





por Max Carnage

Mah oeeeeee, e com vocês mais uma: Old Games Zine!! Com: Max Carnaga la, la la laaaaa la la, la la laaaaa LAAAAAAA la la laaaaa....

E-o-Matt la, la laaaaa la la, la la laaaaa!!

Di-e-go-Ba-te-ra la...

Oeee, chega! Senão vão umas 15 linhas só com essa gracinha.

Diz aí, gente boa. Estamos aqui e como sempre cheios de novidades. A começar com nossos dois novos colegas. Digam OLÁ para "JACK T" e "CEPHIRO". Jack T já é um velho conhecido da galera e veio trazendo uma grande surpresa á vocês, leitores; uma coluna de Detonados!! Nessa primeira edição traremos a vocês a primeira parte de Beyond Oasis, grande game do Mega Drive. Se você sempre quis explorar o game passo-a-passo, essa é sua chance. Já Cephiro também não é desconhecido de grande parte do nosso público, quem acompanha os fotologs de games deve o conhecer de suas resenhas no 'gameboyadvance'. Curte vários estilos de games mas sua maior especialidade são os de corrida.

Gostariamos (em nome de todo o pessoal da OGZ) de agradecer ao seu Alessandro por ter nos dado a oportunidade de ter nossas edições publicadas na Gamers Pró. Muito obrigado por essa oportunidade de divulgação :D esperamos que o público da revista curta nosso trabalho que é todo dedicado aos gamers em geral (não apenas os 'Old Schools').

## Equipe Old Games Zine #36



**Max Carnage**  
Editor, Diretor e Paper Boy



**Matt**  
Editor e PDF Converter



**Colimar**  
Editor



**Diego "Batera"**  
Editor



**DSan**  
Colaborações Especiais



**Luciano Von F.**  
Colaborações Especiais



**Jack T**  
Colaborações Especiais



**Cephiro**  
Colaborações Especiais



**Bruno Carreirão**  
Colaborações Especiais



**Bruce Uppercut**  
Colaborações Especiais



**Pato Donald**  
Colaborações Especiais



**Seu Madrugá**  
Colaborações Especiais



**Mina A**  
Musa Inspiradora



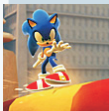
por Max Carnage

- Como sempre a censura ignorante do nosso país ataca novamente. Não bastando a proibição de CS e EverQuest, Bully é proibido no Rio Grande do Sul gerando polêmica no mundo todo (pra va disso temos até uma reportagem no portal Gamespot e em diversos outros). O



Bully

Ministério Público do Estado do RS pôs a medida em prática após um juiz qualquer afirmar que o tão divertido game "retrata, fundamentalmente, situações ditadas pela violência, provocação, corrupção, humilhação e professores inescrupulosos, sendo nocivo à formação de crianças e adolescentes e ao público em geral". Coisa que qualquer desenho animado que passa na TV ou esses filmes toscos da sessão da tarde ou essas novelas tipo Malhação não mostram, né? O mais legal é que aqui no Brasil são raros os que compram os games originais, então os gaúchos devem estar cagando e andando com essa lei e, assim como o resto do Brasil, estão comprando o game nos camelódramas ou baixando na internet. Isso aí gamers, não deixem os ignorantes falarem mais alto!



Sonic Unleashed

- Enquanto a 7ª geração de consoles pega fogo com lançamentos para Xbox360, Playstation 3 e Wii, PS2 mostra sua resistência mostrando que não vai morrer tão cedo! Temos várias novidades e lançamentos

que prometem estourar no console, como Sonic Unleashed, o game baseado no filme do Iron Man (Homem-de-Ferro) e outro do Incrível Hulk, ambos também pela SEGA. Temos lá para metade do ano um Guitar Hero especial da banda Aerosmith que tal como "Encore: Rocks the 80s" este será baseado em cima do GH3. No ringue vamos de SmackDown! vs. Raw 2009 e Arcana Heart. No mundo dos brinquedos temos Lego Indiana Jones que parece bem divertido e no mundo do terror veremos como tudo começa em Silent Hill: Origins. Fora isso tudo muita coisa ainda vem por aí.



## Notas dos Editores

Fala galeeera! Então...volta às aulas, auto escola, mais uma porrada de coisas pra resolver e enquanto isso um Nitendo DS mofa na gaveta do meu armário... pois é, praticamente um pecado mas essa é minha situação no momento, faze que né!? Mas no pouco tempo que me sobra o portátil no fim fica acabado (no bom sentido é claro) graças aos grandes lançamentos que saíram recentemente, Final Fantasy Crystal Chronicles Rings of Fate, Professor Layton and The Curious Village, Ninja Gaiden Dragon Sword são só para citar alguns exemplos, além disso alguns que ficaram esquecidos ao longo das férias tipo Pokémon Diamond (maldito Elite 4) e Mario Party DS ainda são jogáveis de vez em quando. No outro pouco tempo que ainda me resta (da meia noite às 6 da manhã) Hunter x Hunter me divertido bastante, apesar de estar apenas na segunda edição já deu pra perceber que o mangá faz jus a fama lá nos orientes, fora isso o que mais posso dizer...um viva para a aposentadoria \_o/

Luciano Von F.



Olá fã's da Old Games Zine.

Estou começando nesta edição, mas já conheço o Max faz um tempo.

Como é de praxe, começarei do começo o.O!

Ultimamente tem sido complicado arranjar tempo, mas aos poucos vamos encaixando os compromissos e a diversão.

Peguei firme pra terminar God of War 2, mas ainda de olho em novos reviews e fazendo detonados de jogos mais velhinhos.

Afinal, o que seria dos games hoje sem a velharia que possuo no meu PC ? Sim, há dias em que jogo mais os retrôzinhos do que as novidades.

Como ter um PS3 está BEM longe da minha realidade, vamos nos virando com o que temos.

E bola pra frente!

Jack T



Ae galera, tamo de volta na área para falar de games, merda, música, games, política, religião, games, futebol... EU DISSE GAMES!!

Na verdade, eu estou muito atarefado por conta das atividades da pós que terminam em maio, mas consigo um tempinho pra escrivinhar algumas abobrinhas pra vocês.

Ando jogando muito DS. Tipo, EMULADOR de DS, porque dim-dim que é GOOD eu num HAVE. Então, eu DOWNLOAD os joguim e curto o que puder. No amor, na guerra e nos games, vale tudo. De DS, fechei os dois CASTLEVANIAS, o DAWN OF SORROW e o PORTRAIT OF RUIN. Tou terminando também o remake de FINAL FANTASY III pro DS (jogo LINDO, pqp), DUNGEON EXPLORER: WARRIOR OF ANCIENT ARTS e comecei a jogar agora o mais novo FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES - RING OF FATES. Belas surpresas pra um belo portátil. De GBA, tou curtindo FIRE EMBLEM, clássico do rpg-estratégico, estilo ADVANCE WARS. De SNES, ainda jogo um CHRONO TRIGGER pra matar a saudade... No Youtube, o final secreto de FF CRISIS CORE no PSP mostra um remake da primeira cena de FFXIII, totalmente em CG, ao estilo ADVENT CHILDREN, e sinceramente, me faz crer que teremos um remake de FFXIII pro PS3, wii e next-gen consoles por ae. Espero, sinceramente, que a SQUARE não faça cagada com essa preciosidade de game. Em termos de filmes, assistam ANTES DE PARTIR e OS INDOMÁVEIS. Filmes realmente bons. Mal posso esperar pelo CAVALIEIRO DAS TREVAS, HOMEM DE FERRO e INDIANA JONES 4!!!! \o/ BOM, preciso ir estudar e fazer a monografia (le jogar quando posso, senão, ficarei louco). Saudações a todos que leram esta baboseira randômica e, como de costume, GAME ON!!!! \,/\_

Diego "Batera"



Bem galera, esses meses foram importantes para a Zine, quem acompanha o blog sabe que o nosso pedaço on-line anda bem movimentado, atualizado frequentemente e tem agregado novos colaboradores. Mas a melhor novidade vem por aí: a Gamers Pró vai publicar na sua próxima edição (maio/2008) nossas zines no CD-ROM brinde da revista, não é demais?

Quanto a esse editor aqui, tenho jogado algumas novidades legais no DS, 'Rondo of Swords', 'The World Ends With You' e 'Mario & Luigi Partners in Time' outra vez. Outra maluquice que resolvi fazer foi zerar Ninja Warriors do SNES sem levar um golpe sequer, um FULL PERFECT no game, claro que só estou conseguindo isso usando save states e movie recording do emulador, os videos da façanha estão disponíveis no meu canal do youtube: [youtube.com/user/frenzymatt](http://youtube.com/user/frenzymatt). Rock on, peeps!

Matt





## Top da Old

Já vimos os games favoritos de todos os tempos e os favoritos da era 16-bits aqui do pessoal que escreve para a zine. Agora reduzimos o TOP à metade para vocês, leitores, conferirem quais nossas plataformas favoritas. Aí vai:

Max Carnage



### 5 Nintendo DS

Fiquei em profunda dúvida de encaixar aqui ele ou o PSP mas cheguei a conclusão que o DS possui um sistema criativo e que fez eu curtir bastante uma plataforma da Nintendo que eu não curti tanto desde o Super NES (na verdade sou fã do Advance também mas o DS seria uma evolução dele, então deixamos assim).



### 4 PC

Tirando o fato de emuladores, coisa e tal, o PC possui longas datas de games divididos em vários gerações e no meio de cada uma sempre tem os jogos que nos tornaram viciados e volta e meia dá vontade de abrir ainda.



### 3 PlayStation 2

A continuação do seu antecessor não decepcionou em nada e não teve como ser melhor. Apesar da engine ser inferior de seus dois grandes rivais da época, para mim, nenhum deles teve tantos jogos de qualidade como o PS2 teve.



### 2 PlayStation

O primeiro Playstation para mim seria uma continuação direta do SUPER NES por trazer as continuações da maioria dos títulos bons do mesmo.



### 1 Super Nintendo

O primeiro console a gente nunca se esquece. Mas tirando este fato, o SNES para mim tem a biblioteca mais variada e ao mesmo tempo divertida de todos os sistemas.

Jack T



### 5 Atari 2600

Foi minha primeira vez.



### 4 PlayStation

A primeira leva de jogos 3D ninguém esquece.



### 3 Sega Saturn

Nights revolucionou tudo.



### 2 Mega Drive

Quantas tardes jogando Sonic 2, melhor 16 bits pra mim.



### 1 Master System

Em uma palavra: inesquecível.

Matt



### 5 PC

Só tive acesso a um poderoso 486 em 1993, jogava Stunts, X-Com, Worms, Rise of the Triad, Out of this World, F1GP, Flashback, LOTUS e muito mais, haja diskettes!



### 4 Atari 2600

Meu pai só deixava jogar 2 horas por dia, quase que cronometrado, mas eram horas que pareciam eternas.



### 3 Nintendo

Entre um Dynavision 3 e um Mega Drive de presente, optei pelo compatível com Nintendinho, não me arrependi.



### 2 Arcade

Diversão total, cada ficha era preciosa, cada crédito valia ouro nas casas de fliperama.



### 1 Super Nintendo

Nosso "Super" sempre será "O" console. Jogos revolucionários e divertidíssimos, lembranças eternas das horas de jogatinas e risadarias com os amigos... simplesmente inesquecível.

Colimar



**5**  
**Atari 2600**

Velho Atari – Qual a semelhança entre um domingo de manhã de 1988 e um de 2008? A mesma quantidade de diversão e palavras na frente da TV, antes com ele e hoje com um PS2.

**4**  
**Nintendo**

Joguinho de nave, plataforma, ação, luta, RPG, corrida, tiro espacial, tiro terrestre, luta de rua, jogos de filmes, desenhos, revistas, todos os tipos de gêneros tudo aqui.

