

RETROGAMES

RETROGAMESBRASIL
EDIÇÃO 2

BRASIL

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM



ESPECIAL

25 ANOS DA SAGA

Castlevania

TUTORIAL:
COMO RENOVAR
SUAS FITAS, E
IMPORTAR
NOVAS

REVIEWS:
MAXIMUM CARNAGE,
STREET FIGHTER
ALPHA 2, TOEJAM
& EARL E MAIS...

BLOGS:
O MELHOR DE
GAMES DA
INTERNET

EDIÇÃO:

Alohawell (@Alohawell)
Ritinha Ratinha (@ritalinando)

REDAÇÃO e REVISÃO:

Alohawell (@Alohawell)
Ganjaman
!Chokko (@xChokko)
Leonardo Soler (@gamegeniusnews)

DESIGN:

Alohawell (@Alohawell)
Burn1004

COLABORADORES:

Forest Law
Usopp (@NostallgiaBR)
Neto Kosovo (@NetoKosovo)
Zero_Flex
Tuky
Putz Grilla
Marvox (@MarvoxBrasil)
Zero (@ziro)

PARTICIPAÇÃO ESPECIAL:

Sabat



AGRADECIMENTOS:

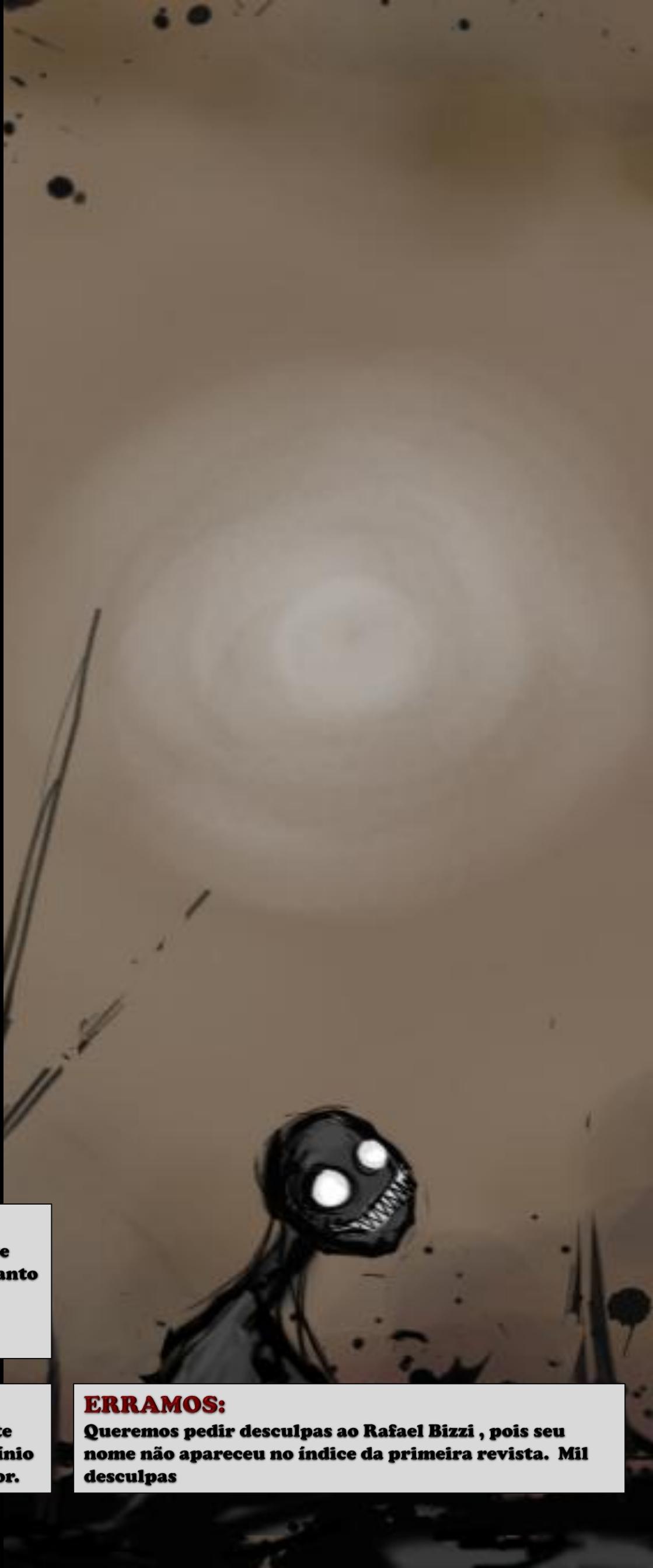
Quero agradecer a todos que direta ou indiretamente estão ajudando na revista... Tanto pelos reviews quanto pelo apoio. Um grande obrigado a todos que nos divulgam no twitter. Obrigado mesmo. E obrigado ao meu pai pelo apoio.

NOTAS:

Todos os textos aqui reproduzidos estão devidamente postados no Fórum RetroGamesBrasil, e são de domínio publico, tendo como responsabilidade seu idealizador.

ERRAMOS:

Queremos pedir desculpas ao Rafael Bizzi , pois seu nome não apareceu no índice da primeira revista. Mil desculpas



Retrogames é felicidade e bits.

Há mais de duas décadas gamers se aventuram por um dos castelos mais famosos do Videogame. Em setembro a série Castlevania completou 25 anos e esta edição da revista RetroGamesBrasil.com traz um super especial feito por diversos colaboradores do fórum. Em plena era da emulação, torrents e pirataria, soprar uma fita ou segurar um joystick é algo que teclado nenhum irá reproduzir, experiência incomparável. Para você que tem uma fita nas mãos, mas a coitadinha já foi tão aproveitada que não “salva” mais, uma matéria tutorial de como trocar a bateria do cartucho de SNES te ajudará. Já aqueles que ainda não tem a fita, o Guia Oficial de Importação, pode ser uma “mão na roda”. Agora, se comprar ou trocar não é sua intenção o colaborador Ganjaman fala sobre os Filtros de Emulador, nada de pirataria, só informação!!



Além destes especiais a RetroGamesBrasil.Com vem recheada do que mais amamos... Jogos. Nas páginas a seguir você degustará de reviews dos games Maximum Carnage, Street Fighter Alpha2, Toe Jam e Earl e Rock and Roll Racing... ufa!

Além de reviews e tutoriais nosso administrador Usopp, também conhecido como o @NostallgiaBR, deixa a brincadeira de lado e disserta sobre os 5 Problemas do Atual Mercado de Games, porque quanto mais potentes os consoles se tornam, mais os gamers olham pra trás. É no passado do Videogame que está sua essência.

Bem, chega de blábláblá, a seguir as melhores matérias produzidas pelos colaboradores do www.retrogamesbrasil.com. Inscreva-se você também, participe, faça parte da próxima edição.

Ritinha Ratinha



INDICE:

-VARIEDADES:

-PAPO DE GAMER:

5 problemas do mercado atual de games

Manual de importação

Qual filtro de vídeo escolher no seu emulador ?

-MATERIA DA CAPA:

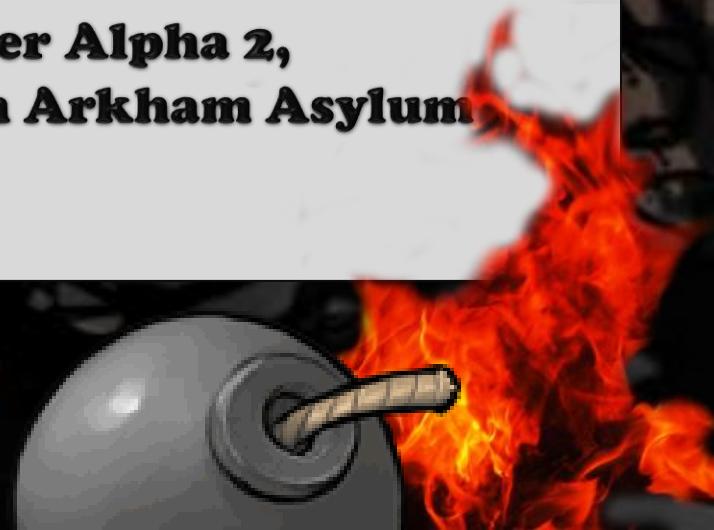
Especial Castlevania

-REVIEWS:

SpiderMan – Maximun carnage, Street Fighter Alpha 2, ToeJam & Earl, Rock n Roll Racing e Batman Arkham Asylum

-TUTORIAL:

Trocando a bateria de suas fitas de SNES





BLOGS



MARVOX BRASIL

Um lugar onde você pode curtir matérias sobre games, detonados, curiosidades, podcasts e vídeo-análises. Leia o Blog MarvoxBrasil e desperte o gamer em você!

<http://marvoxbrasil.wordpress.com/>

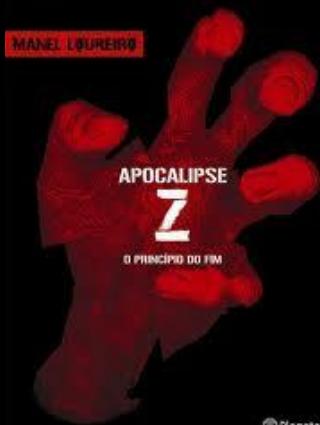


NOSTALLGIA

Mantido pelo pernambucano João Carlos (Usopp), ele já conta com mais de 25.000 visitas. Tudo isso graças às matérias que recheiam o blog de conteúdos (com um vasto acervo nos arquivos). Possui matérias sobre consoles antigos e novos, assim como, sobre seus games.

<http://http://nostallgia.vai.la/>

LEITURA



Apocalypse Z: o princípio do fim é escrito por Manel Loureiro, como um blog espanhol. Fez sucesso? Virou livro!

A história tem o formato do blog. Vai ficando angustiante, e acaba virando um diário., afinal, ninguém tem blogs no apocalipse. O final te deixa louco para que chegue o numero 2.

O livro é muito bom, Recomendo a todos.



Game Genius

"Blog Retrô que trata de tudo um pouco, sempre com muitos reviews e matérias especiais para todos os gostos. Normalmente as matérias são bem descontraídas e divertidas de se ler..

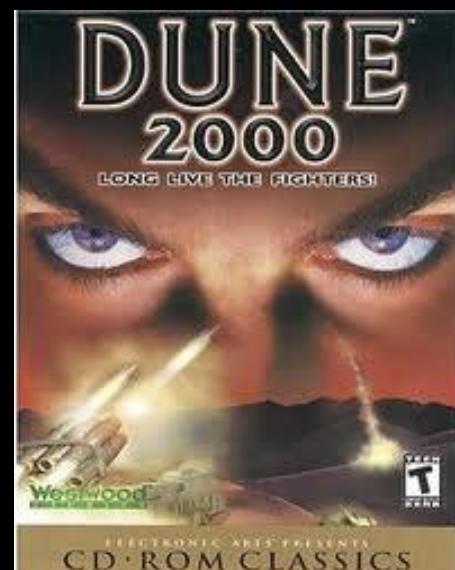
<http://xgamegeniusx.blogspot.com/>

ALOHA RECOMENDA



SPACE-HULK

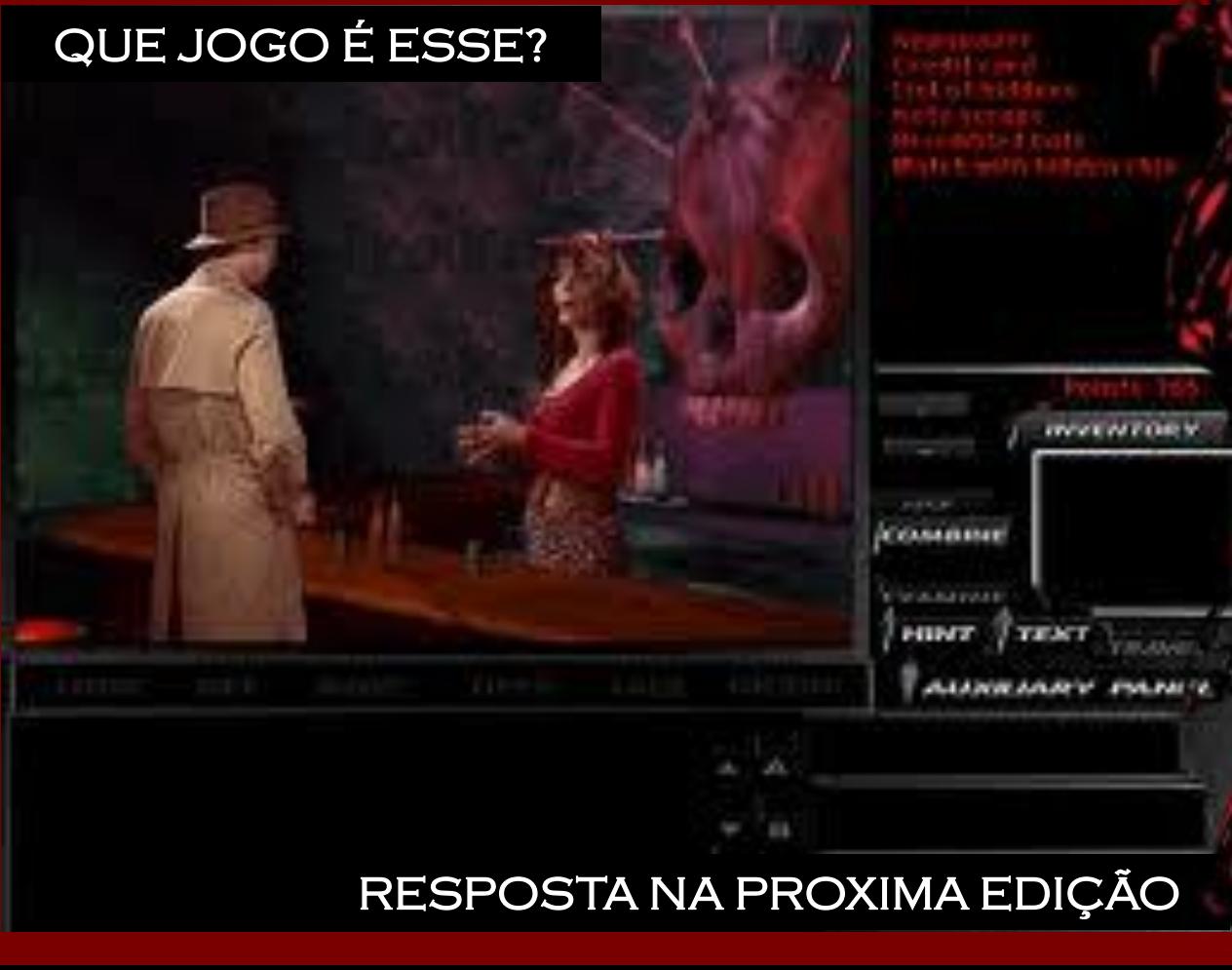
TATICA EM TEMPO REAL. SOLDADOS FORTEMENTE ARMADOS PROTEGENDO A HUMANIDADE CONTRA ALIENS MALIGNOS... JOGO PARA DOS E AMIGA



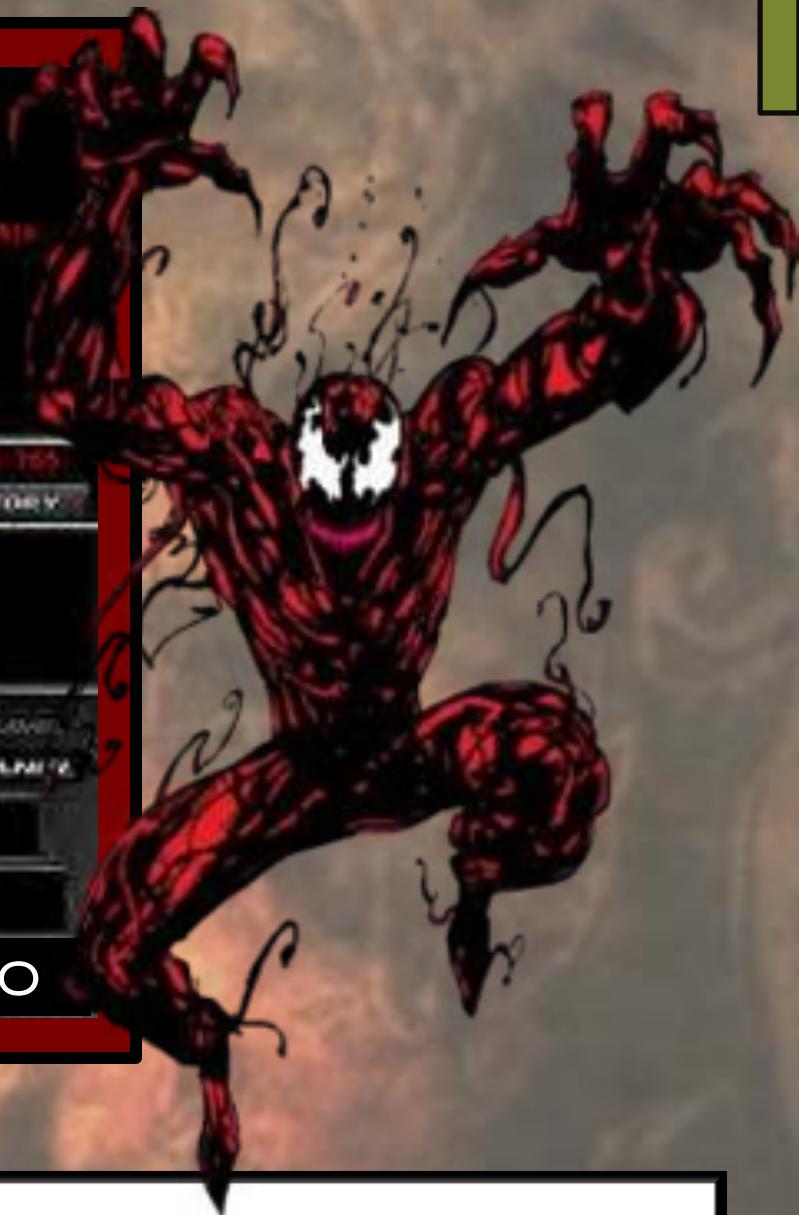
DUNE 2000

ESTRATEGIA EM TEMPO REAL. ESCOLHA SUA FAMILIA E BOTE SEUS "HARVEST" PARA TRABALHAR. JOGO PARA WINDOWS E PSX

QUE JOGO É ESSE?



RESPOSTA NA PROXIMA EDIÇÃO



CINEMA



De todo universo DC comics, o Lanterna verde é o mais difícil de se representar, tanto pela História quanto pelos personagens.

No filme, a grandiosidade da tropa dos lanternas é bem representada, dando uma boa visão dos parceiros de Hal Jordan Tomar-Re, Kilowog e Sinestro (este eu esperava um papel maior, mas senti que no 2, ele trará uma grande soma a trama). O inimigo Hector Hammond, é de longe a parte mais perfeita do filme, com um ator que incorporou o personagem, tendo sem dúvida uma atuação perfeita, ofuscando o ator principal.. A trama gira em torno de Hal Jordan, o melhor

piloto de caças que tem um trauma pois seu pai morreu em um acidente quando ele ainda era apenas uma criança, marcando sua vida para sempre. Parallax, é para mim o maior erro do filme, um inimigo criado para suprir erros na história, e que não cumpre bem o seu papel. Achei o filme curto e bem sem nexos. Como Hal Jordan resolveu seu trauma? O filme simplesmente não explica isso.

Vi o filme em 3d...

Bem meia boca se comparado com o 3d de Avatar.

Recomendo o Filme se você não conhece a história do nosso herói. Mas se conhece.... Fique em casa, e peça uma pizza.



GREEN LANTERN



USOPP

5 PROBLEMAS DO MERCADO ATUAL DE GAMES

Abaixo irei mostrar 5 dos vários problemas do mercado atual de games e porque cada vez mais os Retro Gamers se apegam aos seus consoles antigos...

1 - A Força dos Consoles Portáteis

Não é de hoje que os portáteis vem ganhando força no mercado e vendendo milhões mas cada vez mais os portáteis vem ganhando uma fatia maior do mercado e fazendo com que as empresas invistam ainda mais neles.

Se em 1999 você comprava um Game Boy Color pensando apenas em jogar Pokémon e os celulares ainda eram monocromáticos com aquele joguinho "Snake", hoje em dia você tem um Nintendo DS/PSP ou um SmartPhone que rodam além dos jogos 3D vários outros tipos de aplicativos Web através de uma conexão Wi-Fi.

A verdade é que por um preço



bem abaixo dos consoles de mesa e os jogos sendo lançados pra eles com cada vez mais qualidade as pessoas cada vez mais vem optando por ter um console portátil na coleção. E também há aqueles que não tem tempo de parar em casa pra jogar ou viajam muito também e querem aproveitar a jogatina em qualquer lugar.

Mais recentemente, o Nintendo 3DS e o PlayStation Vita estão



levando esse critério a um novo patamar trazendo os jogos com qualidade ainda mais próxima da geração atual.



2 - O Estouro dos Jogos Casuais e Controles por Movimento

Quando o Nintendo Wii foi finalmente lançado em 2006 muitos achavam que o futuro dos consoles haviam chegado: ao invés de trazer um controle convencional para se jogar, este era opcional em apenas alguns jogos. Ao invés disso, os controles de movimento tomaram conta do console; pra atacar no Zelda você tinha que

mexer o Wii Remote de trás até a frente ou fazer movimentos circulares pra fazer outros tipos de ataque, em jogos de corrida basta colocar o Wii Remote deitado e vira-lo pra esquerda e pra direita pra fazer o carro fazer as curvas, jogos como Call of Duty e House of the Dead você usa o Nunchuk para movimentar o personagem e o Wii Remote pra

mirar na tela funcionando como se fosse o Mouse e o Teclado do PC, enfim as possibilidades são infinitas.





A Sony lançou o PS Move que é praticamente uma xerox do Wii Remote só que utiliza uma câmera como sensor que captura os movimentos melhor que a barra de infra-vermelho do Wii e não precisa de fios para conectar outros acessórios ao controle principal.

o seu console, juntar toda a família e jogar. Porém quem saiu perdendo nisso foram os "jogadores" que cada vez mais ficam com menos títulos disponíveis e acabam jogando aquele jogo por mais tempo até liberar todos os Achievements ou Platinar o mesmo.

Porém o que ninguém esperava era isso: como o Wii era uma plataforma com hardware a quem dos seus concorrentes, as empresas pequenas que geralmente só lançavam jogos pra portáteis ou consoles em fim de vida começaram a investir pesado lançando jogos com qualidade duvidosa, muitas vezes lembrando até jogos da era 32/64 bits. A própria Nintendo relutou mas em 2010 finalmente mostrou o show-up com todos os seus mascotes finalmente aparecendo no console e mesmo alguns desses jogos a jogabilidade não estava 100%. E o que vem logo depois de um sucesso estrondoso? Os clones.



Já a Microsoft foi mais além: lançou o Kinect, um periférico que captura todos os movimentos do jogador sem precisar de nenhum tipo de controle ou acessório opcional.

E isso já é um reflexo no mercado atual: no final de 2010 foi feita uma contagem de quantos games

estavam já anunciados para saírem em 2011 e foi registrada uma queda de mais de 200% na quantidade de títulos pré-anunciados para o primeiro semestre.

É legal ver as empresas tentarem inovar no mercado mas com isso elas mesmas passaram a investir bem mais nesse tipo de jogo casual para chamar o público não-gamer a comprar

KINECT™
for  **XBOX 360**

3 - "DLC" (Downloadable Content - Conteúdo por Download)

Antigamente se uma empresa quisesse trazer novo conteúdo para um jogo já lançado ela tinha que lançar o jogo novamente no mercado, o que custava bastante para ela e um risco porque o mesmo jogo já havia sido lançado e nem todos optavam por comprá-lo novamente só para ter algumas novidades no jogo. Hoje em dia, há o "DLC", o conteúdo baixado exclusivamente pelas redes das

empresas (PSN ou XBLA) que não só adicionam conteúdo novo ao jogo mas também corrigem alguns erros de equilíbrio no jogo e pequenos bugs. Se em 2004 a Capcom lançou Devil May Cry 3: Special Edition que trazia o irmão gêmeo de Dante, Vergil e em 2005 da Tecmo lançou Ninja Gaiden Black para Xbox com todos os conteúdos adicionais pro jogo em disco, hoje em dia qualquer





um pode simplesmente botar o disco no console e atualizá-lo como se fosse um jogo de PC. Porém nem sempre esses conteúdos são gratuitos e você acaba gastando algumas vezes até 30 dólares em 1 único jogo apenas comprando conteúdo extra, o que nos Estados Unidos em alguns casos é mais caro que o próprio jogo novo na loja. Apenas lembrando que nunca é cobrado para corrigir os bugs do jogo, apenas os conteúdos

adicionais. Isso também gerou um certo comodismo nas empresas e



alguns jogos saem com defeitos que são logo corrigidos com um patch depois que o jogo é lançado. E valendo lembrar que antes da chegada da Xbox Live no Brasil e mais recentemente a PSN que está chegando para se comprar esses conteúdos extras era preciso de um cartão internacional, porque nenhuma empresa tinha representação do seu serviço online no Brasil.

4 - Monopólio das Gigantes (Electronic Arts, Activision, Square-Enix)

Se antigamente empresas como SNK, Sunsoft, Accolade, Psygnosys e mais recentemente Bioware, Hudson, Visceral, Southlogic e Bizarre Creations eram empresas independentes e lançavam conteúdos excelentes pros consoles de sua época, hoje em dia elas foram vendidas para empresas maiores, são subsidiárias ou foram vendidas e deixaram de existir logo em seguida pra virar um estúdio interno de outra empresa. Algumas vezes, isso bem para o bem: veja o caso da Psygnosys por exemplo que produziu alguns jogos marcantes na era 16 bits e já na era 32-bits produzia os jogos da série WipEout foi comprada pela Sony, virou parte do estúdio europeu de jogos da Sony e hoje em dia continua desenvolvendo os jogos da série um melhor do que o outro.



Mas as vezes, nem sempre: a Bizarre Creations que era conhecida pelos seus excelentes jogos de corrida como Metropolis Street Racing no Dreamcast e Project Gotham Racing para Xbox e Xbox 360, também produzia outros jogos como Fur Fighters e mais recentemente o último jogo da série 007, o Bloodstones já havia sido comprada pela Activision em 2007 e devido à um ano fiscal não muito bom em 2010 a empresa foi colocada a venda pela mesma e ninguém à adquiriu fazendo com que o estúdio fosse fechado agora em

Janeiro de 2011.

Isso muitas vezes acaba com a criatividade dos estúdios, que ao invés de produzir o que eles gostam acabam produzindo jogos sob encomenda de outra empresa. Como foi o caso da

TM Red Octone

recentemente, que depois de tantos jogos da série Guitar Hero encomendados pela Activision, a série estagnou em vendas e parou de ser produzida.



SQUARE ENIX™

5 - Hardware



Uma coisa não há de se queixar de consoles baseados em cartuchos: eles são bastante resistentes e até hoje colecionadores de todo mundo tem em suas prateleiras vários jogos e consoles funcionando corretamente até hoje. Com a chegada dos consoles em CD os jogos foram levados à um novo nível, já que os mesmos armazenavam bem mais dados que os tradicionais cartuchos e com isso foram abertas novas possibilidades como trilha sonora licenciada com a mesma qualidade dos CDs de áudio, cenas em FMV e CG e jogos ainda mais longos.

