

# RETROGAMES

RETROGAMESBRASIL  
EDIÇÃO 2

# BRASIL

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

## Castle of Sorrow



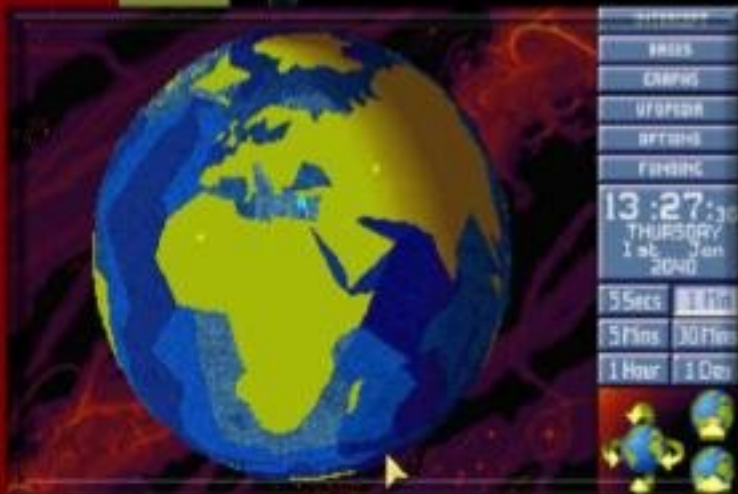
EM FOCO:



DAY OF THE  
TENTACLE

REVIEWS:

SPIDERMAN - MAXIMUM CARNAGE  
STREET FIGHTER ALPHA 2  
TOEJAM & EARL  
E MAIS...



X-COM

TUTORIAL:

APRENDA A TROCAR  
A BATERIA DE SUAS  
FITAS DE SNES



ROCK & ROLL  
RACING

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

ACESSE JÁ

FORUM

RETROGAMES  
BRASIL

O FORUM

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

**EDIÇÃO:**

Alohawell  
Ritinha Ratinha

**REDAÇÃO e REVISÃO:**

Alohawell  
Ganjaman  
Leonardo Soler

**DESIGN:**

Alohawell  
Henrico D. Santo

**COLABORADORES:**

Leinad  
Usopp  
Ganjaman  
Furia  
Neto Kosovo  
Zero\_Flex  
Tuky  
Leonardo Soler

**AGRADECIMENTOS:**

Quero agradecer a todos que direta ou indiretamente estão ajudando na revista... Tanto pelos reviews quanto pelo apoio. Obrigado mesmo. E obrigado ao meu pai pelo apoio.

**NOTAS:**

Todos os textos aqui reproduzidos estão devidamente postados no Forum RetroGamesBrasil, e são de dominio publico, tendo como responsabilidade seu idealizador. Agradecemos a todos que nos ajudam a fazer a revista.

## 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 X-Com, Maximum Carnage, Street Fighter Alpha2, Toe Jam e Earl, Day of Tentacles 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](http://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 video escolher no seu emulador ?**

#### -MATERIA DA CAPA:

**Especial Castlevania**

#### -REVIEWS:

**X-COM, SpiderMan – Maximun carnage, Street FighterAlpha 2, ToeJam & Earl, Day of the tentacle, Rock n Roll Racing**

#### -TUTORIAL:

**Trocando a bateria de suas fitas de SNES**

#### -ENTREVISTA:

**Richard Garriott.**





## BLOGS



### 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/>



### Game Genius

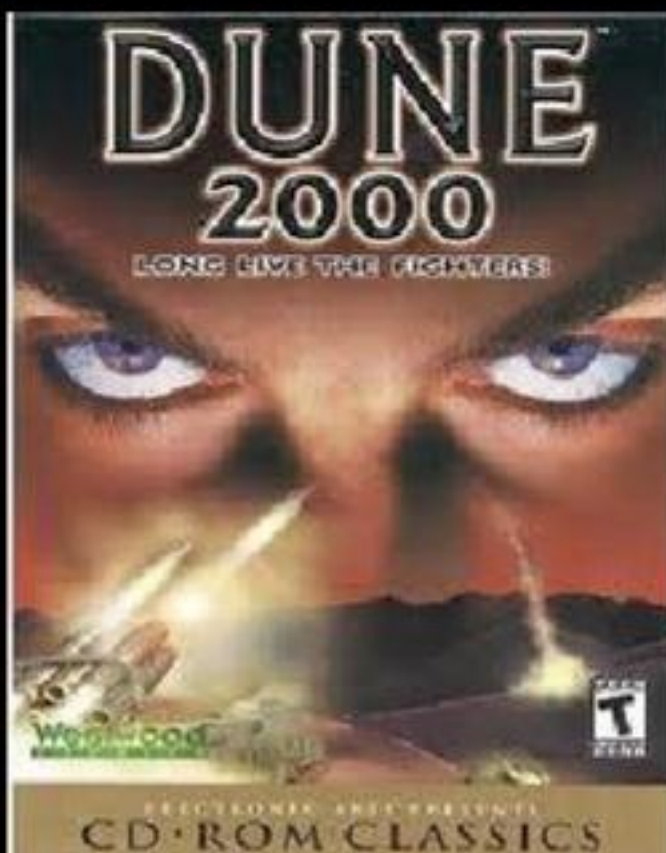
Um lugar onde você pode curtir matérias sobre games, detonados, curiosidades, podcasts e vídeo-análises. Leia o Blog MarvoxBrasil e desperte o gamer em você!

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

## 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

## 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.

QUAL É ESTE JOGO?



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 nexo. 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 NGP (nome do protótipo



do PSP2) 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 inves 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.



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

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.

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 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

ao PlayStation a trilha sonora do 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](mailto:moshrock@hotmail.com)



## TUHY

### Guia oficial de importação

- Index
- 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 voces 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 pirralinho 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 ingles?

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 emuitas 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](http://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](http://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 Blu-rays, aí fica fantástica se você quiser aquele DVD que não saiu no Brasil.



### eStarland

[www.estarland.com](http://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](http://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 está no anúncio ou o próprio eBay te avisa.

Terceiro, escolheu? Aperta no botão de comprar e siga até a página de pagamento. Tudo no eBay é feito pelo Pay Pal, 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 irá 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 rastreamento 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.



VideogamePlus, Inc.

## 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.



ShopLate | PlayTomorrow

## Dúvidas da Galera

1ª Como pagar usando Pay Pal?

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 Pay Pal pois eles só aceitam isso. Mas não se preocupe, usar Pay Pal 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 Pay Pal, 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 Pay Pal 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 Pay Pal 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: 73 apto: 1201 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](mailto: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 detalhamentos 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 degradê.

**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 2xSal, mas com menos blur e cantos arredondados, mas mistura mais as cores do degrade.

MATÉRIA DA CAPA

# Castlevania









# Castlevania

## Dawn of Sorrow



Lançado para o Nintendo DS, Castlevania Dawn of Sorrow dá sequência 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.



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.

















**SIGA E  
RECOMENDE  
AOS AMIGOS**

**twitter**



**@RetroGamesBR**

*Cultura Gamer*

# XCOM

Todos os jogos da franquia giram em torno de uma invasão extraterrestre hostil, o jogador é cobrado por uma coalizão de nações para a remoção das atividades Aliens.