**3**  
**PlayStation 2**

Metal Gear Solid 3 e muitos outros, mesmo aos trancos. Nada mais.

**2**  
**Mega Drive**

Uma longa história que começou com uma noite impaciente e teve seu auge bem na época que apareceu a trava de região.

**1**  
**Super Nintendo**

Mesmo sendo proprietário de um por bem pouco tempo (emulador não conta!) e no fim do ciclo 16 bits, não dá pra negar que esse foi O sistema. Nota 10 em todos os quesitos.

Menção honrosa – Neo Geo, nascido em 1990 e só ultrapassado de forma decente quando chegou o Dreamcast.

**5**  
**Atari 2600**

**4**  
**Arcade**

**3**  
**PlayStation**

**2**  
**Game Boy Advance**

**1**  
**Super Nintendo**

DSan



**5**  
**Atari 2600**

Não só foi meu primeiro videogame EVER, mas também reuniu eu e meu pai em uma atividade da qual tirávamos o máximo de proveito, deixando minha mãe louca de raiva. Ele me comprava fitas de mão cheia, só pra ele poder jogar também haehaiehaihe xD Jogos como RIVER RAID, FROSTBITE e KEYSTONE CAPERS me fazem verter lágrimas de saudade deste tempo precioso =-)

**4**  
**Master System**

Meu masterzinhu me acompanhou durante toda a minha pré-adolescência e eu fui absolutamente TRAGADO pelos cartuchos pretos e vermelhos... nossa, tinha época que eu me associava a 4-5 locadoras diferentes só pra alugar mais e mais cartuchos xD eu deixava de lancha na escola e juntava grana pra alugar e reservar games como ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD, PSYCHO FOX, ASTERIX, GOLVELLIUS e MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO. Ahh good old days =D

**3**  
**Mega Drive**

Bom, este eu desfrutava na casa de meus amigos. Isso porque eu vivia na casa deles e 16 bits na época era O CONSOLE que todo mundo tinha. Então eu jogava ALTERED BEAST, E-SWAT, SONIC 2, ALIEN STORM e STREETS OF RAGE 2. Mas a grande maioria dos jogos longos eu não conseguia zerar, pois não tinha o console em casa para jogar quando quisesse. Apesar disso, joguei muito e descobri que o som que eu achava legalzím era na verdade PÉSSIMO, em comparação ao próximo da lista...

**2**  
**Super Nintendo**

Eita... esse console me acompanhou por quase 10 anos, até parar na mão de um primo meu que recebeu de presente da minha mãe SEM ME AVISAR >\_< até hoje eu não me conformo com isso. Tenho as fitas até hoje... MEGAMAN X2, MAXIMUM CARNAGE, BIOMETAL, SUPER MARIO WORLD, F-ZERO, FINAL FANTASY II, STREET FIGHTER 2, SUPER CASTLEVANIA e NCLA BASKETBALL eram alguns dos cartuchos que eu tinha e jogava até descascar as capas das fitas... gráficos fluidos e um som fuderosíssimo me fizeram me apaixonar por este console. E ainda após tanto tempo, meu coração é dele \* \_\_\_\_\_ \*

**1**  
**PC**

Porque nele eu posso jogar tudo que não pude jogar por falta de tempo e grana. PLAYSTATION, SNES, MASTER, GENESIS, PC ENGINE, GAME GEAR, GBA, NDS e por aí vai... Formato-o de vez em NUNCA, mas os games sempre ficam devidamente back-uepados em quilos e quilos de DVDs... xD

- "A [Super Copa Old Games](#) bombou, e não é pra menos, afinal não é todo dia que se vê os personagens mais foadas dos games disputando entre si pra ver quem leva a melhor. Palpitar pra ver quem ganha é sempre bom, o jogo do bicho que se cuide...Super Copa Old Games tá na área! "

O grande favorito do público não podia ser outro... o game dele pintou por várias vezes tanto aqui na zine como no blog e é o favorito de alguns integrantes aqui da Old Games da era 16-bits. Quem ser?? Olhe lá no blog e veja quem foi o campeão desse evento!

"As batalhas fenomenais na SUPER COPA OLD GAMES ZINE. É melhor que BIG BROTHER BRASIL!! \o/"

- A série "[Jogos que exigem o máximo do Nintendinho](#)" mostrou o que o pequeno console de 8-bits foi capaz de fazer enquanto ainda estava vivo no final de sua carreira. Vários jogos usaram o máximo de sua capacidade e alguns viraram clássicos como [Prince of Persia](#), [Dragon's Lair](#), [Gradius II](#), [Kirby's Adventure](#), [Contra](#), [Battletoads](#), [Batman Revenge of Joker](#) e o classíssimo [Super Mario Bros. 3](#). Além de mostrar os games que exigem o máximo de capacidade do console postamos também sobre [games feitos na China](#) para o mesmo como Super Mario World, Donkey Kong Country, Zelda: Link to the Past e até mesmo Chrono Trigger, FF7 e Dragon Quest 8!

- Quem acompanha a zine sabe que o grande favorito dos 16-bits da maioria do staff é o Chrono Trigger, mas para o público do blog parece que [Super Mario World](#) é o maior game da era. O especial feito dele foi o post mais visitado durante um bom tempo na página e ainda está no topo.

- Agora estamos adicionando links para games Abandonware (jogos que tiveram sua licença expirada) para PC. Aconteceu com [Castlevania - Rondo of Blood](#) (Diego Batera) e [Stunts](#) (Matt). Muitos games ainda estão para ser adicionados, confira!

- Dentre os vários vídeos interessantes que o Matt posta com frequência vimos um tal de "[Super Genintari](#)" que uns estudantes dos EUA criaram baseado em estudos de eletrônica. O sistema console tem quatro entradas de cartuchos para Atari, Genesis (Mega Drive), Super Nintendo e Nintendo e ainda várias entradas para controles aceitando controles dos 4 sistemas. Vale a pena conferir.

- A matéria sobre [Arcades Bizarros](#) mostrou um resumo do que o Matt postou na série com o mesmo nome em seu fotolog de arcades /pushstart. Cada game de se arrepiar os cabelos como o Chiller...

- Quer deixar seu navegador FireFox com um clima de game old? A nossa colega DSan nos presenteou com um link para uma página onde você pode baixar [skin com o tema do Super Mario Bros. 3](#) para enfeitar o navegador.

- Quer saber o que rola mais por lá? Visite agora mesmo: [oldgameszine.wordpress.com](#)

## SABIAS TU..?

Samus Aran é uma mulher do espaço que no início ninguém sabia que era uma mulher porque usava sempre uma armadura. Recentemente como apareceu sem armadura e revelando-se como uma loira de muitos atributos, Samus apareceu em tudo quanto é lugar sem roupa. A armadura de Samus estilo Star Wars é uma geringonça que faz mil e uma coisas, mas no final não ajuda em muita coisa. Ela possui várias cores, a tradicional para aparecer nas fotos, uma azulzinha para executar pulos mirabolantes e não enferrujar na água e nem haver curto circuito e uma negra que é quando Capitão Nascimento permite que ela vire caveira. Os vários acessórios da armadura incluem seu canhão de plasma líquido infinito carregado pelo ar que

some. Essas bolotas de energia podem ser de vários elementos, desde hadoukens a kamehamehas. Há também os mísseis que não sei onde ficam armazenados. Outro acessório da armadura são seus visores infravermelhos e de raio-x que permitem ver a intimidade de seus inimigos.



# Campanha da Fraternidade Old Games 2008



Nesta edição começamos a divulgar nosso mais novo projeto. Quem estuda (ou estudou) em colégio católico deve conhecer a Campanha da Fraternidade, um evento que acontece todo ano onde a igreja discute assuntos que estão acabando com o humanidade e nessas discussões procuram saber o que fazer para ajudar (como a falta d'água, a discriminação racial, etc.). Como o nosso tema é GAMES (mas sem deixar de se preocupar com o mundo :) ) vamos discutir assuntos sobre as pragas dos games e como nos fazer para nos livrar-mos. O tema desse ano é "O CONTROLE DO PRÓXIMO". A começar com os mandamentos oficiais da campanha (não desse ano, mas de todos os anos) - por Diego Batera:

- 1) NÃO DEIXARÁS CAIR O CONTROLE DE SUAS MÃOS. E se o fizer, use sua telecinésia e apanhe-o antes de atingir o solo (isso mesmo, FORÇA na cachola >\_<)
- 2) NÃO FARÁS BACKUP DOS GAMES DE AMIGOS SEM AVISAR (O RLY?)
- 3) NÃO HABILITARÁS O HANDICAP DO SEU ADVERSÁRIO QUANDO ELE NÃO ESTIVER OLHANDO (pwn3d!!)
- 4) NÃO COBIÇARÁS O CONSOLE DO PRÓXIMO. (Cobiça a namorada, é mais negócio xD)
- 5) NÃO TRATARÁ SEUS AMIGOS DE NETPLAY COMO SACOS DE PANCADA (Viú, Matt?)
- 6) FARÁS ENCONTROS ON-LINE COM AMIGOS (jogar pelo MSN é sux, NETPLAY nessapoha)
- 7) COMPARTILHARÁS VÍDEOS, DETONADOS, EMULADORES E ROMS DE DIFÍCIL DISPONIBILIDADE (sejamos justos e não privemos nosso irmãos de curtirem os games mais novos do momento)

8) CHAMARÁS SUA/SEU NAMORADA/O PARA JOGAR (se não tiver, chame uma mina, jogue com ela. se você perder, case com ela imediatamente \*\_\*)

9) GRAVARÁS TRILHAS DE GAMES DANÇANTES E COLOCARÁS SEUS AMIGOS PRA DANÇAR (go original soundtracks go go\_o/)

10) E O MAIS IMPORTANTE: APESAR DE SEREM GAMES, O QUE ACONTECE NELES É MENTIRA, NÃO É REALIDADE. Então, não promova a violência. Jogue em paz e compartilhe isso com seus irmãos de ofício.

O mandamento a ser discutido esse ano é o primeiro. Mostre-o ao seu irmão menor e aos seus amigos Joselitos. Uma sugestão é você, gamer, comprar um tapete para por no chão na área onde você joga, para amenizar a queda, caso ela aconteça.

Vamos difundir essa idéia espalhando-a pelo mundo. Mostre aos seus amigos. Copie ela da zine e mande para todos os e-mails que você tiver, como uma corrente, e diga que se a corrente for quebrada Kratos irá lhe castigar, e no inverno a pessoa terá um caloroso encontro com Sub-Zero no frio da madrugada.

Então, conscientizem-se. Não comas salgadinhos gordurosos como pasteizinhos e coxinhas de aniversário ou batatas chips antes de jogar. Aprenda que em todos os lugares haverá uma pia e um sabonete. Enxugar as mãos é muito importante também. Enxugue bem as mãos.

Pense: poderia ser o SEU controle.