Se na geração 32/64 bits o PlayStation começou com o pé esquerdo com seu leitor horrível, logo ele passou a Nintendo e tomou a liderança dos mercados. Cada console tinha seus méritos: o Saturn era uma máquina poderosa para jogos 2D mas seus jogos 3D eram muito bons, o PlayStation era mais voltado aos jogos 3D graças a sua facilidade na programação e o Nintendo 64 apesar de ter gráficos superiores

jogo e as cenas em CG geralmente eram cortadas do jogo.

Já na geração seguinte, mais uma vez foi vista uma grande diferença no Hardware: a Microsoft apostou pesado no seu Xbox e trouxe uma máquina capaz de fazer jogos que o PlayStation 2 e o Gamecube não eram capaz, assim como os jogos terem Dolby Surround in-game e não somente nas animações em CG. Na geração atual, essa diferença não é tão gritante; a maioria dos jogos saem praticamente iguais com algumas diferenças de filtros ou conteúdo já no disco dos jogos.

E ai que nasceu outro problema: o hardware dos consoles atuais não aparentam ter uma longa durabilidade. Entre 2005 e 2010 a Microsoft lançou várias versões do seu Xbox 360 até finalmente conseguir lançar uma versão que dá poucos problemas. Algumas versões iniciais do console chegaram a ter sua placa interna partida ao meio graças ao "3RLS"

(3 Red Lights - 3 Luzes Vermelhas). Já a Sony trouxe no seu PlayStation 3 um leitor de Bluray de dupla velocidade (2x) que começou a aparecer em 2007-2008 chamado "YLOD" (Yellow Lights of Death - Luzes Amarelas da Morte), chamado assim porque quando esse defeito acontece o seu console é inutilizado e apenas outro pra voltar a jogar novamente.

A Nintendo correu por fora e lançou um hardware não tão à frente do seu antecessor e até hoje esses problemas persistem e ao que parece a solução está longe de chegar, porque ambos consoles á estão fazendo 5 anos de mercado e muito em breve as mesmas irão apresentar seus novos consoles que sabe-se lá o quanto irão durar.



MOSHE PSN



- GRUPOS PSN - MOSHE PSN
- GRUPOS DE COMPARTILHAMENTO DE ADD ONS
- E JOGOS COMPLETOS DE PS3, PSX E PSN

➤ Contato: moshrock@hotmail.com



TUHY

Guia oficial de importação

- Índex
- Introdução
- Porque importar?
- O que preciso ter para importar?
- Preciso saber Inglês?
- E o imposto?
- Quais são as opções de loja? São Confiáveis?
- Dúvidas da Galera
- Conclusão

Introdução

Já estava com vontade de criar esse texto a alguns Meses , o principal motivo para fazer ele são as

Grandes dúvidas que as pessoas tem, as vezes até injustificáveis medos, ao assunto de importar jogos. Então decidi ajudar e tornar a todos craques no assunto.

Irei no final listar uma porção de lojas que eu uso, para poder facilitar a procura de vocês Espero que gostem.

Porque Importar?

A resposta para essa pergunta é extremamente simples, as lojas no exterior oferecem duas coisas:

1º Preços absurdamente baixos em relação as lojas no Brasil

2º Alta variedade de produtos

Quem tem um PS3, um Xbox360 ou um Wii sabe que os preços dos jogos vendidos aqui no Brasil não são brincadeira. Grandes redes de loja como Submarino e Americanas normalmente costumam cobrar entre 200 e 250 reais por cada jogo. É claro que se você pesquisar melhor você vai achar preços bem mais baratos em lugares como camelódromos e classificados de fóruns, aí o preço já despenca e fica entre os 150-200 reais. Mas dá para pagar mais barato!

Para você ter uma idéia, um jogo de PS3 lançamento no exterior custa em torno de 60 dólares, o frete para um jogo de PS3 gira em torno de 5-10 dólares, então vamos imaginar que custa então 70 dólares para importar. O dólar atualmente esta custando 2,10 reais, as vezes até menos, então convertendo 70 dólares em reais dá: 147 reais! Menor que a maioria dos preços praticados aqui no Brasil! E o exemplo foi feito com o preço de um jogo lançamento, lembrem-se que muitos jogos são vendidos entre 20 e 50 dólares, o que resulta em preços ainda mais baixos.

Eu pelo menos já fiz mais de uma dezena de compras no exterior, devo ter economizado centenas de reais por fazer isso, e agora vou compartilhar com vocês como tudo funciona para que vocês também possam comprar mais e gastar menos.

O que é preciso ter para importar?

Para importar você precisa:

Morar em algum lugar

Ter Internet

Ter um e-mail

Manjar inglês básico

Ter um cartão de crédito internacional (Chamarei de CCI)

Bem, as 4 primeiras coisas na lista foram mais para a comédia, mas vou falar mais do CCI já que isso gera muitas duvidas na galera. Para comprar nesses sites gringos você (pelo o que eu sei) tem que ter um CCI. Essa condição faz que muitas pessoas desistam, mas não façam isso!! Todo mundo tem uma conta no banco, pelo menos se você for mais pirralhinho um dos seus pais deve ter, o que custa pedir no banco para que eles te façam um CCI? Já viu o quanto de dinheiro você vai economizar comprando no exterior? não vale a pena? é o que eu achei..



Preciso saber inglês?

O básico você precisa, claro. Mas é o básico do básico, palavras simples como add, cart, name, adress, zipcode, buy, etc. Nada muito difícil. Você não precisará saber de nada muito profundo para fazer suas compras e não precisará dialogar com ninguém! Farei um dicionário abaixo com palavras básicas, se souberem de mais basta falar que coloco mais:

Buy - Comprar

Sell - Vender

Trade In - Trocar

Add - Adicionar

Pre-owned - Produto Usado

New - Novo

Cart - Cesto de compras

Adress - Endereço

Country - País

Zip-Code - CEP

City - Cidade

Region - Estado

Worldwide - Mundo Inteiro

Shipment/Shipped - Quando seu pedido foi enviado

Worldwideship - Envio para o mundo inteiro

Track Order Number - Número de rastreamento do pedido

Voided - Cancelado, compra anulada. Geralmente quando não é confirmado o pagamento.

Gift - Para presente

Payment - Pagamento



E o imposto?

Costumo falar que SEMPRE há chance de seu produto chegar com imposto, que é calculado assim:

60% do valor da compra+frete*

ex. Se você comprar um jogo de PS3 por 60 dólares e o frete foi de 70 dólares, aí o imposto será 60% de 70 dólares, ou seja, 42 dólares.

*Em alguns Estados, além do 60% é cobrado mais 18% de ICMS.

Então se sua compra for taxada você irá receber uma carta dos correios falando do acontecido e você terá que ir até os correios mais próximo pagar o imposto e retirar a encomenda.

Por que as vezes não é cobrado imposto?

Quanto menor for o pacote, menor as chances de ele pegar imposto. Quando você pedir somente um ou dois jogos e pedir o frete mais barato da loja, normalmente os jogos virão embalados numa espécie de envelope acolchoado e muitas vezes o pacote é entregue diretamente no seu destino. Mas se você pedir vários jogos ou coisas que fazem muito volume e necessitam vir em caixas grandes de papelão dificilmente chegará direto.

Mas há exceções, eu já recebi caixas bem grandes que passaram direto pela alfândega e uma vez comprei uma guitarra de Guitar Hero e ela veio numa embalagem ENORME e não pagou imposto (alguns dizem que é por que essas guitarras são consideradas brinquedos e por isso passam).

Eu já fiz mais de 30 compras no exterior e somente 2 vieram com imposto e foram coisas grandes como um Nintendo DS e um PSP.



Quais são as opções de loja? São confiáveis?

Farei uma mini análise de cada loja que eu já comprei, conforme vocês forem mandando outras lojas eu vou adicionando:

Play-asia

www.play-asia.com

Sobre a loja: Essa loja é Chinesa e fica em Honk Kong. Mas não fiquem com preconceito sobre ela, entre as lojas ela é uma das mais confiáveis, uma das que entregam mais rápido e uma das que tem menor frete

Preços: Ela infelizmente é meio cara, geralmente apresenta seus itens custando 5 dólares a mais do que nas outras lojas, mas isso se compensa como o frete nela é bem mais em conta.

Frete: Comprando um jogo de PS3 normalmente o frete fica 6-7 dólares, mas itens mais pesados pode subir para 15 dólares, e para mais pesados ainda aí fica bem caro..

Confiabilidade: Total. Sempre recebi tudo que comprei e chegou bem embalado.

Tempo de Entrega: Apesar de ficar na China essa loja é a segunda que entrega mais rápido, ela já fez entregas de 9 dias aqui na minha casa e o máximo que já demorou foi 20 dias. Mas a média é de 10 a 15 dias.

Porque comprar nela: Tem uma boa variedade, vende bonecos, vende balas deliciosas, tem frete barato, entrega rápido, tem sempre promoções excelentes e a cada compra você recebe um cupom de US\$5 de desconto na próxima compra.



CD Universe

www.cduniverse.com

Sobre a loja: Loja americana. O bom dela é que ela vende jogos no preço dos EUA, ou seja, próximo dos 60 dólares. Mas o frete nela é mais caro e o tempo de entrega é bastante demorado.

Preços: Como dito, esta loja vende no preço oficial os jogos.

Frete: É o mais caro em relação as outras lojas, um game de PS3 saí em torno de 11 dólares, e quanto mais pedir mais caro fica..

Confiabilidade: Total. Sempre recebi tudo que comprei e chegou bem embalado.

Tempo de Entrega: Essa loja demora. A média de entrega é de 20-30 dias,.

Porque comprar nela: É mais uma opção de loja, as vezes ela tem alguns jogos que já estão esgotados em outras lojas. Mas uma das vantagens é que ela também vender DVDs e Blurays, aí fica fantástica se você quiser aquele DVD que não saiu no Brasil.



eStarland

www.estarland.com

Sobre a loja: Essa loja é FANTÁSTICA. Enorme variedades de games, principalmente na área usados, preços bons e entrega SUPER rápido.

Preços: A loja tem preços muito bons, várias promoções e você poderá achar lançamentos lá com descontos de US\$5.

Frete: Cobra entre 8 e 9 dólares por um jogo de PS3.

Confiabilidade: Total. Sempre recebi tudo que comprei e chegou bem embalado.

Tempo de Entrega: A mais rápida de todos com certeza. Fiz já 3 compras lá e as 3 chegaram em exatamente 8 dias!

Porque comprar nela: Muitas opções de jogos usados de consoles antigos, preços excelentes e o tempo de entrega super rápido! Das lojas que citei esta é a mais recomendada por mim!



Ebay

www.ebay.com

Sobre a loja: Quer pagar barato? Compre aqui!

Como comprar no eBay:

Primeiro se cria uma conta, nesta conta estará seu endereço (falando que você é do Brasil).

Segundo você deve se logar e procurar o produto que desejar, observar se a entrega é Worldwide e ver o preço do frete que normalmente esta no anuncio ou o próprio eBay te avisa.

Terceiro, escolheu? Aperta no botão de comprar e siga até a pagina de pagamento. Tudo no eBay é feito pelo PayPal, no momento que você compra você já paga! Lembre-se de olhar o quanto é o frete e adicionar o valor no valor do produto, mas veja se o próprio eBay já fez isso por que alguns produtos o frete é adicionado automaticamente.

Quarto, pagou? o vendedor vai receber uma mensagem que você pagou e o seu endereço, aí ele vai te mandar! Você nem precisou se comunicar com o vendedor, nada como mercado livre em que você tem que mandar vários e-mails para o vendedor e esperar dias, aqui você compra, paga na hora e o produto é normalmente enviado no dia seguinte.

Preços: Se você não se importar de comprar um jogo usado de PS3, você ira achar pechinchas entre 15 e 25 dólares! De PS2, PS1 e outros consoles nem se fala! Muito barato! Mas não se engane, eBay também vende coisas novas nunca usadas com preços ótimos, mas não tão ótimos quanto os games usados..

Frete: Costuma custar 8,99 o frete de um jogo de PS3, PS2, PS1..

Confiabilidade: Total, sempre recebi tudo e com qualidade

Tempo de Entrega: Demora em torno de 5 a 10 dias.

Porque comprar nela: Tudo que você imaginar vende no eBay, preços absurdamente baratos e é fácil comprar. A confiança é total. É o lugar que eu mais recomendo você comprar.



Game

<http://www.game.co.uk>

Sobre a loja: Essa loja é britânica, tem bons preços e frete barato. Vende jogos novos e usados. O único "contra" é que a Game só vende jogos europeus.

Preços: Ela é mais barata que a maioria das lojas. Preste atenção pois os preços são em libras (£1 = R\$3,40). Mesmo assim seus preços são convidativos.

Frete: O frete lá é único, custando £4,95. Bom para quem quer comprar mais de um jogo.

Confiabilidade: Muito bem falada. O único problema é que ela não reembolsa o consumidor em caso de extravio.

Tempo de Entrega: Aqui no fórum a maioria recebeu em cerca de 15 dias.

Porque comprar nela: Bons preços, frete barato e jogos usados MUITO baratos.



DealExtreme

<http://www.dealxtreme.com>

Por Codec 140.96: Já vi vários relatos positivos sobre a loja. A loja se limita a vender só acessórios e peças de reposição de videogames (tem alguns poucos jogos), mas é uma boa pedida considerando que o frete é grátis (logicamente deve ter um limite, mas coisas de volume não muito grande o frete é grátis mesmo).

Características da Deal Extreme:

- Loja chinesa ótima para comprar acessórios e coisas variadas.
- Bugigangas da China por preços baixíssimos
- Frete grátis pro mundo inteiro e com rastreio para compras acima de 15 dólares.





VideogamePlus

<http://www.videogameplus.ca>

Sobre a loja: Essa loja é canadense e pratica bons preços, mas o acervo de jogos é pequeno comparado ao de outras lojas.

Preços: Lá os jogos custam um pouco mais barato que nos EUA, pois o dólar canadense custa menos. Para ver os preços em outras moedas, é só mudar no lado direito da página deles. Isso facilita para quem está acostumado com o preço em dólares americanos.

Frete: Comprando um jogo de PS3 normalmente o frete fica 7-8 dólares, mas itens mais pesados pode subir para 15 dólares, e para mais pesados ainda aí fica bem caro.

Confiabilidade: Outra loja bem falada no fórum. Até agora foi muito recomendada.

Tempo de Entrega: Não parece ser das mais rápidas, mas deve ficar entre 15~20 dias.

Porque comprar nela: Jogos baratos. Basicamente por isso, pois a variedade é pequena e a entrega não é das mais rápidas.



Shopto

<http://www.shopto.net/>

Loja nova para mim, já soube de dois usuários que compraram lá e receberam os jogos entre 10 e 15 dias em perfeito estado. Aparentemente o frete é de 6,00€ por jogo.



Dúvidas da Galera

1ª Como pagar usando PayPal?

TUTORIAL Cadastrando e Comprando com PayPal!

Em praticamente todas as lojas que eu citei acima você pode pagar com o Pay Pal, mas na Estarland e no Ebay você terá que pagar via PayPal pois eles só aceitam isso. Mas não se preocupe, usar PayPal é tão fácil quanto colocar seu CCI no site de compras.

Funciona assim: Na página de pagamento (Payment) terá a opção "Pay through Pay Pal".

Aí basta marcar esta opção e finalizar a compra, o site imediatamente te enviará para o site do PayPal, lá basta preencher um pequeno formulário com o seu endereço (Preencha corretamente!) e as informações do seu CCI. Você também colocará seu e-mail e uma senha, assim quando você retornar a pagar algo pelo PayPal ele automaticamente já terá seu endereço e você pode até colocar seu CCI em automático, nem isso você precisará preencher!

No eBay será a mesma coisa, pagar via PayPal não tem mistério.

2ª Como preencher seu endereço?

Vou simular abaixo um pequeno formulário padrão que há nessas lojas e inventar uma pessoa, essa pessoa se chama João Ribas Leite, mora na Rua das Laranjeiras no número 73 no apartamento 1201, na cidade do Rio de Janeiro, no estado do Rio de Janeiro, no bairro Laranjeiras, o CEP é 22445005 e seu telefone é 2283-4593:

Name: João

Last Name: Ribas Leite

Address Line 1: Rua das Laranjeiras

Address Line 2: nº: 666 apto: 999 bairro: Laranjeiras

Country: Brazil

Region: Rio de Janeiro

City: Rio de Janeiro

Zip Code: 22445005

Phone Number: 21 2283-4593

3ª Vale a pena pedir frete Priority?

A resposta é NÃO. Pedir com o frete prioritário não diminui muito o tempo de espera, as vezes demora o mesmo tempo, isso por experiência própria.

Mas se você estiver comprando por exemplo na Play-Asia e resolver escolher fretes mais carinhos como o da UPS aí sim a encomenda vai chegar muito mais rápido, mas esses fretes serem absurdamente mais caros.

Como dito antes, vá com o frete mais barato, e tenha paciência que o produto chega.

4ª Pagar imposto é tão ruim? Vale a pena o risco?

Quando você for pedir um jogo as chances de pegar imposto são pequenas, mas quando você quiser importar algo relativamente grande como um headset, um controle ou até um PSP ou um Nintendo DS? As chances de pegar imposto são bem grandes, já importei um PSP e um Nintendo DS e os dois pegaram imposto, mas sabe de uma coisa? Continuou valendo a pena eu ter importado.

Essa é a coisa, quando você for importar algo que poderá ser taxado você tem que calcular o quanto seria o imposto e ver se o item ainda continua mais barato que se você comprasse aqui no Brasil.

Mas na maioria dos casos mesmo com imposto itens grandes ainda ficam na conta no exterior, por que aqui no Brasil eles são supervalorizados. Principalmente se você comprar no eBay algo usado.

Conclusão

Comprar no Exterior é o melhor negocio que você pode fazer, para de ser bobo de pagar 250 reais nas lojas Americanas ou o que eu acho pior, pagar 170 reais na mão de usuários aqui do fórum. Sabe porque acho pior na mão do usuário? Pois eles simplesmente importam do jeito que eu ensinei aqui e revendem com lucro para vocês que tem medo ou não sabem como importar.

Espero que todas as duvidas tenham sido saciadas, se alguém tiver mais alguma é só perguntar aqui, aí respondo e ainda coloco ela aqui nesse tópico. Contribuam com mais lojas também.

Espero que tenham gostado e Boas Compras!

DANDO MERITOS A QUEM MERECE: Esse TEXTO pertence ao TUKY do Fórum Uol, e foi postado NO RETROGAMESBRASIL com autorização do mesmo.



MOSHE PSN



- GRUPOS PSN - MOSHE PSN
- GRUPOS DE COMPARTILHAMENTO DE ADD ONS
- E JOGOS COMPLETOS DE PS3, PSX E PSN

➤ Contato: moshrock@hotmail.com



GANJAMAN

Qual filtro de vídeo escolher no seu emulador ?

Os filtros de vídeo são algoritmos de escala da arte pixel, aqueles famosos quadradinhos coloridos que dão vida ao seu jogo antigo favorito, eles servem basicamente para deixar seu jogo mais polido, já que antigamente a resolução

padrão era baixa, a seguir explicaremos alguns filtros de vídeo encontrados nos emuladores atuais, através de uma linguagem simples e objetiva sem detalhes matemáticos. Confira:



- Scanlines: adiciona linha horizontais escuras afim de simular uma TV.



- TV Mode: tenta simular uma TV mais efetivamente do que as 'scanlines'.



- Blargg's NTSC (Composite)/(S-Video)/(RGB): um filtro que simula uma TV de modo impressionante, com as variações componente, s-video e rgb, conforme o escolhido.



- Eagle: para cada pixel ele gera 4 outros pixels, ou seja, cria um degrade, porém possui um bug com pixels pretos em fundos brancos (mais tarde solucionado com o hq3x e super 2x sal).



- 2x Sal: inspirado no eagle, realiza um tipo de esfregaço com os pixels, adiciona um pouco de blur (borrão) e arredonda os cantos dos pixels, possui interpolação e escala aumentada 2x.



- Dot Matrix 3X: simula um monitor Dot Matrix, com a tela aumentada em 300%.



- hq2x/hq3x/hq4x: um filtro inteligente, poli os cantos dos pixels com eficiência, compara a cor do pixel com 8 pixels vizinhos criando uma proporção de cores suaves, suaviza curvas apertadas também. O que muda nas versões hq2x/hq3x/hq4x são a escala respectivamente 2:1/3:1/4:1.

- Simple 2X/3x/4x: aumenta a imagem em cerca de 200%/300%/400% respectivamente.



- Super2XSai: combina 2xSai and Eagle, suaviza os gráficos mais que Super Eagle e mistura mais as cores do degrade.

Lembrem-se que cada jogo se comporta de uma forma com cada filtro, além de executarem diferentes funções, então não há uma fórmula mágica quanto a isso, testem e descubram qual se encaixa melhor com cada jogo e com seu estilo.

Ainda existem:

- Forced 1X: padrão, sem nenhum filtro aplicado.
- EPX: uni os pixels porém sem nenhum efeito blur e adição de novas cores. Existem variações como EPX A/B/C e 3x para aumentar a tela 300%.
- AdvMAME2x/AdvMAME3x/AdvMAME4x: tenta implementar as mesmas funções do EPX (são do mesmo criador), porém é mais eficaz e suas variações 2x/3x/4x correspondem as telas aumentadas em 200%/300%/400%
- lq3xBold: tenta unir os pixels mas com uma tela aumentada em 300%.
- SuperEagle: mesmo que 2xSai, mas com menos blur e cantos arredondados, mas mistura mais as cores do degrade.



Castlevania

25 ANOS... Mais idade do que muita gente que esta lendo essa revista.

Castlevania completa 25 anos em 2011, e a Revista RetroGamesBrasil decidiu fazer uma homenagem a uma das maiores e mais populares franquias de games de todos os tempos. Com textos produzidos por users do nosso fórum, nas próximas paginas vocês terão o prazer de conhecer ou rever alguns dos maiores jogos que se tem noticia no mundo Gamer.

Esperamos que gostem, aproveitem a viagem, e que Alucard os proteja.

ALOHAWELL





JOGOS:

Akumajo Dracula - **RITINHA RATINHA**

Vampire Killer - **MARVOX**

Castlevania II - Simon's Quest - **LEONARDO SOLER**

Haunted Castle - **KYO-SAMA**

The Castlevania Adventure - **LEONARDO SOLER**

Castlevania III - Dracula's Curse - **GERBIGE**

Super Castlevania IV - **GUSTAVO MENDONÇA**

Castlevania II - Belmont's Revenge - **LEONARDO SOLER**

Dracula X - Rondo of Blood - **KYO-SAMA**

Castlevania - Bloodlines - **!CHOKKO**

Castlevania - Symphony Of The Night - **Zir0**

Castlevania Legends - **GUSTAVO MENDONÇA**

Castlevania 64 - **USOPP**

Castlevania - Legacy Of Darkness - **USOPP**

Castlevania Chronicles - **SABAT**

Castlevania - Circle Of The Moon - **DOPEFISH**

Castlevania - Harmony Of Dissonance - **!CHOKKO**

Castlevania - Aria Of Sorrow - **LEONARDO SOLER**

Castlevania - Lament Of Innocence - **PUTZ GRILLA**

Castlevania - Dawn of Sorrow - **!CHOKKO**

Castlevania - Portrait of Ruin - **!CHOKKO**

Castlevania - Curse of Darkness - **USOPP**

Castlevania - The Dracula X Chronicles - **USOPP**

Castlevania - Order of Ecclesia - **!CHOKKO**

Kid Dracula - **USOPP**

Castlevania Judgment - **USOPP**

Castlevania - The Adventure ReBirth - **USOPP**

Castlevania - Lords of Shadow - **AIOLIA123**



OBRIGADO A: GERBIGE, AIOLIA123, USOPP, !CHOKO, PUTZ GRILLA, LEONARDO SOLER, DOPEFISH, SABAT, GUSTAVO MENDONÇA, ZIR0, KYO-SAMA, MARVOX, RITINHA, MELHOR NICK DA HISTORIA E LBERT



MATÉRIA DA CAPA



Após muitos fãs ficarem desapontados durante a E3 por não terem nenhuma informação sobre algo comemorativo dos 25 anos da franquia, um representante da Konami anunciou ao site Rely on Horror que será produzida alguma comemoração aos 25 anos da série: *“Nós vamos fazer alguma coisa. Só estamos passando pelas últimas aprovações sobre o que vai ser”*.

A Konami lançou um novo Castlevania no ano passado, **Castlevania: Lord of Shadows**, para **Xbox 360 e PS3**, o game foi até que bem recebido pela crítica em geral e fãs, mas desapontou muita gente, tendo sido considerado uma copia do já cansado GOW 3. Deste ponto de vista, fica difícil imaginar que será lançado um novo jogo., mas o que não elimina a chance do lançamento de alguns jogos antigos da franquia remasterizados. Um pacote de download de vários games? Uma coletânea em HD? Tudo não passa de especulação, mas podemos sonhar alto quando se fala no nome de uma das maiores e mais antigas franquias dos games. Esperaremos Konami... Esperaremos....



09/1986



10/1986



08/1987



02/1988



10/1991



07/1993



05/2001

Castlevania

JOGOS LANÇADOS E CANCELADOS:

- Akumajo Dracula (Famicon - 1986)
- Vampire Killer (MSX - 1986)
- Castlevania (NES - 1987)
- Castlevania II - Simon's Quest (NES - 1988)
- Haunted Castle (Arcade - 1988)
- The Castlevania Adventure (Game Boy - 1989)

- Castlevania III - Dracula's Curse (NES - 1990)
- Super Castlevania IV (Super NES - 1991)
- Castlevania II - Belmont's Revenge (Game Boy - 1991)
- Dracula X - Rondo of Blood (PC-Engine CD-Rom - 1993)
- Castlevania - Bloodlines (Mega Drive - 1994)
- Castlevania - Dracula X (Super NES - 1995)
- Castlevania - Symphony Of The Night (Playstation - 1997)
- Castlevania Legends (Game Boy - 1997)
- Dracula X - Nocturne In The Moonlight (Saturn - 1998)
- Castlevania 64 (Nintendo 64 - 1999)
- Castlevania - Legacy Of Darkness (Nintendo 64 - 1999)

- Castlevania Chronicles (Playstation - 2001)
- Castlevania - Circle Of The Moon (Game Boy Advance - 2001)
- Castlevania - Harmony Of Dissonance (Game Boy Advance - 2002)
- Castlevania - Aria Of Sorrow (Game Boy Advance - 2003)
- Castlevania - Lament Of Innocence (Playstation 2 - 2003)
- Konami Collector's Series (PC - 2003)

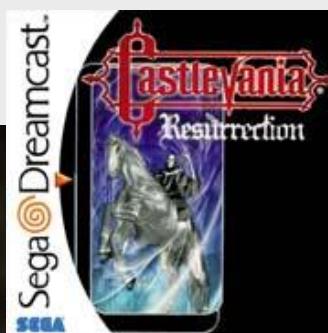
- Castlevania - Dawn of Sorrow (Nintendo DS - 2005)
- Castlevania - Curse of Darkness (Playstation 2 / Xbox - 2005)
- Castlevania - Portrait of Ruin (Nintendo DS - 2006)
- Castlevania - Symphony Of The Night (Xbox Live Arcade - 2007)
- Castlevania - The Dracula X Chronicles (PSP - 2007)

- Castlevania - Order of Shadows (Celular - 2007)
- Castlevania - Order of Ecclesia (Nintendo DS - 2008)
- Castlevania Judgment (Wii - 2008)
- Castlevania - The Adventure ReBirth (Wii - 2009)
- Castlevania - Lords of Shadow (PS3 / Xbox 360 - 2010)

- Castlevania - Symphony Of The Night (Game.com - Cancelado)
- Castlevania - Bloodletting (32 X - Cancelado)
- Castlevania - Resurrection (Dreamcast - Cancelado)



Fonte Castlevania Legends





Transilvânia, 1691, camponeses vivem em paz e harmonia, desde que o clã Belmont os livrou do terrível Conde Drácula. Mas o Conde Drácula retorna a cada 100 anos a assolar a terra, trazendo com ele as forças do mal do inferno, caos e sombras e mortos-vivos caminharam na Terra.