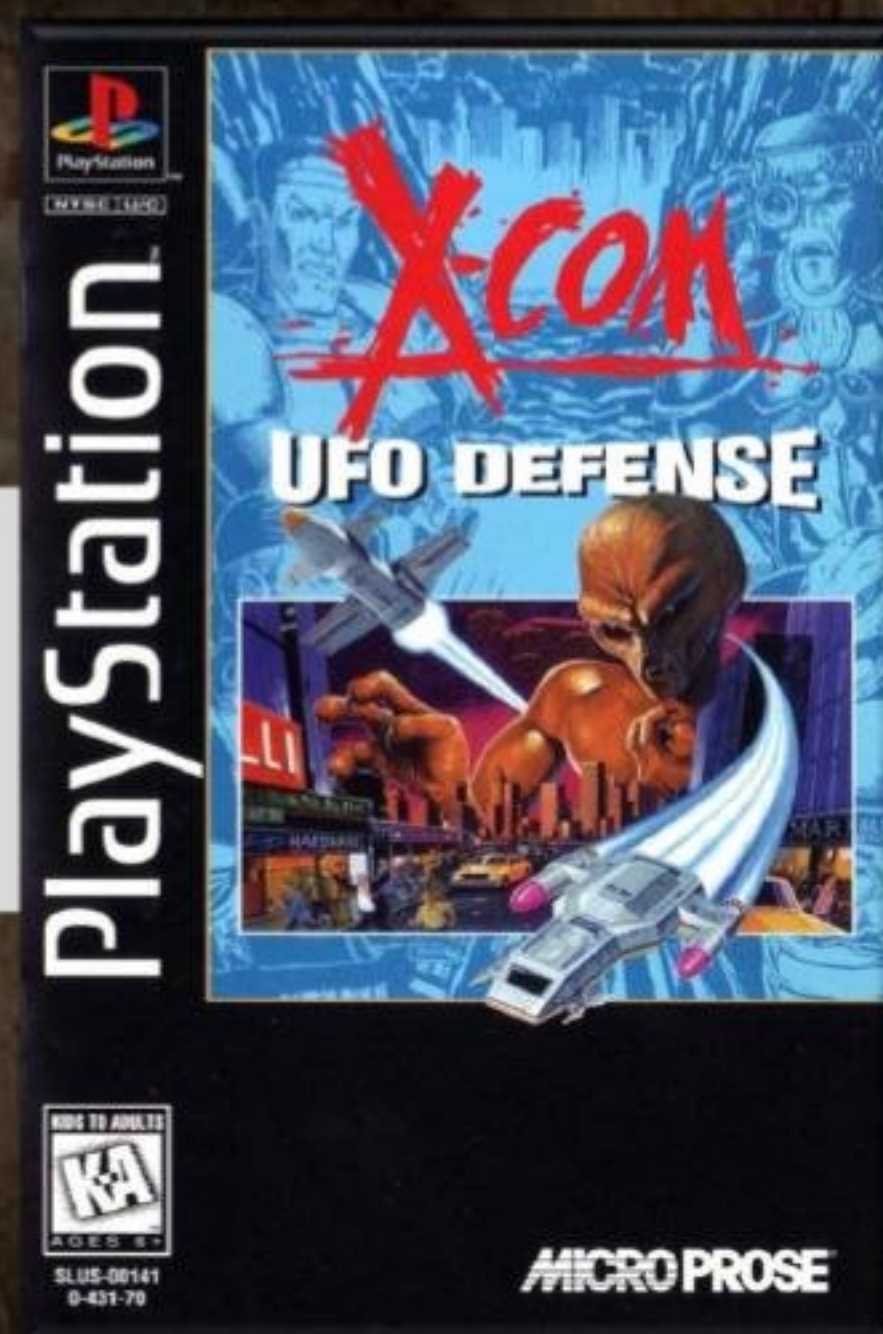
**A serie X-COM inclui os seguintes jogos:**

UFO: Enemy Unknown (1994, desenvolvido pela Mythos Games)

X-COM: Terror from the Deep (1995, desenvolvido pela Microprose)

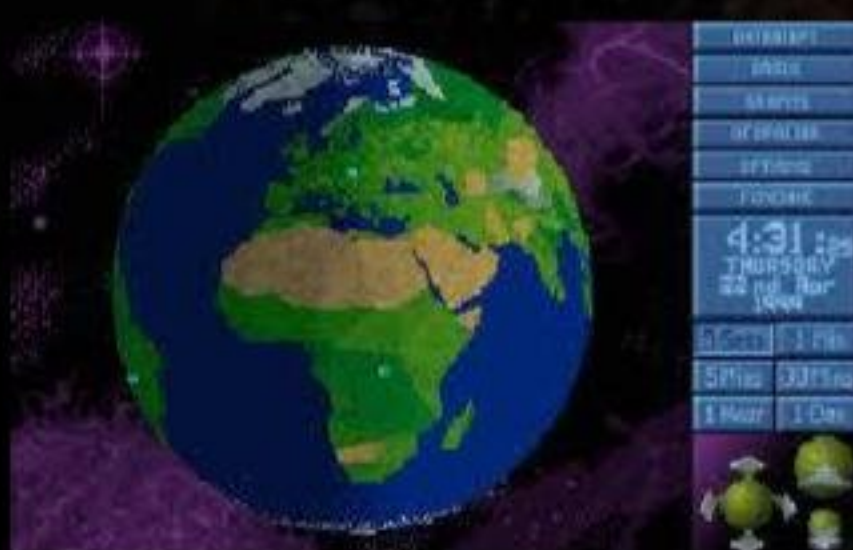
X-COM: Apocalypse (1997, desenvolvido por Mythos Games)

X-COM: Interceptor (1998, desenvolvido pela Microprose)



O primeiro jogo é o mais popular e o mais bem sucedido. Muitas vezes votado como o melhor game de todos os tempos. Apocalypse levou novos rumos com a série: é um sistema de combate em

tempo real, além de uma versão modificada do sistema baseado em turnos, e a estética foi transferidas para um estilo menos sombrio e mais futurista. Apesar de ser desenvolvido pelos criadores originais do primeiro X-COM, ele não conseguiu repetir o seu sucesso.



Depois de Interceptor, a Hasbro Interactive comprou a MicroProse e adquiriu a marca X-COM. Em 2001, a Hasbro Interactive lançou um jogo de ação mal-recebido chamado X-COM: Enforcer, vagamente baseado em eventos de Enemy Unknown.

Mais dois títulos foram planejados para a série: X-COM: Genesis, um jogo de estratégia, e X-COM: Alliance, um jogo de tiro tático em primeira pessoa. Ambos os projetos foram abortados quando a Hasbro se desligou da Hasbro Interactive Studios em 2001.