Até a próxima edição com mais fundamentos da campanha. Se tiver algum desenho para ilustrar a nossa CF mande para [oldgameszine@uol.com.br](mailto:oldgameszine@uol.com.br)



Joselito - O maior inimigo da CFOG2008



## Game do Momento

### Shin Megami Tensei: Persona 3

Playstation 2 e PC



SMTP3 é um RPG diferente dos outros onde você encontra magos, sai em quests mundo afora, anda e a qualquer momento se depara com a batalha... aqui você entra no corpo de um estudante (você põe seu nome dele ou o que desejar) que aparentemente tem uma vida normal. Vai a

aula, shopping, cinema, joga MMORPG, etc. Porém, este estudante faz parte de um grupo chamado SEES (Esquadrão de Execução Extracurricular Especializado, no português) que trabalha combatendo Shadows (sombrias) que surgem em toda a Hora Negra que acontece de madrugada onde o mundo pára, menos para alguns humanos. Para derrotar os Shadows você possui o poder de evocar Personas graças a um revolver chamado Evoker que o personagem dispara sobre sua própria cabeça, fazendo sair o Persona para te ajudar na batalha. Você consegue vários Personas durante o game; as vezes ao derrotar os inimigos você vai para uma tela de sorteio de cartas. Você pode conseguir Personas novos nessas cartas e fundi-los para criar um mais poderoso, dependendo do seu level. Ao fundir dois ou três Personas você pode aumentar o level dele com sua ligação Social que você tem com seus amigos. É bem louco mas você acaba se acostumando e adorando essa simulação de vida real misturada com um ficcionismo de primeira.

Max Carnage



O maior pesadelo de 15 entre 10 jogadores aconteceu: uma falha na gravação (graças a um videogame usado em excesso), uma travada e era uma vez o meu jogo no Need For Speed Pro Street. Não sei dizer ao certo o quanto tinha avançado porque a tela mostrava a marca de 10% e ao mesmo tempo era o terceiro grande evento, já com as corridas de tipo Speed, mas enfim, isso é algo que vou recomençar algum dia. Antes de começar esse tinha jogado um pouco o Most Wanted e o achei muito interessante, esse será o próximo com toda a certeza, ele leva uma nota 9 pelo que vi até agora. Por conta de muitos travamentos seguidos ando avançando bem pouco em Devil May Cry 3 Special Edition (nota 10), preciso sempre jogar a mesma fase umas 3 vezes por causa de um travamento besta em alguma parte que só mesmo dando reset. Nesse meio tempo aproveitei pra jogar mais uma vez Metal Gear Solid 3 Subsistence



(é 10 pra esse), fui inventar de jogar de forma diferente, tipo sem me importar com camuflagem, armas letais, pulando as cenas de história e não parando muito pra itens, essa coisa toda, tive um choque ao ver que completei tudo em 8 horas e meia! Na primeira vez que joguei já tinha achado que fui rápido ao fazer tudo em 23 horas, comparando fica fácil: ver todos os filmes, praticamente todas as conversas por codec, olhar embaixo de cada centímetro da selva, interrogar todos os inimigos, lutar duas vezes contra The End, lutar por uma hora contra The Sorrow até sacar como se passa dele... a verdadeira jornada, nem mesmo quando joguei tentando pegar todos os alimentos pra ganhar o Stealth fui mais rápido. Outro que vou indo e avançando devagar é Batman Begins (8), uma bela obra de filme-jogo que faz realmente bonito. O cara que fez o Carmine Falcone no filme e no jogo, que aparece nos extras e tudo foi indicado como melhor ator coadjuvante no Oscar desse ano pelo filme Conduta de Risco. Nessa vez ele não levou, e o filme é altamente recomendado, se tiver jeito assistam.

Colimar



### WarCraft III - Reign of Chaos

PC



Eu sempre gostei de um bom game de estratégia; Warcraft então, é referência nesse estilo. Diferente do War2, nunca terminei esse terceiro game, voltei a jogar recentemente para realizar essa pendência gamística e parece que tinha esquecido de como o jogo é bom.

Ainda me pergunto como colocaram um jogo dessa magnitude em um único CD-ROM de 700mb. O game é enorme, com mapas gigantescos, muito detalhados e para completar, cut-scenes de deixar qualquer um de queixo caído, um milagre de Blizzard. Quanto ao game, são diversas novidades com relação ao anterior. Em primeiro lugar, a câmera é móvel e pode ser aproximada, os personagens são realmente 3D, os efeitos de luz e sombra fantásticos - lembrando que é um jogo de 2002. Agora existe um sistema de heróis, personagens diferenciados que ganham experiência e ataques especiais, são 4 raças usadas no modo Campanha: Orcs, Humanos, Night Elves e Undead. O jogo também tem uma história bem interessante, envolvendo espadas místicas, traição, ascensão e queda, monstros gigantes e, para completar, um multiplayer divertido e um editor de mapas bem fácil de usar. Não é a toa que Warcraft se transformou no maior MMORPG do planeta hoje.

Matt



## FINAL FANTASY – CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

Nintendo DS

Nota: 9

O mais novo episódio da série de RPG mais bem sucedida chega ao NDS com uma grande modificação: NO MORE TURN-BASED ACTION!! Nessa aventura em particular, os heróis comandados pelo plêier são vistos e controlados em tempo real, em visão 3D.

A movimentação dos sprites é bem fluida e os controles respondem bem às solicitações, quando precisamos realizar combos com as espadas ou ativar anéis de magias empilhados.

Você pode escolher quem controlar a qualquer momento, dependendo dos obstáculos que surgem nas fases. A estória de Yuri e Chelinka, dois irmãos que têm o pai assassinado em sua frente por um agente obscuro do Templo da cidade real local, levamos em companhia de seus amigos Alhalanem, Gnash e Meeth, a uma busca pelo direito de sobreviver e derrotar o responsável por toda a bagunça em que se encontra o mundo deles. Usando os cristais, fonte de magia usada por todos os seres neste mundo, eles desenvolvem poderes e habilidades próprias de suas tribos (usando muito bem a stylus e o recurso dual screen). O problema é que estes mesmo cristais estão sofrendo mutações e tornando-se rubros, o que desestabiliza sua estrutura, encrustando-se nos monstros locais, criando seres abomináveis. Os chefes do jogo são criaturas deste tipo. O cristal vermelho preso no corpo deles é seu ponto fraco.

Você deve prever os padrões de ataque e atacar quando ele revelar o cristal para tirar grande quantidade de HP. No tocante a itens, você os acha em baús espalhados pelas áreas do jogo, ou derrotando inimigos comuns e chefes de fase. Os itens vêm em forma de pergaminhos ou materiais. Com os pergaminhos, você pode encomendar armas, equipamentos e acessórios, melhores que os comprados normalmente na loja. Com matérias, você pode adicionar mais itens para forjar armas e equipamentos com boosts e bônus nos seus stats. Os itens de magia, os magicites de fogo, água, trovão e neve, de ressurreição e de cura, junto com as poções e os éteres, ficam na parte de baixo da tela e são usados em conjunto com a stylus. Você pode comprar extensões destes itens, aumentando o número máximo que você pode carregar deles. O jogo é fácil de jogar, as cutscenes são muito bem sacadas e as partes faladas são um show à parte. Os moogles estão de volta, mais fofinhos e agora, aparecem em vários lugares, colocando sinais em fases dando



dicas do que fazer em pontos específicos dos campos de ação. Até PINTAR um moogle você pode e isso é bastante divertido. As vezes dos personagens fazem muito bem nas personalidades de cada um e isso faz o jogador se compadecer e se divertir com eles. O modo multiplayer pode ser jogado pelo Wi-Fi ou sozinho, numa aventura paralela ao Story Mode. Um ótimo game pra este 1º semestre de 2008. JOGUEM AGORA!!

\\,/\_

Diego "Batera"



Essa sessão devia vir no plural pq a gente nunca fica parado em um jogo, quando cansa bora procurar o outro pra passar daquele chefe maldito que agora será mais fácil pq durante jogava o primeiro game pegou umas estratégias que quem sabe também funcione neste.

## Wonder Project J

SNES

Nota: 9

Embora desconhecido ganhou uma tradução em português muito boa que se não fosse por ela não teria como jogar de jeito algum. Você controla Tinker, uma fada robô-interface, que controla Pino, um novo modelo de Gijin. Sua missão é ensinar Pino a usar utensílios, tratar bem ou mal as pessoas... bem, você praticamente tem um bebê nas mãos que precisa ser educado da forma certa e errada algumas vezes para vencer os "atos" (as missões do jogo) e liberar todos os seus circuitos principais, além do Circuito J e salvar seu criador, Dr. Gepetto. É um RPG bem interessante que requer paciência, pois Pino é um tanto birrento as vezes. Jogabilidade interessante e gráficos legais, dignos da Enix.



## Dragon Ball Z - Goku

Densetsu

Nintendo DS

Nota: 10

Para os que estão cansados de porradaria e fazer combinações mirabolantes pra soltar um Kame Hame Ha esse é game perfeito. Até onde estou parece que ele deve ir até o fim da série Z, na saga de Boo (mas eu espero que vá mais longe). É um card game bem simples e envolvente. Em luta, cartas com números iguais podem dar combos de defesa e ataque, fora de luta elas servem para andar pelo cenário, com um combo de ataque você pode andar mais espaços, com um combo de defesa sua defesa aumenta e evita com que você se encontre com algum inimigo. Você pode jogar com Goku, Gohan, Piccolo e Vegeta.



## Ninja Five-0

Gameboy Advance

Nota: 10

Não deve nada para um Ninja Gaiden, terroristas tomam conta dos lugares com reféns e tudo mais, então cabe a você derrotá-los. Bem viciante com uma ótima jogabilidade e dificuldade lá no alto.



## GTA 2

PC

Nota: 10

Esse é clássico... não precisa dizer mais nada, né?

Cephira 

## No More Heroes

Wii

Nota: 7




Uma coisa é impossível negar, No More Heroes tem muito estilo! No último trabalho da Grasshopper, estúdio criado por Suda Goichi para produzir seus jogos bizarros, você encarnará Travis Touchdown, uma espécie de punk/otaku/metrossexual, com o objetivo de matar os 10

maiores assassinos de Santa Destroy, e assim conseguir entrar nas coxas de Sylvia, que atua como a empresária de Travis nesse jogo todo.

O design gráfico é semelhante a Killer 7, dos mesmos produtores, e usa também a técnica de toon shading para fazer os gráficos tridimensionais parecerem um desenho. Para conseguir chegar aos seus alvos, Travis precisará fazer missões pela cidade até conseguir dinheiro suficiente para desafiar cada assassino do ranking, essas missões envolvem desde cortar cocos, cortar grama, até assassinar pessoas. Para dar cabo dos seus inimigos, Travis usa uma espécie de espada de luz a la Star Wars, que apesar de proporcionar bons momentos de gameplay, se torna um pouco repetitiva com o tempo. Frequentes slowdowns atrapalham a experiência de explorar a cidade com a moto envenenada do protagonista, no fim das contas essa parte do jogo parece bem desnecessária.

O jogo tem uma boa sonoplastia e dublagem, e os diálogos são por muitas vezes cômicos. No More Heroes é uma boa ideia de jogo, com um ótimo lado artístico e gameplay promissor, porém talvez precisasse de mais alguns meses de polimento para realmente aproveitar esse potencial.

Bruce Uppercut 

## Super Metroid

Super Nintendo



Lançado em 1994 para Super Nintendo, Super Metroid se tornaria não somente a continuação da saga da heroína Samus Aran, como também um clássico para as gerações futuras. O game possui um certo grau de dificuldade para os iniciantes da oitava arte, mas nem mesmo

isso afastou os milhares de fãs que se formaram a partir dele.

Em sua última saga, Samus voltou do planeta SR-388 trazendo uma larva Metroid para fins de estudos científicos na colônia espacial Ceres. Porém, logo após a entrega, Samus recebe uma chamada de ataque à colônia. Essa é a premissa para um início de jogo tenso e cativante. Com gráficos excelentes, música marcante e boa jogabilidade, a caçadora de recompensas mais famosa do universo deve deter, mais uma vez, os piratas espaciais.

DSan 

## God of War 2 (pela enésima vez!)

PS2

Nota: 10



Sem palavras, cada vez que se joga algo dessa magnitude, você fica vidrado na tela.

Cada vez que você presencia a fúria de Kratos com algum boss, você fica de cara e babando. Fora os gráficos, melhores do PS2, sem mais.