O Príncipe das Trevas retornar ao seu lar ancestral, Castlevania, e chamou seus capangas para expurgar o mundo de carne humana. Os habitantes da Transilvânia clamam por um herói, um protetor para defendê-los contra as maldades de Drácula. O herói é Simon Belmont, descendente de uma longa linhagem de caçadores de vampiros. Armado com um chicote que ele chama de Matador de Vampiros (Vampire Killer), embarca numa viagem

através das trevas para livrar o mundo do mal absoluto, jornada na qual ele lutará com legiões de zumbis, morcegos monstruosos e até mesmo a morte, uma missão que deve terminar com um confronto final entre ele (Simon Belmont) e o Lorde das Trevas, em Castlevania! Em 26 de Setembro de 1986 a Konami não fazia idéia do que acabará de nascer, o game Akumajo Drácula (Castelo Demoníaco do Drácula) lançado para o pouco conhecido Famicom Disk System – numa tentativa de popularizar os jogos em disco para o 8bits da Nintendo – o jogo era uma aventura inovadora que se propunha a colocar o jogar na pele de um exterminador de criaturas demoníacas.



Já em 30 de Setembro de 1986, Akumajo Drácula ganha uma versão para MSX2 intitulado de Vampire Killer, mas sem grande repercussão, não atrai a atenção da mídia especializada, muito menos dos jogadores. O vampiresco game da Konami só alcançou as glórias do sucesso



no ano de 1987, quando desembarca na América com o nome de Castlevania e em formato cartucho para , o então popular, Nintendo Entertainment System (NES).

Depois de ser lançado em cartucho no ocidente, Castlevania ganhou versões e ports nos anos seguintes. São elas:

Haunted Castle, um arcade de 1988, esta versão não possui o mesmo enredo da versão original. É considerada uma versão alternativa e bem aceita atualmente, na época foi pouco apreciado, mesmo sendo lançado no Japão e Europa. Aliás, apenas no Japão, Haunted Castle teve uma reedição para Playstation 2 Castlevania (DOS – PC), também conhecido como Castlevania IBM, este port para computador ficou bem abaixo das expectativas, gráfico, som e principalmente jogabilidade são ruins, interferindo na diversão. Castlevania (Amiga), o computador pessoal conseguiu ser popular na década de 80 e começo dos anos 90, mas infelizmente Castlevania (Amiga) só foi mais colorido e quase risível, culpa de um Simon Belmont obeso, digo ... mal feito. Pelo menos o som é bom.



Castlevania (Commodore 64) – Outro port (versão) mal sucedido de Castlevania, bem como as fracas versões para Amiga e DOS/IBM, deixou a desejar nos gráficos e jogabilidade, mas assim como no Amiga o som é agradável, é possível afirmar que de todas as versões da época é a com melhor qualidade de som. Mérito do poderoso chip de som do Commodore 64.



Vs. Castlevania - Também conhecido como Castlevania Versus, esta game é um port para arcade praticamente idêntico a versão original (Nintendo 8 bits). Os gráficos, dificuldade e jogabilidade seguem o mesmo padrão do NES, diferenciando pouca coisa na combinação das cores e melhor qualidade de som (pouco).

É comum a artwork/layout da capa de games desenvolvidos no Japão ser modificada quando lançado no ocidente (América e Europa). Com Castlevania não foi diferente, assim como o nome, a imagem de divulgação foi vezes adaptada para uma linguagem e costume local.

O primeiro game da série Castlevania recebeu versões para os seguintes sistemas: Family Computer Disk System, Nintendo

Entertainment System, Commodore 64, Commodore Amiga, PC MS-DOS, PC Microsoft Windows, Game Boy Advance, AT&T Wireless mMode Network, Virtual Console



Nos créditos finais profissionais renomados no cinema, literatura, música, entre outros, são homenageados como diretor, roteirista e músico responsável pelo game. Os mais conhecidos são: Terence Fisher (Trans Fishers), diretor do filme Drácula de 1958 – Bram Stoker (Bram Stoker) escritor do livro Drácula de 1897 – James Bernard (James Banana),



A primeira versão Vampire Killer possui a tecnologia de salvamento do andamento do jogo, já Castlevania utilizava passwords. Vampire Killer é também o título japonês de Castlevania: Bloodlines, lançado para o Mega Drive em 1994.

Múmia e Medusa são personagens estranhos e incomuns na histórias do vampiro. Não há explicação

plausível para a inclusão destes no enredo de Castlevania.



O X68000 da Sharp ganhou um port de Akumajo Drácula, com gráficos melhorados, em 1993 Super Castlevania IV do SNES é considerado uma versão remontada e ampliada do Castlevania original.

Em 25 anos de história Castlevania consolidou-se como uma das franquias mais lucrativas e reconhecida do universo gamer. O primeiro game da série é considerado (ainda hoje) o mais difícil de todos os Castlevania. E, apesar da jogabilidade truncada e gráficos simplórios, pode ser considerado um dos melhores de toda a franquia vampiresca da Konami.

É público e notório que os jogadores que jamais tiveram contato com o game sentiram uma enorme dificuldade, e isso é mais que normal, pois Castlevania 1 foi desenvolvido numa época em que os jogos se apoiavam na dificuldade extrema para estender a experiência de jogo.

Se você nunca jogou Akumajo Drácula/Vampire Killer/Castlevania, experimente e descubra como tudo começou.

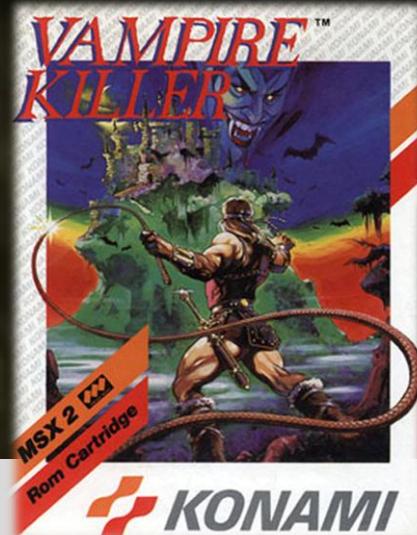
Não espere mais 25 anos.



MATÉRIA DA CAPA



Foi no MSX que várias softhouses japonesas fizeram dele uma escola, por assim dizer. Hudson Soft, Square, Falcom, Enix, Compile, Irem e claro, a campeã de jogos no MSX, a Konami.



"Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A". É com essa seqüência super tradicional "Konami feelings" existente na maioria dos jogos clássicos produzidos pela softhouse, que ativamos a máquina do tempo para trazer direto de 1986, mesmo ano da chegada do MSX 2 no Japão, Akumajyo Drakyula, oficialmente traduzido como Devil's Castle Drácula. Entretanto, ficou conhecido como Vampire Killer, sendo este produzido praticamente ao mesmo tempo que o primeiro Castlevania, lançado no NES em 1985, ano de origem.



No MSX 2, Vampire Killer segue uma jogabilidade que, para a época, ficou muito parecida com o primeiro Metroid. Porém, a mecânica nesta versão foi completamente original em comparação a versão de NES. O desafio colocado pela Konami foi o de encontrar Skeleton Keys que estão escondidas dentro de

deve chicotear as paredes para revelar passagens e assim coletar as chaves principais que dão acesso ao nível seguinte. Além das Skeleton Keys, temos também baús da cor azul. Dentro existem objetos que o personagem pode usar para defender-se dos inimigos que aparecem a todo momento. Para abrir um baú, é necessário encontrar uma outra chave diferente da Skeleton Key. Mas claro que o jogo também oferece a oportunidade de ajudar o jogador. Para isso foi colocado

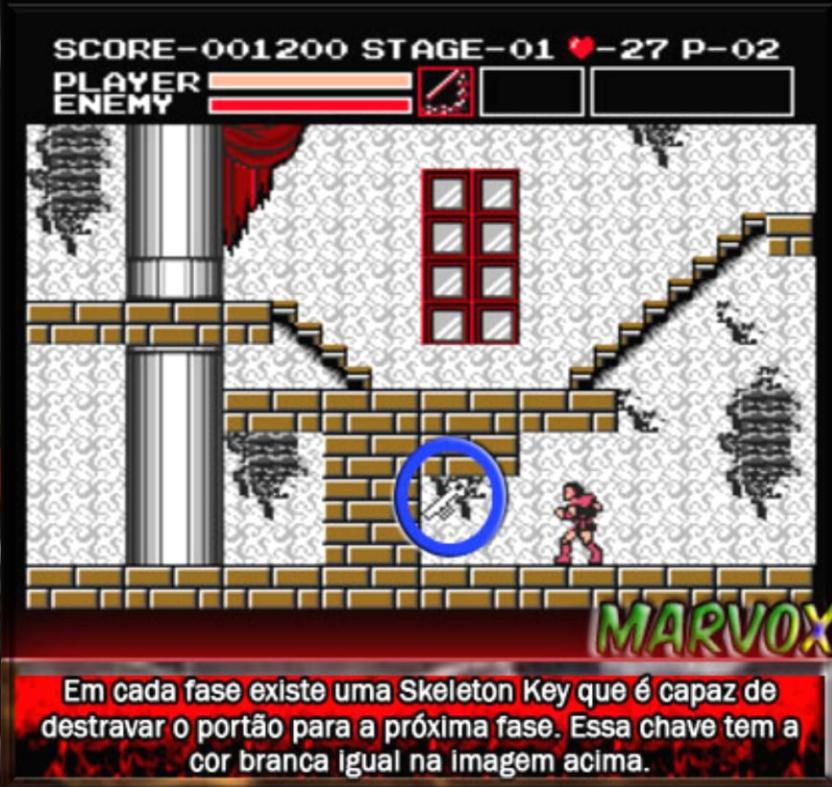
um mercador escondido nas fases. Esse mercador fica sentado no chão e segura um cajado. Ao encontrar o mercador, o personagem deve chicoteá-lo várias vezes até aparecer uma mensagem onde o jogador trocará a quantidade de corações coletados por um item que o mercador venderá. Um dos itens mais bacanas é o escudo que resulta em uma porcentagem menor de dano quando os inimigos encostam no personagem, e assim facilita um pouco mais as chances do jogador chegar ao fim da fase.



Os baús da cor azul são para facilitar a coleta de itens importantes caso o jogador não encontre o mercador. Para abrir é necessário coletar uma outra chave igual na imagem.



Vampire Killer, MSX (1986) Castlevania, Amiga (1990)
Castlevania, DOS (1990)

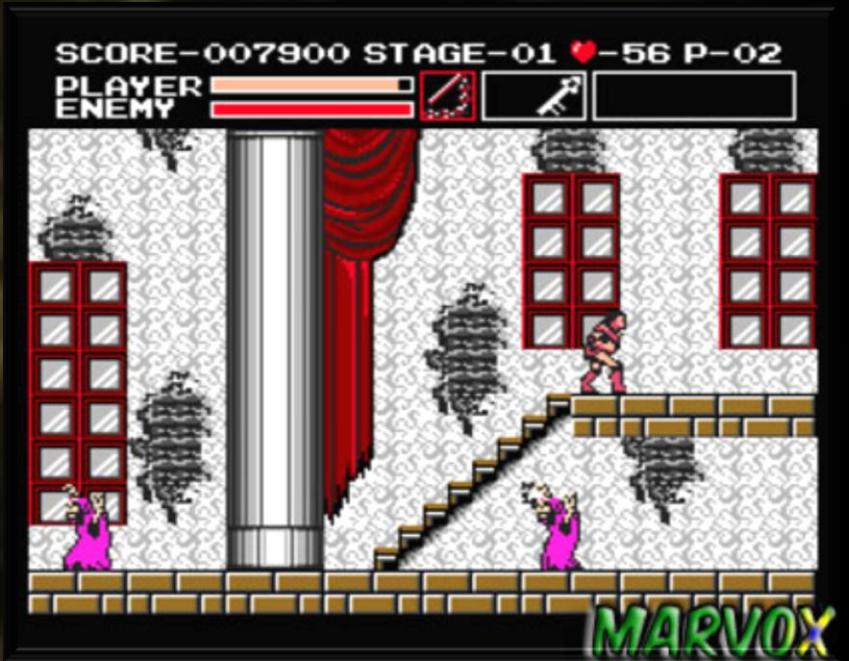
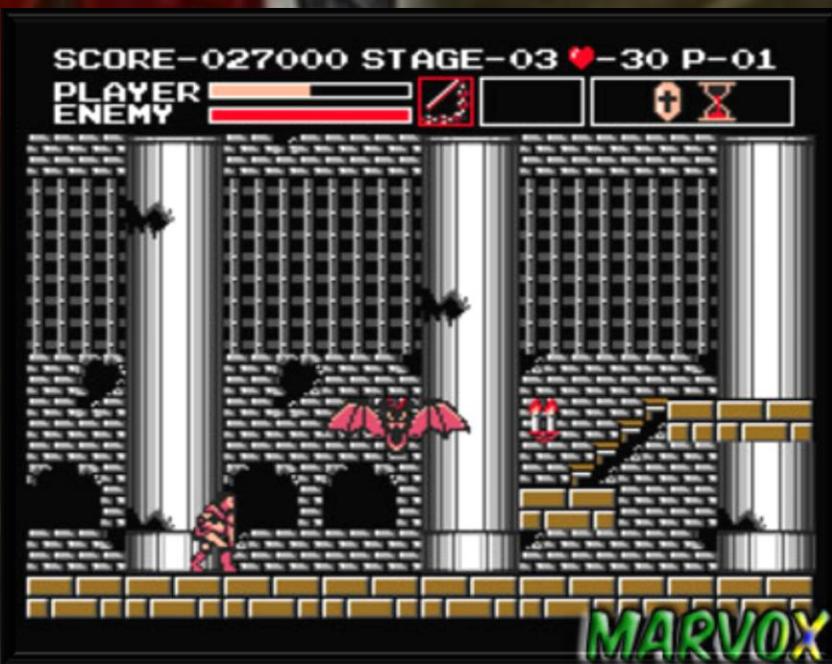


Toda essa mecânica existente em Vampire Killer serviu de inspiração para a Konami levar a idéia para o Castlevania II: Simon's Quest lançado um ano depois e

mais tarde em 1997 para o Castlevania: Symphony of the Night. Se você gosta da jogabilidade de um desses dois citados, agora já sabe de onde veio a idéia.



Com o mercador é possível conseguir objetos importantes sem a necessidade de procurar dentro dos baús. Aqui o mercador oferece o escudo em troca de 80 corações.

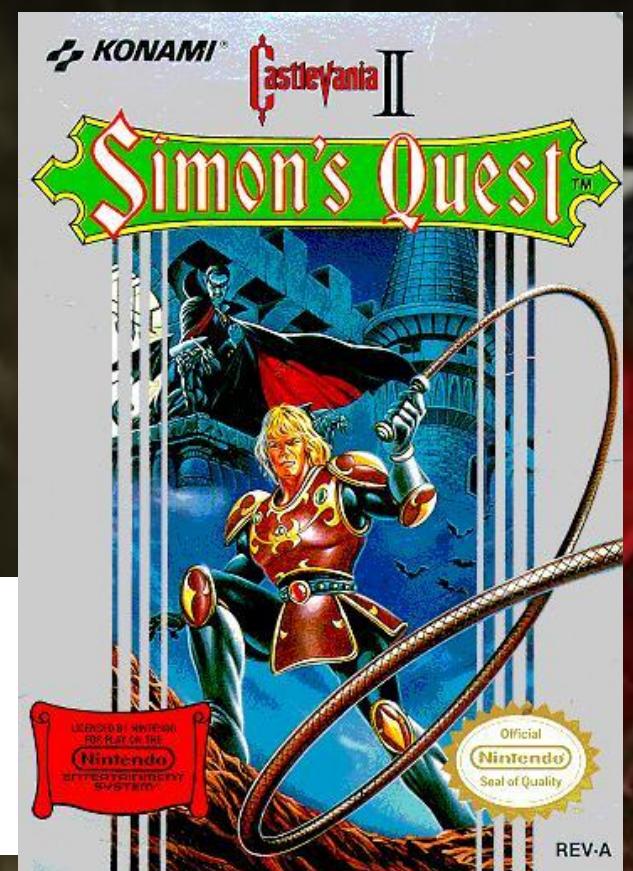


Curiosidades:

- A compositora de Vampire Killer chama-se Kinuyo Yamashita. Ela é responsável pela trilha sonora dos games Parodius e Mega Man X3. Vampire Killer foi o primeiro trabalho que a moça pegou assim que entrou na Konami, logo após formar-se em Comunicação Eletrônica. Sortuda ela hein!

Castlevania II Simon's Quest

Lançado para NES, Castlevania II: Simon's Quest, conhecido no Japão como Dracula II: Noroi no Fūin é a seqüência do primeiro Castlevania para NES. Apesar de Simon's Quest trazer elementos diretos dele, o jogo também introduz uma jogabilidade diferente com temas de exploração.



O jogo gira em torno de Simon Belmont, protagonista do primeiro jogo da série. Neste ele tem que quebrar uma maldição que o Drácula jogou nele antes morrer e agora ele está morrendo aos poucos, agora ele tem que correr por toda a Transilvânia para conseguir pegar todas as partes do corpo do Drácula e finalmente acabar com esta maldição, porém, seu seguidores dividiram o corpo dele em 5 partes e espalharam por lugares difíceis de serem encontrados... e aí se inicia a busca de Simon. Creio que deste jogo foi tirado a idéia do Symphony of the Night. Simon's Quest é um jogo adventure onde você tem que andar por toda a Transilvânia para conseguir as partes de Drácula, as vezes

sendo necessário passar por mais de uma vez no mesmo cenário, acrescentaram a loja para podermos fazer upgrades nas armas e sub-armas, podemos "upar" nosso personagem, assim facilitando nossa vida no meio da jogatina.



Jogabilidade

O jogo continua com sua mecânica travada e estranha (mas um clássico sempre será um clássico) e ele ainda possui o maldito pulo dos Belmont's... o pulo sem volta, mas, com o tempo você aprende a calcular antes de fazer qualquer movimento aéreo.

Som

Aí sim está um dos pontos fortes da série e até hoje não me



desaponta, as músicas são marcantes ao ponto de você cantarolar pela sua caminhada diária... eu me impressiono como eles usaram aquelas engines "primitivas" para conseguirem criar algo totalmente orquestrável e lindo de ser escutado...



HAUNTED CASTLE

Com o sucesso de Castlevania no Famicom Disk System e MSX2, a Konami resolve mandar mais um jogo de suas maiores franquias para os Arcades. Em Haunted Castle, sobreviver é um fator muito importante, pois desta vez seus erros podem literalmente lhe custar caro... com fichas e mais fichas!



A Amada está em perigo

Simon e Serena, dois jovens em pleno amor, finalmente estão se casando e tendo seus momentos felizes até a chegada de Drácula, que desperta de seu longo "sono" e seqüestra a pobre donzela. Cabe então a Simon Belmont resgatar sua recém-esposa e banir o maldito vampiro deste mundo, mais uma vez.

Com o chicote em mãos

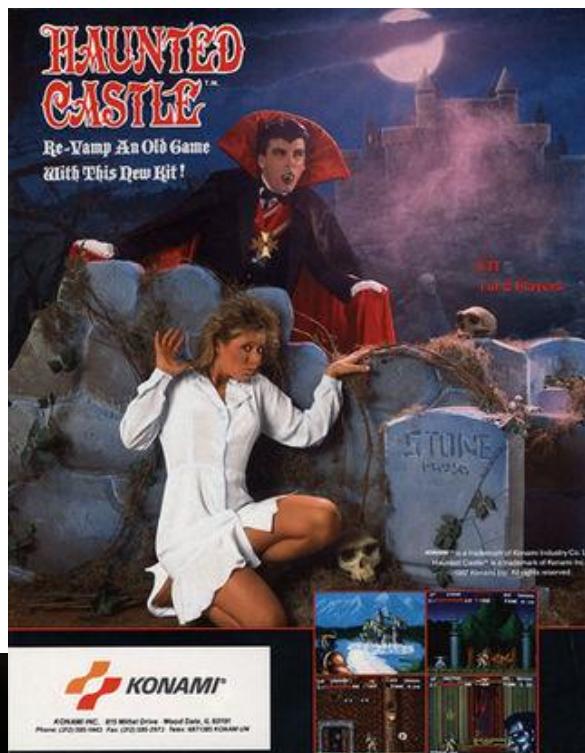
O jogo do tipo plataforma possui 6 fases em que o jogador vai avançando linearmente, encontrando pelo caminho armas secundárias que necessitam de corações para poder utilizá-las e, de arma primária, tradicional arma encontrada nos primeiros jogos: a Vampire Killer. Ao final de

cada fase, há um boss que com certeza não será educado com o protagonista.



Aceitação do Público

O jogo foi um pouco criticado pelos gamers, por alguns fatores no gameplay: o sprite de Simon é relativamente grande, tendo assim maior facilidade para trombar com qualquer obstáculo que aparecer pelo caminho, seja um inimigo ou algo relacionado ao ambiente. Além disso, a dificuldade (mesmo com a versão japonesa sendo mais fácil) é alta, pois você deve passar a fase em apenas uma vida, do contrário você é obrigado a recomeçar a fase.



Port para Playstation 2

Uma pequena empresa chamada Hamster ficou responsável com um port de Haunted Castle para o Playstation 2, chamado de Oretachi Gēsen Zoku: Akumajo Drácula (オレたちゲーセン族 悪魔城ドラキュラ). A versão inclui o jogo, um DVD bônus, CD com trilha sonora, manual, guia, cartão de instruções e cartão colecionável.



KONAMI

KONAMI INC. 3100 West Drive, Wood Dale, IL 60191
Phone: (708) 261-1000 Fax: (708) 261-0077 WWW.KONAMI.COM



Este é o primeiro jogo da série que saiu para um portátil. Você está na pele de Christopher Belmont, filho do saudoso Simon Belmont e tem que novamente acabar com o lorde das trevas. O jogo põe o game boy para trabalhar com força total, mesmo com muitas imperfeições sonoras e de mecânica o jogo roda o portátil ao máximo, por isso não podemos reclamar de alguns fatores.



Gráficos

Para o limite do portátil o jogo é bem bonito e detalhado, com paisagens e centenas de sprites muito bem desenhados para os amantes dessa série.



Som

Como sempre os sons "polifônicos" nos cativa de forma desigual no jogo e não deixa a desejar e coloca a vara o porque que se chama Castlevania.



Jogabilidade

O jogo segue a linha dos primeiros castlevanias com a mecânica dura e difícil. Uma das coisas que achei bem estranho neste jogo foi a falta das nossas malditas escadas, não sei se foi por causa de problemas na programação mas que ficou diferente do comum, ficou...



Primeiramente o jogo parece ser fácil, e quando você acha que pegou a manha da parada o jogo de prega uma peça, as últimas fases são o terror! Não importa pelo que você passou, nada se compara com o que está por vir, sem comentar sobre a luta contra o lordes das trevas...



Apesar de todas as suas limitações vale apena jogar o sucessor do nosso querido Akumajo Drácula do Nes...



VEM AI...

3º GINOCANA

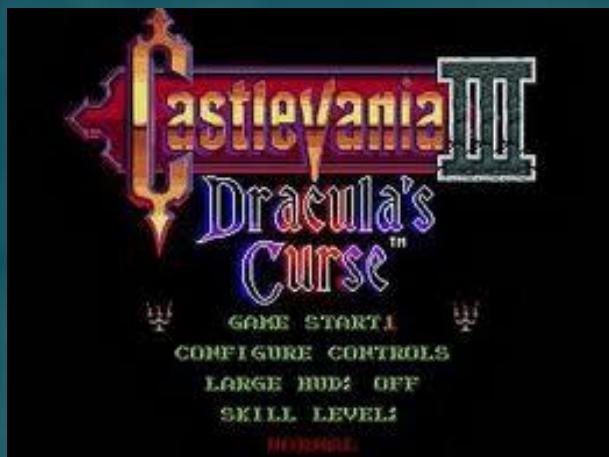
3º GINOCANA



RETROGAMES
BRASIL

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM





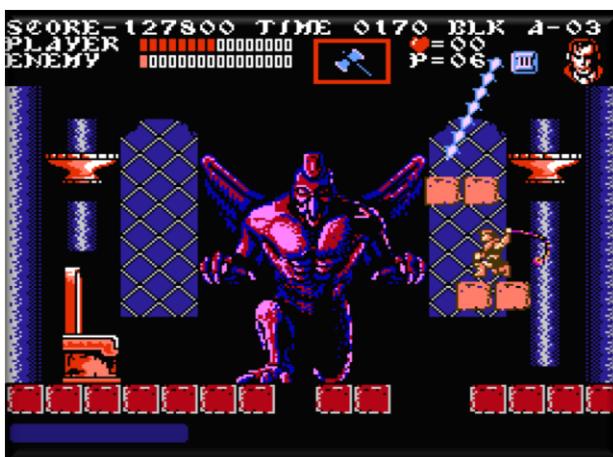
Em 1990, Konami lançou a versão americana de Dracula's Curse, o terceiro Castlevania para Nintendinho. O jogo se passa a mais de 100 anos antes da primeira aventura de Simon, contando a história de seu ancestral Trevor C. Belmont (Ralph C. Belmonto no Japão). Cronologicamente falando, este deveria ser o primeiro Belmont a confrontar Drácula, porém, em 1997, Konami lançou Castlevania Legends para Game Boy, em que apresentou a verdadeira pioneira: Sonia Belmont (mãe de Trevor).



História

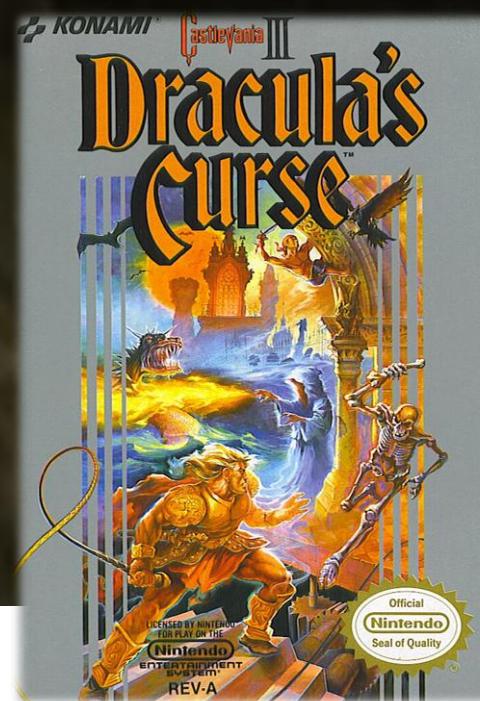
A história começa no Século XV, especificamente em 1476, onde existia um ser chamado Drácula, que utilizava de magias das trevas para espalhar terror pela Europa, dominando parte do continente europeu. Os únicos capazes de derrotar Drácula eram os membros da família Belmont, famosos por pertencerem a uma linhagem de guerreiros caçadores de vampiros. No entanto, eles

tinham sido exilados de Valáquia por serem considerados uma ameaça devido a força descomunal que possuíam. Não restando outra alternativa diante de todo caos causado por Drácula, a Igreja procurou os Belmonts, que, por sorte, encontrou um poderoso membro remanescente dessa família, Trevor Belmont. Assim, Trevor iniciou sua jornada de contra o temível Drácula.



