28 Asinhas (p-wings)

Termine o jogo e assista o final. Agora inicie um novo jogo. Você tem 28 asinhas (p-wings)!

*Vidas infinitas

Vá para o mundo 1-2 com o Raccoon Mario, com o rabo. Suba a colina do início e pule dentro do cano horizontal. Fique lá por um momento e vários Goombas vão começar a sair do cano. Espere uns 2 ou 3 saírem e então pule em cima de um deles pressionando A para voar ao mesmo tempo. Agora que você está no ar use seu rabo para descer lentamente. Tenha a certeza que você pulou sobre o segundo Goomba, e repita esta operação várias e várias vezes porque os pontos acumulados se tornarão vidas no fim da fase.

Isso também pode ser feito no 2-Fortress e 7-5, mas funciona melhor no 1-2

*Faça seu jogador se esconder no cenário

Para se esconder no cenário, simplesmente aperte e segure para baixo enquanto estiver num bloco branco. Dessa maneira seu jogador ficará escondido no cenário aproximadamente 30 segundos.

*N-Spade Card Game

Para receber está espada você deve conseguir 80.000 pontos num estágio e passar este estágio normalmente.

*Apitos

Estes itens farão você evoluir, aqui estão alguns lugares que você pode encontrá-los:

- Nível 1-3 -> Encontre o bloco branco perto do final da fase, agache-se sobre ela durante 5 segundos. Proceda com sua meta e vá para trás do bloco. Lá você encontrará uma casa de cogumelo apitando.

- Nível 1 Fortress -> voe para o topo quando você encontrar a primeira porta usando seus poderes Raccoon. Encontre uma porta a extrema direita, ela te levará a um apito evolucionário.

- Nível 2 Hammer Brother -> pegue um martelo e use-o para destruir a rocha localizada no canto direito do mapa no nível 2. Coloque o martelo longe e você ganhará um apito.



Pikmin é algo diferente de tudo que você já viu. É um puzzle ou um jogo de estratégia em tempo real da Nintendo, produzido pelo lendário Shigeru Miyamoto. Não se trata de Age of Empires para crianças - na verdade está longe de ser um jogo bobinho e infantil como aparenta - mas é sim algo muito inteligente, bonito e bem feito.

Em Pikmin você assume o papel de Olimar, explorador do cosmos, um grande homem, apesar de seus 1,7 centímetros de altura. O drama do Capitão

Olimar começa quando ele resolve “dar um tempo para si mesmo” e partir numa viagem especial sem destino definido, só para relaxar.



Funções Básicas

Direcional analógico: Mira (toque leve) /
Movimenta os líderes (toque forte)

Direcional digital: Cima e baixo usa Spray.
Mantendo o

botão **A** pressionado e mova para a esquerda ou direita para selecionar o Pikmin que será arremessado.

L: Centraliza a câmera no Líder.

R: Muda o Zoom

Z: Muda o ângulo de câmera

X: Organiza os Pikmins por cores

A: Soco (longe dos Pikmins)/ arremesso ou Colheita (perto dos pikmins)

B: Assovio (reúne os desgarrados, mantendo Pressionado, aumenta o alcance.

Alavanca C: Movimenta o grupo selecionado

Monte seu Exército: É muito importante planejar as missões. Existe um limite máximo de 100 Pikmin atuando na área e cada espécie possui habilidades exclusivas! As naves não possuem limites de armazenamento das criaturas.

Veja as características de cada cor:

Vermelho: São resistentes ao fogo e agressivos em batalha. Essa espécie é perfeita para formar o batalhão de ataque.

Amarelo: São imunes à eletricidade. Esta é a espécie Pikmin mais leve e, quando arremessados podem alcançar lugares muito altos.

Azul: Única espécie Pikmin que entra na água e não morre. Os azuis sabem nadar e serão muito úteis.

Impact Site
Main Engine

Comece movendo a caixa que impede a passagem e junte 10 pikmins para a tarefa. Depois, agrupe 25 pikmins para carregar a peça Main Engine.

Positron Generator

Volte ao Impact Site após encontrar os pikmins amarelos e azuis. Destrua a barreira utilizando bomb rocks - com os pikmins amarelos - e depois entre na água para atacar a ostra no alto e recuperar a peça Positron Generator, usando 20 pikmins azuis.