Acabei por descobrir novas passagens secretas que me levaram à mais itens.

O jogo, que já é longo, mas que poderia ser muito maior, entretre do NEW GAME ao THE END.

Ação o TEMPO TODO, com direito à quick time events em praticamente todo chefe, coisa fina.

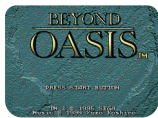
Enfim, PS2 jamais morrerá, agora que estão chegando mais jogos pra ele.

Jack T 



# DETONADO!

por Jack T



**Sistema:** Mega Drive  
**Ano:** 1994  
**Por:** Sega / Ancient  
**Jogadores:** 1  
**Gênero:** Ação/Aventura

## Notas Gerais

Beyond Oasis, antes de qualquer coisa, é um jogo baseado em muita exploração.

Encontrar seus segredos demanda muito tempo, tanto que a demora pra esse detonado COMPLETO foi de meses e não dias.

Além de ótimos gráficos, o jogo tem uma história bem legal, além de um som mais do que aprovado, já que a lenda Yuzo Koshiro faz parte do cast (pra quem não sabe, Koshiro é responsável pela trilha de todos os Streets of Rage além de outros games famosos da Sega).

## A História do Jogo

No jogo vamos controlar Ali, filho do Rei de Oasis e amigo de todos que ali moram.

O aventureiro, certo dia velejando no mar, encontra uma caverna e resolve explorá-la.

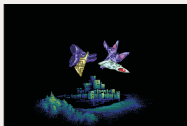
Lá dentro, encontra um baú e, nele, um artefato bastante diferente do que costuma achar.



O tal artefato lhe é revelado por uma estranha voz: trata-se do espírito de Reharl, um antigo bruxo. Ele pede para Ali colocar o bracelete: assim que o põe, Reharl lhe conta a história por trás de Oasis, mas antes faz um pedido.



Ele pede para que Ali encontre os 4 espíritos do Bracelete de Ouro e coloque o fim na ambição e na destruição que o possuidor do Bracelete de Prata está causando e planejando.



*"Existem na verdade dois braceletes: o de Prata, sumido até então, e o de Ouro, que agora está no braço de Ali. Há muito tempo, Reharl e Agito lutaram entre si para governar Oasis.*

*Como eram bruxos, usavam de todo poder, destruindo e se fortalecendo.*

*Reharl usava o Bracelete de Ouro, o qual tinha poder de controlar almas e fazer delas o que bem quiser na guerra. Agito usava o Bracelete de Prata, provocando caos e destruição em tudo.*

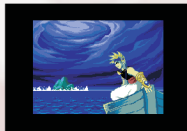
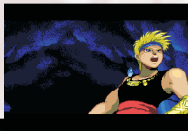
*A sangrenta batalha acabou por destruir os dois bruxos e os braceletes foram perdidos na ilha de Oasis."*

...

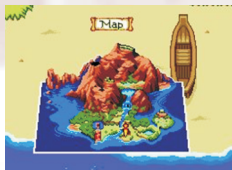
Nada mais fora dito, até este dia.

Ao ouvir tudo, Ali sente que a caverna onde se encontra está pra desmoronar.

Rapidamente ele escapa dali e retorna à ilha.



## Visitando Oasis pela primeira vez



Mapa Completo do Oasis

Oasis é uma ilha bem extensa, com muita vegetação, montanhas, lagos e muitos segredos.

A aventura de Ali (e a nossa também) começa na Vila.

Ali moram desde pescadores e suas crianças até vendedores, mulheres atarefadas e, claro, seu mentor, um amigo de Ali, uma espécie de MESTRE.

## 1. A Tela de Pause

A tela de pause é bem simples, mas vou explicar mesmo assim:



**Ícone de espada:** mostra todas as suas armas coletadas e qual está equipada no momento, bem como a durabilidade de espadas e quantidade de munição de bombas e flechas;

**Ícone de vidro:** é onde estão seus itens, desde peixes até elixires, uvas, etc..

**Ícone de coração:** mostra o status atual de Ali, os ranks alcançados\*, total de HP e SP, quantos monstros foram mortos até o momento e ainda as gemas coletadas até agora (as gemas coloridas - preta, verde, azul e vermelha - servem apenas pra aumentar a força dos 4 espíritos);

**Ícone de mapa:** dispensa comentários;

**Ícone de pena:** usado para salvar o jogo;

\*os ranks são conseguidos quando se acha corações gigantes no jogo. Geralmente, inimigos deixam cair, mas nada impede de encontrá-los em baús também. E aqui vai uma dica: quanto menor o seu rank, melhor sua posição no final do jogo.

Os ranks deixam Ali mais forte, logo, quanto menos corações coletados, Ali fica mais fraco, porém, aumentando o desafio e sua colocação final no game. Tente terminar sem pegar nenhum pra ver o resultado.

[se utilizar o controle de 6 botões do Mega Drive, os botões X, Y e Z servem pra abrir os menus de MAPA, ARMAS e ITENS, respectivamente].

## 2. Comandos Básicos com Ali

Ao chegar na ilha, terá controle sobre o personagem.

Ali é bem versátil: além de pular, ele corre e ataca rapidamente os inimigos.

Veja os principais comandos iniciais:



**Corrida**  
frente + frente  
pulo para saltar



**Chute no ar**  
pulo+ ataque



**Slash**  
segure botão  
de ataque



**Ataque rasteiro**  
aperte e segure  
pulo para abaixar  
e depois ataque



**Spin Attack**  
frente - trás - frente  
+ ataque



**Stick**  
2x frente + ataque  
várias vezes



**Combo**  
apenas ataque  
sem parar



**Slash Circular**  
gire o direcional 360°  
e aperte ataque

- muitos dos obstáculos do jogo são transpostos pelo salto seguido da corrida;

- o slash é bastante útil com os cavaleiros do jogo;

- cobras são facilmente acertadas com o ataque rasteiro;

- o back slash é ótimo contra chefes e ogros;

- ao se abaixar, Ali pode andar assim, permitindo entrar em muitos lugares apertados do cenário;

## 3. Itens Principais

Após os ataques básicos, vamos falar sobre alguns dos itens mais encontrados.



anjas, entre outras frutas,

encher seu SP;

energia, use queijos,

etc...

ainda fazem as duas coisas,

cogumelos, pães, etc.

chadadas em diversas cores,

que, naturalmente, correspondem às

suas

respectivas portas (não são mostradas,

mas é bom explicar);

- cabem 16 itens no seu inventário, se estiver cheio, terá

que descartar um item ou deixar de pegar o item novo;

pra

se livrar de itens que não deseja no inventário, entre nele, e

estando o cursor sobre o item, APERTE START para Ali

descartar o item na sua frente.

Armas também podem ser

encontradas, tanto perdidas no

cenário como em inimigos abatidos.



Algumas delas incluem:

- Bombas: ótimas pra matar grupos de

inimigos, evocar Efreet e destruir

paredes, só tome cuidado pois tu pode levar dano também;

- Espadas: em diversos tipos, cada uma delas tem um

número de ataques, quando ele acaba, adeus arma.

A melhor é a Ômega Sword;

- Arco e Flechas: excelentes para ataques à distância.

Como as bombas, alguns deles vem equipados com

flechas de fogo e flechas explosivas;

- Cabem 8 armas no total no seu inventário, se ele estiver

completo, terá que descartar algo se quiser a nova arma;

pra se livrar de itens que não deseja no inventário, entre

nele, e, estando o cursor sobre o item, APERTE START para

Ali descartar o item na sua frente.

## 4. A Light Ball e seus Espíritos

Como dito no início desse detonado, Ali, com o poder do Bracelete de Ouro, tem o dom de invocar seres místicos de locais da natureza.

Cada um dos espíritos tem ataques únicos, assim como potencialidades e peculiaridades.

Não vou me aprofundar aqui em nenhum deles, deixando

pra contar sobre eles durante o próprio enredo do

detonado, evitando estragar a surpresa.

Fique sabendo apenas que são 4 deles durante todo o

jogo e cada um corresponde à um elemento da natureza:

Fogo, Água, Plantas e Sombras.

Para evocar cada espírito, aperte A (default) e solte a Light

Ball em algum objeto do cenário.

Dependendo de onde a Light Ball tocar (e se você já tiver

libertado o próprio), o espírito correspondente surgirá pra

te auxiliar.

## Parte 1: A chegada na ilha e os contratempos

Espíritos dessa parte: 2

Ali chega em sua ilha natal após pegar o Bracelete de Ouro. Teste os movimentos principais de Ali na praia e, depois, suba reto.

Logo se vê uma movimentação do povo e surge seu primeiro desafio: a vila foi invadida por inimigos. Trouxeram até um Ogro com eles!

Ataque o Ogro sem parar, se ele morrer, todos os outros morrem e a batalha se encerra ali mesmo.

Após a batalha, Ali entra na casa de seu mentor e ouve algumas palavras: ele diz que os caras provavelmente estavam atrás de Ali e pede pra ele ir ver os pais dele no castelo, pra ver se tudo está OK por lá.



Use chutes e combos no ogro. Se ele morrer, a batalha termina.



Seu mentor revela que eles estavam é atrás de você

Pois bem, pegue o queijo no baú, saia da casa e abra o MAPA (aperte START e veja o último item do inventário): note que há uma bandeira indicando onde tu debes ir. A setinha piscando é onde tu está. Sempre consulte o mapa em caso de dúvida, se perder em Oasis é muito fácil. Saia da vila pela esquerda, atravesse a ponte e siga reto pra esquerda. Evite confrontos com os inimigos e siga o caminho de terra até a entrada do Castelo.



o castelo fica onde está a bandeira... na seta, é onde você está

Chegando lá, se falar com as pessoas, verá como Ali é bem querido no lugar.

Suba pelas escadas e entre no Castelo.

Ao entrar, siga pelo caminho da esquerda e entre na porta: pegue os 4 baús (peixe, laranja, uma espada comum e arco-e-flechas comuns também).

Agora volte e siga pela porta da direita.

Na parte de cima, passe pela ponte no Hall central e entre na porta da esquerda.

Na próxima sala, siga até o Rei e fale com ele:

Rei: *Como está Ali? Vejo que andou descobrindo coisas... sim, este é mesmo o Bracelete de Ouro, agora está explicado os ataques na vila.*

O Bracelete de Ouro governa os espíritos rebeldes de Oasis. Siga até o Templo da Água e encontre lá um dos espíritos selvagens.



conversando com teu pai, o Rei de Oasis.

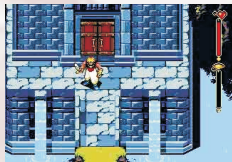
Após isso, ele lhe entrega uma chave vermelha. Falando com a sua irmã (sim, Ali tem uma irmã) ela lhe diz pra ler os livros vermelhos na sala atrás antes de partir.

A sala ao lado da irmã de Ali é onde estão os livros vermelhos, mas eles ensinam os golpes de Ali, coisa que já vimos na introdução do detonado.

Como não há mais nada a ser feito no Castelo por enquanto, saia e siga pro Templo da Água (veja no seu mapa).

Siga totalmente por Oeste, atravesse a Vila novamente e continue à Oeste. Suba as escadas mais adiante e continue. Ao descer, notará um grupo de ratos ao redor de uma fogueira: há algo a ser feito aqui mais pra frente, mas, por enquanto, ignore-os e desça. Mate o arqueiro, dê a volta e chegue finalmente no Templo da Água.

Mate o cara com a lança e use a chave na porta (basta “empurrar” a porta para abri-la).



essa é a entrada do Templo da Água

## Templo da Água

Esse templo na verdade é uma espécie de teste, um treinamento pra tu ir aprendendo os golpes, saltos e possibilidades de Ali.