Jogabilidade:

Para continuar o sucesso da franquia Castlevania, sem riscos, a Konami manteve a jogabilidade e aparência da primeira versão de Simon Belmont, sendo a única diferença o nome do protagonista. Assim como nas versões anteriores, não é possível mudar a direção do personagem depois de pular e, junto com o recuo após receber um golpe, são, mais uma vez, as principais razões da alta dificuldade do jogo. Porém, para suprir estes e outros problemas a serem enfrentados



no decorrer do jogo, Trevor encontrará aliados habilidosos que te ajudarão nessa jornada. São eles: Grant DeNasty, Sypha Belnades e Alucard. Cada um deles com características úteis em diversas situações, seja para desviar de inimigos, causar mais dano ou escapar de quedas mortais, respectivamente.



Os ataques variam dependendo do personagem. Podendo ser de longo ou curto alcance, causarem grande ou pouco dano, e ainda serem executados de maneira rápida ou lenta. Além dos ataques, uma outra forma de causar dano é utilizando itens. Machados, jatos de fogo, facas e água benta, são alguns dos vários tipos de itens existentes no jogo. Apesar dessa variedade, cada personagem só poderá usufruir de certos itens, por exemplo, somente Trevor e Grant poderão utilizar de machados.

Detalhes dos Personagens

Trevor C. Belmont / Ralph C. Belmonto

Os controles são os mesmos dos jogos anteriores. Pula no A comuns aos jogadores de Castlevania. Trevor inicia o jogo com um chicote de couro, que é fraco e de curto alcance. Mas, ao pegar o item de evolução, o chicote se transformará em uma corrente, causando mais dano e, ao evoluí-lo mais uma vez, aumentará o seu alcance. Sendo esta a arma mais forte do jogo. Trevor poderá atacar nas escadas, assim como abaixado. Sua defesa é boa e a velocidade de seus ataques é moderada, mas peca pela sua falta de agilidade. Em geral, Trevor é um personagem balanceado. Possui o melhor ataque com arma, uma defesa boa e pode utilizar itens versáteis. Sendo o mais indicado para enfrentar os chefes ou inimigos mais resistentes.

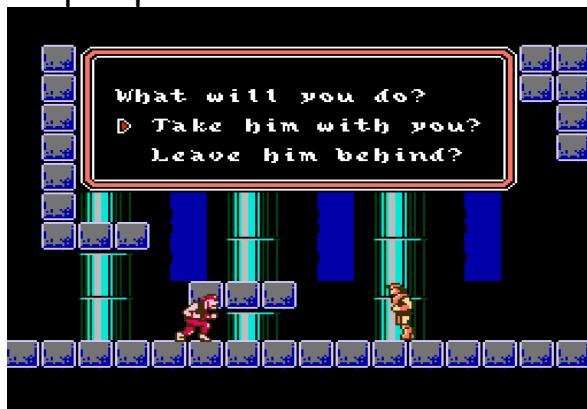
azar de Drácula, Trevor derrotou o demônio, quebrando o feitiço posto em Grant, se tornando o primeiro aliado do Belmont. Grant é ágil, seu pulo é bem alto e pode mudar sua direção no ar. Além disso ele pode andar pelas paredes e pelo teto, passando facilmente por caminhos complicados. Mas suas vantagens acabam por aí, já que seus ataques são fracos, de curto alcance, tem menos defesa que Trevor e só pode utilizar 3 itens: Machado, Faca e o Relógio que paralisa o tempo.

Para os jogadores iniciantes, Grant é recomendado apenas em situações de perigo, que necessite de uma fuga rápida. Mas, após praticar por um tempo, é possível ficar independente de Trevor, inclusive nos chefes. Isso porque apesar de utilizar uma adaga como arma principal, Grant consegue desferir golpes rapidamente, se tornando um ótimo aliado para se ter por perto.



Grant DaNasty / Grant DaNusty

Após sua família ter sido assassinada por Drácula, Grant, um habilidoso ladrão de Valáquia, se juntou aos rebeldes para vingar a morte de seus entes queridos. Mas, o seu oponente era forte demais e eles foram derrotados. Grant foi o único que sobreviveu e Drácula tinha planos pra ele. O transformou em demônio para proteger a torre do relógio. Para o



Sypha Belnades / Syfa Velnumdes

Sypha é uma feiticeira que utiliza de poderes elementais para derrotar seus inimigos. Ela tinha a missão se infiltrar no castelo de Drácula, porém foi interceptado por um Cyclope, após ter sido derrotada, foi transformada em pedra. Felizmente, Trevor, ao eliminar o Cyclope, a libertou de sua maldição e ganhou uma aliada.



Uma confusa discussão gira em torno de Sypha, será homem ou mulher? Tanto no Castlevania III quanto no manual de instruções, Sypha está como homem, mas no jogo Castlevania Judgement (2008, Wii) demonstra claramente que é uma mulher. Qual teoria seguir? Prefiro a última versão, já que é mais atual e justificaria a continuação da família Belmont, com Trevor casado com Sypha. Sypha é, sem dúvida, a personagem mais difícil para se jogar por vários motivos:

- A movimentação e o pulo são os mesmos de Trevor, ou seja, ruins.
- Sua arma principal tem curto alcance e causa pouco dano.
- Sua defesa é baixa
- A primeira fase, após recrutar Sypha, é extremamente difícil por não ter nenhum personagem bom que lide bem com plataformas e inimigos voadores.
- A rota da Sypha é diferente da do Alucard, ou seja, não poderá pegar o outro aliado.

Apesar dessas dificuldades, Sypha possui algumas qualidades: Seus ataques são rápidos e bem competentes.

Em geral, Sypha não é recomendada para iniciantes.



Super Castlevania IV



O Jogo

Super Castlevania 4 foi um jogo produzido pela Konami para se tornar mais um dos grandes clássicos do Super Nintendo, o jogo saiu no Japão em 91 e um ano mais tarde chegou ao ocidente com o título de Super Castlevania 4. Foi o primeiro jogo da franquia lançado para o Super Nintendo do qual recebeu um outro jogo da série anos mais tarde mas esse não conseguiu superar a graça desse clássico lançado no começo da geração 16 bit. O jogo dispõe do modo história do qual o jogador deve inserir um nome logo no começo, esse nome serve como uma espécie de perfil no jogo, sendo que o mesmo utiliza de Passwords para salvar o progresso entre uma fase e outra e se o jogador não introduzisse o nome novamente não poderia acessar as fases mais avançadas do jogo mesmo com a utilização do Password fornecido quando o jogador morre todas as vidas. As opções de configuração do jogo são bem limitadas sendo que ele não fornece um nível de dificuldade ajustável para quem o joga, apenas permite a mudança de botões e suas funções e a mudança do som de Stereo para Mono o que na época não fugia muito do comum pois a maioria dos jogos forneciam as mesmas configurações. Você deve passar por 10 cenários cada qual possui

uma batalha contra um chefe no fim de cada um com raras exceções quando tratamos do segundo cenário em que o chefe Medusa é enfrentado no meio e no quarto e último cenário nos quais se é necessário passar por mais de 1 chefe.



História

Ao contrário do que muitos pensam o Super Castlevania 4 não se trata de uma continuação direta da série mas sim uma espécie de "reboot" do jogo original lançado para NES, aqui controlamos Simon Belmont um caçador do clã Belmont que deve enfrentar a maldição do Drácula que desperta de tempos em tempos, apesar de ser um "reboot" o jogo não possui quase que nenhuma semelhança com o original e chefes e fases totalmente novas foram adicionadas para a surpresa de quem conhece a fundo a série.

Jogabilidade

A Konami fez um trabalho genial e diversos pontos do jogo, o primeiro a ser abordado é a

jogabilidade, ao contrário de seus antecessores Super Castlevania 4 possui uma jogabilidade mais firme e permite que o jogador mantenha o controle sobre o personagem com muito mais facilidade, em primeiro lugar é importante perceber como o jogo fica mais fácil com a introdução de ataques para várias direções, Simon pode atacar seus inimigos com o chicote ou corrente se for o caso para 8 direções o que facilita acertar inimigos que vem do alto, Simon também pode andar sorrateiramente enquanto está abaixado recurso esse que é muito útil em todo o jogo, outro recurso interessante adicionado nesse título que virou regra em muitos outros foi a famosa "rodadinha" com o chicote, se o jogador apertar o botão de ataque e manter ele pressionado o chicote fica solto da mão de Simon e com o movimento da direcional você pode controlar os movimentos do Chicote fazendo uma espécie de barreira, movimento esse muito útil para acertar inimigos pequenos como corvos ou morcegos.



Gráficos

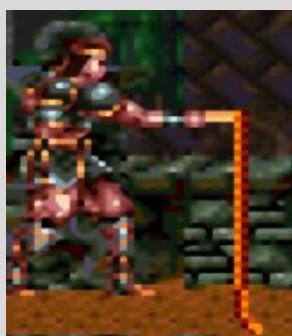
Outro grande ponto a favor desse título se refere ao gráfico, o jogo abusou da capacidade do SNES e esbanjou cenários e personagens muito bem coloridos para a época. Podemos perceber como esse ponto é forte em alguns momentos do jogo como por exemplo no quarto cenário onde Simon deve se pendurar em um gancho e virar o cenário de cabeça para baixo ou principalmente na parte seguinte a essa onde Simon anda por uma ponte e o cenário ao fundo fica girando, tudo isso graças ao Mode 7 um modo gráfico que permite que os

cenários sejam girados e redimensionados em uma base scanline. Outros detalhes também chamam a atenção como corpos se mexendo e fazendo barulho ao fundo do cenário, ou os cavalos devorando uma espécie de cadáver no fundo do celeiro na primeira fase.

Som

A parte sonora é outro ponto muito positivo do jogo, as músicas foram muito bem colocadas em cada cenário, cada música combina perfeitamente com o ambiente da fase em que se passa como a música da caverna do tesouro com um tema mais

agitado e ao mesmo tempo consegue passar uma sensação de terror para o jogador e outras músicas que estampam o cenário devastado do castelo de Drácula como a música do calabouço onde enfrentamos Frankenstein. O jogo também apresenta outras grandes melodias já consagradas na série como Bloody Tears ou Vampire Killer que surgiram na época do Nintendinho e ainda consegue apresentar outro grande tema que ficou famoso na série o Simon's Theme.



Simon Belmont : Simon Belmont é o personagem principal do jogo, controlado durante todo o jogo ele dispõe de seu chicote que mais tarde pode ser melhorado se tornando uma corrente longa para atacar seus inimigos de longe, como é membro do clã Belmont ele herdou a missão de enfrentar a maldição do Drácula que surge de tempos em tempos e todas as suas gerações passadas participaram do mesmo combate.



Cavaleiro Esqueleto: Esse é o primeiro chefe do jogo, ao contrário do jogo original no qual encontramos um grande morcego como inimigo aqui temos que detonar esse cavaleiro para prosseguir caminho, é um chefe que não apresenta nenhuma dificuldade pois se movimenta com lentidão e possui ataques fáceis de serem desviados.



Medusa: Como segundo chefe enfrentamos a clássica Medusa, oponente que já é veterana na série, na primeira versão do jogo para NES enfrentávamos apenas sua cabeça, nessa versão a Konami resolveu dar um corpo pra ela. Um chefe que também não apresenta dificuldade principalmente, é um oponente bem lento e se o jogador permanecer abaixado em uma distância segura poderá evitar seus ataques sem problemas.



Dragão de Duas Cabeças: O terceiro chefe do jogo se assemelha muito com uma Hydra, a dificuldade aumenta gradativamente aqui se o jogador não possuir a arma certa para derrotá-lo que no caso seria o Machado. Uma das cabeças cospe um fogo roxo de curto alcance e a outra cabeça cospe três bolas de fogo com um alcance da tela toda, acertar esse inimigo com o chicote pode ser um problema.



Crânio Fantasma: O primeiro chefe do jogo a apresentar uma dificuldade alta, toda vez quando golpeado faz cair pedaços de crânio do teto que causam grandes danos ao personagem, ainda possui uma movimentação que percorre toda a tela e quase sempre prende o jogador na parede.



Ogro de Pedra:O Ogro de Pedra é enfrentado na mesma fase onde derrotamos o crânio porém apresenta uma dificuldade bem inferior, se o jogador portar o Machado como arma a batalha fica muito mais fácil, ele apenas pula no centro do cenário e toda vez quando golpeado deixa cair pedaços de pedra no chão mas que são fáceis de serem evitados, o interessante é que o chefe diminui de tamanho a cada golpe.



Casal de Fantasmas:Esse casal de fantasmas é o primeiro chefe a ser enfrentado quando adentramos o castelo de Drácula, não é muito difícil pois possui poucos ataques, o jogador deve se preocupar mais em não ser prensado na parede já que o cenário de batalha é bem pequeno.



Armadura:O Sétimo chefe do jogo é uma armadura encontrada no salão de armas do castelo, não representa grande perigo pois seu ataques e movimentação são bem limitados e o jogador só deve prestar atenção quando ele golpeia o chão e esperar para desviar de um fogo que surge logo após isso, depois de alguns ataques sua arma quebra e o chefe pega uma espada para golpeá-lo.



Frankenstein:Outra grande figura que já apareceu em jogos anteriores da série, Frank aqui se assemelha mais com um fantasma do que com um monstro propriamente dito, também não é muito difícil, Frank joga frascos de produtos químicos para tentar acertar o jogador mas não é muito difícil de evitá-los, também pode se multiplicar para prensar o personagem no meio da tela.



Morcego:Ao invés do clássico morcego enfrentado no início do jogo para o NES a Konami resolveu usar a criatividade e criou um feito de moedas, o morcego é um pouco resistente porém bem lento e não se movimenta tanto pelo cenário, deve-se tomar cuidado quando golpeá-lo pois saem moedas de seu corpo que tiram bastante energia do jogador, depois de alguns golpes ele se multiplica em morcegos pequenos.



Múmia:Esse é outro chefe das antigas, dessa vez o jogador o enfrenta na famosa torre do relógio, outro chefe bem fácil pois é muito lento e seus ataques podem ser evitados com chicotadas, deve-se apenas prestar atenção para onde a múmia se tele transporta para não correr o risco de ser prensado e cair em algum buraco no cenário.



Gaibon:A partir desse chefe as coisas ficam bem complicadas, Gaibon é um daqueles chefes que deve-se atacar a todo tempo pois seus ataques quase sempre pegam e retiram muito energia, quando golpeado Gaibon dá um salto e cai em cima do personagem por isso é preciso ser muito rápido na batalha contra ele.



Slogra:Slogra também não é nada fácil, é enfrentado logo depois de Gaibon, uma espécie de Gárgula, voa de

maneira irregular pelo cenário e cospe diversas bolas de fogo sobre o jogador que podem ser evitadas se o personagem não estiver em baixo de Slogra, depois de alguns ataques o chefe muda de cor e fica muito mais agressivo.



Morte: O penúltimo chefe do jogo porém apresenta dificuldade bem inferior as de Gaibon e Slogra, quase todo tempo fica voando pelo cenário atirando pequenas foices no jogador, para sobreviver a esse ataque é necessário usar o chicote como barreira rodopiando-o segurando o botão de ataque, Morte fica mais vulnerável quando está no chão.

Drácula: Drácula segue a risca o esquema de batalha do jogo original, se tele transporta pelo cenário e atira bolas de fogo contra o oponente, após alguns ataques ele muda a tática usando golpe mais complicados de serem desviados, como de costume o chefe tem uma segunda forma mas curiosamente a Konami deixou de lado a forma demoníaca do monstro e apenas deu uma afeição mais vampiresca para o personagem deixando Drácula mais agressivo na luta.



Fatos Curiosos

A versão japonesa se difere muito da versão americana lançada para o Super NES, em primeiro lugar houveram muitas censuras por parte da Nintendo como o corte na introdução que censura a cruz no túmulo de Drácula ou a mudança do líquido respingante na fase do calabouço, na versão japonesa o líquido é vermelho e revitaliza a barra de energia se cair sobre Simon já na versão americana o líquido é uma espécie de lodo que tira energia caso encoste no jogador.



Na última fase da parte externa do castelo podemos encontrar a estátua da personagem Sypha antes da entrada do Castelo, é uma personagem do Castlevania 3 de NES que curiosamente foi transformada em estátua tentando adentrar o castelo.



Antes da batalha contra o Drácula a Konami foi muito camarada e adicionou uma espécie de Easter Egg antes da batalha, antes de subir as escadas pule para o canto inferior esquerdo da tela onde não tem chão, Simon ficará em uma plataforma invisível e receberá muitos frangos para recuperar energia e muitos corações para poder usar armas especiais.

Castlevania

Sucessor do primeiro jogo de game boy, este traz à tona os elementos antes vistos com melhorias excepcionais. Suas limitações foram totalmente excedidas e colocados ao extremo. O jogo se passa 15 anos após a história ocorrida em **Castlevania Adventures**, onde o filho de Christopher Belmont (vulgo Soleiyu Belmont) está pronto para receber o cargo de caçador de vampiro, mas em sua em sua cerimônia uma densa névoa toma conta do lugar assim desaparecendo com Soleiyu.



Gráficos

O jogo consegue ter uma qualidade de sprites melhor do que o jogo anterior e assim o torna mais agradável (não menos frustrante) de se jogar. O personagem está mais detalhado, seus planos de fundo estão mais desenhados e mais bonitos.



Som

Sua qualidade sonora é a mesma que o último jogo, não foi possível fazer uma alteração por causa das limitações, antes já ditas. E mesmo assim não deixa de ter o "tcham" especial da série.... suas músicas muito bem feitas. Músicas com uma pegada bem Metal e ao mesmo tempo erudita.



Jogabilidade

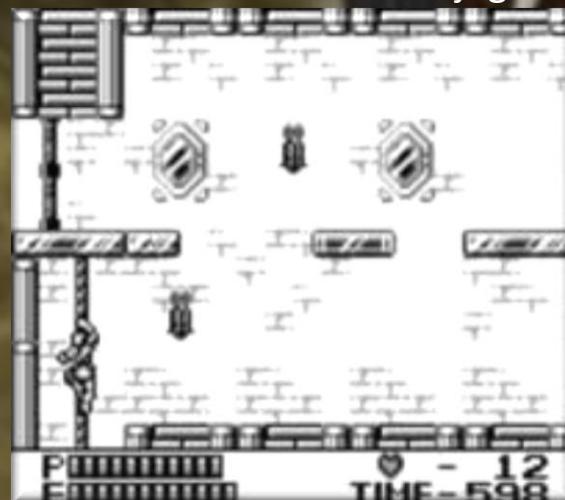
Apesar de ser para o Game Boy este jogo sim se parece com um game do console de mesa, contudo houve melhorias em sua maneira de andar... o personagem está mais rápido e ágil para poder derrotar o Vampirão e salvar seu filho.



Um dos fatores que mais me incomoda (apesar de não ser



ruim) é o uso das cordas ao invés de escadas, que também foram usadas no primeiro jogo. Mas um ponto positivo vai para o uso de armas secundárias que podem ser utilizadas no decorrer do jogo.



Curiosidade:

Na versão japonesa o Christopher pode usar uma cruz, água benta e um machado, já na versão americana a cruz foi retirada (censurada) para não ter muitos problemas.





悪魔城ドラキュラX

血の輪 Rond 廻

Decidida a esperar até 1991 para se envolver com o PC Engine (graças ao ex-contrato de exclusivos para a Big N), a Konami então parte e converte grandes clássicos para o console da NEC, como Gadius, Snatcher, Parodius Da! e Salamander.

Mesmo assim todos eles eram jogos já existentes, incentivando a empresa a criar algo novo, e assim surgindo o décimo jogo da franquia Castlevania com o nome de Akumajou Dracula X: Chi no Rondo (悪魔城ドラキュラX 血の輪廻)

No ano de 1792, um jovem de apenas 19 anos chamado Richter Belmont é o sucessor de Simon Belmont e herdeiro da arma de seu antecessor, a Vampire Killer, que parte em busca de sua amada e outros moradores de sua vila que foram seqüestrados por Shaft, sacerdote negro e eterno servo de Drácula. Richter vai até o castelo de Drácula, onde descobre que os raptos estão relacionados à ressurreição do Lorde das Trevas, tendo assim o dever de impedir este acontecimento.



A Revolução

No Japão, a letra "X" pode significar renascimento, e com Castlevania não foi diferente. Com a disponibilidade do PC Engine CD-ROM², a Konami aproveitou

muito bem este periférico, adicionando Full Motion Video (FMV), trilhas sonoras com qualidade de CD e vozes, o que era uma novidade gigantesca para a época, além de um visual bem bonito e possibilidade de outras rotas em algumas fases.



Gameplay

A jogabilidade do jogo manteve a mesma essência dos jogos anteriores da franquia, porém com algumas adições. Além de utilizar a Vampire Killer como arma principal e poder obter armas secundárias como faca, água benta, machado e outros, é possível também utilizar o Item Crash, um ataque supremo da arma secundária que causa um

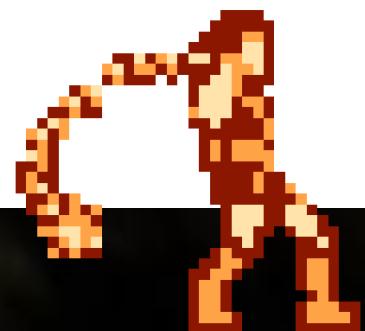
dano relativamente alto nos inimigos. Além disso, também é possível realizar um salto de costas para desviar de ataques.



Extras

Stage Select: Se você seguir uma rota e perder a outra, você pode recomeçar o jogo e ir nesta opção que estará disponível logo após terminar o Stage 1.

Maria: Ao libertá-la, Maria estará habilitada para jogar. Ela atira pombos, se esconde em um casco de tartaruga para se defender e utiliza outros ataques e poderes mágicos baseado em animais.



Castlevania BLOODLINES

Sendo o único da franquia lançado para o Mega Drive, Castlevania Bloodlines faz uma ligação com os fatos ocorridos na época narrada e com o romance escrito por Bram Stoker, além de ser o primeiro a fazer referência à arma mais conhecida e famosa por toda a série: a Vampire Killer, chamada de Vampire Killer: the Sorcery Whip.



No século 20, a morte do arquiduque austríaco Franz Ferdinand se transforma no estopim da Primeira Guerra Mundial, gerando uma quantidade enorme de soldados mortos por todo o planeta. Dizem que uma bela mulher chamada Elizabeth Bartley é a responsável pelo acontecimento, pois ela é na verdade sobrinha de Drácula ressuscitada por Drolta Tzuentes, que pretendia ressuscitar seu tio através das almas liberadas pelos mortos na guerra. Com isso, John Morris e Eric Lecarde têm o dever de impedir as duas vilãs de atingir o seu objetivo.

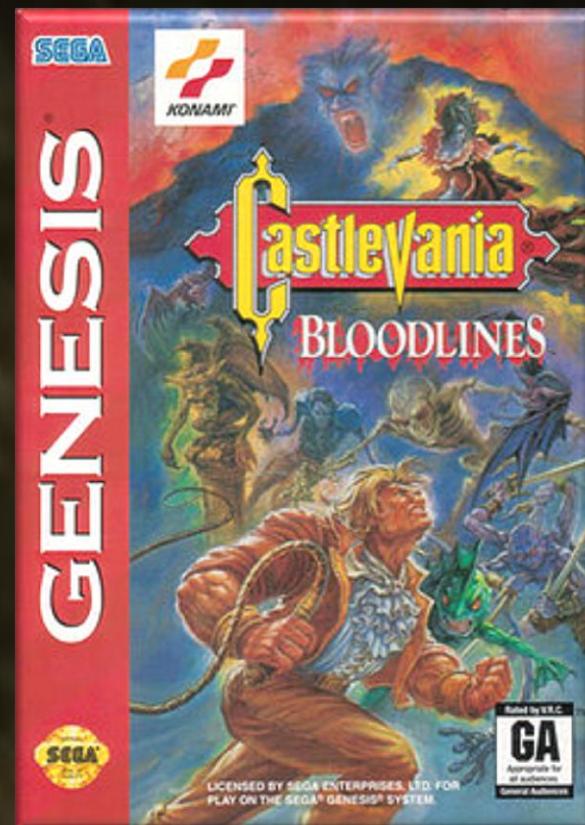
A jogabilidade continua no mesmo molde clássico, mas com algumas diferenças.



John Morris utiliza a Vampire Killer para atacar sendo que seu terceiro upgrade (ao invés de dois, como de costume dos jogos antigos) transforma a arma em um chicote de fogo, além de poder atacar com armas secundárias já presentes nos jogos anteriores. Já Eric Lecarde utiliza a Alucard Spear, forjada pelo filho de Drácula, que possui um alcance maior e permite que Eric possa realizar um grande salto para alcançar locais mais altos.



Castlevania Bloodlines foi classificado como "GA" (for General Audiences), sendo que o jogo possui partes com sangue e



violência que pela crítica são considerados como conteúdo forte.



Além disso, a versão europeia intitulada Castlevania: The New Generation sofreu uma série de censuras: o título com sangue pingando se transformou em uma tela com o escrito em fundo azul, os inimigos não derramam sangue e ao morrer, Eric Lecarde não é perfurado pela sua lança. Já na versão japonesa (Vampire Killer), todos os efeitos em Castlevania Bloodlines estão presentes, diferenciando de sua dificuldade mais facilitada e o rosto de Eric Lecarde na introdução, que está com traços um pouco mais afeminado.

Castlevania

Dracula

Symphony of Night, é por muitos (eu não incluso) considerado o melhor Castlevania de todos os tempos. O meu por exemplo é o Chi no Rondo (PC-engine), o meu segundo Castlevania favorito, é esse do qual você está lendo a resenha.

Primeiramente, eu conheci a versão europeia do jogo alugando numa locadora. Tanto que no Japão e nos EUA, o jogo é conhecido pela alcunha de Dracula X (Akumajo Dracula XX no Japão), o que rende comparações injustas com o maravilhoso jogo do PC Engine. “capado”, “port porco” e “fraco” são adjetivos que já ouvi sobre o jogo em conversas... Mas será que o jogo é isso mesmo que dizem?



História:

Lembra um pouco a versão do PC-Engine. Richter Belmont, da lendária família Belmont, que há 300 jogos chuta a bunda de Dracula com louvor, precisa resgatar a sua namorada, Annet e sua irmã, Maria Renard que foram seqüestradas pelo rei dos Vampiros. Basicamente é isso, e o

jogo tem 4 finais possíveis

Jogabilidade:

Ao invés da movimentação fluída (e rápida demais pro meu gosto) de Super Castlevania IV, temos a movimentação um pouco mais travada dos Castlevanias anteriores do NES, mas com um pouco mais de fluidez nos comandos e na movimentação. Assim como em Super Castlevania IV, temos 3 botões de ação, um pro chicote, um para o pulo e aqui sai o botão para o item (que ao meu ver, ficou inútil), o item retornou para o comando Cima + Ataque, e entra o botão Item Crash, que é uma espécie de especial do Item em questão, pode ser uma saraivada de machados, uma chuva de água-benta, ou um escudo de proteção que me ajudou a derrotar a segunda forma do Dracula. E além disso, temos um outro movimento, que se não me engano é executado com 2x botão de pulo, que seria uma esquivada pra trás.