Forest of Hope
Nova Blaster

Destrua a barreira de pedra atrás da nave e depois derrube a de madeira encontrando a peça Nova Blaster. Recolha-a com 30 pikmins.

Radiation Canopy

Utilizando pikmins azuis, siga ao local onde encontrou a peça Nova Blaster e derrube a barreira de madeira que fica dentro da água. Recrutando pikmins vermelhos, lance-os na beirada próxima à água, contorne a poça e reúna-os novamente, destruindo a barreira de madeira para encontrar o Armored Cannon Beetle, o besouro metido a canhão. Para destruir o brutamontes, faça o seguinte: corra para proteger os



pikmins da rocha expelida pelo inimigo e, quando a criatura estiver inalando ar, lance um oikmin no orifício superior para engasgá-la. Feito isso, arremesse um montão de pikmins nas costas do inimigo até que suas asas se fechem novamente. Reúna seu exército e repita o procedimento. Recolha o Radiation Canopy com ajuda de 30 pikmins.

Shock Absorber

Na locação da peça Nova Blaster, lance pikmins beirada acima e dê a volta pela pequena poça de água. Reúna 30 pikmins e pegue a peça Shock Absorber.



Sagittarius

Com pikmins azuis, atravesse o lago e arremesse as criaturas próximas à pilha de madeira para que elas construam uma ponte. Construa a outra ponte na beirada do lago e siga com 20 pikmins para carregar a peça.

Geiger Counter

Utilizando pikmins amarelos, destrua a barreira de pedra à esquerda de onde encontrou o casulo amarelo da primeira vez. Com pikmins azuis, entre na água e lance-os atrás da caixa para abrir caminho. Siga pela passagem aberta e elimine os Burrowing Snagret (os pássaros enterrados). Espere-os afundar no solo e, quando avistar a cabeça deles, ataque com todos os pikmins. Fazendo isto, os pequeninos grudarão na cuca e no pescoço do inimigo, aplicando ataques fulminantes. Para levar a peça Geiger Counter, use 15 pikmins.

Eternal Fuel Dynamo

O esquema é derrubar a barreira e reunir 40 criaturas para levar a peça Eternal Fuel Dynamo até a nave.

Whimsical Radar

Destrua a barreira de pedra à direita da posição inicial do casulo amarelo e lance 20 pikmins para recuperar a peça Whimsical Radar.

Extraordinary Bolt

Perto de onde encontrou a peça Whimsical Radar, apenas destrua a barreira de pedra para encontrar a peça Extraordinary Bolt. São necessários 30 pikmins na tarefa.

The Forest Navel

#1 Ionium Jet

Encontre o casulo azul, crie 15 pikmins e entre na poça para coletar a peça.

Libra

Siga ao lado principal e depois à direita. Derrube a barreira de madeira e continue em frente pelos gêiseres de fogo. Mantenha os pikmins encostados numa das paredes e construa uma ponte em direção à ilha suspensa. Lá, use pikmins azuis para ativar o gêiser na poça e lance pikmins amarelos na plataforma superior. Pegue impulso no gêiser e jogue 15 criaturas para retirar a peça do alto e, depois, deixe que 15 pikmins vermelhos façam o trabalho.

Analog Computer

Passe pelo corredor onde encontrou a peça Libra e, no final, use 20 pikmins azuis para retirar a peça da água. A seguir, deixe que 20 pikmins vermelhos cumpram o serviço.

Automatic Gear

Alcançar a peça é moleza! Aproveite a pilha de madeira para erguer um graveto em direção à pequena torre natural. Use 15 pikmins para carregar o treco.

Anti-Dioxin Filter

No lago principal, apenas limpe a área e leve a peça, usando 40 pikmins azuis.

Gravity Jumper

À esquerda do lago principal, arremesse alguns pikmins para construir uma ponte. Carregue o Gravity Jumper com 25 pikmins.

Omega Stabilizer

A peça fica na área com vulcões e plantas azuis florescentes. Para recuperá-la, você deve destruir o Puffstool, um cogumelo gigante que pode transformar seus pikmins em criaturas malignas. Ataque as pernas do Puffstool, fazendo com que ele caia de cabeça para baixo. Nessa hora, lance pikmins nas pernas da criatura e recolha seus amigos quando o inimigo ficar de pé. Se você demorar, o inimigo lançará um pó que deixa seus pikmins enlouquecidos. Colete a nova parte

com 30 pikmins.