# UFO: Enemy Unknown

UFO: Enemy Unknown, foi lançado em 1994 e posteriormente foi publicado sob o título X-COM: UFO DEFENSE nos Estados Unidos e Japão, é um jogo game de estratégia criado por Julian Gollop. É o primeiro game da serie X-COM e já foi muitas vezes considerado por críticos e em pesquisas como um dos melhores jogos já feitos. A história de X-COM começa em 1998. Todo o enredo gira em torno de um aumento de relatos de humanos sobre possíveis OVNI's, que envolvem desde raptos ate ataques alienígenas. Quando a situação fica realmente precária, as nações do mundo percebem a ameaça e tentam formar suas próprias forças para lidar com isso, como a Força Japonesa Kiryu-Kai; essas forças falham miseravelmente, a Kiryu-Kai não consegue interceptar um unico OVNI no seu cinco meses de operação. Em 11 de dezembro de 1998, representantes de algumas das nações mais poderosas do mundo reúnem-se em Genebra,



para discutir a questão. Deste encontro nasceu a secreta organização paramilitar - Unidade de Combate Extraterrestre (X-COM), sobre a qual o jogador assume o controle no início do jogo.

O jogador gerencia a X-COM durante todo o jogo, lutando contra os aliens. Conforme o jogo avança, o jogador aprende mais e mais sobre o inimigo, suas espécies, sub-espécies, as criações mutantes e tecnologia. É revelado que os extraterrestres são liderados por criaturas de imenso poder mental chamado etéreos, e que sua base principal está localizada em Marte, em uma região conhecida como Cydonia.

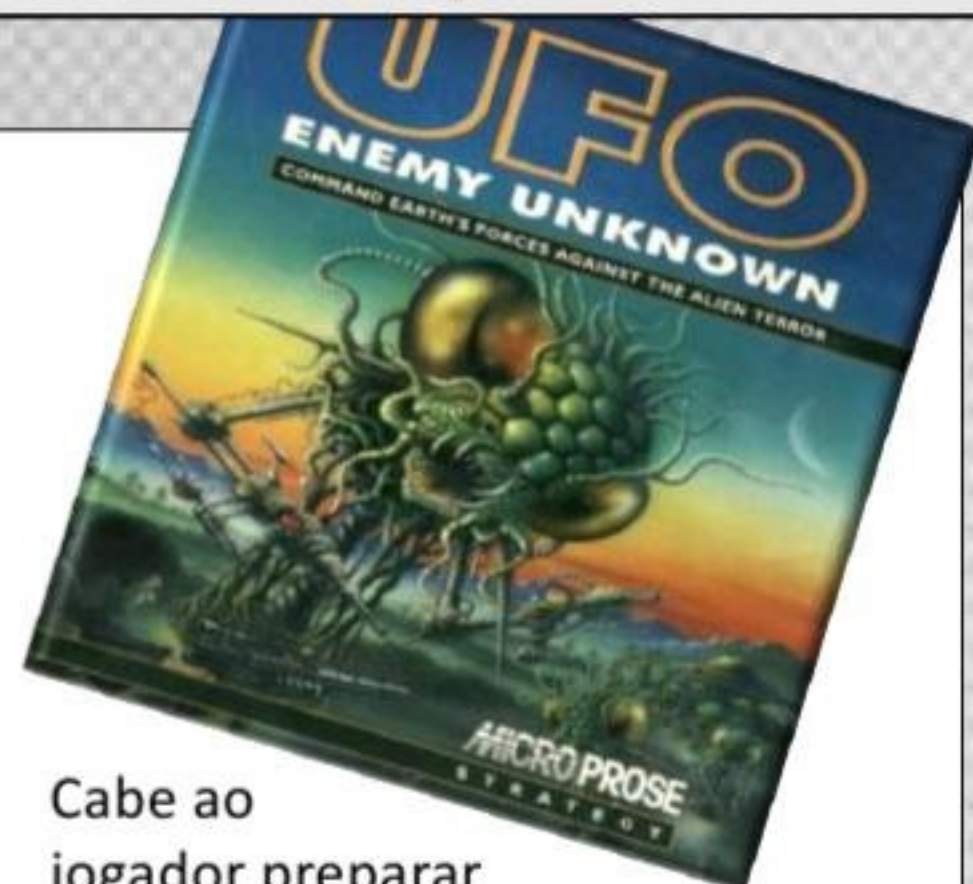
**Desenvolvido - Mythos Games**

**Software - MicroProse**

**Designer - Julian Gollop e Nick Gollop**

**Plataformas - Amiga, Amiga CD32, PSX e PC**

**Gênero - Estratégia**

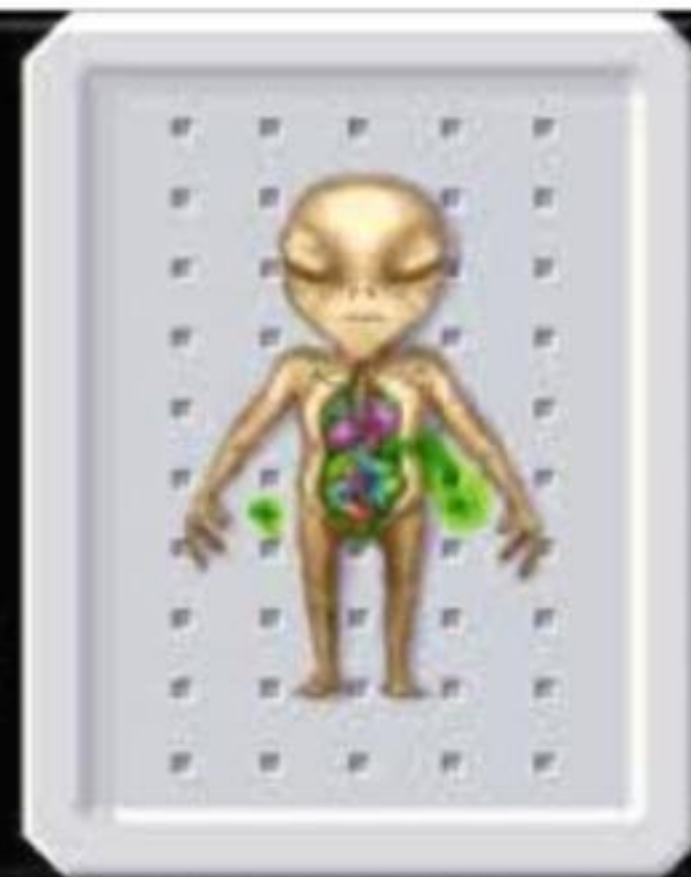


Cabe ao jogador preparar plenamente a equipe para o assalto final a Cydonia e destruir o cérebro por trás da invasão alienígena, o Cérebro Alien. O jogo ocorre dentro de duas visões principais: Geoscape o e Battlescape. O seu comando começa em 01 de janeiro de 1999, te dando a possibilidade de escolher um local para a sua primeira base na tela Geoscape: uma representação visão global da Terra como pode ser visto do espaço (exibindo bases e aeronaves X-COM, OVNI's detectados, bases alienígenas, e os locais de atividade alienígena).



## Sectoid autopsy

The autopsy reveals vestigial digestive organs and a simple structure. The brain and eyes are very well developed. The structure suggests genetic alteration or mutation. The small mouth and nose appear to have little function. The webbing between the fingers, and the flat feet suggest aquatic origins. There are no reproductive organs, and no clues as to how this species can reproduce. They are most probably a genetically engineered species.