Gráficos:

O SNES já estava com os dias contados, mas mesmo assim ainda saiam excelentes jogos para ele, com gráficos muito competentes, e com cenários bem construídos. O demérito fica por conta das artes usadas nas cutscenes de encerramento, que são muito fracas.

Sons:

O jogo conta com excelentes efeitos sonoros e músicas de arrepiar, considerando que estamos falando de um console 16 bits, que não possui tanta capacidade sonora quanto outros consoles da mesma época que usavam CD.

Concluindo:

Uns acham que Dracula X/Vampire Kiss é um port fraco do jogo do PC Engine, mas se comparar, eles só compartilham a mesma história, pois são fases e cenários totalmente diferentes, então ao invés de o comparar com Chi no Rondo, veja-o como um game do SNES e verá o quão legal ele é.



Castlevania

Symphony of the Night

Sobre o jogo:

Um jogo de Ação? Um Adventure? Um RPG? Symphony é tudo isso e mais

um pouco, marcando o fim da era dos Castlevania em 2D nos consoles

caseiros(pois depois deste jogo tal estilo 2D só apareceu em consoles portáteis ou Remakes).

O jogo foi um marco em sua época, mesmo com as comparações com Metroid, não diminuíram sua característica peculiar de exploração, Capa do jogo americano Aqui vemos o castelão do Conde Drácula na integra inclusive em dois ângulos possíveis, de modo que temos mais de 200% de cenário para ser totalmente explorado. Isso só nos faz ver que é uma verdadeira epopéia épica para nossos olhos



Historia: 9.0

Passaram-se quatro anos desde os acontecimentos de Drácula X mais se você não sabe o que aconteceu em Drácula X, não se preocupe, o jogo te põem momentos antes do

final do jogo, mostrando o confronto entre Richter Belmont contra o Conde Drácula.

Richter desaparece no meio à batalha épica, após derrotar o temido Conde, e então é controlado por Shaft (não confunda com o cantor) que ainda planeja ressuscitar o vampirão O confronto entre Richter e Drácula

Em meio a tudo isso Alucard desperta de seu sono de séculos, e corre atrás do castelo em busca de Drácula na tentativa de se vingar de seu terrível pai pela morte de sua mãe e o mau que faz a toda humanidade.

Não é a primeira vez que Alucard lutou junto a um Belmont, em Castlevania 3, Alucard já tinha lutado junto a Trevor Belmont, com uma aparência bem diferente da atual. Através do jogo vamos conhecendo um pouco mais o passado de Alucard assim com seu envolvimento com outros personagens como Maria, que procura seu cunhado (e não namorado como muitas revistas estranhas de 1997 citavam) Richter e acaba unindo forças ao meio-vampiro da vez.

Talvez o único ponto negativo na historia, seja final um tanto fraco, porem os finais como este são marcas da serie, não mostrando mais do que o necessário, e bota necessário nisso.



Jogabilidade: 10

Como dito anteriormente, esse jogo possui de tudo, equipamentos de RPG, assim como invocações, Lvl's, jogabilidade clássica de 2D de ação, uma pitada de exploração, e ate mesmo as famosas meia lua de magia de jogos de luta.

A união de todos esses fatores não deixou a jogabilidade muito difícil, tornando fácil de jogar, mesmo exigindo quase todos os botões do bom PS1.

Sendo o primeiro Castlevania que te deixa equipar itens diversos (pois já vimos em Simons quest, porem ainda era só variações de chicotes), dando jogabilidade totalmente versátil, fugindo do velho chicote.

Alucard pode usar espadas, escudos, adagas, machados martelos alem dos itens secundários nos moldes das armas clássicas como a água benta, Alem e claro daquele maldito cajado apelonico (você sabem do que eu falo).



Alucard também possui uma serie de habilidades que são aprendidas ao passar do jogo desde as transformações, como habilidades de pulos duplos, e ate mesmo de grudar ao teto (algo bem divertido)

Assim o jogo tem uma jogabilidade diversificada e ao mesmo tempo simples, mas não pense que será fácil passar a parte das torres como lobo, ou subir a Clock Tower (trauma de infância xD)



Gráfico: 9.0

Mesmo sendo 2D, o jogo não perde em nada para os jogos de sua época, possuindo ate cenas de CG no inicio mostrando o castelo, assim como quando vemos o castelo invertido, de fato faltou mais algumas CGs, mais não creio que de fato tal coisa fosse necessária ao jogo principalmente aos fãs dos clássicos 2D.

Um gráfico 2D de primeira O jogo mostra boas imagens em 2D dando um tom sombrio ao

jogo, assim como as construções do castelo de morceção dando ar bem gótico e Dark. A Artwork do jogo e boa também num estilo Anime encontra o sombrio.

Nada reclamar do jogo referente á imagem, que consegue sé manter atual até mesmo nos dias de hoje.



Som: 10

Sé tem algo que o jogo é totalmente impecável, é em relação ao som. As musicas do jogo são simplesmente épicas, de forma que é um dos melhores OSTs já criados em um jogo. Tendo melodias sombrias e fortes ao estilão Castlevania de ser, e se não bastasse isso a versão extra do OST do jogo ainda tem Remakes dos sons anteriores melhorados. Ate a dublagem escachada da versão americana faz da a alma do jogo ou vai dizer que a frase: Die Monster! You don't belong in this world! Não é quase um meme

mundial entre os jogadores?

Diversão: 10

Symphony of the Night é um daqueles jogos que você passa horas jogando e não enjoa. Cada momento surge um novo desafio ou um BOSS novo pra enfrentar, ou seja, pra testar novas habilidades, treinar uma invocação ou ficar batendo nas paredes do castelo atrás de uma porta secreta. Muitos lugares em um só castelo O fato e que o jogo diverte, ate mesmo de ponta cabeça, mostrando que é uma boa companhia de madrugadas silenciosas e frias juntas ao seu fiel companheiro da Sony ou da SEGA.

NOTA FINAL: 9,6

Comentários:

Logicamente este não é o melhor Castlevania para todas as pessoas do mundo, talvez por boa parte. Mais ainda é um excelente jogo da geração 32 bits, que vai e volta aparece nas gerações atuais. O jogo ainda influenciou uma serie de Castlevanias que vieram em seguida, mostrando que o velho castelo do Drácula ainda e um bom lugar para se passar nos momentos de lazer. E sempre procuras vestígios das crias terríveis do Conde.

ZIRO

Video Game Nerd

Blog sobre jogos antigos e novos tambem

<http://emulaziro.blogspot.com/>



Castlevania Legends se passa antes de qualquer outro jogo da série, mostra a história do início da eterna briga de Drácula contra os Belmont. Se diversificando bastante de seus antecessores temos Sonia Belmont, uma moça como protagonista da história que foi treinada por seu avô para usar o famoso "Vampire Killer" ou como muitos conhecessem o chicote usado para caçar vampiros, em uma noite Sonia encontra sua casa destruída devido um ataque dos monstros de Drácula e seu avô morre em seus braços, depois desse acontecimento Sonia começa sua jornada para vingar-se do Conde e livrar sua terra da tirania.

Castlevania Legends foi o terceiro e último jogo da série lançado para o primeiro Game Boy. O jogo é composto por 5 cenários (Cemitério, Salão do Castelo, Torre do Relógio, Interior do Castelo, Calabouço e Catedral) sendo que o cenário do calabouço é secreto e só pode ser acessado se o jogador encontrar o caminho correto.



Castlevania Legends sofreu grande influência por Symphony of The Night, ao contrário de seus antecessores ele oferece diversos caminhos na mesma fase para serem explorados se o jogador desejar realizar o final especial porém apenas um caminho te leva a batalha contra o chefe. Outro detalhe curioso foi a adição de salas de armadilhas, ao destruir a vela certa o jogador é levado para uma sala armadilha onde deve enfrentar uma grande quantidade de inimigos e muitas vezes até a morte.

História



Outro ponto muito revolucionário no jogo que pode não ter agradado alguns mais saudosistas foi a retirada das armas auxiliares, não temos mais a possibilidade de atirar facas ou machados com o auxílio dos corações coletados mas ao invés disso temos o auxílio de magias muito boas que são adquiridas quando um chefe é derrotado. O chicote pode ser melhorado com a coleta de esferas durante a fase.



Gráficos:

Para um jogo de Game Boy Castlevania Legends apresenta bons gráficos, os personagens são bem desenhados assim como os inimigos onde é fácil distinguir facilmente o que são cada um.

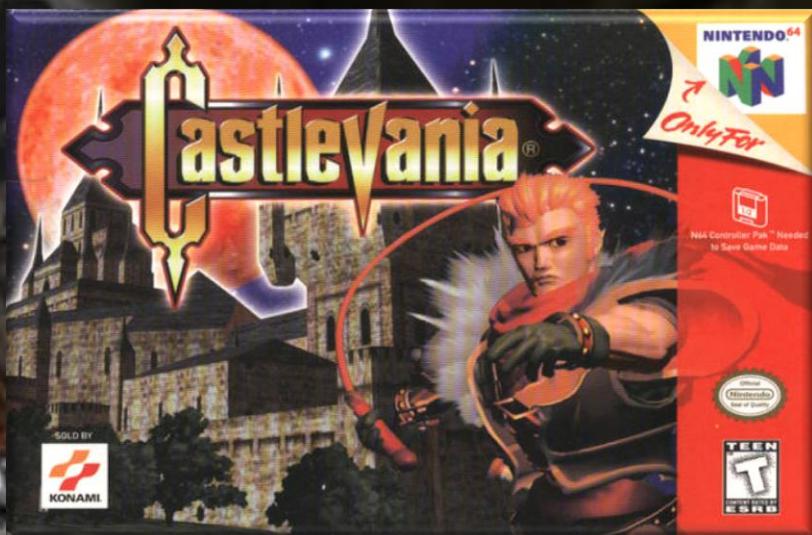
Som:

A trilha sonora do jogo é a original mas com arranjos muito inferiores aos de seus antecessores, talvez pela limitação do portátil os produtores não puderam fazer arranjos mais dignos da série mas mesmo assim o jogo possui uma trilha sonora mais fraca do que dos jogos anteriores que sempre foram elogiados pelas suas composições.

Fatos Curiosos

**Castlevania Legends seria o primeiro jogo canônico para toda a série mas depois de um tempo a Konami afirmou que o jogo estava fora da cronologia pois os acontecimentos desse não se encaixavam após o lançamento do Castlevania Lament of Innocence*





Castlevania foi o primeiro título da série a ser lançado em 3D utilizando um cartucho de 64-Mbit em 26/01/1999, primeiro na América do Norte e só depois chegando ao Japão, devida a popularidade do Nintendo 64 que era maior por essas terras. O jogo é chamado por muita gente de "Castlevania 64" para diferenciar do título original de NES que tem o mesmo nome.

Por ser o primeiro Castlevania 3D, muita gente virou o rosto pro jogo mas na verdade ele voltou bem as origens e fugiu um pouco da fórmula "Metroidvania" do jogo anterior (Symphony of the Night). Você pode escolher entre dois personagens: Carrie Fernandez, uma órfã que tem o poder de usar magia; ou Reinhardt Schneider, que é descendente dos Belmont e utiliza o clássico chicote. Ambos devem impedir o renascimento de Drácula após 100 anos de sono.

Jogabilidade

Esta aqui foi a que mais se prejudicou na transição do 2D para o 3D: infelizmente a câmera não funcionava muito bem, deixando você a ver navios em várias partes e dificultando alguns pulos que deveriam ser fáceis. Tirando isso, o jogo é um ótima combinação de plataforma

ens clássicos da série como as sub-armas já conhecidas como a faca, cruz e a água benta.

Para acertar um inimigo, basta o olhar diretamente pra ele que aparecerá um

quadrado em amarelo/vermelho avisando se você pode acertar ou não o ataque.

A mesma coisa funciona com as sub-armas, só que utilizando o botão delas.

Ao saltar, o personagem pode segurar nas bordas se você segurar o botão de pulo e depois colocando pra cima para subir ou para os lados para andar pela borda segurando.

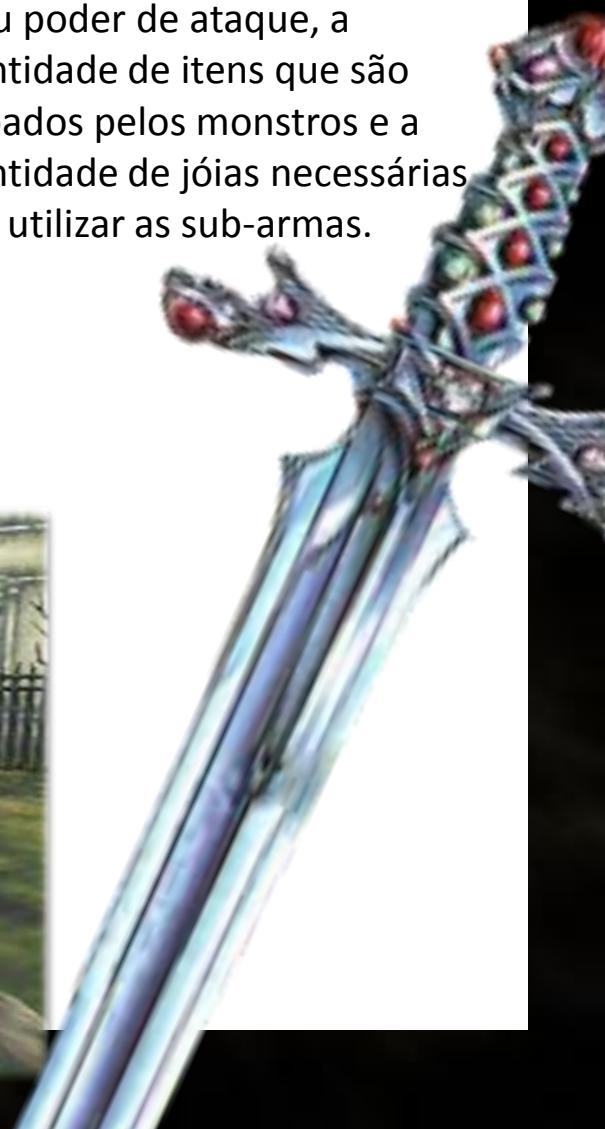
O jogo também oferece um sistema de dia e noite no qual interfere um pouco nos acontecimentos da história. Em alguns momentos será preciso chegar à um certo local à uma certa hora do dia/noite para que aconteça algo pra você continuar adiante. Um inventário também está presente aonde você pode acumular bifes para encher a sua barra de life, cartões para adiantar o tempo para dia e/ou



Você pode escolher dois níveis de dificuldade: no "Easy Mode" você pode conhecer um pouco do jogo, já que não é possível avançar mais que o 5º estágio nesse modo. Somente no

"Normal Mode" é que você conseguirá ver o final do jogo com ambos os personagens e fazendo algumas certas coisas durante o jogo você desbloqueia o "Hard Mode". A diferença entre os levels está em quanto

dano você recebe dos monstros, o seu poder de ataque, a quantidade de itens que são dropados pelos monstros e a quantidade de jóias necessárias para utilizar as sub-armas.



História

Drácula acorda em 1852, depois de seis anos de confinamento forçado como resultado da descendência da humanidade ao vício e a doença. Dois jovens heróis pressentem o seu retorno: Carrie Fernandez e Reinhardt Schneider. Os dois não pensam duas vezes e partem diretamente para o castelo do Conde Drácula na Transilvânia, província de Wallachia para acabar com ele de uma vez por todas.



A medida que o jogo vai passando, a história dos personagens se cruzam. Apesar dos estágios serem quase iguais para ambos no começo, eles



seguem por caminhos diferentes depois da fase no calabouço do Castelo.

Som

A música do jogo foi composta por Masahiro Kimura, Motoaki Furukawa e Mariko Egawa. Tomokuni Katayama tocou o violino, uma rendição de "Castlevania: Rondo of Blood", que é apresentada ao jogador já na tela título. A Trilha Sonora foi lançada no Japão em 26 de Março de 1999, e também na Europa sob o título "Castlevania: The Original Game Soundtrack". Aqui foi quebrada uma tradição e o jogo não trás nenhuma música clássica da série, são todas músicas novas.

O jogo também tem algumas

vozes esporádicas, a maioria são do narrador do jogo e para alguns dos personagens principais. Bianca Allen dublou a voz de Carrie e Andrew Hanikson a voz de Reinhardt. A versão europeia contém ainda uma dublagem para Gilles de Reis nas fases "Castle Wall" e "Castle Keep"; na versão americana eles não incluíram essas vozes no cartucho.

Recepção

O jogo recebeu notas boas, considerando que a transição para o 3D não foi das melhores mas não fugiu muito das origens da série. O grande problema mesmo foram os controles que foram bastante prejudicados devido a câmera horrível e o jogo que não pode ter muitas vozes e CGs porque foi feito em um cartucho.

NINTENDO 64



Castlevania: Legacy of Darkness funciona mais como uma expansão do jogo original do que um novo jogo propriamente dito. Foi lançado no dia 30 de Novembro de 1999, novamente primeiro na América e depois no resto do mundo,

com 2 personagens novos, gráficos melhorados, novos chefes e versões alternativas de estágios conhecidos.

História

Começando a história no ano de 1844, com o homem-fera Cornell em sua jornada para evitar que sua irmã adotiva, Ada, seja usada como sacrifício para ressuscitar Drácula. Logo na cutscene da abertura é contada a história e ele chega tarde demais na vila para salva-la mas acha o pendente dela e vai atrás dos responsáveis no Castelo de Drácula. sub-armas como todos

os outros.

Se lembra daquele buraco de 6 anos entre a ressurreição de Drácula no jogo anterior? É justamente os acontecimentos de Cornell que estavam acontecendo. Há outro novo personagem, Henry. Henry é filho de J.A. Oldrey, o dono da Villa e Mary, uma moça que Cornell encontra durante sua aventura e ela pede gentilmente para que ele salve seu filho porque ela não quer que ele se torne o que seus pais se tornaram.

O prólogo de Henry se passa alguns anos depois que o Drácula foi derrotado. Ele agora um jovem adolescente, foi enviado pela igreja de Reinhardt e Carrie para salvar órfãos que foram seqüestrados para mais uma vez ressuscitar Drácula. Porém ele tem apenas 7 dias para cumprir sua missão.



Jogabilidade

Cornell é um homem-fera, quando você junta jóias o suficiente e aperta "R" ele se transforma em lobisomem até que as jóias se esgotem. Seu ataque é um vento-cortante que ele gera através de suas garras. Ele se movimenta ligeiramente mais rápido que os outros personagens.

Nessa versão do jogo foram implementadas pequenos detalhes gráficos: no jogo anterior você podia aumentar o dano de suas armas por pegar um item de upgrade no chão porém a sua arma não era modificada. Aqui, dependendo do personagem seu ataque muda de cor ou intensidade e no caso de Reinhardt seu chicote fica em forma de correntes ou com poderes elétricos.



Os ataques secundários aqui também receberam uma maior atenção: Cornell usa suas garras, Reinhardt usa sua espada, Carrie seu cajado e Henry a espada que herdou de Reinhardt. Porém esses ataques secundários não tiram muito dano, então você irá utilizá-los poucas vezes durante o jogo.

Já as sub-armas estão presentes também e receberam o mesmo tipo de tratamento das armas principais: você pode juntar até 3 níveis diferentes de intensidade que não só aumentam o ataque como aumentam o alcance do ataque.

Uma coisa que se pode reparar desde o começo é a adição da primeira fase no navio para todos os personagens da história principal. Antigamente os personagens já começavam na "Floresta do Silêncio", agora eles tem que ir de barco até lá. Todos os estágios foram reformulados e embora se pareçam um pouco com as versões originais eles tiveram seu layout modificado para parecerem novos.

Som

Masahiko Kimura foi o responsável pelas novas músicas e por mixar melhor as músicas do jogo anterior. Há um novo narrador no jogo e as músicas estão um pouco melhores uma vez que a Konami usou um cartucho com o dobro do tamanho do anterior.

Recepção

O jogo recebeu notas um pouco menores que o seu antecessor por ser mais uma expansão e trazer poucas novidades. Uma das poucas coisas novas aqui é a história de Cornell, que é maior que as dos personagens normais que tem 10 estágios (a dele tem 15), o uso do Cartucho de Expansão para melhorar os gráficos, o frame rate foi melhorado assim como a câmera. Há também roupas alternativas para todos os personagens depois que você salva os órfãos com Henry. Uma pena mesmo que os gamers não tenham curtido esses primeiros Castlevania 3D, porque na minha opinião eles são muito bons.



Não é de hoje que eu sou fã de Castlevania . É uma das minhas muitas séries favoritas, uma franquia que

creceu, evoluiu e passou por diversos consoles assim como nós retroplayers. E como toda boa franquia de jogos que existe, um dia ela teve um começo, um game que marcou época e mereceu tantas continuações quanto fossem possíveis fazer dali pra frente.

Mas hoje em dia, o que acontece se olharmos lá pra traz e buscarmos este primeiro game? O que vemos?

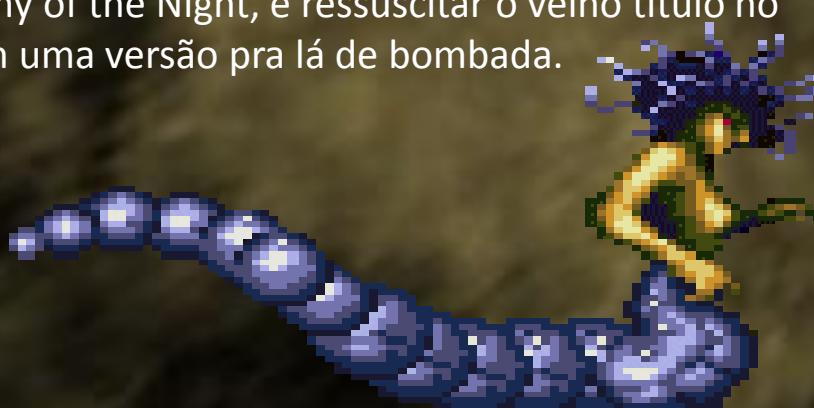
Provavelmente veremos um game extraordinariamente simples, com um protagonista feito de poucos pixels e com pouquíssimas cores, cenários igualmente simples e tudo isso em um console de potencia extremamente baixa, porém, com mais carisma do que qualquer outro novo que já tenham feito.

E veríamos também uma jogabilidade travada de 2 botões, com pulos secos e com direção única, uma dificuldade insana e cenários cheios de buracos assassinos que te engolem com uma facilidade assombrosa. Mas ainda assim, veríamos aquele game que nos deixou dias e noites sem comer e sem ver o Sol da tarde e pedindo a Deus para que a luz não acabasse pra não ter que fazer tudo de novo. Saudades desses tempos!

Esses são os games que merecem remakes, aqueles que nos faziam morder o controle, brigar com a mãe, xingar a TV e pular de alegria quando finalmente vencíamos aquelas árduas batalhas.

Castlevania Chronicles é esse remake.

Curiosamente, o game é um remake de um remake! Castlevania Chronicles já havia sido lançado, em 1993, para um super PC Japonês de nome Sharp X68000, e esta versão já era muito superior em todos os quesitos ao último game da franquia lançado, Super Castlevania 4, para SNES em 1991. Infelizmente e assim como o X68000, este game nunca saiu do Japão, mas eis que quase uma década depois, a Konami resolve aproveitar o sucesso do melhor Castlevania que ela já havia lançado até hoje, Symphony of the Night, e ressuscitar o velho título no console da Sony, o PSx, em uma versão pra lá de bombada.



O game original de X68000 está lá também, e pode ser jogado sem nenhuma alteração quando se escolhe Original Mode na tela de título, mas é quando se entra no Arranged Mode que o negócio esquenta!

Este é o modo de jogo criado exclusivamente para PSx, que utiliza do potencial do console e do generoso espaço disponível do CD para trazer algumas melhorias muito bem vindas ao game. Nele, a trilha sonora foi inteiramente refeita, foram adicionadas cut cenes em CG na abertura e no final, efeitos de luz e cenários de fundo foram melhorados, e os sprites do protagonista, Simon, e de vários inimigos e criaturas receberam uma mão de tinta dada pelo character design oficial de Symphony of the Night.

A jogabilidade clássica de plataforma, fases de scrool lateral, chefes e afins são todos os mesmos. Não posso afirmar que, fora os efeitos já citados, ouve alguma mudança muito significativa nos cenários... Teria que jogar o original de X68000 pra ter certeza, mas algumas partes são tão bonitas e bem feitas, como a ponte que vai se despedaçando perto do fim do game, ou a tinta da parede da penúltima fase que vai se rasgando e revelando um cômodo sombrio no que parecia ser um jardim, que fica difícil acreditar que um PC lá de meados de 1993 pudesse fazer tão bem. Mas eu tenho mais o que fazer do que

jogar o de X68000 só pra fazer comparações, né? Então vamos às minhas considerações finais.



FINALIZANDO:

O game é bom. É obrigatório para saudosistas e fãs de Castlevania que nunca tiveram a oportunidade de presenciar Simon Belmont chutando o traseiro decomposto do Drácula no primeiro game da série no NES / MSX. É um game difícil, de boa jogabilidade, longo e de gráficos agradáveis, porém aqueles jogadores que conheceram a série jogando Symphony of the Night, provavelmente não vão achar tudo isso.

O valor real deste game é o valor nostálgico que ele possui, eu adorei jogá-lo, adorei controlar Simon Belmont mais uma vez e de cara nova, e me senti de certa forma realizado, pois não tinha conseguido matar o maldito Conde Sanguessuga no Nintendinho e só completei o serviço agora!
TOMA LAZARENTO!



Castlevania Circle of the Moon

Castlevania: Circle of the Moon, conhecido no Japão como Akumajō Dracula Circle of the Moon, e na Europa apenas como Castlevania, foi o primeiro jogo da série Castlevania a estrear no GameBoy Advanced, e o último a usar o título de Akumajō no Japão (os jogos subsequentes começaram a ser lançados também como Castlevania). A história também não é protagonizada pela família Belmont, mas sim por um garoto chamado Nathan Graves.

História

Drácula foi derrotado pelos pais de Nathan Graves e pelo caçador de vampiros Morris Baldwin. Porém a vitória custou as vidas dos pais de Nathan, que então foi adotado e se tornou pupilo de Baldwin, junto com seu filho Hugh Baldwin.

Hugh tem muito ciúmes de Nathan, pois seu pai escolheu dar a ele o famoso Vampire Killer (chicote clássico da família Belmont).



Dez anos depois, uma vassala de Drácula, chamada Camilla, pretende utilizar encantamentos para ressuscitar seu mestre. Ao saber disso, Morris

seus aprendizes correm até o castelo, porém Drácula é ressuscitado pouco antes deles chegarem. Vendo a cena, Drácula destrói o chão embaixo dos dois, separando os dois de seu mestre. Vendo-se sozinhos, os dois resolvem seguir caminhos separados para encontrar Drácula e Morris, e é aí que começa o jogo.

Recepção

Por se aproximar da jogabilidade de Symphony of the Night, Circle of the Moon foi aclamado como o melhor Castlevania para GBA, e segundo o Metacritics, possui a sétima melhor nota de um jogo para o GBA



Dos mesmos criadores de Symphony of The Night, o segundo jogo da série para o Game Boy Advance retrata mais uma vez a história dos Belmont e sua luta contra as forças das trevas, além de manter o mesmo gameplay inovador e aceito pelos jogadores, utilizado em SotN e Circle of The Moon.