Vou listar onde estão as passagens secretas e alguns itens. Outras coisas ainda dependem de acontecimentos futuros do jogo (leia-se: espíritos novos).

Logo na primeira tela, quebre o baú, pegue a chave comum e abra a porta.

Na próxima sala, cuidado com os arqueiros já armados pra te fuzilar: dê a volta e acabe com eles antes.

A porta se abre assim que eles morrem: mas espere, um baú cai e nele há um pão.

*Fique sempre esperto com isso: em muitas salas desse jogo, ao matar todos os inimigos da tela, algo cai do alto, seja baú, item, mais um inimigo, etc...*

*Em quase todas as vezes, é um baú com algum item bem útil.*

*E aqui vai mais uma dica: dá pra evitar a luta com os arqueiros simplesmente se abaixando e passando pelo pequeno vão onde corre água.*

*Mas isso lhe impede de pegar o pão do baú após matar os capangas.*

Na próxima sala, muitos inimigos o esperam: mate todos e pegue seus itens, inclusive o Ogro marrom, que lhe dará a chave pra abrir a porta.



*o ogro marrom esconde a chave da porta.*

Note que, do lado esquerdo da porta, há um PINO enterrado no chão: ali existe outro segredo, revelado bem mais adiante no jogo.

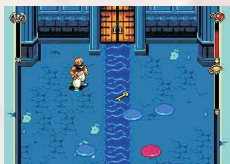
Antes de entrar na porta, note que nessa sala também dá pra passar pela corrente de água no chão.

Do lado esquerdo, ao passar abaixado ali, pegue uma espada no baú; do lado direito, um ELIXIR.

Cada vez que entrar nos buracos, os inimigos da sala voltarão, mas eles são fáceis e garantirão mais itens pra você ainda.

Se não quiser enfrentar ninguém, apenas corra pra porta e abra.

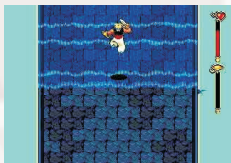
Nesta próxima sala, existem muitas geléias: esses bichos são bem chatos, atacam sempre em grupo e conseguem arrancar muita energia quando ficam saltando.



*ataque as geléias do alto para pegar a chave.*

A chave está escondida em uma delas, mais precisamente nas que estão perto da porta, portanto, corra pra lá e mate todas ali perto até achar a chave.

Prosseguindo, na próxima área, fique bem esperto: uma correnteza sempre te joga pra trás aqui.



*corra e salte entre as ondas que vão descer.*

Ela vem de tempos em tempos, mas dá pra passar na boa. Apenas corra pra cima e salte assim que ver a inundação chegar. Salte novamente e repita até chegar na porta.

**Chefe:** Caranguejão

**Ataques:** seus ataques incluem a garra, bolhas e o pisão.



*evite a todo custo ser agarrado pelo caranguejão.*

*a espada é bastante útil, inclusive pra destruir as bolhas.*

Esse chefe não é muito complicado, mas pode dar trabalho caso você fique meio perdido no que fazer.

Primeiro, tenha em mente destruir sua garra antes de tudo. Se aquilo ali te pega, lhe arremessa na parede e isso tira muita energia.

Use uma das suas espadas para destruí-la mais rapidamente.

Depois de destruí-la, seus únicos ataques serão o pisão (se caso você se afastar dele) e as bolhas, que agora serão muitas.

Ataque sem parar com a espada, ele não dura muito.

Se estiver sem energia, não deixe de usar um queijo ou um pão pra resolver as coisas.

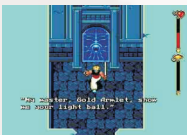
Após destruir o chefe, entre pela porta que se abriu e siga até o portal: uma voz diz pra você usar o poder de seu Bracelete de Ouro.

Note que a barrinha azul abaixo da sua energia começa a se preencher. Essa é a energia do seu Bracelete, e, conseqüentemente, a energia do espírito que estará controlando no momento.

Essa energia vai se esgotando sozinha quando algum espírito está sendo usado, por isso, use-os sabiamente. Aperte A para soltar a Light Ball no portal! e assim, abri-lo. Suba as escadas e siga até o bloco azul girando.



aperte A pra usar a Light Ball e abrir o portal



em cada gotinha, poça, rio ou correnteza, Dytto pode ser invocada



use a magic bubble nas quedas d'água pra abrir a passagem pro templo do fogo.

**Dytto** tem alguns ataques únicos e muitas vantagens.

**Magic Bubble (aperte A):** ataque de bolha de água, congela inimigos e apaga chamas;



**Healing (aperte A seguidamente):** recupera energia de Ali;

**Magic Storm (segure A e depois solte):** Dytto se transforma num tornado de água e varre os inimigos (ótimo ataque);

**A B e C juntos** fazem o espírito desaparecer.

Agora que tem o espírito da água, podes apagar chamas e recuperar energia sempre que tiver SP suficiente. Volte até a vila e saia pela esquerda.

Depois, vire à direita e suba pela água até a cachoeira. Invoque Dytto nas águas e use o Magic Bubble na queda d'água pra ela parar e revelar uma caverna, que é a entrada pra próximo Templo, o Templo do Fogo.

### Templo de Fogo

Esse templo é um pouco maior que o Templo da Água, mas não é tão difícil.

Zumbis serão apresentados à Ali, bem como sua maior fraqueza: o fogo.

Aliás, é um grande amigo do fogo quem encontraremos aqui.

De início, mate os morcegos e os piranhas e pegue os itens que eles deixarem.

Equipe uma espada (se tiver) e entre na caverna.

Mate os morcegos e as geléias negras rapidamente com a espada (se não tiver a espada, use Slashes nas geléias e chutes nos morcegos). Suba.

Estoure o baú atrás da chama e pegue uma chave. Caia no vó e desça até as cobras.

Mate todos ali (pode ser que surja o primeiro coração aqui) e colete os itens, entre eles, mais uma gema de Dytto (2). Suba novamente, ignore os zumbis (são lentos demais – como o fogo é fatal pra eles, atraia-os pras chamas do local pra facilitar) e suba dois lances de escadas: à direita, depois da chama, quebre o baú pra pegar um peixe e arrebente a paredinha de tijolos dali no combo.



salte na água e entre abaixado pelo canal da ponte

use a magic bubble e colete a primeira gema de Dytto

Já na ponte dali, caia na água e entre nela se abaixado: apague o fogo usando a Magic Bubble, quebre o baú que cair e receba uma gema de Dytto (1).

Volte até o Castelo e fale com o Rei novamente. Ele vai dizer que já mandou os soldados averiguarem quem eram os invasores da vila e diz pra você ir até a cachoeira à nordeste onde provavelmente há outro espírito lhe esperando.

Fale com sua irmã pra ela lhe encher o HP e saia do castelo, rumo às quedas d'água.

Pra chegar na cachoeira é bem fácil: vá até a ponte onde pegamos a gema de Dytto e suba reto até onde não der mais.



arrebente a parede no combo e entre abaixado.

Entre abaixado, pegue o arco-e-flechas e saia.

Desça pelo lado esquerdo, pegue uma maçã no baú e siga pra porta.

Entrando pela porta, mate o Ogro verde pra pegar uma chave e empurre a bola de ferro no botão verde do alto: isso vai fazer com que um jato de vapor d'água surja ali. Pegue uma uva (SP) no baú, encha seu SP, invoque Dytto (se já não estiver com você) e apague a chama da porta com uma Magic Bubble.



coloque a bola de ferro sobre o botão para que surja um jato de vapor d'água

Na próxima sala, mate a chama voadora dando Slashes e evite as piranhas.  
Vá pro lado esquerdo abaixo, quebre o baú e colete mais uma gema de Dytto (3).



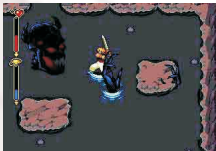
eis a terceira gema de Dytto.

Agora suba pro lado oposto e pegue mais uma uva no baú. Nessa tela (e em outras onde há piranhas e solo), dá pra fazer as piranhas subirem no solo e matá-las ali, garantindo, às vezes, uns peixes pra repor HP.  
Pise em um dos botões verdes pra fazer uma bola de ferro cair: empurre-a até o outro botão e entre pela porta que se abriu.

**Chefe:** Monstro do pântano

**Ataques:** ele pode soltar de dois a três chamas voadoras pelo cenário, dificultando bastante acertá-lo.  
Além disso, mãos surgem às vezes dos dois lados, cercando Ali. A cabeça do chefe surge randomicamente no cenário.

Tenha Dytto com você pra facilitar e use seu Magic Storm sempre que tiver SP sobrando.  
Uma espada pra matar as chamas voadoras mais facilmente é bem-vinda.



cuidado com as mãos desse chefe e ataque-o sem parar

O chefe não deve durar muito, ou ele vai encher o cenário com chamas voadoras.

Acerte ataques de espada nele e emende combos sem parar quando a cabeça surgir.



Matando o chefe, suba pela porta que se abriu, use a Light Ball no portal e entre.

Aproxime-se do cubo vermelho e Efreet se revelará.



Sou Efreet, o mestre do fogo.  
O Bracelete de Ouro é meu mestre.



Eis os golpes e poderes de Efreet:

**Flame Breath (A):** Efreet dá uma baforada de fogo tanto em inimigos como em blocos de gelo para derretê-los ou em tochas para acendê-las;

**Fireball Attack (A repetidamente):** Efreet vira um míssil de fogo na direção que o jogador apontar ao apertar diversas vezes o A, bom pra dizimar o que estiver em seu caminho quando fizer isso.

**Melt Bomber (segure A apertado e solte):** Efreet vai explodir como uma bomba, queimando tudo ao seu redor. Em levels altos, esse golpe mata inimigos instantaneamente.

CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO



# Gamelist Session

ESPECIAL

## Psycho Fox Master System

Psycho Fox foi um grande jogo lançado pro Master System. Foi o primeiro jogo que eu vi rodando num Master, praticamente paixão à primeira vista.

Em Psycho Fox, o jogador deve conduzir a famosa raposinha e seus amigos até o malvado Madfox, que está tentando dominar o mundo.

Durante o jogo, usando determinado item, o jogador pode trocar de personagem para facilitar.



## Personagens



São 4 no total: a raposa Fox, o macaco, o tigre e o hipopótamo.

Cada um deles tem uma habilidade especial, sendo: o macaco pula mais alto, o tigre corre e pode até correr sobre a água (quicando), o hipopótamo é o único que pode quebrar paredes de pedra e a raposa é basicamente um misto dos 3 primeiros, pois ela não estoura paredes. Seus ataques consistem nos socos ou pisando e enterrando os inimigos.

Além disso, o jogador poderá encontrar o pássaro e usá-lo como arma à longa distância, além de servir como um ponto de energia antes de morrer.

## Itens

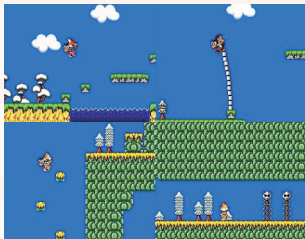
Falando em itens, eles vem dentro de ovos e podem ser:

- sacos: é o bônus do game, cada saquinho dá uma chance no bônus;
- escadinha: usado para trocar de personagem;
- poção: invencibilidade temporária;
- homenzinho: destrói os inimigos na tela;
- pássaro: é usado como arma e, estando com ele, não morrerás de primeira ao encostar no inimigo;

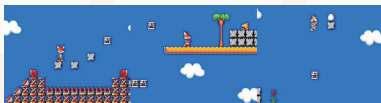
## Fases

São 7 mundos, cada um com 3 fases cheias de plataformas e itens escondidos.