O jogador pode ver as bases X-COM, alterá-las, equipar aviões de combate, suprimentos e pessoal (soldados, cientistas e engenheiros), os esforços de pesquisa direta, a fabricação de equipamentos avançados, vender artefatos alienígenas para arrecadar dinheiro, e implantar aeronaves X-COM para locais ou patrulha designada, com o intuito de interceptar naves inimigas, ou enviar tropas em missões em terra para uma batalha (utilizando aeronaves de transporte).

O financiamento é assegurado pelas nações fundadoras do X-COM. No final de cada mês, um relatório financeiro é fornecido, onde as nações podem aumentar ou diminuir o seu nível de financiamento com base em sua percepção e progresso. Qualquer uma dessas nações podem parar de te financiar, se o governo do país for infiltrados pelos invasores. Através da engenharia reversa dos artefatos alienígenas, seus cientistas são capazes de desenvolver melhores armas, armaduras e veículos para combater a ameaça alienígena, e, eventualmente, descobrir como derrotá-los. Na tela Battlescape o jogador comanda seus soldados contra os alienígenas em uma batalha por turnos isométricos.

Um dos três resultados é possível: as forças X-COM



são eliminadas, as forças alienígenas são neutralizados ou o jogador escolhe se retirar. As tropas podem também aumentar em posição ou habilidades, se eles fizeram uso bem sucedido de seus atributos primários (matando os inimigos, por exemplo). Em vez de pontos de experiência, os combatentes ganham pontos em habilidades como Psi ou precisão, uma quantidade semi-aleatória, dependendo das atitudes durante a ação.



"Acho que o lançamento do Arquivo X no ano antes do lançamento de X-COM: Enemy Unknown ajudou um pouco. Embora não tinha visto Arquivo X na época, estávamos aproveitando o folclore OVNI para o jogo, e este atingiu em cheio os EUA." -Julian Gollop.



Além do pessoal, o jogador pode usar veículos terrestres não tripulados, equipados com armas pesadas e armaduras, mas essas não ganham experiência. Recuperando artefatos alienígenas, esses podem ser pesquisados e, possivelmente, reproduzidos. Aliens capturados vivos pode fornecer informações importantíssimas, levando a novas tecnologias como a dos psiônicos. O jogo tem onze raças de Aliens. Cada raça tem pontos fortes e fracos, e algumas raças são dependentes de outras. Os Aliens vêm para a Terra a partir de uma grande base em Marte, mas suas origens são desconhecidas. Uma das razões para o sucesso do jogo é a forte interação com o jogo. Soldados são vulneráveis a ataques alienígenas,

mesmo quando blindados, pois os Aliens possuem o ataque mental, sua principal arma. O inimigo vem em diversas formas, e você precisa se adaptar aos inimigos, estudando e se preparando para o próximo embate. O jogo pode terminar de várias maneiras. Se o desempenho do jogador é ruim por dois meses consecutivos, se todos os soldados da bases são capturados, ou se o jogador monta um ataque a base dos Alienígenas principal e perde, o jogo termina em derrota. Se, no entanto, o jogador é vitorioso no ataque final, o jogo termina em vitória dos humanos. O jogo quase foi cancelado duas vezes, primeiro devido às dificuldades financeiras. E acabou se tornando sucesso de crítica, vendendo mais de 600.000 unidades somente no PC.



**STATUS DE UM DOS SOLDADOS**



**BASE ALIEN SENDO INVADIDA**

X-com entrou na lista "Maiores Jogos de Todos os Tempos" da GameSpot

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

ACESSE JÁ  
FORUM

RETROGAMES  
BRASIL

O FORUM

WWW.RETROGAMESBRASIL.COM

# X-COM: TERROR FROM THE DEEP

**Desenvolvido - MicroProse**  
**Software - MicroProse**  
**Designer - Stephen Goss**  
**Plataformas: PSX e PC**  
**Gênero: estratégia**