História

Cinqüenta anos passados após Drácula ser derrotado por Simon, seu neto (Juste Belmont) recebe um aviso de que uma amiga de infância chamada Lydie Erlanger foi raptada. A mensagem era de Maxim Kischine, melhor amigo de Juste que há dois anos se afastou para realizar um treinamento e agora estava ferido, próximo a um castelo onde tem certeza que Lydie está. Mesmo com seus ferimentos e sem lembrar de nada (apenas de vagas imagens de Lydie sendo seqüestrada), Maxim resolve acompanhar Juste e resgatar a jovem.



Castlevania

Aria of Sorrow

Estamos no ano de 2035 e Soma Cruz e Mina Hakuda estão assistindo o primeiro eclipse do novo século, até

que em um momento do eclipse eles são tele transportados para dentro de um castelo. Uma pessoa se apresenta logo na entrada do castelo e esse é Genia Arikado que te explica onde você se encontra: Castelo do Drácula. Durante a explicação vocês são atacados por uma horda de criaturas as quais são derrotadas por Arikado, mas acaba sobrando algumas criaturas e vão em direção ao Soma que por reflexo acaba derrotando uma delas e capturando a alma dela. Arikado fica impressionado com o que viu e deixa o jogo, porém, algo muito maior está por trás de tal poder.

Gráfico

O jogo segue a mesma linha que o Harmony of Dissonance. Com gráficos mais detalhados é possível notar a evolução que o jogo deu nos portáteis, ótimos sprites de personagens, e criaturas bem modeladas. Uma das coisas que eu achei muito legal foram as caricaturas dos rostos dos personagens, que quando modificam a expressão troca a caricatura...



Som

Simplesmente magnífico. Após várias críticas sobre a trilha sonora do Harmony of Dissonance a equipe resolveu chamar de volta a talentosa Michiru Yamane (compositora que ficou a cargo do sucesso de Symphony of the Night). Ela não ficou devendo nem uma música, todas foram feitas com maestria e perfeição.



Muitos segredos serão revelados conforme o jogo vai desenrolando, é isso o que te prende neste game, a história, ela te prende do início ao final... uma história um tanto misteriosa e sombria vos aguarda.

Extras

Maxim Mode: Terminando o jogo pela primeira vez, digite o nome do jogador como MAXIM e jogue com o personagem.

Boss Rush Mode: Terminando o jogo pela primeira vez, o modo Boss Rush será liberado. Para jogar com Maxim, segure L e R ao escolher a dificuldade ou digite o código clássico na tela de logo da Konami para jogar com Simon Belmont (Cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B e A).

Trilha Sonora - Boa ou Ruim?

Com o intuito de manter a qualidade gráfica semelhante a Castlevania - Symphony of the Night, a parte sonora acabou perdendo sua qualidade, sendo comparada com uma qualidade semelhante ao Game Boy/NES. Composta por Soshiro Hokkai, muitos classificam a trilha sonora como sombria, desconfortável e melancólica, já que são um pouco "pesadas" e em alguns momentos desarmônicas. Mesmo assim, uma parte dos fãs consideram uma das melhores músicas já feitas (citando exemplos como Successor Of Fate, Chapel of Dissonance e Offense and Defense) justamente por repassar essa temática diferenciada.





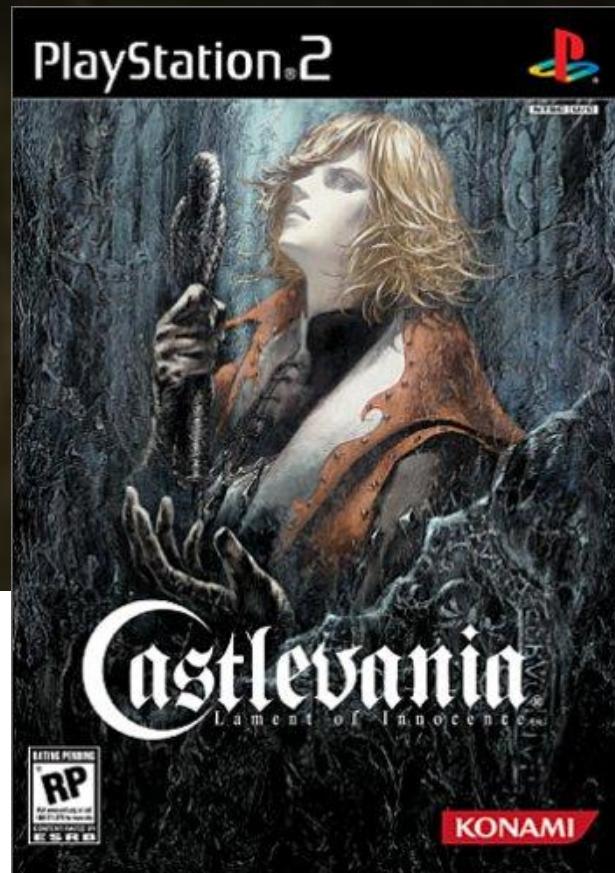
Uma breve descrição

Esse jogo é a estréia da aclamada série Castlevania no console Ps2 e creio eu aguardado por muitos. Lançado pela Konami em 2003 no Japão e EUA, 2004 na Europa o jogo tem o intento de mostrar o início de tudo no universo de Castlevania. O jogo se passa em 1094 com o Leon Belmont como o primeiro algoz dos vampiros e dando início a eterna richa entre os Belmont e os vampiros (ou o Vampiro se preferir). Lament of Innocence nos faz seguir Leon Belmont pelo castelo mais obscuro e terrível dos videogames por uma caçada que até hoje não encontrou seu final. Aventure-se pelo universo de Castlevania, encontre monstros de todos os tipos e perigos sem igual. No final encontrará o pior deles o Vampiro dono do castelo no qual você no decorrer da aventura ganhará poderes suficientes para subjugá-lo.



O início de tudo

Nosso protagonista é um cavaleiro romeno que volta das cruzadas e descobre que sua noiva Sara Trantoul foi raptada pelo vampiro Walter Bernhard. Leon Tem a má sorte de Walter ser realmente um cara barra pesada, mau feito pica pau que além de tudo é dono do próprio castelo no qual mantém preso sua amada noiva. Mas nem tudo é má sorte logo de início Leon encontra Rinaldo Gandolfi, um velho que também odeia os vampiros, porém não pode se vingar por ele mesmo e se mantém dando suporte ao nosso querido protagonista caçador sanguinário de vampiros muHAHahaha. A primeira grande ajuda de Rinaldo é presentear Leon com uma arma muito conhecida no universo Castlevania, um chicote, mas não um simples chicote e sim um chicote especial pois se trata do chicote de alquimista. Então o clã Belmont armado e preparado entre em ação tendo Leon como representante, ele invade o castelo para salvar sua noiva e sem temer perigo algum, enfrenta muitos inimigos e



quebra-cabeças que irão se entrepor entre ele e seu objetivo.



Muitas cabeças vão rolar até você chegar ao objetivo final e a história terá muitas reviravoltas e informações relevantes a série que vão desde a criação do famoso "Vampire Killer" o chicote que é passado de geração a geração na família belmont até o nascimento do Drácula.



Jogabilidade

Você contará com as armas secundárias de sempre cruz, água benta, faca etc que claro irão gastar corações quando usados, porém não há o elemento RPG de evolução com exp ou coisas do gênero. Você irá aprender técnicas no decorrer do jogo que serão como combos (ou seja uma seqüência de botões a serem apertados como em qualquer jogo de ação). Existem também itens que podem lhe dar poderes especiais, as Relíquias, que você irá encontrar durante o jogo nos mapas ou lutando com alguns inimigos em especial (o que eu gosto de chamar de sub-boss) que em sua maioria são um pouco chatos para se vencer, mas valem o esforço. Esses golpes você executa com o comando L1 + (algum botão) e que irá consumir seu MP. Você terá logo de início 5 mapas para acessar, você não precisa passar "obrigatoriamente" por um pra ir ao outro, mas é claro que sempre tem uns mais fáceis de início e outros mais complicados e problemáticos. Leon já começa com a habilidade do pulo duplo e combos simples de 3 botões. Sobre o itens, você pode carregar 10 de cada e que você pode conseguir comprando com Rinaldo na entrada do castelo. Uma coisa a se dizer que me agradou muito e a outros causou abominação foi o fato de os itens serem usados em tempo real ou seja você não tem como usar nada entrando em menus ou coisas assim é no meio do calor da batalha que você vai ter q se defender, atacar e usar itens . Sua barra de HP, MP e corações podem ser incrementadas no decorrer do jogo por itens especiais que você deve

procurar ou melhor dizendo vasculhar de forma doentia todas as salas possíveis nos mapas . A câmera é um capítulo a parte, pois não são poucas as vezes que por causa dela você vem a cair por um ataque de um inimigo que você não estava vendo, mesmo sendo uma câmera que você controla é muito difícil ficar atento a todos os ângulos. Muitas salas estão escondidas e que você precisa virar e desvirar a câmera muitas vezes pra ver o caminho escondido, tudo isso contribuí para a diversão e dificuldade do jogo.



Imagem

Gráficos muito bons e efeitos de luzes ótimos. Os ataques de Leon dão um show de brilho, cores e luzes.

Os mapas algumas vezes se tornam repetitivos devido ao aproveitamento de imagens, mas não vai atrapalhar a jogatina de ninguém.

Som

O que dizer das músicas, lindas e bem compostas como sempre. Aquele estilo gótico sempre dá uma imersão perfeita ao jogador no mundo de Castlevania. Os efeitos sonoros estão bem colocados (as vezes um pouco exagerados, em



minha opinião) e bem produzidos. Dublagem excelente vozes que caracterizaram bem os personagens e uma boa atuação dos dubladores em geral.

Jogar novamente?

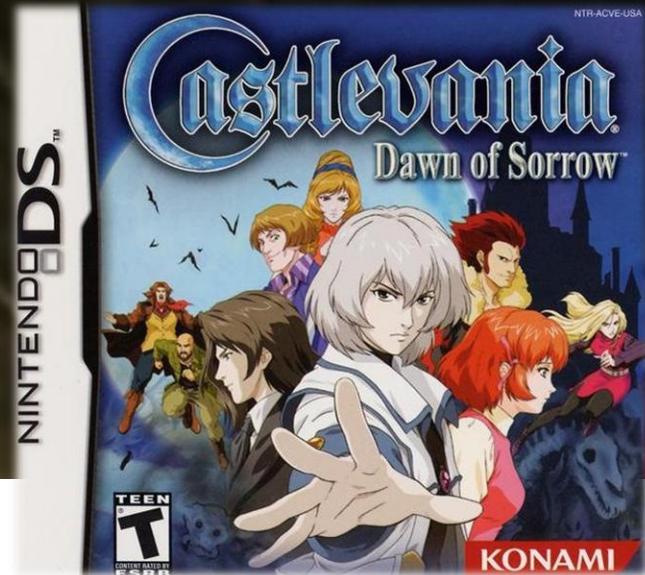
Após terminá-lo, você terá 3 modos novos para jogá-lo novamente. Vale a pena e vai testar suas habilidades, paciência e também trará muita diversão . Você vai digitar no lugar do nome @Crazy que deixará o jogo muito mais difícil e terminando esse libera um item especial para compra com Rinaldo. @Joachin para jogar com um personagem que você encontra no decorrer do game, mas não pode comprar itens, ou seja você vai sofrer muito e @LLSkill Esse é só pra se divertir, você começa um, jogo normal com todos os skills abertos para uso (cabeças vão rolar).



Pra quem não jogou eu aconselho que jogue, pois é um jogão que vale a pena. Enredo muito bom que mostra o começo de tudo é algo que não pode passar sem uma jogadinha por um fã de Castlevania. Existem muitas coisas a serem descobertas nesse jogo que não vou contar, pois quero incentivar todos a jogar, então....o que está fazendo aqui ainda, vá jogar

Castlevania

Dawn of Sorrow



Lançado para o Nintendo DS, Castlevania Dawn of Sorrow dá seqüência aos eventos ocorridos em seu antecessor (Castlevania Aria of Sorrow - Game Boy Advance), colocando o jogador mais uma vez no controle de Soma Cruz na luta contra o seu destino de encarnação do Lorde das Trevas.

O RETORNO DE SOMA

Em 2036, um ano após os eventos De Aria of Sorrow, Soma acredita que seus poderes foram perdidos com o tempo. No entanto, ele se encontra com Celia Fortner, uma mulher líder de um culto que pretende ressuscitar Drácula, invocando alguns monstros para Soma e desaparecendo. Genya Arikado retorna e o informa que seus poderes não foram perdidos, mas sim adormecidos. Mesmo com o alerta de Arikado, ele procura a base do culto (uma réplica do castelo de Drácula) com a ajuda de Hammer e reencontra com Celia e mais dois jovens, Dmitrii e Dario, que são candidatos a se tornarem o Lorde das Trevas caso consigam derrotar Soma.



A AVENTURA

O gameplay se manteve basicamente o mesmo do jogo anterior. Soma utiliza armas de ataque curvado ou retilíneo, que são encontradas durante sua jornada no castelo ou compradas

na loja de Hammer. Os Tactical Soul também estão de volta, que são almas absorvidas por Soma para poder utilizá-la contra os inimigos, podendo ser projéteis que consomem MP (**Bullet**), efeitos com durabilidade e consumo de MP (**Guardian**) ou aumento de atributos (**Enchant**). A diferença é o Sistema de Aprimoramento de Armas que, em troca de Souls, você poderá transformar uma arma em outra melhor.



EXTRAS

Hard Mode: Ao terminar o jogo com o final bom, a opção "Hard Mode" estará habilitada. Os inimigos possuem ataques mais fortes, que deixa o jogo um pouco mais interessante para os jogadores que gostam de desafios.

Julius Mode: Como o próprio nome diz, você joga controlando

Julius Belmont mas desta vez podendo alternar também entre Yoko Belnades, que utiliza ataques comuns que recuperam um pouco seu hp, ou com Alucard, que possui poderes semelhantes aos de Castlevania Symphony of the Night.



Boss Rush: O jogador enfrenta os bosses em uma espécie de Time Attack. Ao terminar, recebe uma recompensa de acordo com seu tempo, que poderá ser utilizada no modo principal.





Castlevania Portrait of Ruin™

Sendo o segundo jogo para o Nintendo DS, Castlevania Portrait of Ruin também é o primeiro jogo dos portáteis a ter uma dublagem totalmente refeita em inglês, além de introduzir novos protagonistas e antagonistas na série e reutilizar alguns detalhes usados no jogo anterior da série, Castlevania Dawn of Sorrow, sendo assim um título de grande peso.

Passado no fim da Segunda Guerra Mundial e sucedendo eventos acontecidos em Castlevania Bloodlines, Jonathan Morris (filho de John Morris) e Charlotte Aulin são dois amigos de infância que partem para impedir um vampiro chamado Brauner, o qual utilizava almas de guerreiros mortos na Segunda Guerra para ressuscitar o castelo de Drácula e trazer o mal para mundo, junto com a ajuda de suas filhas Stella e Loretta.

Jogabilidade

O jogo tem um foco diferente do que os anteriores da franquia, pois dessa vez o jogador utiliza dois personagens simultâneos, que podem ser alternados quando o jogador preferir ou em certas ocasiões jogar com ambos, seja para um puzzle ou um ataque em conjunto. Jonathan Morris pode utilizar machados, lanças, facas e chicotes como ataque primário (exceto a Vampire Killer pois os Morris não podem usar todo o

poder dela se não mostrar serem dignos de usar uma arma dos Belmont) e como ataque secundário, habilidades adquiridas dos inimigos. Já Charlotte, por ser descendente dos Belnades, utiliza livros de invocação como ataque primário e magias adquiridas durante sua aventura como arma secundária.

Extras

Boss Rush: Como em Dawn of Sorrow, o tempo é seu inimigo numa batalha contra os bosses e encontrados durante o jogo. Quanto menor seu tempo, melhor a recompensa recebida no final.

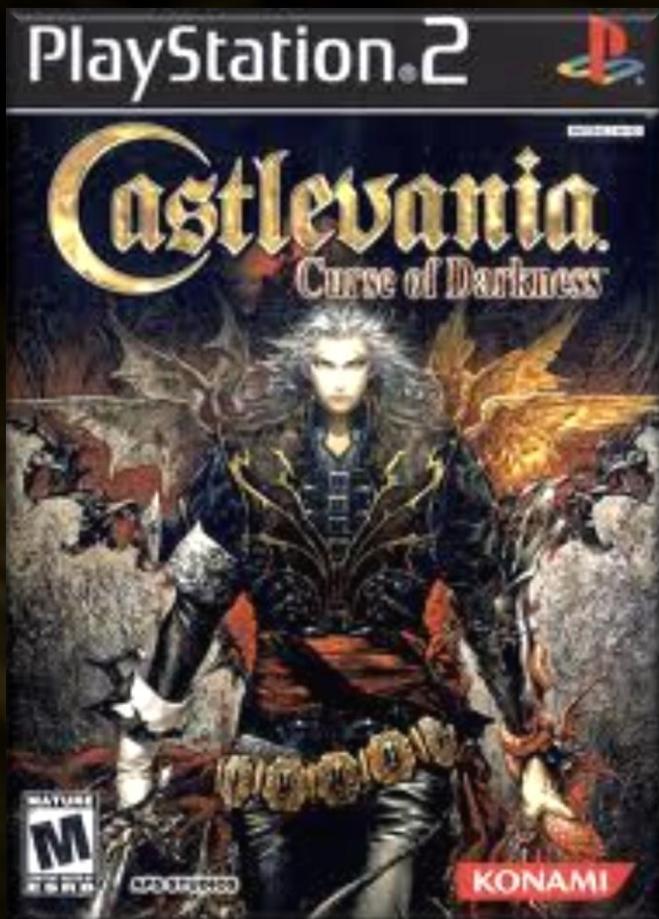
Sound Mode: Gostaria de relaxar um pouco, escutando a belíssima trilha sonora composta por Michiru Yamane em conjunto com Yuzo Koshiro? Terminando o jogo com o Good



Ending, este modo estará habilitado automaticamente.

Old Axe Armor: Ao matar 1000 Old Axe Armor (monstro de número 92) e terminar o jogo pela primeira vez no Good Ending, esta mulher zumbi estará disponível como personagem jogável.





Apesar de Curse of Darkness ser 3D como o seu antecessor Lament of Innocente, ele se diferencia do seu antecessor em vários pontos. Ele é mais complexo, parecendo até mais com "Symphony of the Night" e "Aria of Sorrow". Hector não é um membro do Clã Belmont e não usa um chicote, ao inves disso ele utiliza sua habilidade de poder equipar diversas armas. Entretanto, depois de terminar o jogo, o jogador pode jogar com Trevor Belmont, usando o seu chicote e sub-armas como nos clássicos.



Jogabilidade

A jogabilidade lembra um pouco "Dynasty Warriors", aonde um botão é usado para fazer golpes normais e combos e o outro é um ataque mais poderoso que pode ser usado para afastar um pouco os inimigos. Ao avançar da carruagem, você vai adquirindo combos e finalizações mais fortes. Cada tipo de arma tem seus combos e finalizações.

Diferenciando de Lament Innocence aonde todos os estágios do jogo eram acessados através do hall principal do castelo, Curse of Darkness apresenta um mapa mais complexo, como em Symphony of the Night. Entretanto, o layout do mapa ainda é igual ao de Lament of Innocence, ao invés do mapa em 2D comum nos outros jogos da série.

Outra grande diferença notável é que o jogo não se passa apenas no Castelo de Drácula, mas

também em florestas, montanhas, templos, aquadutos, ruínas e vilas na Europa. Hector também contará com a ajuda dos "Innocent Devils", pequenas criaturas criadas por ele mesmo através da sua técnica "Devil Forgery" em ordem de resolver puzzles e derrotar inimigos durante o jogo. Eles são similares aos "Familiars" de Alucard no Symphony of the Night, entretanto eles podem evoluir junto com Hector.

Há 6 tipos de Innocent Devils (chamados de I.D.'s):

Fairy Type: curam Hector com suas magias e podem curar ferimentos mágicos como envenenamento.

Battle Type: os mais

fortes fisicamente, e têm o maior número de "corações".

Bird Type: capazes de voar, enfrentam outros monstros que também voam.

Mage Type: atacam com magias de longa distância.

Devil Type: o tipo mais forte de I.D.

Pumpkin Type: adiciona bonus à todos os status, porém não possui nenhuma habilidade de ataque.



História

Curse of Darkness se passa no ano de 1479, três anos depois dos acontecimentos de Castlevania III: Dracula's Curse. Pensado ter sido derrotado pelo caçador de vampiros Trevor Belmont, a praga de Drácula continua a cair sob a Europa espalhando doenças, violência e heresia. No mesmo dessa devastação, Hector, que havia trabalhado para Drácula mas o traiu em alguns eventos durante Castlevania III.

Eventualmente, ele começa a se cansar dos modos cruéis de Drácula e então deixa Castlevania e leva consigo seus poderes e passa a viver entre humanos, vivendo uma vida em paz. Porém, quando sua noiva Rosaly é acusada de bruxaria e queimada na fogueira por seu mestre Issac, ele parte atrás de vingança com o seu antigo companheiro e volta à sua antiga vida demoníaca.

Personagens:

Hector: dublado por Crispin Freeman

Trevor Belmont: dublado por Steve Staley

Issac: dublado por Liam O'Brien

Drácula: dublado por Douglas Rye

Julia Laforeze: irmã de Issac, também é uma bruxa. Ela providência alguns itens para Hector na sua loja. Hector nota que ela parece bastante com a sua noiva Rosaly.

Zead: aparentemente alguém que está lutando contra o Drácula, depois é revelado a sua verdadeira face. dublado por: Liam O'Brien.

St. Germain: ele pode viajar pelo tempo. Constantemente pede para Hector abandonar a sua jornada, sem sucesso. dublado por: Adam D. Clark

Áudio:

Michiru Yamane mais uma vez produziu as músicas. Guitarras, que foram omitidas em Lament of Innocence voltaram aqui. Tem um disco de amostra com algumas músicas do jogo nas cópias que foram dadas de brinde para quem comprou pela pré-venda.

Quem fez a dublagem do jogo foi o grupo Animaze, famoso por dublar animes nos Estados Unidos.



Recepção:

O jogo foi bem recebido, com notas médias para altas. O maior dos elogios foi sobre o sistema de combate variado. E a maior das reclamações foi que os cenários são um pouco repetitivos e vazios.

A versão do Xbox não viu um lançamento no Japão, mas foi lançado na Ásia no formato NTSC-J sem a dublagem japonesa.

Um mangá foi publicado pela Tokyopop.



Castlevania Order of Ecclesia

Obtendo ótima crítica pela mídia especializada, Castlevania Order of Ecclesia é o último jogo da série lançado para o Nintendo DS e considerado por muitos um dos melhores da série, graças a um gameplay inovador e também novidades no enredo da série Castlevania, assim como sua nova e carismática protagonista.



A arma suprema

No início do século XIX, o desaparecimento dos Belmont encadeou o surgimento de várias organizações que eram contra o renascimento de Drácula. Com isso, um homem chamado Barlowe funda a "Ordem de Ecclesia" e desenvolve a Dominus, uma arma capaz de derrotar Drácula e alcançar o objetivo desejado. Sua aprendiz, Shanoa, é a escolhida para utilizar a Dominus, porém perde sua memória após Albus, seu melhor amigo e membro de Ecclesia, roubar a arma durante o ritual de absorção. Sem suas memórias, Shanoa parte por ordens de Barlowe em busca de Albus e a Dominus.



Os perigos fora de Ecclesia

Diferente dos mapas únicos dos jogos anteriores, Order of Ecclesia possui regiões separadas em que cada uma possui um mapa diferente, fazendo o jogador se localizar melhor em que ponto se encontra. Adicionalmente, o sistema de Glyphs permite que o jogador utilize duas armas diferentes absorvidas por Shanoa (habilidade exclusiva da protagonista) e tenha um foco mais estratégico durante a aventura, que dará ao jogo um grau de dificuldade bem interessante.



Extras

Terminando o jogo com todos os moradores da vila, uma série de extras é habilitada:

Albus Mode: Permite que você jogue novamente o jogo com o personagem Albus.

Boss Rush: Presente já em outros jogos, este modo tem objetivo derrotar todos os bosses do jogo no menor



tempo possível

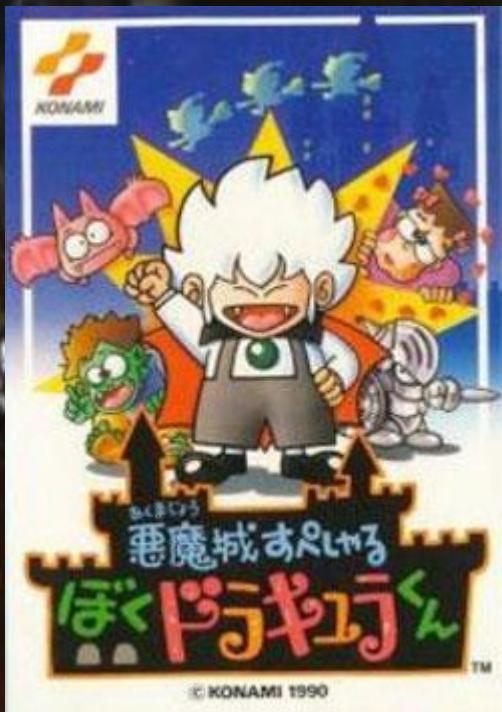
Sound Mode: Neste modo, você poderá escutar toda a trilha sonora do jogo, feita por Michiru Yamane e Yasuhiro Ichibashi. Além disso, o jogo possui conectividade com o Castlevania Judgment (Wii), que lhe fornecerá mais alguns extras:

- Shanoa jogável em Castlevania Judgment
- Practice mode em OoE
- Queen Of Hearts item em OoE
- Record option em OoE
- Royal Crown item em OoE
- Wireless Race option em OoE
- Level 255 em OoE

Entre outros.



BONUS: Kid Dracula



Kid Dracula

Lançamento: 19 de Outubro de 1990 (Famicom) / 03 de Janeiro de 1993 (Game Boy)

Desenvolvido por: Konami

Publicado por: Konami

Plataformas: Famicom, Game Boy, Celulares

Cartucho de 4MBit

Gênero: Plataforma 2D

Jogadores: 1



Kid Drácula é uma sátira aos jogos da série Castlevania, feito pela própria Konami. Foi lançado primeiro no Famicom em 1990 e em 1993 foi lançado para Game Boy com novas fases. Em 2006, os Celulares japoneses receberam uma versão do jogo.

Aquele que se proclamou o Príncipe dos Demônios, Kid Drácula, acordou de seu longo sono para descobrir que a criatura-dinossauro Garamoth estava o desafiando. Ele então decide destruir tal criatura com as próprias mãos. A jogabilidade é bem simples: com um botão Kid Drácula atira uma bola de fogo e com o outro ele pula. Os gráficos são bem simples e em SD, dando ainda mais aquela imagem de jogo cômico.

Legado

Kid Drácula aparece como um item secreto em "The Legend of Mystical Ninja" para Super Nintendo e Game Boy Advance.

Kid Drácula faz uma aparição na versão Super Famicom do jogo "Gokujou Parodius! Kako no Eikou o Motomete" como personagem selecionável.

Ele também é um personagem selecionável na sequência desse jogo "Jikkyou Oshaberi Parodius: forever with me" que foi lançado para Sega Saturn e PlayStation.

Garamoth aparece como um chefe de fase em "Castlevania: Symphony of the Night", no topo do castelo invertido.

Ele volta a aparecer em "Castlevania: Aria of Sorrow" para Game Boy Advance como uma das almas usadas pelo personagem Soma Cruz para contra-atacar a magia que para o tempo da criatura Chronomage.