Os mundos de Psycho Fox são todos basicamente temáticos.



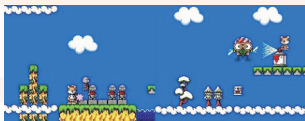
Começamos numa floresta verde de céu azul, depois vamos pra uma espécie de montanha, cheia de crânios de animais e plataformas mais altas.



Após isso, vem uma fase num deserto, onde o chefe é um tigre.

Existem várias rampas que tem fim num fosso com espinhos mortais.

Nessa fase aparecem os primeiros inimigos saltadores, que lembram sapos.



A quarta fase se passa nas nuvens e existem propulsores que arremessam os personagens pro alto.

Além disso, estátuas ficam vivas e existem inimigos voadores aos montes.

É uma fase que lembra muito a primeira, só que muito mais complicada.



A quinta fase é nos esgotos, é uma fase bem complicada, devido aos saltos geralmente apertados e buracos com água.

Existem saltos aqui que lhe fará perder muitas vidas. Algumas plataformas só serão alcançadas com a ajuda de uma espécie de gangorra.

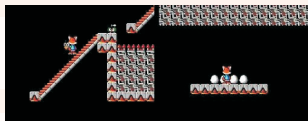


A penúltima fase é no gelo, bastante escorregadia e cheia de passagens subterrâneas.

Algumas levam à ovos com saquinhos, ou até mesmo, vidas.

Cuidado nas partes abertas onde há água ou espinhos. O hipopótamo será bastante útil nessa fase, pois só ele pode entrar nas cavernas subterrâneas.

Não hesite em usar a poção ao passar por partes com inimigos.

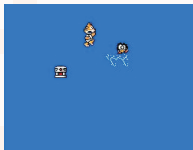


A última fase se passa no espaço, onde existem escadas rolantes por todo lado, além de inimigos às espreita.

A fase é meio longa e cheia de espinhos, tanto nas partes altas quanto baixas.

Cuidado extremo ao subir pelas escadas rolantes, poderá esbarrar de frente nos inimigos.

### Seleção de Fases



Em algumas fases, especialmente nas iniciais, é possível achar passagens secretas nas partes mais altas.

Normalmente, elas ficam no topo das plataformas com molas, que aparentemente não levam à nada.

Basta socar o "nada", no ar mesmo, se alguma coisa se quebrar, continue batendo até a passagem se abrir. Funciona como as passagens do Super Mario Bros: escolha um dos tubos no chão e entre para sair em algum estágio.

### Bônus



O Bônus em Psycho Fox existe sempre que uma fase é terminada.

Dependendo da quantidade de saquinhos que é conseguida, suas chances são maiores de conseguir vitória.

Os prêmios podem ser itens normais ou vidas.

Espalhe as raposas no 5 caminhos disponíveis no rodapé da tela e acione o comando.

Elas vão prosseguir até chegar no final, onde você terá seu prêmio.

Vale lembrar que dá pra por mais de uma raposa por caminho e multiplicar seus itens (se você conseguir acertar).

É uma maneira legal de se acumular vidas e ainda exigir que o jogador explore muito bem as fases em busca dos saquinhos.

### Gráficos e Som

Os gráficos de Psycho Fox eram um colírio pros olhos das crianças daquela época.

Os personagens são muito bem desenhados e carismáticos, mesmo sem emitir nenhum tipo de som, além dos saltos.

Falando em som, as músicas também são bem legais, apesar de repetitivas, pois existem apenas umas 5 músicas no total.

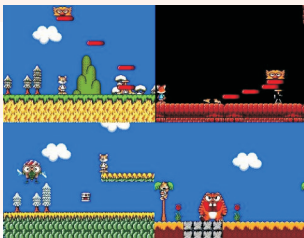
Num game com 7 mundos com 3 fases cada, é uma quantidade bem baixa de músicas.

### Nem tudo são Flores

Pois é, Psycho Fox pode ser um jogo clássico e lendário, mas nem por isso é perfeito.

Existem coisas que poderiam ter sido evitadas.

Uma delas já foi dita, que é a repetição de músicas. Mas existe outra repetição: chefes.



São sempre 2 tipos, que se revezam nos mundos: a coruja, que se divide em barrinhas, ou a mosca, que é vencida com o inseticida.

Além desses dois, temos o Tigre da fase do deserto (que se repete na fase do gelo também) e o Madfox.

Vale lembrar que os chefes, mesmo repetidos, ficam mais rápidos e fortes nas fases adiantadas.

### Finalizando

Psycho Fox é um clássico sem tamanho, com músicas legais, personagens carismáticos e uma seleção de fases/inimigos/itens inesquecível.

A criatividade da Sega era o charme da época, e ela caprichava mesmo nos games.

Espero que um dia, alguém de lá olhe pra trás e veja o sucesso que eram os games da Sega da época.

Não custa nada sonhar, né?

### Pontos Positivos

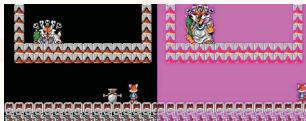
- muitas fases pra se explorar;
- possibilidade de se trocar de personagem à qualquer hora;
- bônus diferente e inteligente;
- personagens/músicas/inimigos carismáticos ao extremo;

### Pontos Negativos

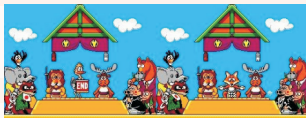
- excesso de repetição de músicas;
- chefes repetidos demasiadamente;

### Nota Final: 8

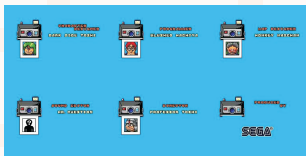
### Mais Imagens:



chefe final, o terrível Mad Fox



cenas do final do game



os créditos são os mais criativos que já vi

## Poderia ser pior...

Esse jogo que gostaria de citar hoje serve como alerta. Sempre fui muito interessado em clássicos e desde que o PS2 tava por sair em 2000 fiquei interessado num dos jogos que foram lançados quase juntos, um deles era justamente The Bouncer, um de vários lançamentos que a Square preparou pra ocasião. Lembro de previews falando que o jogo era frenético, sempre tinham vários inimigos na tela ao mesmo tempo, golpes pra todos os lados, os bonecos pegavam coisas que estavam ao alcance pra bater nos inimigos, tinha uma história e um desenvolvimento tipo filme, ganhavam experiência... todo o tipo de coisa que se esperava de um Final Fight em 3D. 8 anos depois do lançamento consegui finalmente jogar e me arrependo profundamente disso. The Bouncer é um jogo lento, monótono e chato, muito chato mesmo, um total fruto da expectativa "ai vem o PS2 e com um jogo da Square logo de saída, ooooooohhhhhhhhhhhhhhhhhhh!!!!!!". 4 botões de ataque e só o golpe forte faz combos... lastimável. Onde estão os mil inimigos na tela ao mesmo tempo? Vamos ser realistas: devem ser uns 8, 10 no total. Desses, um deles é o personagem que o jogador controla e dois são os outros selecionáveis que a máquina controla. E se conseguir ver os 10 na tela ao mesmo tempo, pode anotar como um recorde mundial já que a câmera faz questão de atrapalhar tudo. As coisas que diziam que seriam pegadas ao acaso pra bater nos inimigos foram vistas só mesmo pelo maldito que escreveu aquele review. O sistema (ridículo) de experiência serve pra comprar golpes e aumentar os níveis de energia, coisa de socar inimigos por 3 fases pra comprar um ataque novo e por fim a história, nada muito diferente do que vemos por aí só que com o toque de gênio de encher de cutscenes e diálogos a cada sala avançada. É isso mesmo: 4 inimigos – cena dos caras descendo a escada – 3 inimigos – de todos virando pro outro lado – 4 inimigos – cena passando por uma porta aberta – loading. Segundo a Wikipedia, cerca de 1/3 é jogado, todo o resto é só assistido. Algo de bom podia ter, e de fato os gráficos estão muito bons, ainda mais se lembrarmos que foi um dos primeiros jogos que o PS2 teve. Devemos mesmo é esquecer este jogo, foi isso o que o mundo todo fez e só assim mesmo pra não dar nenhuma polêmica sobre um dos protagonistas se parecer muito com o Sora do Kingdom Hearts, nem mesmo eles serem criados pelo Tetsuya Nomura serve como desculpa.

Resumindo: Não joguem The Bouncer pra PS2, existem muitos beat n up com sistema de experiência e desenvolvimento de filme muito melhor do que esse.

 Colimar



## Poderia ser pior...

### RIVAL TURF (SNES)

Não acredito que o Matt me fez testar essa porcaria online. É uma tentativa barata de um beat'em up chupinhada de Final Fight, com péssimos gráficos, controles horríveis e efeitos sonoros dignos do LIXO da cozinha de Dona Zefinha. Tente não urrar de indignação ao tentar socar os inimigos e ver seu personagem ser inexoravelmente espancado pelos punks de plantão. A calibração dos sprites é horrenda e os golpes são deveras lentos. Não aconselho nem sequer jogar pra ver o quanto ruim esse game é. Aliás, jogue. Só não me processe depois.



### Barney's Hide & Seek Game (Mega Drive)

Bizarro, gay, racista, podre, nojento, sujo, etc... Nesse simpático jogo, controlamos o dinossauro cor-de-rosa Barney, que tem a fofa missão de... abraçar crianças.



Sim, muita gente acha que Michael Jackson está dentro daquela fantasia, o que nunca foi descoberto de fato. As "fases" tem um número de crianças que precisam ser "achadas" e abraçadas com todo amor del world. Barney não pula, não ataca, não morre, não voa, nem tem power-ups. Aliás, basta apertar PRA BAIXO e ver o jogo terminar sozinho. Prático, simples, eficaz, dfgdgnbdgi. Agora, a pergunta fatal: podia ser pior? É CLARO QUE NÃO! :D



Diego "Batera"



Jack T



## Papo Old Games

CONSOLES E ACESSÓRIOS

Antigamente, para se divertir por horas a fio com um brinquedo eletrônico, bastava umas barrinhas brancas rebatendo um quadrado de um lado para o outro na TV e um controle com um disco para movimentar um dos traços e se defender. Os games foram crescendo em número de bits, cores, polígonos e com isso, foram aparecendo cada vez mais botões e diferentes manches. Até aparecer o D-Pad, em 1980, no controle do Intellivision. A cruzinha que movimentava os bichos foi aperfeiçoada no controle do NES, lançado em 1983, e até hoje é praticamente uma coisa obrigatória em qualquer joystick, que não seja do formato manche. Na quinta geração, a Nintendo inovou novamente colocando um pequeno manche no controle do N64, surgindo o nosso hoje indispensável controle analógico, usado em praticamente todos os consoles lançados após. O controle do N64 ainda inovou com outras parafernalias, como o rumble pack e o botão Z, que parece um gatilho na parte de baixo do pad. Fugindo das tradições, temos os controles para jogos específicos, como a Light Gun do Nintendo, a inútil PowerGlove, a vara de pescar do DreamCast e a nossa mais fiel amiga dos momentos rock 'n roll dos games, a guitarra do Guitar Hero. Resta especular o que essa evolução nos dará no futuro.