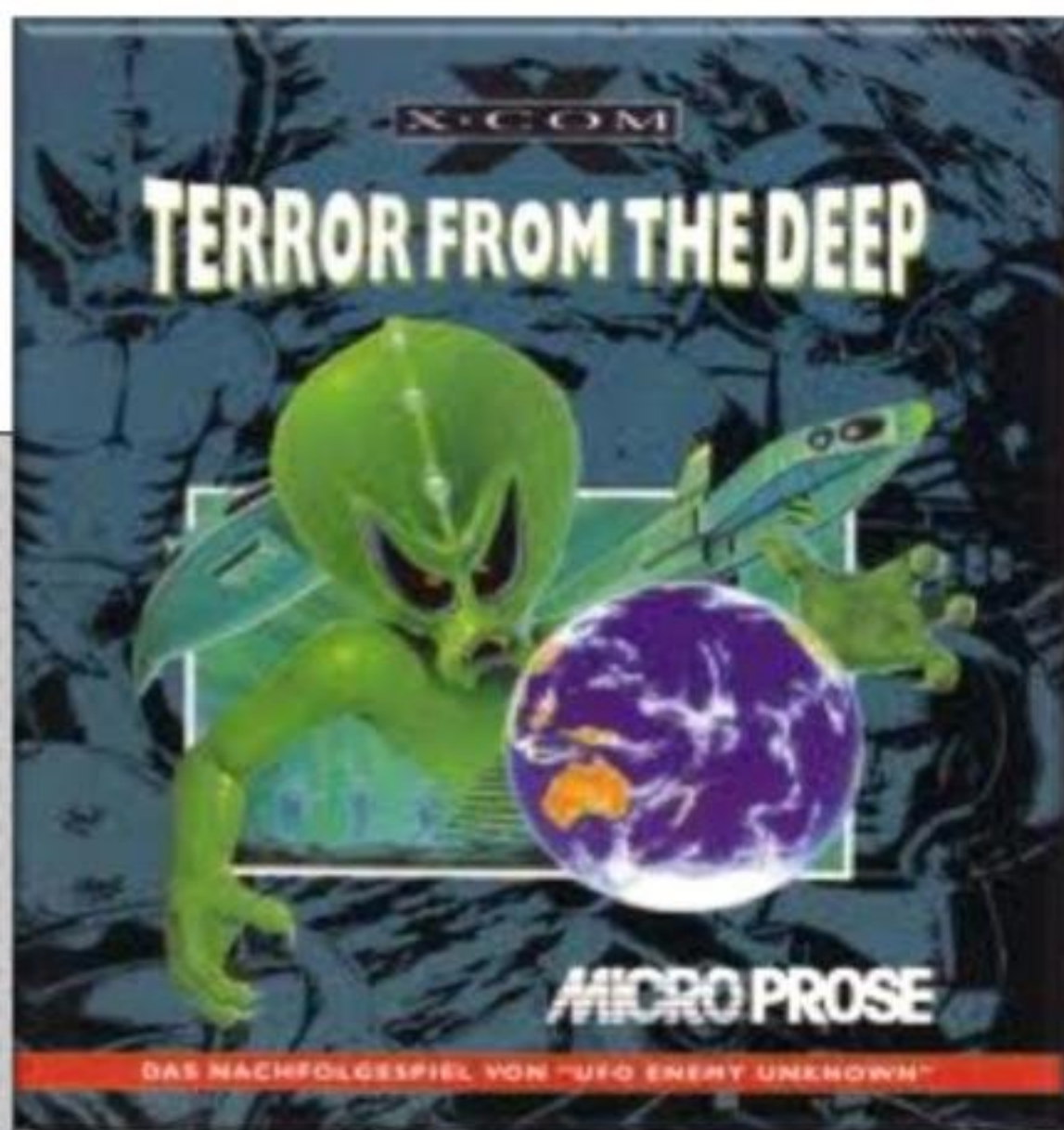
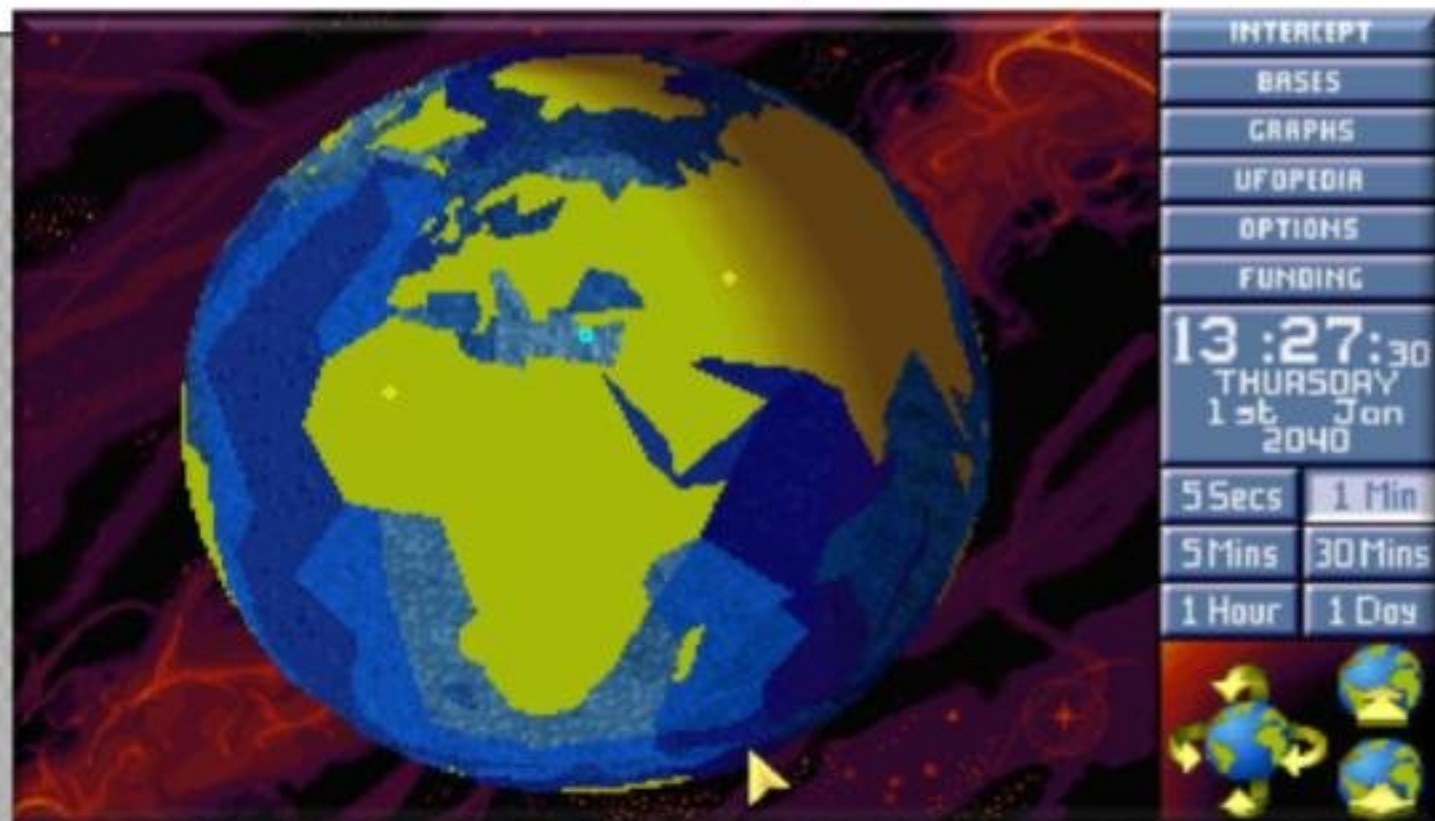
Continuação do aclamado Ufo Defense, **Terror from the Deep** vem com um grande peso em suas costas; Ser melhor ou igual a um clássico cheio de fãs apaixonados pelo mundo inteiro.

Nessa continuação, o terror muda de local, vai para debaixo d'água, com direito a construção de bases e combater todos Aliens submerso sob as ondas. A única vez que o jogo se move sobre a superfície é para algumas missões, quando os alienígenas atacam um porto, navio ou ilha.

Terror from the Deep consiste em várias partes, seguindo a mesma premissa do primeiro game. O primeiro é o Geoscape, uma visão global da Terra, onde o jogador pode tomar conta de suas bases. O BattleScape é usado para o combate entre os esquadrões de Aliens e os seres humanos, e toma a forma de uma batalha por turnos a partir de uma vista isométrica. Batalhas subaquáticas usar a

mesma física como os do solo, mas cuidado... Algumas armas são exclusivas para uso marítimo, enquanto outras são de uso terrestre. Terror from the Deep se inicia em 2040, décadas após a Guerra Alienígena do primeiro game, quando uma nova ameaça alienígena começa a surgir a vinda dos oceanos.