Guard Satellite

Entre na área onde encontrou a peça Omega Stabilizer, siga à esquerda, destrua a barreira de pedra e entre, tomando cuidado com os gêiseres de fogo. Combate à vista! Para eliminar Beady Long Legs, o inimigo de pernas longas, utilize pikmins amarelos. Mantenha-se embaixo do bicho e lance os pikmins no globo central. Depois, recolha a peça Guard Satellite, utilizando 20 pikmins vermelhos, para evitar problemas com gêiseres de fogo.

Space Float

Encontre o Breadbug (o bicho cascudo) e elimine-o lançando pikmins sobre seu casco. Revelada a peça, carregue-a até a nave utilizando 30 pikmins.

The Distant Spring

Interstellar Radio

A partir da nave, siga totalmente para a direita, encontrando o Puffy Blowhog, uma criatura voadora que lança uma forte rajada de ar. Corra para cima da criatura, lançando pikmins. Assim que ela for eliminada, a peça Interstellar Radio surgirá. Carregue-a com 20 pikmins azuis.

Gluon Drive

Siga para trás de nave e continue. Será preciso construir duas pontes e comandar 50 pikmins para transportar a peça Gluon Drive.

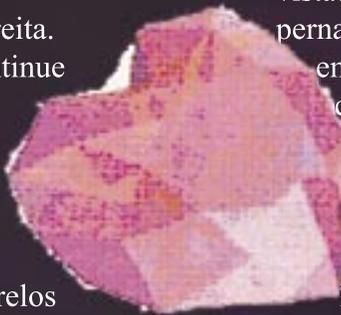
Zirconium Rotor

À direita do local onde encontro a peça Gluon Drive, derrube a barreira de madeira. Entre e pegue a peça Zirconium Rotor, utilizando 30 pikmins azuis. Na volta, destrua a barreira de pedra para retornar com a nova peça.

Pilot's Seat

O cacareco fica próximo a peça Zirconium Rotor. Apenas siga pela trilha na água para encontrar a peça círculo de madeira. São necessários 25 pikmins para fazer transporte.

Massage Machine



Saindo da nave, siga em frente e cruze o rio, usando pikmins azuis para construir uma ponte. Se possível, chame a atenção dos sapos pelas redondezas e elimine-os. Isso evita que eles ataquem os 30 pikmins que devem carregar a peça que está próxima do inimigo dorminhoco.

Repair-Type Bolt

Lance pikmins na passagem superior e comande-os pela plataforma ao lado. Mova a peça até o lago e carregue-a para a nave, usando 20 pikmins azuis.

UV Lamp

Pela passagem à esquerda da nave, siga com dez pikmins amarelos e lance-os na beirada à direita, subindo pela rampa para alcançá-los. Arremesse os amarelados na beirada superior e volte a subir pela rampa. Ufa! Lance-os pela última vez para recuperar a peça UV Lamp.

Bowsprit

Derrube a barreira de pedra à esquerda da nave e siga pela abertura no primeiro círculo de madeira. Entre e elimine o Armored Cannon Beetle, aquele besouro gigante, para encontrar a peça e coletá-la com 30 pikmins vermelhos.

#2 Ionium Jet

Saindo do círculo de madeira (onde estava a peça Bowsprit), guie pikmins azuis e arremesse 15 deles na beirada que fica do outro lado do lago. Pegue impulso no gêiser para subir ao local e jogur os pikmins em direção à peça.

Chronos Reactor

À direita do local onde estava a peça #2 Ionium Jet, comandando pikmins azuis, siga para a plataforma com a flor amarela. Lance as criaturas na plataforma, suba pelo gêiser e reúna seus companheiros. Jogue 20 deles na flor amarela, que os transformará em pikmins amarelos.

Pronto! O negócio agora é lançar os bichos em solo firme e recolher a peça Chronos Reactor. Se preciso, transforme os pikmins amarelos em azuis, ativando a flor azul próxima ao local.

The Final Trial

Batalha Final

Aqui vale muito o trabalho em equipe. Use os pikmins azuis para construir duas pontes. Pegue os amarelos e

leve-os com segurança a montanha à direita, do outro lado do rio... Eles precisam pegar as bomb rocks para derrubar a barreira de pedra. Agora, finalmente a vez dos vermelhos. Pegue os apimentados e siga pela passagem enferrujada onde ficam os gêiseres de fogo, empurrando a caixa do outro lado e derrubando a barreira de madeira.