Mais detalhes sobre Galamoth são revelados em "Castlevania Judgment" aonde ele manda uma criatura chamada "Time Reaper" para destruir o seu rival.

Kid Dracula faz uma aparição em New International Track & Field de Nintendo DS como um barco inflável.



Castlevania Judgment

Castlevania Judgment é o primeiro jogo de luta da série Castlevania e foi desenvolvido por uma empresa que é conhecida no Japão por pegar séries de animes e transformar em bons jogos de luta... E não foi bem o que aconteceu aqui.

Jogabilidade

Há 2 opções de jogabilidade aqui: usando os sensores de movimento do Wii Remote + Nunchuk, aonde o Wii Remote é usado para atacar e o Nunchuk para se movimentar e defender ataques e a jogabilidade clássica de jogos de luta 3D se você utilizar o Classic Controller ou o controle de Gamecube.

Como as arenas são em 3D, você pode se movimentar livremente pelo cenário, como em Power Stone (Dreamcast).

Cada personagem tem a sua própria arma e pode utilizar outras que estão espalhadas pelas arenas. Eles também pode fazer armadilhas ou usar monstros do cenário para atacar o adversário. Esses monstros podem também ser invocados durante a batalha. Usando o acessório Nintendo Wi-Fi, jogadores podem se conectar e jogar um versus ou se conectar ao Nintendo DS com o jogo "Castlevania: Order of Ecclesia" para destravar conteúdo em ambos os jogos.

Por exemplo: alguns cenários como o Throne Room, Torture Chamber e o Ghost Ship e também algumas novas cores para as roupas dos personagens já existentes no jogo.



História

O personagem Galamoth pretende enviar o Time Reaper de 10,000 anos no futuro para o passado e destruir o seu rival Drácula e mudar a história. Um homem chamado Aeon descobre isso e reúne campeões de diferentes eras da história em ordem de acabar com o Time Reaper.



Recepção

O jogo não foi nada bem recebido pela mídia especializada. A maior nota que o jogo levou foi 7 e de apenas 1 site, o restante deu notas abaixo de 5 clamando que por ser muito genérico e não trazer nada de muito complexo como a diversidade nos combos ou um plano de fundo mais convincente acabou prejudicando o produto final. Na minha opinião, eu concordo com quase isso tudo. Só acho que os gráficos são bons mesmo mas o jogo não convence muito e depois de um tempo até mesmo os fãs mais aficionados da série irão deixar ele de lado.



Castlevania: The Adventure ReBirth é na verdade mais que um remake do original do Game Boy, ele refez todos os estágios, chefes e trilha sonora. Do original só sobrou mesmo o personagem principal e a opção de jogar com a mesma roupa que ele usava. O local escolhido para o seu lançamento foi a WiiWare porque a Konami estava tentando fazer com que algumas de suas séries clássicas voltassem às origens, Castlevania foi uma delas junto com Gadius e Contra.

História / Jogabilidade

A história na verdade é bem simples: a cada 100 anos, Drácula acorda de seu sono para aterrorizar a humanidade com seus servos da escuridão. Aqui, o jogo se passa 100 anos depois do Castlevania original e controlando Christopher Belmont, o sucessor de Simon Belmont, e mais uma vez dar fim aos planos maléficos dele.

Como uma volta às origens, a jogabilidade é bem simples: um botão para saltar, outro para atacar e colocando pra cima + o botão de atacar você utiliza uma das sub-armas que são encontradas pelo jogo. Como no primeiro jogo, coletando orbs aumenta o poder de ataque do seu chicote, mudando até a forma dele e coletando corações você acumula poder pra utilizar uma das cinco sub-armas.

Áudio

A trilha sonora foi composta por Manabu Namiki, que também trabalhou na trilha sonora dos outros jogos da série ReBirth. Basicamente, a trilha sonora consiste em remixes de músicas clássicas da série - um prato cheio de nostalgia para os fãs. O álbum oficial foi lançado em 24 de Março de 2010, numa compilação junto com as músicas de Contra ReBirth.

Recepção

O jogo foi muito bem recebido pela mídia, por ser um jogo simples que volta às origens da série - que é a maior proposta da WiiWare: trazer jogos simples e com aquele ar de nostalgia. Ele foi nominado à Jogo do Ano pela Nintendo Power, assim como Jogo do Ano na WiiWare e Melhor Jogo de Ação mas infelizmente não ganhou nenhum dos prêmios.



Lord of Shadow é algo que todo fã de Castlevania pediu e que mesmo assim acabou não agradando a tantos. No jogo encarnamos na pele de Gabriel Belmont, que está em busca de vingança e reunir fragmentos de uma máscara para poder ressuscitar sua amada, Marie Belmont. O jogo é um Reboot na série, ou seja, não se enquadra na cronologia oficial da saga, fato que deixou muitos revoltados. Mas o jogo traz gráficos polidíssimos para a geração, personagem Belmont, uma narrativa que chega a ser chocante nos últimos momentos, armas e inimigos clássicos da série, jogabilidade aprimorada de outros gêneros de sucesso do mercado e no quesito sonoro é um deleite. Mas enfim, vamos destrinchar o jogo por partes.



Jogabilidade

A jogabilidade nesse jogo foi de um aventura para um gênero chamado hack'n slack, o que ao meu ver foi uma transposição e evolução natural da série para se adaptar aos padrões de jogos que temos no mercado. Talvez esse seja o fato que mais tenha irritado os fãs da franquia. O jogo é quase uma cópia nesse quesito do game God of War da Sony. Até muitos itens são parecidos como botas para correr, asas para dar dois pulos entre outros. Gabriel possui como arma principal uma cruz que dela sai uma corrente (O Combat Cross) a partir daí vamos pegando vários upgrades para ele, inclusive o Vampire Killer a fim de otimizar e desencadear novos combos para facilitar na jogatina. Mas não é só de lutas e mais lutas que vive Castlevania, não é? No jogo encontramos vários puzzles que precisamos resolver utilizando nossos itens para que possamos progredir no jogo. Um fato que eu achei bem bacana foi o a questão dos itens como Água benta estarem presentes no jogo e você precisar do item e ir em busca dele na história e ter todo um contexto por trás. Para além disso Gabriel possui uma árvore de



habilidades que podem ser compradas no decorrer do jogo e um tipo de "berserk" que é dividido entre azul e vermelho. No Azul ele recupera life enquanto ataca e no Vermelho ele ganha mais força, lembrando que cada um possui suas técnicas e vantagens durante a luta. Além de pegar tudo de bom que o mercado de jogos como Bayoneta, Devil May Cry, God of War, Dantes Inferno etc , tinha a oferecer, Castlevania introduziu pequenos elementos sutilmente. Só para deixar registrados as lutas contra os mestres de Castlevania LoS são coisas viciais e bonitas ao mesmo tempo.

História

A história começa em 1047 quando uma ligação com a terra e os céus é quebrada pelos Lords of

Shadows, fazendo com que muitas criaturas apareçam. Em consequência disso, Marie esposa do protagonista é morta por uma delas e tem sua alma preza a terra. Gabriel então sai em jornada em busca dos 3 Lord of Shadows (Lynca, Vampire e Necromance) para reunir os fragmentos da God Mask que dá o poder de ressuscitar os mortos. Durante a aventura Gabriel irá se deparar com vários personagens carismáticos e com personalidades fortes, como Pan, Zobek, Claudia etc. Fica difícil falar da história do jogo sem contar sobre os acontecimentos do jogo e suas reviravoltas. Deixarei que vocês joguem e sintam um aperto no coração com as várias angústias e temores de Gabriel.



Áudio

Pra mim aqui é onde NINGUÉM pode reclamar. O cuidado incrível que foi tomado com a parte sonora do jogo é magistral. Os dubladores são de dar inveja a qualquer produção de hollywood como Patrick Stewart, Robert Carlyle, Natascha McElhone e Jason Isaacs.

Já na parte das músicas, que ficaram a cargo do Óscar Araujo que dei um clima de tragédia épica a obra refinando ainda mais o produto final de Lord of Shadow.

Recepção

O jogo teve uma recepção mista entre os fãs e terminou se tornando um jogo ame ou odeie. A mídia especializada soube ser mais imparcial e recebeu muito bem o jogo e seu único problema sendo o fato da falta de originalidade na jogabilidade. Teve bastante notas altas e alcança média 85 no MetaCritic. A maior façanha do jogo foi sem dúvida a adaptação primorosa dos jogos 2D para 3D. Para mim é um MasterPiece da geração e que infelizmente foi bastante prejudicado por ter um passado tão Promissor e fãs conservadores demais.

Esperamos que vocês tenham chegado vivo no fim dessa jornada um tanto quanto sombria.

Apareçam no fórum, de sua opinião, veja todos os posts que fizeram parte dessa revista...

Quem sabe na próxima revista seu texto não esta aqui?

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM



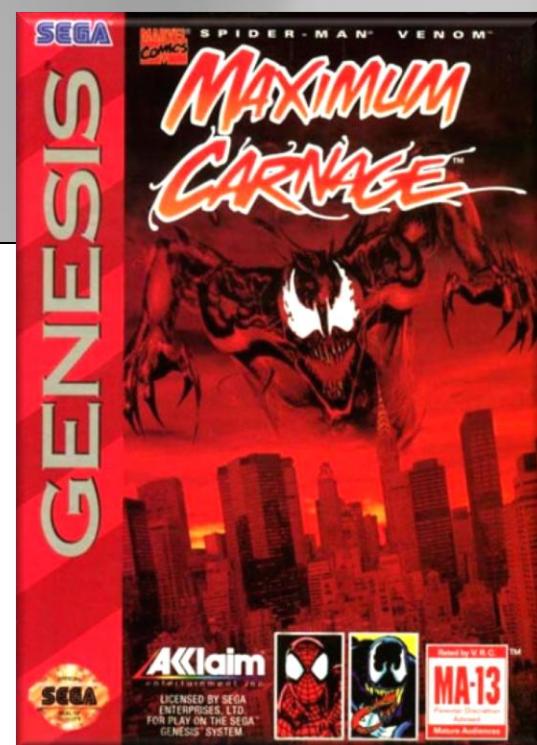
KOSQUO ANALISA

DATA DE LANÇAMENTO: setembro de 1994
DESENVOLVEDORA: Software Creations
DISTRIBUIDORA: LJN (Acclaim)
PLATAFORMAS: Mega Drive e SNES
CAPACIDADE: cartucho de 16mb
MODO DE JOGO: um jogador

SPIDER-MAN - MAXIMUM CARNAGE



O cartucho teve uma tiragem inicial em vermelho em ambas as versões.



O JOGO

Baseado em uma mini série de mesmo nome publicada pela Marvel nos quadrinhos do Homem-Aranha, apresentada originalmente em 14 capítulos, o jogo mostra o vilão Carnificina escapando da prisão Ravencroft, e arrebanhando vários dos desafetos do Aranha, como o Carniça, Doppelganger, Shriek e Duende Macabro. Tamanha ameaça força o cabeça de teia a fazer uma aliança com seu desafeto Venom e vários outros personagens (Capitão América, Gata Negra, a dupla Manto e Adaga, Punho de Ferro, Deadlock, Morbius e outros) para deter a ameaça que é Carnificina, um assassino que mesmo antes de se unir a um poderoso simbiote já era perigoso o bastante. Um dos primeiros jogos a realmente recriar um enredo publicado anteriormente, não sendo apenas baseada em personagens para criar um enredo novo, também foi o primeiro jogo do Homem Aranha a receber uma classificação teen, ao invés de

“Kids and Adults”. A versão do SNES chegou a ser relançada para atingir o “K&A”. Basicamente, o jogo é um beat’em up clássico (como Streets Of Rage, Final Fight), mas com diversos elementos de aventura (subir nas paredes por estratégia fugindo de inimigos ou pra achar itens escondidos). Não há armas de fogo ou brancas, é possível arremessar objetos como latas de lixo, pedras enormes ou extintores.



Após algumas fases iniciais, alguns heróis ficam disponíveis para ajudar nas lutas. Basta pegar ícones espalhados pelas fases para ter direito a um número limitado de ajudas. Elas podem agir de

modos diferentes dependendo de quem você está controlando. Punho de Ferro, por exemplo, ajuda Venom batendo nos inimigos, mas ajuda Homem Aranha aumentando-lhe a energia. Adaga ajuda aos dois da mesma maneira, apenas o efeito visual é diferente. Morbius ajuda Aranha distraindo os inimigos, mas ajuda Venom diminuindo a energia deles. O uso das ajudas ao enfrentar chefes é muito importante, pois algumas ajudas podem ser nulas (como o usar a Gata Negra contra o Carniça, Aranha usar Morbius contra chefes) ou podem ser muito eficientes (como usar Firestar ou a arma sônica contra Carnificina).

Em alguns momentos, o jogo permite que se siga caminhos diferentes de acordo com o personagem escolhido (Venom ou Homem Aranha), embora em muitas vezes o caminho seja comum. É possível até pegar caminhos bem mais curtos, como no caso em que Venom é torturado enquanto Homem Aranha passa por várias fases.

O jogo tem uma curva de aprendizado relativamente curta, mesmo com as primeiras jogadas sendo frustrantes devido à dificuldade. Mas se você aprender todas as táticas e passagens secretas, o jogo pode se tornar menos difícil. Há várias fases secretas, permitindo que se acumule vidas e continues. Elas são acessadas de várias maneiras, desde pulando em um determinado ponto da fase, apertando botões durante alguma animação ou até mesmo apanhando em determinado lugar.

Entre a maioria das fases, telas mostram o progresso da história, no estilo HQ. Na verdade, o jogo usa imagens dos próprios quadrinhos.

SOM

O tema principal do jogo ficou a cargo da banda americana de rock "Green Jelly", com a música "Carnage Rules", do disco "333". Devido à tecnologia da época, as músicas não são originais, mas versões instrumentais supostamente utilizando o potencial de cada console. As músicas ficaram melhores no SNes. Mas, mesmo o Mega não sendo tão potente quando o SNes nesse quesito, provavelmente tenha sido por falta de capricho, pois há jogos com músicas melhores no Mega Drive. Há vários efeitos e pouquíssimas vozes.

Como curiosidade, vale citar a presença, durante algumas fases, da música "The Mob Rules", de 1981, do grupo Black Sabbath, e com um solo provavelmente vindo do disco ao vivo de Ozzy Osbourne "Tribute to Randy Rhoads", de 1987, mais especificamente a faixa "Children of the Grave".

JOGABILIDADE

A jogabilidade é excelente nas duas versões. A versão do Mega Drive requer o controle de 6 botões para ficar ideal, embora seja compatível e jogável com o de 3 botões. Existem vários comandos como socos, voadoras frontais, voadoras verticais, arremessos, golpe de emergência (soco + pulo) que



acerta todos ao redor e tira um pouco de energia do herói, e destaque para o "Power hit", disponível quando sua barra de energia está piscando: ele pode dar um golpe poderoso nos inimigos muito próximos (mesmo os que estiverem atrás) ou um muito forte no inimigo que o personagem estiver segurando. Também há vários jeitos de se usar a teia, tanto defensiva quanto ofensivamente. Você pode lançar a teia para amarrar algum inimigo, puxar o inimigo para perto (à lá Scorpion), se pendurar e ir chutando os inimigos enquanto se locomove, e até chocar dois inimigos que estejam te cercando. Ou então fazer um escudo com a teia.

GRÁFICOS

O estilo é puxado pro cômico/cartoon, ótimo em ambas as versões, praticamente idênticas. Há alguns elementos a menos no Mega Drive, como postes, e uma menor variedade nas cores dos inimigos. As cores estão levemente diferentes nas duas versões, apenas em algumas tonalidades. As duas versões são muito bonitas, colocadas lado a lado são praticamente idênticas.



Excelente jogo, imperdível. Obrigatório para fãs do Aranha ou fãs de beat 'em up.

KOSOUO ANALISA

Datas de lançamento:
Japão: Street Fighter Zero 2 (12/96)
USA: Street Fighter Alpha 2 (11/96)
Europa: Street Fighter Alpha 2 (12/96)
Publicação e distribuição: Capcom



STREET FIGHTER ALPHA 2



Na época do lançamento, tive o prazer de jogar com um amigo que comprou o logo que possível. Era fantástico ter um jogo tão completo em pleno 16 bits. Lembro estávamos com Final Fight 3 quando a fita chegou, e não conseguíamos jogar nem 10 minutos de FF3 devido à vontade de jogar SFA2. Fiquem agora com um pequeno review do jogo. Boa leitura!



No ano de 1996, em pleno auge do Playstation, Saturn e início de Nintendo 64, a Capcom ousa e porta um de seus maiores hits para o Super Nintendo. Lançado originariamente para a placa CPS2 de arcades da Capcom em 27/02/1996, Street Fighter Alpha 2 recebeu o único port para 16 bits ao ser adaptado para Super Nintendo.

A versão SNes apresenta abertura fiel à original, mid-bosses, diálogos pré-bout, provocações, tela de versus, tela de vitória, finais (mesmo que reduzidos), e várias poses de vitórias (de 2 a 6 por personagem). Até a super provocação do Dan está presente, assim como o fake hadouken de Ryu e as roladas de Ken, entre outros golpes mais diferenciados. Em relação à versão original, há

esperados cortes na quantidade de quadros de animação dos personagens. Também estão presentes os vários ícones de vitória, que mudam de acordo com o golpe final dado no respectivo round. Nas opções é permitido escolher o nível de dificuldade, som estéreo ou mono, configurar os controles, definir o tempo limite de cada round, o número máximo de rounds, o nível de dano dos golpes, 3 velocidades de jogo, e habilitar ou não a escolha de defesa automática. Durante as partidas, ao pausar e apertar Select, é possível reconfigurar os controles.



PERSONAGENS

Todos os 18 personagens principais da versão arcade estão presentes, e todos eles tem 4 cores selecionáveis. Em relação às outras adaptações caseiras, não estão presentes Evil Ryu, Classic Zangief e Classic Dhalsim. Essas versões Classic são as versões de Street Fighter II Champion Edition, que obviamente não tem defesa aérea nem super combos, mas que apresentam outras regalias que não merecem atenção no momento.



JOGABILIDADE

Todos os elementos estão presentes, como custom combos, alpha/zero counter, defesa aérea, cair em pé, super combos em todos os 3 níveis. A jogabilidade apresenta atalhos como comandos simplificados / diferenciados (ex: o especial Somersault Justice de Charlie pode ser feito mais facilmente se o último comando direcional for cima+trás; soltar um botão tem o mesmo efeito que apertá-lo quando se solta uma magia, o que facilita combos). Há slowdowns, que alteram moderadamente a fluência do jogo em relação ao original (pessoalmente, recomendo jogar na velocidade "turbo 1" para menores contrastes). O SNES tem uma pequena lista de jogos convertidos com



Para compensar, nessa versão está presente a roupa alternativa (clássica) da Chun-li. E também temos Shin Akuma, mas não controlável.

SONS

O jogo apresenta muitas vozes e efeitos. As músicas são as mesmas do arcade, porém inferiores tanto em relação ao potencial do SNES quanto às outras versões. No geral, estão boas, umas mais e outras menos. Existem adaptações também, como a interrupção da música no fim de cada round.



jogabilidade alterada em relação ao original, e talvez essa conversão seja uma das mais comprometidas, tanto no quesito fidelidade quanto qualidade. Ela possui bugs que sequer existiam na versão arcade, alguns até de fácil execução. Para os jogadores casuais e para a grande maioria, as alterações pouco influenciarão, enquanto que jogadores mais hardcore ou de nível profissional perceberão e poderão considerar como defeito tais diferenças, visto que a "pegada" ficou diferente das outras versões do jogo.

CENÁRIOS

Há vários cortes nas animações de elementos dos cenários, e até elementos em si, mas todos os cenários do arcade estão presentes. Cada personagem tem seu próprio estágio e música.



Não está presente o cenário da cachoeira, correspondente à última luta quando se usa Charlie/Nash. O cenário da Austrália (o gramado que aparece na abertura) só pode ser acessado mediante truque no modo Versus, ou quando se chega ao último estágio usando Sagat.

ASPECTOS TÉCNICOS

Devido à grande quantidade de informações do jogo, duas características principais são apontadas nessa versão: a) o cartucho usa o chip S-DD1 para descompressão de gráficos, como Star Ocean, que impossibilita a pirataria e que por um certo tempo dificultou a emulação do jogo; b) há um loading após o narrador falar 'Fight' e um outro pequeno entre o último golpe e a pose de vitória. Quanto à regionalização do jogo, destaca-se a alterações do nome de alguns personagens. No jogo americano/europeu temos Charlie, M. Bison, Katana e Akuma; na versão japonesa são Nash, Vega, Sodom e Gouki.



RESUMO

Em relação ao jogo original, é óbvio que ocorreram muitas perdas e mudanças. Porém, visto isoladamente como um jogo recheado de conteúdo para um console 16 bits, com vários efeitos e detalhes, cumpre muito bem o papel e foi uma ótima adição ao console no fim de sua brilhante carreira, ainda mais para quem não tinha acesso aos arcades ou conversões dos consoles de 32 bits..

BETA VERSION

Algumas fotos publicadas na revista mexicana Club Nintendo indicam pequenas diferenças da versão beta em relação ao jogo final. Aparentemente, o chip a ser usado no jogo seria o SA-1, mas talvez devido á redução de gastos ou limitações do cartucho, o jogo acabou adotando o chip S-DD1.

Nessas fotos, percebemos alguns detalhes relevantes:

- a fonte das letras na versão beta é diferente da versão final
- os personagens na versão beta são maiores que na versão final



- as sombras não piscam, estão aparentemente sempre visíveis ao invés de alternantes como na versão final
- diferentes ícones de vitória na versão beta

Algumas revistas (nacionais inclusive) chegaram a anunciar que o SNes receberia uma versão

exclusiva da série Alpha, baseada nas limitações do 16bits, o que não ocorreu.

Algumas

chegaram a divulgar o nome dessa versão, que seria "Super Street Fighter Alpha".

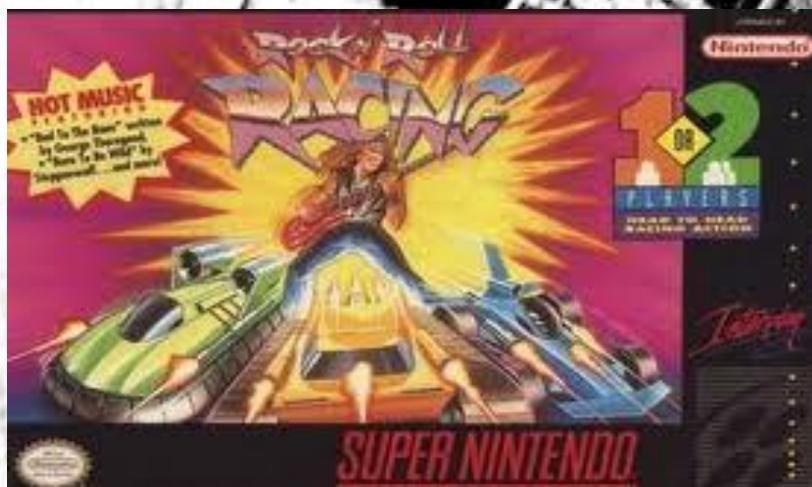


DATA DE LANÇAMENTO: 1993
DESENVOLVEDORA: Silicon e Synapse
DISTRIBUIDORA: Interplay Entertainment
PLATAFORMAS: Mega Drive, SNES e GameBoy Advance
MODO DE JOGO: um ou dois jogadores

LEONARDO SOLER



ROCK 'N ROLL RACING



Olá a todos. E aqui se inicia uma grande jornada na busca do entretenimento perfeito para vocês retro gamers! Eu sou o Leonardo Soler e pretendo escrever para vocês inúmeras matérias da geração 16-bits (vulgo geração de ouro) a qual eu pude vivenciar intensamente na minha juventude. Podemos dizer que essa geração nos trouxe ótimos frutos, frutos que até hoje nos dão o que falar em bate-papos pela net. E no meio desses frutos marcantes falarei hoje sobre Rock'n Roll Racing.

Rock'n Roll Racing foi primeiramente lançado para o Super Nintendo (1993) e em seguida para o Megadrive (1994) pela Silicon & Synapse (atual Blizzard), sendo que a versão do Super NES apresenta-se mais completa e melhor (segundo alguns fãs do game). Não me importo com esse lances não, CONTUDO, confesso que por alguma razão, prefiro a versão do console da BigN.

A competição é narrada por Larry Huffman, o que dá um ânimo maior às acirradas corridas. Quem não se lembra de Larry gritando "Let's the carnage begins!?" Clássico. Entrando no Site do Larry você pode ouvir um comercial engraçadíssimo, no qual ele está marcando um encontro com uma garota ao melhor estilo RRR, Hahah muito bom!

Além da narração muito bem feita e variada para a época, o cartucho possui um dos melhores repertórios de música de toda a biblioteca 16 bits! Curto bastante sua trilha sonora. Sendo que, a reprodução de Highway Star do Deep Purple foi a que mais me chamou a atenção pelo seu maravilhoso solo de teclado... ai ai.

Eis as canções que rolam:

George Thorogood – Bad to the Bone; Black Sabbath – Paranoid; Henry Mancini – Peter Gun; Deep Purples – Highway Star; SteppenWolf – Born to be Wild; Golden Earring – Radar Love (música que só tem no do Mega Drive).



"A primeira corrida automobilística foi realizada na França em 1894, sete anos após o primeiro carro feito por HERR Daimler Herr Benz da Alemanha. Eles fizeram o primeiro motor de combustão utilizados em carros dos séculos 19, 20 e 21.(Uma das filhas de Damler foi chamada de Mercedes: ela reuniu os engenheiros e fundou a mercedes benz, ainda uma marca de qualidade). Nestes automóveis de corridas, os homens queriam testar seus juízo, habilidade e máquinas uns contra os outros em que só os melhores

sobreviveriam.Velhas nações como a Alemanha, Inglaterra, França e os Estados unidos começaram a exploração regular de corridas para comemorar o automóvel, o mais novo padrão de serviços de transporte.



Quando a humanidade descobriu vida inteligente em bogmire no ano de 2833 eles começaram uma loucura nada visto antes.

O saurions (habitantes de bogmire) começaram corridas com todos os tipos de veículos, delirando com o clássico Rock'n Roll do planeta TERRA. A vista que poderia ser uma coisa que gerasse lucros e muitas pessoas iriam assistir as corridas a comissão do Rock' n Roll racing foi formada. Eles são responsáveis pelas regras, regulamentos das divertida (porém assassinas) corridas.

A primeira corrida foi realizada em 2911, um milênio após as 500 milhas de indianapolis, começou então e eles o chamavam de o grande prêmio de indianapolis supercup (em homenagem a copa da Terra).

Flip Jhonson da TERRA completou e venceu a primeira corrida de rock n roll e foi chamado nitro de raio. Dangbar de bogmire foi claramente ultrapassado (este era o aclamado "campeão" das corridas). Dangbar ameaçou comer flip se ele competisse novamente de modo flip abriu uma escola de condução na terra, o seu planeta e afastou-se das corridas. Agora, evidentemente, rock n roll racing é o esporte mais assistido no universo. Estima-se que 7,8 bilhoes de pessoas de 17 planetas estão em sintonia regularmente para ver a idade moderna da demolição."

Os Heróis:

Snake Sanders:

Ele é um nativo da Terra que deseja ganhar a Super Copa para honrar seu planeta. Defende que os inventores dos veículos não podem perder a hegemonia neste ramo. Ele é veloz na arrancada e corre com tudo! +1 Aceleração e +1 Velocidade.