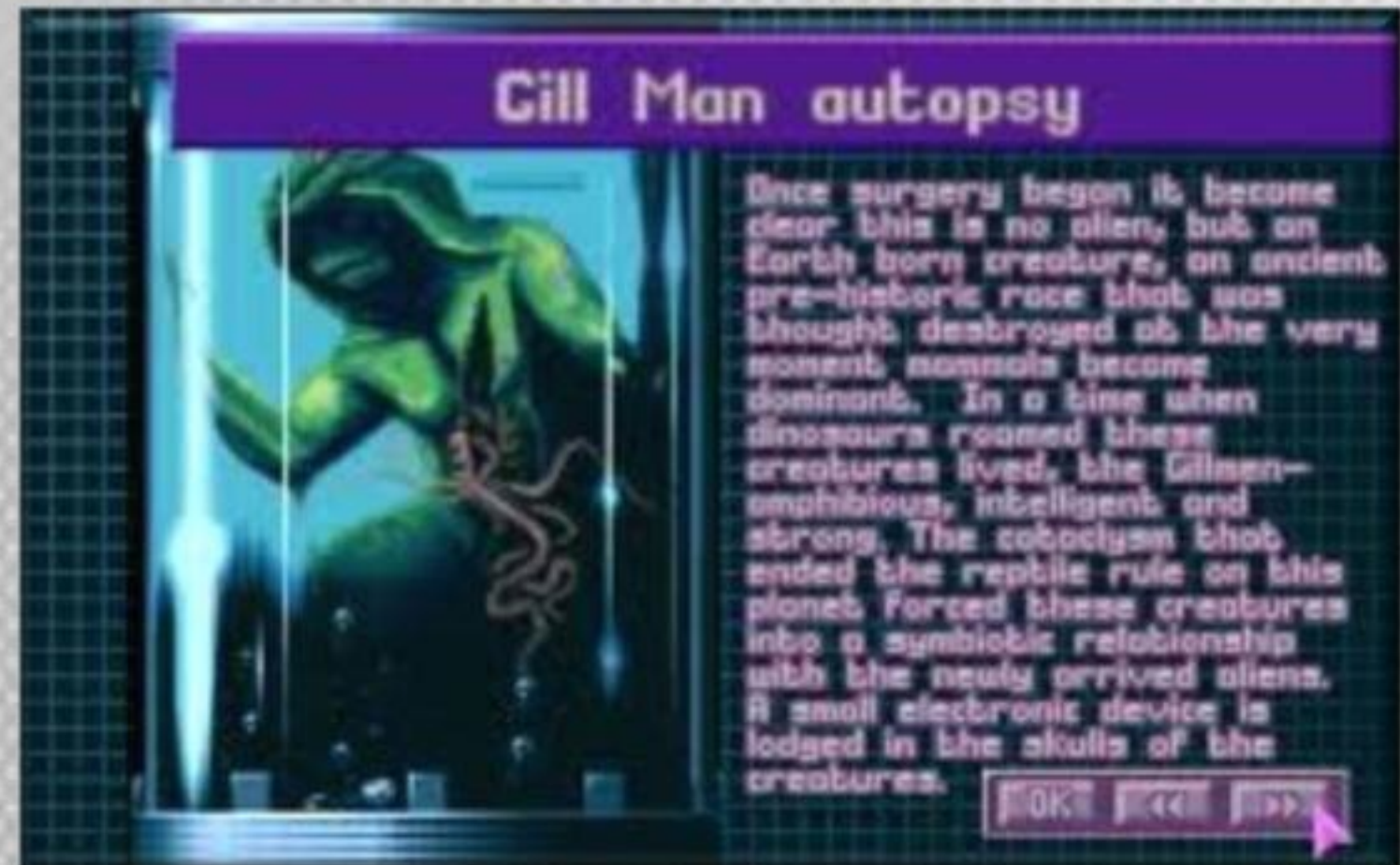
Eventualmente, é revelado que os alienígenas vieram à Terra em uma nave espacial gigante, conhecida como T'Leth, que caiu no oceano 65 milhões de anos e supostamente causou a extinção dos dinossauros.



A gestão de recursos também está presente, com o jogador contratando e demitindo funcionários, comprando e vendendo veículos, munição, armamentos e itens, construindo e expandindo bases.

A destruição da T'Leth pelo jogador resulta em um cataclismo mundial, preparando o palco para o terceiro jogo da série, X-COM: Apocalypse.

O jogo é basicamente igual o primeiro game, mas com gráficos melhorados e a mudança nos cenários. Isso aconteceu pois a Microprose quis fazer uma continuação em tempo recorde, então Julian Gollop sentiu que a única maneira de fazê-lo era mudando os gráficos e fazendo pequenas alterações na jogabilidade.



Terror From the Deep foi recebido muito bem e a versão de PC tem uma classificação média de 86% de acordo com a GameRankings. A GameSpot resumiu Terror

from the Deep como "Além da nova arte e um punhado de novas opções de combate, este é exatamente o mesmo jogo que o UFO Defesa, só que muito mais difícil."



# X-COM: APOCALYPSE

**Desenvolvido - Mythos games**  
**Software - MicroProse**  
**Designer - Julian Gollop, Tim White**  
**Plataformas: PC**  
**Gênero: estratégia**

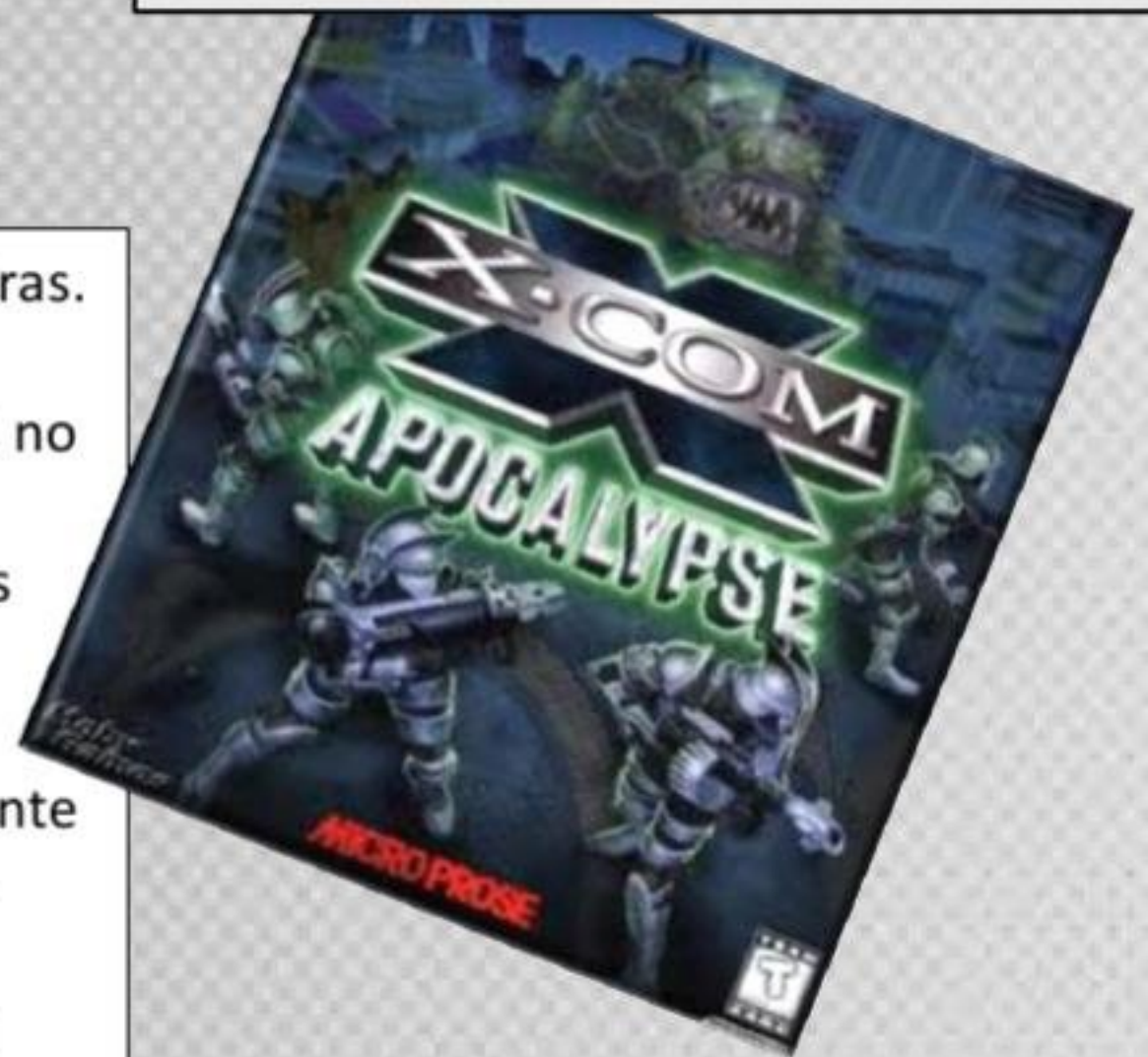
X-COM: Apocalypse é o terceiro jogo da série.