Matt



Bom, foi-se o tempo em que bastava um direcional e dois botões A e B pra você se perder no mundo fascinante dos videogames. Hoje você tem controles com mais de 10 botões diferentes (não consigo me acostumar a jogar em PS2, GAMECUBE e congêneres... tais controles são como tijolos... xP), você tem o Wiimote para uso mais leve e intuitivo das funções de movimento que são particularidades do Wii e finalmente, adaptadores como Volantes de carro pra jogos de corrida de PC, a STYLUS do Nintendo DS e a guitarrinha do GUITAR HERO, de longe, o acessório mais COOL ever. Na minha opinião, tudo que se lança com relação a videogame é estratégia de vendagem, mesmo que sua função seja de realmente melhorar a jogabilidade e a experiência e interação do plêier com sua plataforma. Não fosse pela necessidade de diferenciar os produtos pra obter uma maior preferência no acirrado mercado gamístico, todos os consoles teriam exatamente os mesmos modelos de controles, e isso limitaria as opções de escolha do jogador. Então, novidades como o tapete pra jogar Dance Dance Revolution e a Light Phaser, pistolinha que vinha no Master System, faziam os respectivos consoles venderem como ÁGUA. Hoje em dia, investe-se e leva-se mais em consideração a satisfação do plêier do que as dificuldades técnicas e financeiras que envolvem as pesquisas e testes de tais parafernalias. E aliás, se a POWER GLOVE voltasse à ativa, seria bem r0x também.

Diego Batera



Controle, joystick, manete, todo tipo de nome e todo tipo de modelo. Tantas formas de uma coisa ser feita. E não é pra menos, afinal é ele que faz a ponte jogador-jogo, e tempo depois passou a dar respostas com os sistemas de vibração e tantas outras formas de resposta, mudando para um dispositivo de entrada e saída.

Mesmo quando tudo o que tínhamos eram só alguns pixels os controles já mostravam pra que estavam lá, como ótimo exemplo disso temos o mais do que velho Sprint, com todos esses aceleradores e volantes em suas versões como essa ao lado, Sprint 8 por conta do seu número de jogadores.

Esses jogos de corrida foram tradicionais em trazer esses comandos extras, nem mesmo pequenos detalhes ficaram esquecidos aqui ou ali. Com o tempo veio a alavanca de câmbio e depois Hard Drivin tinha como Start uma chave na ignição e vinha com pedal de embreagem. Alguns anos depois, Rad Mobile e Rad Rally tinham botões para limpadores de pára-brisas e lanternas. Mesmo quem não corria sobre rodas foi lembrado: Hydro Thunder, uma corrida de barcos, tinha uma alavanca para frente e para trás que aumentava ou diminuía a rotação do motor, uma bela sacada, e quem viu não esqueceu nunca de Hang-On e sua moto inclinável com uma tela lá na frente, ou o famoso R360 da Sega.

Falar de simuladores é fácil, afinal eles foram projetados pra isso, que diga esses Flight Simulators da vida. Tem uns joysticks vendendo por aí que o manche pode ser torcido e tem um botão acionado com esse dedo que se bota nel, o tipo de coisa pra disparar a quarta opção de arma do inventário.

Saindo desse campo, chegam os controles de jogos próprios pra se usar em casa, que em sua maioria absoluta são mesmo de grande complexidade e exclusiva de um jogo, como aquele controle do Steel Battalion do

primeiro Xbox. Guitar Hero tem um caso semelhante mas ganha pontos por não ser tão complexo e por ter mais do que o primeiro jogo e sua continuação pra ser usado, acredito até que Guitar Freaks da Konami funcione de forma satisfatória com essa guitarra, o que nos leva a lembrar também das eternas pistolas laser.



Desde que elas chegaram o objetivo é aumentar a imersão no jogo, levar cada vez mais o jogador pro clima do que ele está vendo. A escalada vai levar ainda mais longe, quem tiver dúvida é só procurar no youtube por Cave Quake. Somos testemunhas do fenômeno Guitar Hero que levou a Rock Band nos leva cada vez mais pra "dentro" dos jogos. Pode ser dirigindo, atirando em zumbis ou tocando rock, tudo o que estiver ao alcance dos nossos bolsos é válido, se inova então beleza. E se realmente for divertido? Essa é a grande questão que devemos pensar, e de acordo com o que decidirmos, muito cuidado ao comprar no mercado livre ;).

Colimar



Tempo vai, tempo vem. O mundo dos games vem com variações cada vez mais exuberantes, deixando os gamers cada vez mais indecisos, seja pelos games, por motivo de preço ou até mesmo pelos acessórios que acompanham o console. Prova da preocupação no aperfeiçoamento que as empresas presenteiam seus clientes com evoluções que vemos ainda hoje. Os controles são os maiores alvos da evolução num aparelho. No velho Atari tínhamos aquele Joystick clássico com aquela alavanca grande no meio de o único botão vermelho. Este controle representou os controles em geral durante um bom tempo. Depois viu-se a necessidade de criar mais botões pra aumentar a diversão e nasce o típico Joypad quadrado ou arredondado com o direcional mais simples e de fácil manuseio. A partir daí o número de botões nos controles foi aumentando pra valer. Um dos formatos mais famosos de controle hoje em dia é o controle do Playstation que nada mais é do que uma evolução do controle do Super NES com adição de R e L e dois analógicos apertáveis criando mais um L e R (os modelos mais novos). A onda agora é o Wiimote do Nintendo Wii que além de possuir uma quantidade boa de botões você ainda usa ele como um controle remoto disposto de um sensor semelhante ao mouse de computador. Porém o mundo dos games não nos dão apenas os controladores básicos para jogar. Em praticamente todas as gerações surgiram vários acessórios que permitiram interatividade como pistolas, mouse, volante de carro, controle estilo Arcade e até câmeras que detectam os movimentos do jogador. A tecnologia não pára e vem trazendo cada vez mais surpresas.

Max Carnage



# OLD GAMES COSTA A COSTA

Convidado dessa Edição: Banda 8Bit Instrumental



Nossos entrevistados de hoje (pela primeira vez, uma entrevista DE VERDADE ^\_^) são o pessoal da Banda 8-Bit Instrumental, conhecidos na área dos games por tocarem clássicos dos games 8-bits Brasil á fora.

## LEGENDA:

MC - Max Carnage  
M - Matt  
DB - Diego Batera  
LVF - Luciano Von F.  
JT - Jack T.  
DS - DSan  
8B - A banda 8-Bit



*"...não somos uma banda de rock."*

## M: Como começou a banda?

8B: Os três irmãos Moisés, Luciano e André, que sempre tocavam juntos, começaram a "brincar" com temas de Street Fighter e Super Mario. André e Rodrigo - que já vinha tocando e gravando seus arranjos já havia bastante tempo - se descobrem pelos corredores da universidade e descobrem o gosto em comum. Daí surge a idéia da banda. O Rodrigo sempre teve vontade de montar e André, Moisés e Luciano já tinham começado a fazer um barulho. Foi a deixa... A idéia ficou mais ou menos um ano encubada até a primeira oportunidade de tocar. Na seqüência estamos tocando há pouco mais de um ano e meio. É resumidamente isso.

## M: Quais as influências?

8B: Musicalmente não dá pra especificar. Somos basicamente rockeiros e acho que deixamos isso transparecer em várias músicas. Mas não somos uma banda de rock. Somos um grupo de música instrumental com influência não só de sons toscos de games antigos, mas influenciados por toda uma cultura da época (final 80 até meados de 90). Nas composições tentamos deixar a criatividade falar o mais alto possível e com a maior liberdade que conseguirmos.

## M: Vocês imaginavam atingir tal sucesso?

8B: Sucesso!?! Esse termo é bem relativo. Não atingimos "o" sucesso, por enquanto. Temos algumas pessoas que sempre comentam que gostam, mas ainda é um publico bem restrito. Porém, com nenhuma outra banda que tocamos atingimos um público tão numeroso e de forma tão íntima como agora. Não é apenas "Ei! Esse som é legal!", mas "Ei! Isso me faz sentir algo...". De qualquer maneira, nunca imaginamos que isso teria uma importância tão grande em nossa vida e as proporções que hoje tem (e que aumenta a cada dia).

## LVF: Quais são seus games 8 bits favoritos?

8B: Ninja Gaiden 3, Double Dragon 2, Contra, Shadow of the Ninja, The Legend of Zelda, Metroid, Exciete Bike, Mega Man 2, Super Mario Bros. 1, 2 e 3, Kabuki Quantum Fighter, Alex Kidd in Miracle World, Shinobi, Alex Kidd in Shinobi World, California Games, Blaster Master, Ys, Castlevania, Punch-Out, Paperboy, Gauntlet... Nossa! não tem como terminar essa lista...

## LVF: Já possuem consoles next-gen? O que acham dessa nova geração de consoles?

Rodrigo: Eu jogo algumas coisas no computador, estava jogando alguns recentes Gears of War, The Witcher, Portal. Enfim, acho todos maravilhosos, principalmente o Wii, mas claro a proposta agora é totalmente diferente dos consoles antigos, temos jogos com conceitos de arte fabulosos como Okami, e trilha sonoras muito bem gravadas e compostas como Bioshock, que nunca imaginei que a as composições para video games poderiam chegar a tal nível, se assemelhando às compostas para cinema. Mas de qualquer maneira acho que o Wii tem uma proposta bem unica e por isso vem se destacando dentro os consoles mais modernos. André: Eu já não tenho tanto contato com os consoles mais novos e de vez enquanto jogo algo mais recente no PC. Mas estou sempre em contato com a produção artistica, principalmente musical. A arte dos games já tem muito mais liberdade do que a 20 anos atrás, acredito eu. Já existiam os CDs com a trilha sonora dos jogos, mas hoje as músicas de games são mídias musicais como qualquer outra. Não ter o console e não jogar não quer dizer que eu não possa apreciar as músicas do Twilight Princess, por exemplo.

## DB: O que levou vocês a gravarem álbuns do som que vocês fazem? É porque diverte a vocês ou porque há uma certa demanda do público gamer?

André: O cenário cria a demanda. E acho o cenário ainda está pequeno. A idéia primeira era de que essas músicas nos divertem, sim. Não porque são engraçadas, pois não são. São músicas de compositores como qualquer outro, mas que nos remetem a sensações divertidas, lúdicas, infantis (no sentido de liberdade). E temos notado que é isso o que o público também sente. Por outro lado, no próximo CD daremos alguma prioridade a músicas que foram muito pedidas, como Streets of Rage e The Legend of Zelda. Tomara que a demanda cresça, mas que também cresça o número de grupos que atendam essa demanda. E sinto que isso já está acontecendo. Já aproveitamos pra fazer um apelo, PELAMORDEDEUS! ALGUÉM MONTE UMA BANDA QUE TOQUE TEMAS DE FINAL FANTASY VII!!!!

Rodrigo: Para mim é uma pesquisa pessoal e, porque não ter um resultado disso? Os CDs são resultados de pesquisas tanto em arranjos, tanto em técnicas de gravação e produção. Acho que não há uma demanda por lançarmos mais músicas. Simplesmente sinto a vontade e anseio de gravar algo e produzir mais.

#### **DB: Como vocês fazem pra adequar os toscos efeitos sonoros do 8-bit para os instrumentos musicais de verdade?**

André: Isso também é um pouco relativo. Antes de qualquer instrumento musical temos a onda sonora. A partir daí temos formas de se produzir e manipular essa onda. Pensando dessa forma, um Nes não é menos instrumento musical do que um piano. Haviam as deficiências de dinâmica nas músicas, mas as ondas sonoras estão lá, as harmonias e melodias, a rítmica. Então, como sempre falo quando mostro nossas músicas pra alguém que nunca ouviu falar disso, "se você gosta de O Rappa, você faz uma banda cover de O Rappa, certo? Nós gostamos de video games.". Rodrigo: É um processo sem lei. Em cada música, cada momento, estamos com um tipo de mentalidade. Inicialmente nós havíamos feito apenas releituras básicas, praticamente não modificando muitas coisas como pode ser observado na maioria das músicas do primeiro CD, "The Song Remains The Game". Com o tempo fomos amadurecendo o conceito da banda. E até chegamos a pensar "porque substituir o timbre "tosco" do chip por instrumentos reais? Podemos muito bem utilizá-lo", pois não há um timbre tão magnífico como os de consoles 8-bit. Estamos cada vez tentando expandir a sonoridade de nossos arranjos e também a maneira como fazemos as versões. Agora temos que tomar cuidado para não ultrapassar a barreira na qual a música original já passa a ser irreconhecível.