CyberHawk:

É um cyborgue que havia sido esquecido em um laboratório. Ele mal imaginaria (afinal é um robô) que um dia se tornaria um competidor. CyberHawk, é então aperfeiçoado, tornando-se um protótipo muito avançado e obstinado. Um vencedor nato; 2º lugar é o mesmo que o último segundo ele. O personagem possui arrancada potente e ótimo pulo. - +1 Aceleração e +1 Pulo.

Ivanzypher:

Novato no Rock'n Roll Racing ele quer mostrar que sua raça e seu planeta podem ser dignos de vencer a Super Copa. Ele é considerado um herói no planeta Fleagull, afinal, nenhum de seus conterrâneos teve tanta coragem em participar deste campeonato. Ele pula bem alto e não tem medo de pisar fundo no acelerador!
- +1 Pulo e +1 Velocidade.

Katarina Lyons:

Princesa do Lyons que não aceita machismo e entrou para a Super Copa por estar cansada de ver os homens vencerem a corrida. Em seu planeta ela é uma excelente atleta que não aceita a derrota! Não escorrega facilmente nas curvas e seu carro pula como se não pesasse nada. - +1 Corner e +1 Pulo.



Jake Badlands:

Seu visual é de bad boy mas seu coração é imenso. Jake, ex-líder de uma gangue de rua de Xeno Prime, cresceu assistindo Rock'n Roll Racing, fato que o impulsionou a seguir a carreira de piloto. Arrependido de seu passado, costuma doar suas premiações à instituições de caridade. Decidido e certo esse é Jake! - +1 Corner e +1. Aceleração.



Tarquinn:

Este sim é o herói de todos! Capitão de uma nave espacial, ocupa o maior posto que alguém de sua terra almejaria. Sempre está presente em comícios e que provar no Rock'n Roll Racing que é o melhor e único digno a ganhar a Super Copa. Ele é veloz com suas naves e faz curvas com maestria. +1 Corner e +1 Velocidade.

E, finalmente, mais um personagem secreto que eu nem sabia que existia.

Olaf:

Olaf veio de The Lost Vikings, outro título da Blizzard. Olaf sempre está a defender seus amigos com seu escudo que protege de qualquer projétil ou de armadilhas. O porquê dele estar participando da copa é um mistério. Além de acelerar bem, é muito rápido e dificilmente desliza na pista, sendo considerado o melhor piloto. +1 Velocidade, +1 Aceleração e +1 Corner

Esses são os protagonistas da história, figuras bem pitorescas, desde um cyborg ultra avançado a um E.T. gordo que mais parece o Geléia do Ghost Busters. A jogabilidade é fácil de se acostumar. Se você nunca experimentou nenhum game do gênero, a dica é treinar no modo rookie até se acostumar com os comandos, com o tempo você pegará a manha. Junte dinheiro para fazer upgrades em seu veículo, a fim de deixá-lo cada vez mais mortífero.

Mas vale uma dica, se tiver oportunidade, prefira comprar um carro novo à acessórios, pois os equipamentos não podem ser reaproveitados na nova aquisição. O dinheiro no jogo pode ser adquirido através das vitórias das corridas, caixas de bônus que ficam espalhadas pela pista e destruindo adversários.

O modo Multiplayer é divertidíssimo! Se você tiver um amigo para te acompanhar, a partida ficará ainda mais interessante, a rivalidade tomará conta de vocês...



Rock & Roll Racing



GAME GENIUS

Blog Retrô em busca da nostalgia perfeita!





PUTZ GRILLA

TOEJAM & EARL

DATA DE LANÇAMENTO: setembro de 1991
DESENVOLVEDORA: ToeJam & Earl Prod. Inc.
DISTRIBUIDORA: SEGA
PLATAFORMAS: Mega Drive
CAPACIDADE: cartucho de 8mb
MODO DE JOGO: um ou dois jogadores

O jogo da início com os nossos dois personagens ToeJam e Earl contando o que ocorreu com os mesmos em sua viagem espacial. Eles viajando com sua nave espacial, sofrem um pequeno acidente e então sua nave se parte em vários pedaços. O objetivo do jogo é bem simples e consiste basicamente em buscar os pedaços da nave de nossos amigos. Porém, mesmo sendo um objetivo simplista você verá ao jogar que o jogo é bem mais cheio de segredos e dificuldades do que você imagina.

Os personagens mais loucos do universo

ToeJam: é um alienígena vermelho nativo do planeta Funkotron, com três pernas ou patas se preferir assim, olhos de lesma e trajado com um boné branco sobre os olhos visto que o mesmo não tem uma cabeça, tênis e uma corrente de ouro.

Earl: é o companheiro alienígena de ToeJam também nativo do mesmo planeta, mas fisicamente bem diferente, este é mais humanóide. Ele é alaranjado, gordo e está sempre trajando seus óculos de sol com sua linda bermuda azul de bolinhas.



A história psicodélica de uma queda na terra

Como eu havia citado mais a cima, o jogo começa com nossos amigos contando o ocorrido com eles. Para ser mais específico eles começam mostrando sua viagem pelo espaço com a nave sendo guiada pelo habilidoso

ToeJam, então nosso amigo de três pernas decidi deixar Earl controlar sua querida nave e então começa o grande problema. Ele bate a nave e eles caem na terra, a mesma é partida em 10 pedaços, então eles precisam encontrar todas partes de sua nave, remontá-la para voltar a sua terra natal. Mas achar as peças não será tão fácil, pois eles terão que enfrentar diversos terráqueos malucos para conseguir atravessar os diversos cenários e encontrar às tais peças.



Alguns dos terráqueos insanos que você poderá encontrar pelo caminho são: o dentista doido, a dançarina de hula, nerds, galinhas com canhão de tomates entre outras criaturas das mais inesperadas. Cada um desses inimigos causa danos de uma maneira diferente ou não causam

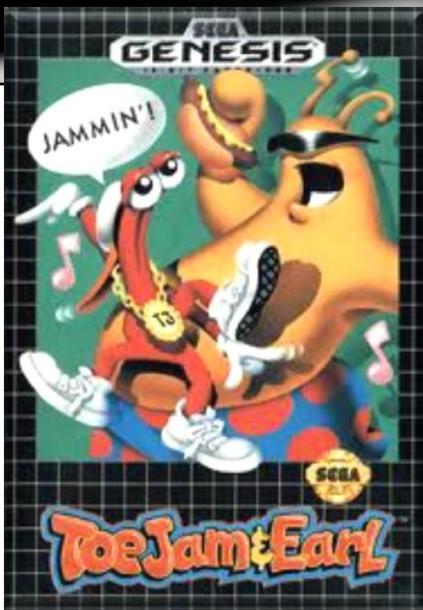
dano diretamente, por exemplo: a dançarina de hula não causa dano, somente o faz dançar junto com ela, porém nesse momento você fica apenas dançando e vulnerável a outros inimigos que podem matá-lo.



Outros como a toupeira, cavam um buraco por baixo de você para apenas roubar seus itens. E a lista de perigos que você enfrenta é bem vasta e sempre te surpreende e a cada vez que o jogador avança e os inimigos começam a armar emboscadas para você.

Outros personagens como o homem cenoura, papai Noel, cantora de ópera e o mago estão lá para ajudá-lo dando itens, recuperando sua energia e outras coisas.





Presentes para um alienígena

Você gosta de receber presentes? Claro que gosta não é. Pois bem, TJ e Earl também gostam e pelos vários mapas você coleta caixas de presentes que podem (e devem) ser abertas para você receber itens específicos para ajudá-lo a enfrentar os terráqueos sádicos e achar as peças de sua nave. Existe cerca de 20 presentes diferentes com itens dos mais diversos com funções específicas, como por exemplo: a bóia permite que você se mova pelos lagos com mais rapidez e sem o risco de morrer afogado. Mas também existe os presentes ruins que te causam dano ou te deixam vulnerável a ataques inimigos o livro é um desses que faz com que seu personagem durma e fique vulnerável a ataques de inimigos.

Todos esses presentes são abertos e usados na mesma hora, os itens ficam ativos por algum tempo depois desaparecem, de início você coleta as caixas de presente criativamente embrulhadas e não está indicado o que está dentro da mesma, mas depois do primeiro presente usado quando o jogador coletar outra caixa de

presente igual já virá no seu inventário escrito o que contém naquela caixa.



Existe um presente sacana que se chama randomizer que mistura todos os presentes de novo fazendo com que você tenha que identificá-los de novo. Enfim os presentes são a alma, o âmago desse jogo e os presentes nunca são iguais, ou seja, você joga uma vez e a bóia está na caixa branca listrada de preto, porém quando você der um new game a bóia já terá mudado de pacote, isso deixa o jogo imprevisível.



O dinheiro não é o problema e sim, a solução

Você também encontra notas jogadas pelo mapa, que você pode usar como já citado a cima para pagar personagens para que realizem algo de bom a você ou comprar itens em uma caixa azul de correio.

Comida? Aliens comem também

Durante suas andanças pelos mapas malucos desse jogo maravilhoso, você pode perder sua energia e ficar a ponto de morrer, mas não se preocupe existem comidas espalhadas pelos mapas que o ajudam a recuperar sua energia ou te ferrar mais ainda mais. Existem as guloseimas como sundaes, pizzas, fritas, bolo entre outras que recuperam sua energia e também existem comidas como queijo mofado que tiram sua energia o deixando mais próximo de se tornar um anjo.

Mapa novo, novas descobertas

A cada mapa que entrar você terá que desbravá-lo literalmente. Ele começa completamente obscuro e o mapa vai se abrindo enquanto você anda por ele. Existe a possibilidade de você ouvir um telefone tocando e quando ouvi-lo tente achá-lo para assim que você atender algumas partes do mapa se abriam para você. Alguns mapas têm uma peça da nave a ser encontrada e outros não, assim que você entrar no mapa você receberá uma mensagem avisando-o que existe uma peça a ser encontrada ali.



As promoções das promoções

Isso mesmo amiguinhos, você e seu alienígena favorito podem receber uma promoção (funciona como um aumento de level) você começa o jogo como wiener e pode chegar a funklord, passando por títulos como dude, homey e rapmaster. Cada vez que você é promovido você ganha uma vida e sua barra de energia aumenta.

Para ser promovido você tem que acumular uma certa quantidade de pontos ou encontrar o presente promotion que faz com que você receba uma promoção instantânea.



Agora o papo técnico

Modos de jogo: Você pode jogar sozinho escolhendo um dos personagens ou em duplo (eu recomendo em dupla). Jogando a dois além de ser mais divertido dá a você mais rapidez e chance de sobreviver nos mapas repletos de inimigos doidos.

Som: O som é um episódio a parte foi muito bem trabalhado, a trilha sonora é de funk anos 70 (que combina bem com o estilo dos personagens) e os efeitos sonoros são todos de muito bom gosto e hilários fazendo com que você de boas risadas ao ouvi-los em certos momentos do jogo.



Imagem: A imagem é excelente para a época, plataforma em 2D, visual muito colorido, animado e te dá uma boa imersão no mundo dos dois alienígenas. Jogabilidade: A jogabilidade é um caso a parte, ela atende bem a proposta do jogo que é plataforma e fazer da vida do jogador um inferno. Mas os dois personagens são diferenciados nesse quesito, Toejam por ser

magro e ter três pernas é mais rápido e ágil que Earl que é obeso e tem uma bermuda que cai vez ou outra o deixando vulnerável, em contra partida Earl começa com uma barra de energia maior que de Toejam. Cada personagem é único e você deve explorar toda sua habilidade juntando com o pró de cada um dos alienígenas.



Curiosidades

- Se jogado em dois players quando os personagens se aproximam, eles trocam um cumprimento e aquele q estiver com mais energia vai dividi-la com seu companheiro.
- Tem muitas coisas que o tornam um jogo difícil, mas o que o deixa mais difícil é não poder salvar seu progresso(claro que hoje em dia existem maneiras pra isso, mas na época era um martírio chegar ao fim sem salvar).
- ToeJam & Earl podem ter sido influenciados por uma história em quadrinhos do Alan Moore: D.R and Quinch.
- O fim de ToeJam & Earl é jogável! Você pode comandar os alienígenas após aparecer o The End no fim do jogo.
- ToeJam & Earl ainda apareceram em 2 cartuchos de para o Mega Drive: Art Alive e Wacky Worlds.
- Por pouco não foi lançada uma versão de ToeJam & Earl para o Dreamcast, inclusive com modo online.
- A Paramount adquiriu os direitos para fazer um longa de animação com o ToeJam e Earl a ser produzido em parceria com a

Nickelodeon. O desenho seria baseado no terceiro jogo da série.



Nota de um jogador saudosista

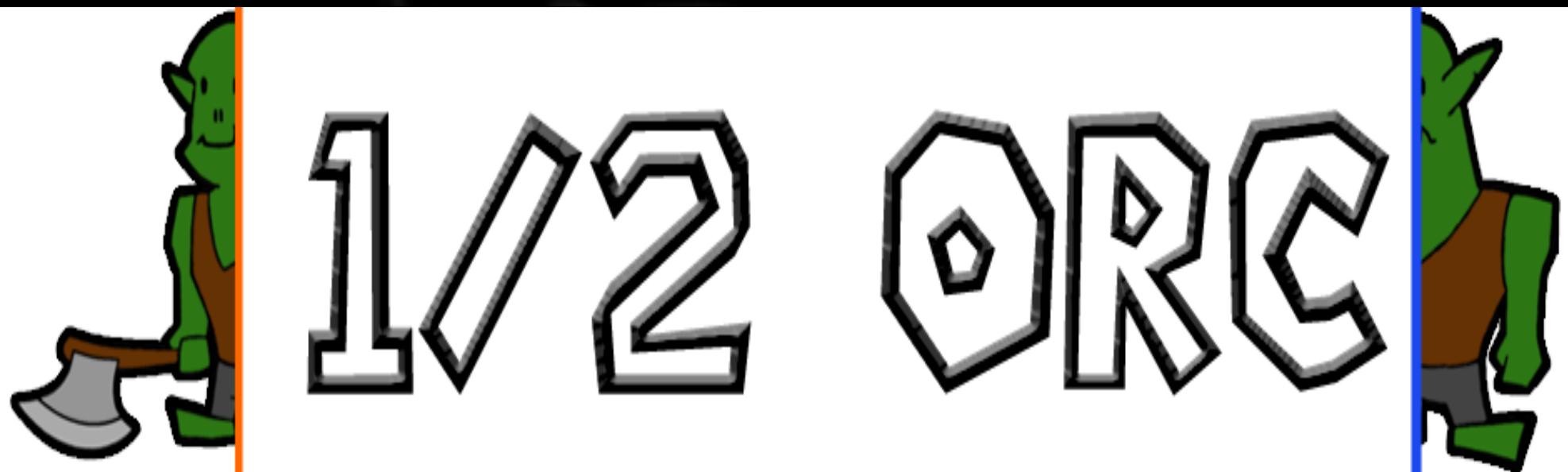
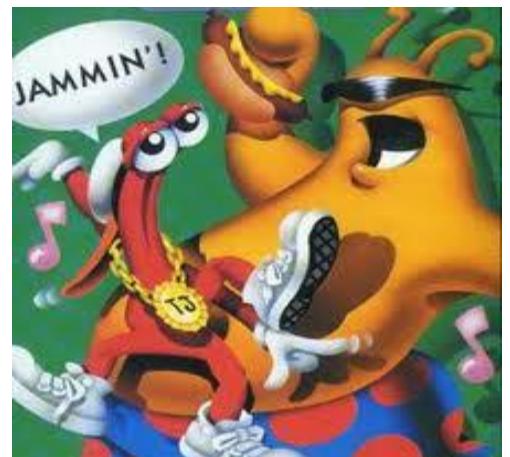
Eu recomendo fortemente aos jogadores saudosistas como eu e aos da nova geração a experimentarem ou jogar novamente este belo jogo para mega drive. Apesar do visual colorido infantil misturado com personagens e cenários psicodélicos é um título que vale ser lembrado e jogado várias e várias vezes.

Recomendo a todos (se possível) jogarem com um amigo, pois é um jogo muito divertido mesmo e irá prende-lo por horas na frente da tv.

Dicas de um jogador

Logo de inicio nos primeiros mapas, eu sempre uso os

presentes e já vou descobrindo o que são. Os primeiros mapas são mais fáceis e você tem condição de com relativa paz ver cada presente, depois você nem vai poder usar os presentes quando quer de tantos inimigos malucos de perseguindo pelo mapa. Use sempre a auto pista para andar mais rápido e quando um inimigos estiver roncando, ande com passos lentos para não acordá-lo. Planeje tudo com sabedoria, pois você vai precisar. E caso as coisas apertem volte ao primeiro mapa e com os itens: asas ou tênis foguete vá até o extremo canto inferior esquerdo que você encontrará o mapa zero. Lá você poderá relaxar em uma banheira, recuperar sua energia e ganhar uma vidinha. Bom jogo e aproveitem esse tesouro do mundo Gamer.





ZERO_FLEX

TROCANDO A BATERIA DE SUAS FITAS DE SNES

Depois de ter conseguido trocar com sucesso a bateria do meu Actraiser, e do meu Super Mario Word resolvi criar esse tutorial para ajudar outros colecionadores que já tiveram o desprazer de ligar o cartucho no console e perceber que o save game morreu por conta da bateria antiga que venceu.

Siga o tutorial abaixo por sua própria conta e risco, caso se cortar com estilete, ou danificar a fita, ou quebrar ela, não serei o responsável. Vamos as ferramentas necessárias para se fazer a troca de uma bateria CR2032 utilizada internamente dentro dos cartuchos de Super Nintendo.



Chave 38mm



Chave 38mm



A Bateria CR2032



Estilete



Fita Isolante



Alicate de ponta

Voce precisa de uma fita que esteja com a bateria vencida após resistir os anos 90 e começo de 2000. No meu caso é justo um The Legend Of Zelda, não terminei esse jogo ainda e quando a bateria começou a perder os saves eu já estava muito longe.



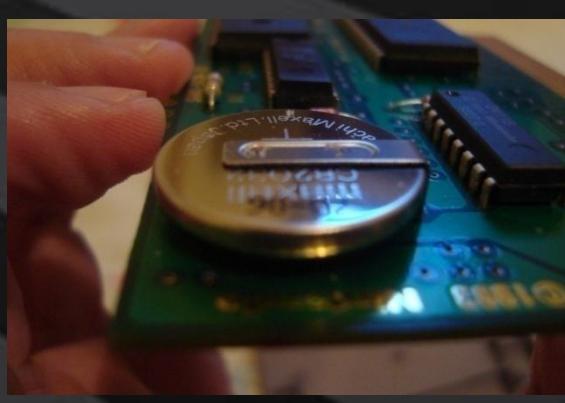
Link to the past



Guarde os parafusos



Placa da fita



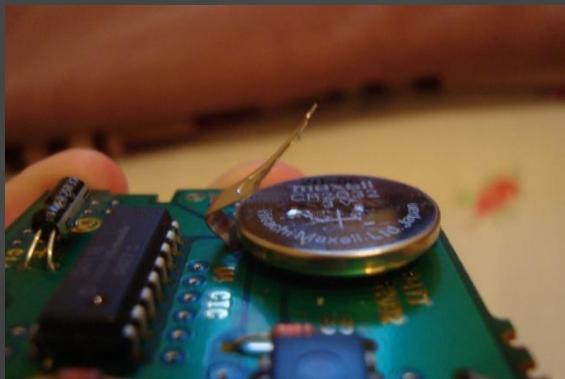
Bateria soldada na fita



Retirando a solda



Cuidado para não danificar



Aos poucos você vai soltando a bateria da solda e vai ficando somente o grampo.



Quando soltar do lado de fora terá que remover o grampo do lado de dentro.



Outro detalhe, muito cuidado com estes grampos se quebrar eles... FUUUUU...



Então manuseie ele o mínimo possível. Se ficar torto arrume com o alicate depois.



Vejam como ficou no meu caso, bem torto mas está tudo ali.



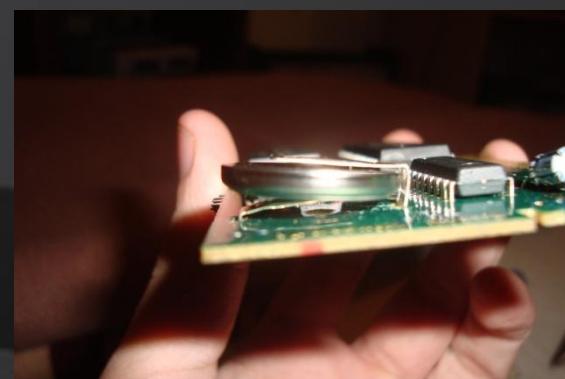
Mas evite ficar entortando o grampo. Corre o Risco de quebrar



Bateria CR2032



Depois que a bateria estiver colocada corretamente em sua posição, use a fita isolante para fixar...



A bateria entre os grampos, você não está pensando em soldar a nova bateria no lugar né?



Fixando a bateria



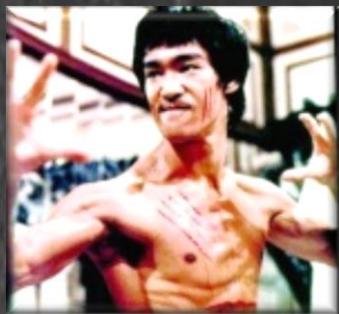
Fixando a placa



PERFEITO!!!!

Espero que tenha gostado do tutorial, tomem cuidado se forem tentar fazer!

FOREST LAW



BATMAN

ARKHAM CITY

Batman Arkham Asylum foi lançado para PS3, X-Box 360 e PC e foi a maior surpresa de 2009, sendo considerado por muitos, como o melhor jogo de super herói de todos os tempos. É um game cheio de ação, stealth e investigação, bem ao estilo do homem morcego.

O clima é sombrio e bem fiel às HQs, para os fãs, é um prato cheio. E mesmo que você não seja fã do morcegão, é um jogo obrigatório na geração atual.



Gameplay

A câmera do jogo é a famosa “câmera sobre os ombros”, assim como em Resident Evil 5 e Dead Space. Apenas quando o Batman encontra os vilões, a câmera se afasta, dando uma visão mais ampla do cenário para a porrada comer solta.

E é aí que a diversão começa! Descer a mão nos bandidos é uma das coisas mais legais do game. É possível emendar combos e contra ataques, fazendo com que você vença 10 bandidos de uma vez na porrada sem levar nenhuma, se conseguir aplicar os golpes no tempo certo. E conforme você luta, ganha pontos para fazer um upgrade nos poderes do homem morcego. É possível melhorar tanto as habilidades de luta, quanto os apetrechos, como o

Bat-Bumerangue, Batclaw, entre uma série de outros itens, que você ganha ao longo do game.

Muitas vezes, não é recomendável enfrentar os bandidos de frente, principalmente se estiverem armados. Nestes casos, Batman tem a opção de se pendurar em gárgulas, se esconder em telhados, e até pendurar os inimigos por uma corda sem que os outros percebam.

Existe também a opção de atacar furtivamente pelas costas, sem fazer nenhum barulho e não alertar os outros bandidos.

O modo detetive é outra coisa bem interessante. Apertando apenas um botão no controle, Batman pode analisar pistas, seguir rastros e descobrir com facilidade quantos inimigos há no ambiente com muita facilidade. Apesar de tornar a coisa um tanto quanto mais fácil, também tira um pouco da dificuldade do jogo, já que no modo detetive é muito mais fácil observar os inimigos e saber qual deles atacar primeiro. Mas também existem certas horas em que é indispensável usar o modo detetive, como por exemplo, na hora de seguir uma pista ou de rastrear alguém. E assim como nos quadrinhos, Batman pode mostrar porque é considerado o melhor detetive do mundo.



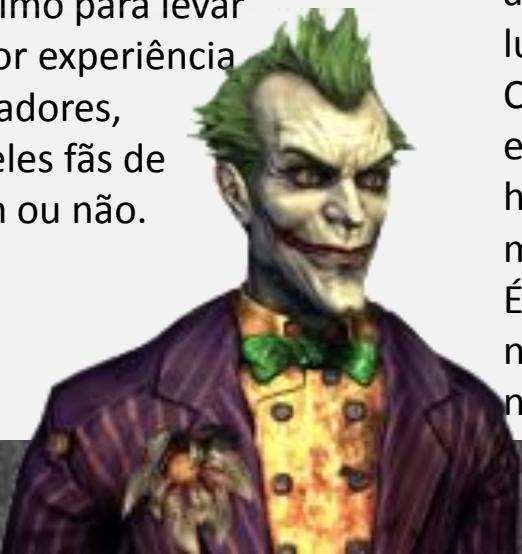
Gráficos

Os gráficos do jogo são excelentes e chegam a ser bastante realistas em alguns aspectos. A roupa do Batman por exemplo, realmente parece de borracha, assim como janelas de vidro realmente se parecem de vidro, a água se parece com água de verdade e azulejos são azulejos mesmo.

Confuso? Talvez, mas basta jogar a primeira meia hora, para entender do que estou falando. Os personagens em si são muito bem feitos graficamente, e bem caracterizados. Dá a impressão de que você está lendo a HQ do Batman, mas com áudio e animações.

Outro detalhe que chama a atenção, é que conforme vai lutando, o Batman fica com vários arranhões, alguns no rosto, outros no peito, sem falar na capa, que passa a se rasgar aos poucos, conforme o herói enfrenta os mais diversos vilões. Ou seja, o realismo é impressionante!

A ambientação também é muito bem feita, sombria e realista. Dá para perceber que os caras da Rocksteady Studios se dedicaram ao máximo para levar a melhor experiência aos jogadores, sejam eles fãs de Batman ou não.



Vilões

O vilão principal do game é o Coringa. Mas além dele, temos também a Harley Quinn, Charada (the Riddler), Scarecrow, Killer Croc, Poison Ivy e Bane.

O Charada na verdade não aparece pessoalmente no jogo, mas durante a aventura, ele vai deixando vários enigmas para o Batman resolver, além dos troféus em forma de interrogação (Riddler Trophies), que Batman tem que coletar. Não é obrigatório, mas isso garante o desbloqueio de extras no game. Poison Ivy, Scarecrow, Killer Croc e Bane aparecem como subchefes e Harley Quinn aparece boa parte do game ajudando o Coringa. Em determinada parte do game, há também um pôster do Pinguim e em outro momento o nome de Duas Caras (Two Face) é mencionado, mas nada além disso (eles só farão parte do segundo jogo, Arkham City).



Extras

Além da história principal, existe também um modo de batalha aonde você escolhe um cenário e luta contra vários inimigos. Conforme você desvenda os enigmas do Charada no modo história, você destrava novos mapas para o modo Challenge. É possível jogar com o Coringa nesse modo, mas para isto é necessário logar na PSN e baixar a



DLC gratuita. Mas isto é possível apenas na versão do PS3.



Veredito Final

Batman Arkham Asylum é um jogo obrigatório nesta geração de consoles, seja você fã ou não do homem morcego. O jogo é quase perfeito e facilmente é o melhor jogo de super herói de todos os tempos.

Se não jogou ainda, não perca mais tempo, já que a continuação Arkham City, sai do forno no final de Outubro.



EM BREVE:

ESPECIAL



O FANTASTICO MUNDO DOS RPGS...

Chrono Triger

Final Fantasy

Super mario RPG

Phantasy Star

E muito mais...

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

ACESSE JÁ
FORUM

RETROGAMES
BRASIL

[O FORUM](#)

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

REVISTA
RETROGAMESBRASIL



WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

[TWITTER - @RetroGamesBR](https://twitter.com/RetroGamesBR)

Cultura Gamer