E então, preparado para a luta derradeira? À sua frente aparecerá Emperor Bulblax, o único inimigo do cenário. Para enfrentá-lo, tenha sempre em mãos 15 pikmins amarelos munidos de bomb rocks. O esquema é lançar um bichinho próximo do inimigo e ficar atento. O grandalhão vai tentar sugar seu pikmin. Nessa hora, chame seu parceiro, fazendo com que o inimigo engula somente a bomb rock.

A explosão deixará Emperor Bulblax atordoado e, nesse momento, você pode mandar todo seu pelotão de criaturas soltar bombas no cara. Pode ser difícil acertar o esquema no início, porém depois é só repetir a estratégia que o inimigo acaba cambaleando.

Secret Safe

Ah! Vencendo a batalha, reúna 30 pikmins e leve a peça Secret Safe.

Prós:

- + Jogabilidade excelente. Controle perfeito;
- + Pikmins e Olimar são tão... hmm... “simpáticos”;
- + Um jogo inteligente como não se vê todo dia;
- + Visual bacana.

Contras:

- Limite de tempo é meio desagradável;
- A inteligência artificial dos Pikmins pode te irritar;
- É um jogo curto.

Créditos: <http://www.gamerz.com.br/portal/content/view/414/29/>



V.E.R



SAIBA TUDO SOBRE GAMES!

Downloads, polêmicas, emuladores, roms e muito mais!

Comunidade Videogames, Emuladores e Roms

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



YOSHI'S ISLAND™



Gráficos pintados a mão e muitos desafios

A sua procura por um jogo fofo, divertido, colorido e bem elaborado acabou agora mesmo, porque a dica deste mês irá além disso. Yoshi Island foi desenvolvido para o Superintendo, e pode ser baixado pela internet, hum, quer saber? Você não vai se arrepender se fizer isso!

O jogo conta com gráficos totalmente desenhados à mão, e particularmente é fascinante ver os diferentes cenários, perspectivas, e pensar que alguém trabalhou duro em tudo aquilo. As cores também

foram muito bem escolhidas, em se tratando de um bebê, porque são mantidos tons claros e que combinam muito bem entre si.

O objetivo é, com a ajuda de muitos Yoshis – que mudam de cor conforme você passa de fase – salvar o Mario, que ainda é um bebê, e que pelo percurso inteiro do jogo é levado nas costas de seus escudeiros. E, como futura mãe, é desesperador

JOGO FRÁGIL

quando algum bicho toca no Yoshi e o Mario sai das costas dele, porque o Mario começa a chorar muito muito alto e tudo o que você quer fazer é pegá-lo novamente.

Também é sempre divertido o fato do Yoshi ser tão comilão, a propósito, você tem que ficar atento porque nem tudo o que o Yoshi come faz bem a ele. Quando ele come um bicho feio e branco (que parece uma ameba), ele tem a visão prejudicada, se movimenta devagar e só melhora, bem, quando solta.. um pum!! Mas a maioria do que ele come não faz mal, mesmo sendo bichinhos maiores do que ele.

A Nintendo foi genial



ao criar um jogo que prendesse tanto a atenção de seus jogadores, com obstáculos e desventuras muito bem equilibradas com o “grau de fofura” que nos é apresentado constantemente. Então não prenda sua atenção em mais nada e vá baixar o jogo imediatamente, ah, mas é claro.. Antes termine de ler a revista, né?



SUPERMARIOWORLD 2

YOSHI'S ISLAND™

© 1995 Nintendo



LEIA GAMEZINE BRASIL

NELA VOCÊ ENCONTRA DICAS, DETONADOS
E ANÁLISES DE JOGOS RECENTES E ATUAIS..

GAMEZINE BRASIL #1

EDIÇÃO DE LUXO 


FINAL FANTASY VII

CONFIRA TODOS OS
SEGREDOS DA OBRA
MAXIMA DA SQUARE.

CONHEÇA AS CONSEQUÊN-
CIAS DE SE BRINCAR COM
DESCONHECIDO...

DC



**BAIXE
JÁ!!!**

FAÇA O DOWNLOAD NA COMUNIDADE
OFICIAL DA GAMEZINE BRASIL:
[HTTP://TINYURL.COM/353HXP](http://tinyurl.com/353hxp)