Meio século após o fim de Terror from the Deep, a nave T'leth danificou severamente a biosfera da Terra. Como resultado, várias Megalopolis foram construídas para a humanidade. Enquanto isso, a colônia de Marte é explorada pela mineração. A ameaça alienígena do jogo é apresentada por uma nova raça, aliens extradimensionais que inicialmente não parecem ter nenhuma relação com os aliens dos últimos dois jogos, apesar de que, em missões posteriores revelam que eles tem escravizados sobreviventes Sectoids.

Estes novos aliens atacam a cidade através de portões dimensionais. O jogador deve descobrir como enviar as suas próprias aeronaves, juntamente com os seus soldados, através desses portais e poder eliminar os alienígenas. Apocalypse tem catorze tipos diferentes de alienígenas. Cada raça tem vários pontos fortes e fracos, e algumas

raças são dependentes de outras. O "ciclo de vida alienígena" desempenha um papel crucial no jogo. O jogo é muito semelhante aos dois primeiros da série, com a visão global e a visão de batalhas. Mas agora você tem o poder somente de uma cidade, Mega Primus. Além disso, Apocalypse foi o primeiro jogo da série X-COM para incluir uma opção de combate em tempo real, bem como o modo baseado em turnos tradicional.

Apocalypse apresenta uma interface com novos gráficos. É mais complexo, e a tarefa de manter e aumentar o financiamento da organização X-COM agora se estende não só a interceptar OVNI's, mas também em minimizar os danos colaterais, impedindo aos alienígenas invadir os edifícios de outras organizações.



Um novo recurso é a escolha de jogar as missões táticas tanto no modo baseado em turnos ou em tempo real. Devido a sua AI o jogo deve proporcionar uma experiência de diferente.

A cidade de Mega-Primus é governada por treze senadores eleitos. Grandes corporações mantem a estrutura ambiental, social e econômica da cidade, enquanto a população vive em relativo conforto. Mega-Primus tem suas próprias minorias marginalizadas, consistindo de Sectoid híbridos, subprodutos das guerras anteriores. Estas minorias criaram seus próprios grupos de pressão política. Quando os alienígenas invadirem, o governo municipal restabelece a X-COM. Desta vez não há apoio absoluto pelo mundo, Mega-Primus tem o seu órgão que fornecem quase toda a renda para o funcionamento X-COM.

Se o Governo torna-se hostil a X-COM, por qualquer motivo, tais como interferência alienígena ou danos excessivos a propriedade do Governo e de pessoal, então o projeto X-COM não receberá nenhum financiamento

adicional. Este é um desastre em potencial

Para o jogador, e pode levar a X-COM a falencia, roubando de outras organizações, a fim desobreviver. No entanto, com uma gestão perfeita, a X-COM pode se tornar a potencia militar da cidade inteira, sendo mais rica do que até mesmo a industria de alimentos. Durante a criação de X-COM Apocalypse, a Mythos criou o jogo, mas Microprose queria criar os gráficos. Julian Gollop chamou isso de relacionamento "desastroso", e disse que o jogo "Tinha tudo para ser um desastre. Apocalypse foi ficou sofisticado e ambicioso, mas foi um grande erro do nosso ponto de vista. Em retrospecto, deveríamos ter inicialmente concordado em fazer uma sequencia em seis meses, e não 1 ano! Teria sido muito melhor."



Ainda existe o X-COM INTERCEPTOR... Mas o jogo é tão ruim que preferi nem comentar sobre ele, pois usa somente o nome da franquia, e é um jogo de combate aéreo espacial

A Gamerankings.com deu uma pontuação de 87% para Apocalypse

**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.

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.



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



## 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 defeitos 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".





ALOHAWELL

REVIEW + RELATO

DAY OF THE  
TENTACLE

**DATA DE LANÇAMENTO:** 1993  
**DESENVOLVEDORA:** LucasArts  
**DISTRIBUIDORA:** Lucas Arts  
**PLATAFORMAS:** PC  
**MODO DE JOGO:** um jogador

Vassouras, Rio de Janeiro; mil novecentos e alguma coisa que eu não lembro...

Meu pai acabara de comprar um 386, computador top da época, cheio de recursos, e o melhor... MONITOR COLORIDO. Manda instalar no consultório lá de casa e já dá o aviso: Não quero que ninguém use. Isso é pra trabalhar! Aquilo doeu na alma. Ter que esperar ate meia noite pra jogar escondido era muito triste e doloroso.

Espero todos dormirem, desço pro consultório, na ponta dos pés. "lá esta ele" penso eu. Dedo no Power, espero o DOS aparecer, finalmente agradeço as poucas aulas de informática que tive no colégio, e o que se mostra após um dir? Um diretório chamado DOT, diretório que mudou tudo que eu pensava sobre jogos de PC.

Acho o executável, inicio o jogo. "modo desesperado on"

MEU DEUS DO CEU... O QUE É ISSO ??? " modo desesperado off".

Nesse momento começou a minha paixão por jogos de PC.. o jogo era Day of the tentacle, point and click (termo que não conhecia na época) da lucas arts, considerado por mim e acredito que por mais uns malucos, como o melhor jogo de todos os tempos.

O jogo era uma perfeição só, abertura fenomenal, viagens no tempo, aventura, gráficos lindos e o melhor: uma comedia só. O jogo se passa quando um tentáculo, umas das criações do Dr Fred Edison, bebe água contaminada com radiação de um riozinho ao lado da mansão onde se passara o jogo.

Essa água causa uma mutação no tentáculo, criando 2 bracinhos e uma vontade louca (ui) de conquistar o mundo, fazendo que com nossos 3 protagonistas (Bernard, Hoagie e Laverne) façam uma viagem ao passado para evitar que o tentáculo beba a água.

Ai é que começa o jogo... A maquina da um problema (diamantes vagabundos) e os três se separam indo parar cada um em uma época diferente, Bernard no presente, hoagie no passado e Laverne no futuro. O jogo tem uma forma muito criativa de unir os 3 mundos, fazendo com que fatos feitos no passado sejam decisivos para o jogo, mudando cenários e ações do futuro. Quando eu achava que o jogo não podia ser melhor, descubro que existe dentro do jogo, o primeiro game da serie, maniac mansion, no computador de um dos quartos. O jogo tem varias relações com a historia americana, fazendo com que você encontre no passado com George Washington Benjamin Franklin e outros...

Ate hoje espero um Remake desse jogo, e agradeço todos os dias por ter conhecido a lucas arts, que me proporcionou outros excelentes point and click's como Sam e Max, full throttle, the dig e muitos outros.





# 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 abrirem 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 acorda-lo. Planeje tudo com sabedoria, pois você vai precisar. E caso as coisas apertem volte ao primeiro mapa e com os itens: asas ou ténis 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.