#### **MC: Qual a faixa etária média da galera?**

8B: Do público ou da banda?  
Do público: Não dá pra precisar exatamente porque a banda "cabe" em diversos tipos de eventos, cada um com seu público. Quem procura as no site e em orkut músicas geralmente está mais no fim da adolescência ou já é adulto. Da banda: O pessoal tá começando a ficar idoso por aqui. 25, 24, 23 e 21.

#### **MC: Qual o lugar onde vocês mais sonham em tocar? E qual foi o mais legal até agora e porquê?**

Rodrigo: Eu sonho em tocar em festivais nos EUA, alguns como, Magfest, 8 Bit Genocide e muitos outros. O lugar mais legal foi o Vídeo Games Live em Brasília, porque é o Vídeo Games Live.  
André: Sonho em tocar no Vídeo Games Live. Ops! Como isso aconteceu acho que já posso morrer feliz. ahahahh. Brincadeiras a parte, o melhor de tocar no VGL em Brasília foi o fato de estarmos nos apresentando pra um público que estava lá pra ouvir músicas de video games (video game music, pra alguns). Que seja pra tocarmos na Groelândia, se o público está envolvido com o que está acontecendo no palco, a apresentação toma uma proporção incrivelmente única.

#### **JT: Já gravaram quantos CDs?**

8B: 3 e uns quebrados. hahaha. Estamos em pré-produção pro quarto álbum e as expectativas são de que esse faça parte da linha evolutiva da banda pra um patamar melhor.

#### **JT: Pq não tocam músicas do MASTER SYSTEM?**

8B: Na verdade estamos preparando um arranjo do saudoso Alex Kidd (que já tocamos em uma apresentação) para o próximo álbum. Com o tempo vamos ver se agregamos mais jogos do SMS. Ninja Gaiden é o próximo alvo. Muitos jogos ótimos do Master System são pouco conhecidos pelo público nacional e também o Rodrigo é o único que teve mais contato com esse console. Não precisa nem dizer que o Snes é o que mais foi jogado por nós, né. Basta dar uma olhada nas músicas do site.  
André: Isso não faz parte de nenhuma rixa entre consoles. No meu caso e de meus irmãos, tínhamos um TV Game (similar do Atari com 69 jogos na memória) e o próximo foi um Snes. Um vizinho tinha um Mega Drive e às vezes trocávamos figurinhas, porém não o bastante pra ficar com todas as melodias grudadas na cabeça.

#### **DS: Quais são as músicas de games favoritas de vocês?**

8B: Essas perguntas são sempre irrespondíveis. Assim como as de melhores jogos...  
Rodrigo: Bom, acho Time's Scar e a trilha sonora da saga Chrono muito legal. As músicas de Final Fantasy VII também muito bem composta pensando na trilha sonora com um todo com seus climas e temas pra locações e personagens. Falo por todos da banda quando digo que não há nada como um bom e velho Old School. Adoro trilha sonora de Contra, Castlevania, Gauntlet, Super Metroid e muitos outros.  
André: Vou falar do que mais me chamou a atenção ultimamente. A trilha de Phalanx, do Snes. Um jogo parecido com Gradius. Achamos tão boa que vai ganhar uma versão no próximo álbum.

#### **Seu Madruga: O que que foi, o que que foi, o que que há... Vocês já pensaram na possibilidade de anexar ao repertório "Que bonita sua roupa" versão game 8-bits?**

Rodrigo: WTF?!?!?!? Lógico! Penso nisso todos os dias antes de dormir. ahahaha  
André: O dia em que uma banda fizer cover só de Chaves e Chapolin ela será idolatrada universalmente. Nós não temos cacife pra tal responsabilidade. hauhauhua

#### **Pato Donald: @#SSTOCAM@##@ #ALGUMA#@#@# \$#@DO#@ #@LUCKY DIME CAPER?@#S@**

8B: A trilha do seu jogo é muito divertida, mas ainda não tocamos. Podemos atender a pedidos ilustres, quem sabe... É uma ótima trilha pra fazer com o 8 Bit Plus Edition.

**=x= 8 Bit Instrumental =x=**

Site Oficial: [www.8bitinstrumental.com](http://www.8bitinstrumental.com)

MySpace: [www.myspace.com/8bitvlgm](http://www.myspace.com/8bitvlgm)

LastFM: [www.lastfm.com/music/8-bit+instrumental](http://www.lastfm.com/music/8-bit+instrumental)

Fotologs:

[www.fotolog.com/8bitvlgm](http://www.fotolog.com/8bitvlgm)

[www.fotolog.com/banda8bit](http://www.fotolog.com/banda8bit)

Comunidade no orkut:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=24327707>

# DRAGONBALL Z

Na edição anterior o ogro Saiyajin chamado Nappa aterrizava as esperanças de vida do planeta matando Yamcha, Tenshinhan e Chaozu deixando Gohan, Piccolo e Kullilin numa grave situação de emergência. Ao lançar um grande golpe em Gohan, Piccolo se joga na frente para defender o filho de seu maior rival.

Capítulo V - Goku chega representando a vingança

- O golpe lançado por Nappa é muito forte e Piccolo berra até não aguentar mais. O grande rei-demônio não resiste em pé e cai, preocupando Gohan que vai chorando ao seu encontro. Piccolo o manda fugir e suas últimas palavras, sorrindo, comovem o pequeno filho de Goku; "Que piada.. o grande e malvado rei Piccolo... protegendo a vida de um moleque... hehe... a culpa é sua e de seu pai que me contagiaram com seu coração mole... porém, você foi a única pessoa que me tratou como gente, Gohan... não foi nada mau ficar com você nesses últimos tempos... fique vivo... Gohan...".

Ao terminar suas emocionantes palavras, Piccolo e Kami-Sama deixam esse mundo. Goku que está se dirigindo para o campo de batalha sente a remoção de mais um Ki e se preocupa ainda mais.

- Após Piccolo morrer, Gohan desperta sua fúria de mestiço de Saiyajin com terráqueo e lança um Masenko (Flash demoníaco) sobre Nappa. O grande Saiyajin rebate o golpe como se fosse uma pedrinha... Nappa vai em direção a Gohan e prepara para pisoteá-lo. Gohan some misteriosamente bem na hora do ataque, aparecendo no outro lado em cima da Kinto'Un.



- Goku finalmente chega, e sua cara não está nada alegre ao ver toda a situação atual; seu filho Gohan em perigo, Kullilin caído sem forças e os corpos dos guerreiros mortos. Ele vai em direção á Gohan e Kullilin e reparte para os dois uma das duas Senzus (semente dos deuses) que o mestre Karin lhe deu no caminho e pede para os dois irem para a casa do mestre Kame.



- Goku libera seu poder de luta e Vegeta calcula mais de 8 mil com o Scouter deixando Nappa com o cu na mão. Ele está muito mais ágil e forte que o Nappa e deixa o ogro Saiyajin numa situação desagradável. Goku o golpeia sem dó em nome de todos os seus companheiros que foram mortos pelo brutamente.

- Após um tempo vendo que Nappa não podia fazer mais nada, Vegeta o manda descer e diz que irá lutar particularmente contra Kakarotto. Nappa não quer ficar esperando de braços cruzados e vai em direção á Gohan e Kullilin para atacá-los já que os mesmos estão lá ainda. Goku tenta alcançá-lo para impedir e imediatamente lança, pela primeira vez na batalha, o KAIOKEN para aumentar sua velocidade e parar o Saiyajin. Nappa cai e pede ajuda a seu parceiro Vegeta num dos momentos mais marcantes da história; Vegeta estende a mão ao seu colega e num ato caridoso o lança para o alto e aniquila-o sem piedade.



- Goku conta a Gohan e Kullilin sobre o Kaioken e que ele não pode usá-lo com muita frequência ou a técnica destruirá seu corpo, como o sr. Kaioh o contou. Após a conversa Goku os manda novamente para a casa do Kame e dessa vez eles se dirigem ao local. Goku pede para Vegeta para mudar de local para poderem lutar com tudo e ambos se dirigem a um deserto.

- Ambos começam a batalha após Goku dizer a Vegeta que a raizé, se esforçando, pode superar a elite. Porém, Vegeta é mais poderoso que Son Goku e ambos tem uma batalha meio desequilibrada para o lado do bandido. Goku usa outro Kaioken mas ainda assim Vegeta continua na vantagem...

Continua...





## E-mails

"Mina A, sua vagabunda! Um dia eu irei acabar com a sua raça e, enfim, serei a Musa Old Games! Hahahaha!!!"  
(Mina B - Youtubelandia)

Old Games: A mina A mandou, carinhosamente, um arrotto no meio da sua cara :)

""MariMoon, casa comigo! :|"  
(Max Carnage - Old Games Zine)

OG: ??? o\_0"

"Ae bando de zé roela!! Aqui quem vos fala é o Billy Lee. Gostaria de agradecer pelas repetidas menções da minha pessoa violenta e desencanada nesta humilde zine. E também agradeço o convite para a SUPER COPA do blog de vocês. Nunca chutei tanta boca na minha vida!! Tôbrigado!! \_o/"  
(Billy Lee - Japão)

OG: É, Billy, firmeza.. pena que você não ficou com o título da Copa :) heheh...



## Classificados

Compra-se TEMPO. Em amпуlhetas ou pergaminhos mágicos. Preciso com urgência. Para contato, ligue para 384-POTTER.

Vende-se Tabajara Moedorator de Cana Deluxe Special Edition. Para você que sempre quis sua garapa de cana quentinha e fresca e EM CASA, seus pobrema se acabaro!! Para pedir o seu,, ligue agora para a casa de Tia Zulaide e peça pra falar com Edu Pé-de-Sebo. Ele te consegue um por seu rim esquerdo. Aproveite!! \o/

Vende-se esta merda

Tratar com Leonardo



## AMEAÇAS DE MORTE ESPECIAL SUPER COPA OLD GAMES

BOOOGER! Sacanagem mor colocar melecas nas minhas botas... próxima Copa vou lembrar disso e minha vingança será perversa.. MWAHAHAHA!  
- Captain Commando

Você vem com espada e show de ilusionismo mas da próxima vez não vai ter moleza, moleque de cabelo espetado dos infernos... você está marcado e vai ganhar uma cicatriz maior que o a do tio Sagat, capiche?  
- Ryu

Pode crer tio, ele fez o mesmo comigo, esse moleque safado, só porque é grande... vai procurar alguém do seu tamanho... humpf. Vai ter revanche! Já estou comendo meu bolo de arroz!  
- Alex Kidd

Mande sua ameaça também para:  
[oldgameszine@uol.com.br](mailto:oldgameszine@uol.com.br)



## Linka Yo!



Galera, não esqueçam!

**oldgameszine.wordpress.com**

**bookmark djá!**

Lá você encontra coisas legais, como:

- Todas as zines para download
- Notícias de games velhos e novos
- Análises e pitacos sobre coisas variadas
- Videos e imagens aleatórias
- Só não tem putaria!

Valeu pessoal!

Qualquer dúvida ou sugestão escrever para  
[oldgameszine@uol.com.br](mailto:oldgameszine@uol.com.br)  
ou comente no nosso blog  
<http://oldgameszine.wordpress.com/>



Demais links mostrados nessa edição estarão disponíveis no blog.

# Complete já sua coleção!



[oldgameszine.wordpress.com/downloads](http://oldgameszine.wordpress.com/downloads)