# MOSHE PSN



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

➤ Contato: [moshrock@hotmail.com](mailto:moshrock@hotmail.com)



**LEONARDO SOLER**

**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

## 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 mercedez 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 milenio após as 500 milhas de indianapolis, começou então e eles o chamavam de o grande prémio 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.



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.

#### Jake Badlands:

Seu visual é de bad boy mas seu coração é imenso. Jake, ex-líder de uma gangue



## 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

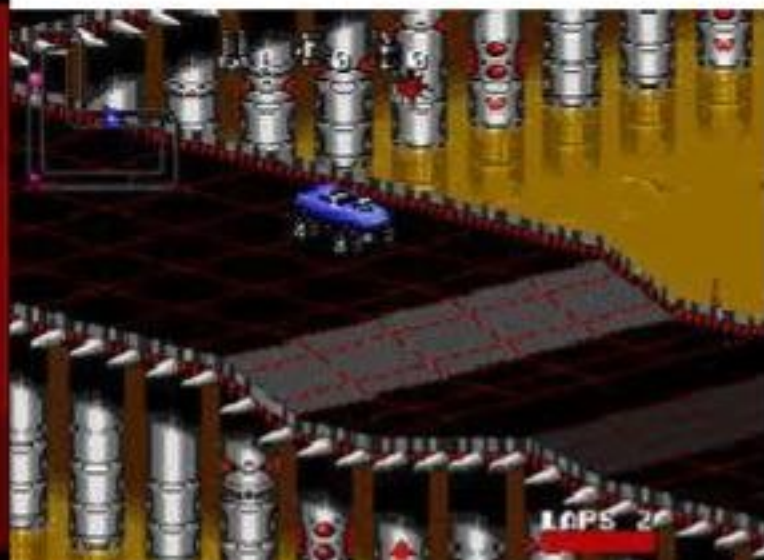
Esses são os protagonistas da história, figuras bem pitorescas, desde um cyborg ultra avançado a um E.T. gordo que mais parece o Geléia do Ghost Busters. A jogabilidade é fácil de se acostumar. Se você nunca experimentou nenhum game do gênero, a dica é treinar no modo rookie até se acostumar com os comandos, 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!*



**VEM AI...**

**3º GINCANA  
RETROGAMESBRASIL**



# 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**

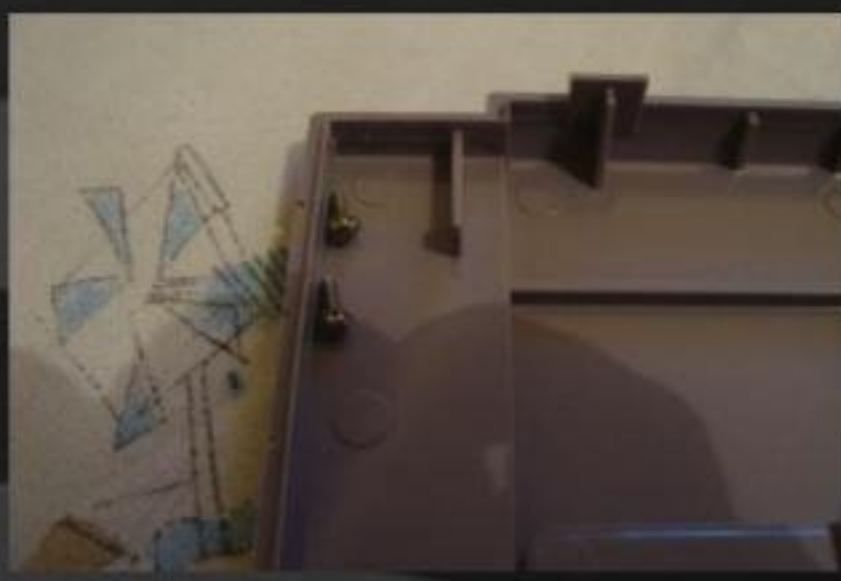


**Alicate de ponta**

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**



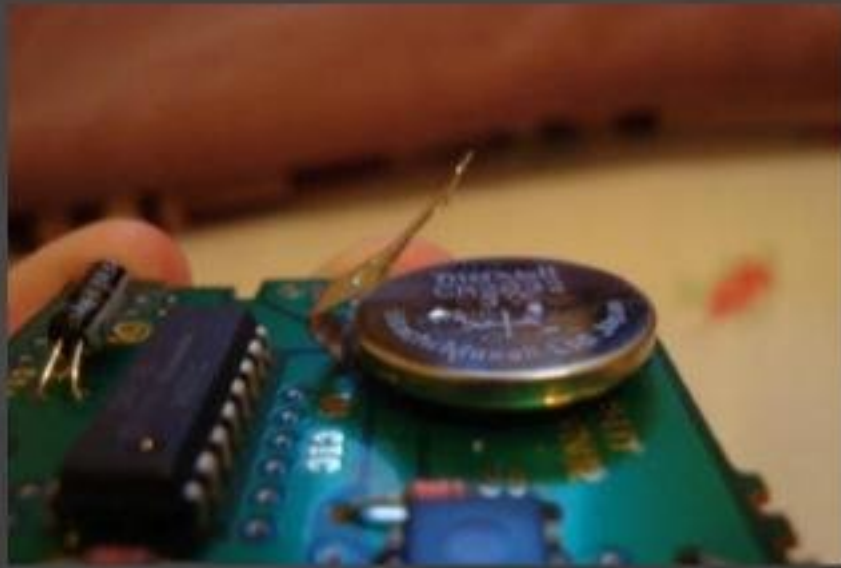
**Bateria soldada na fita**



**Retirando a solda**



**Cuidado para não danificar**



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



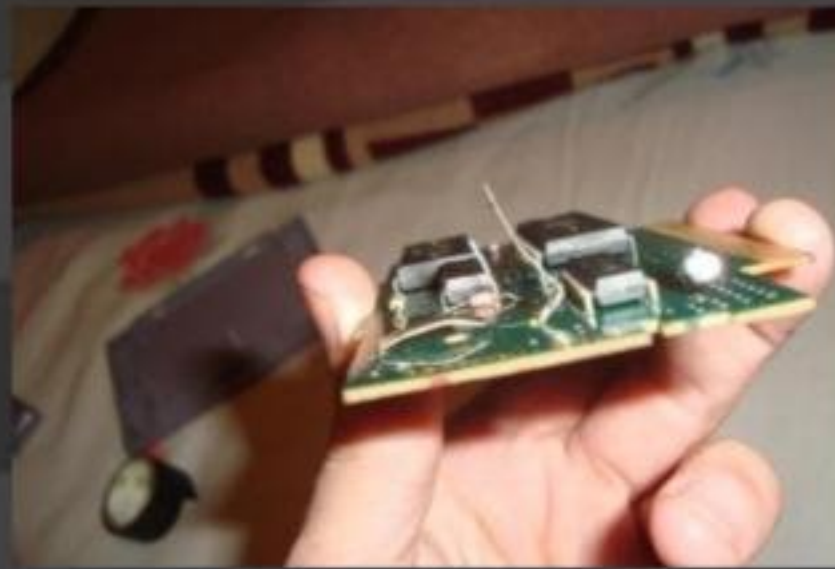
Quando soltar do lado de fora terá que remover o grampo do lado de dentro.



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.



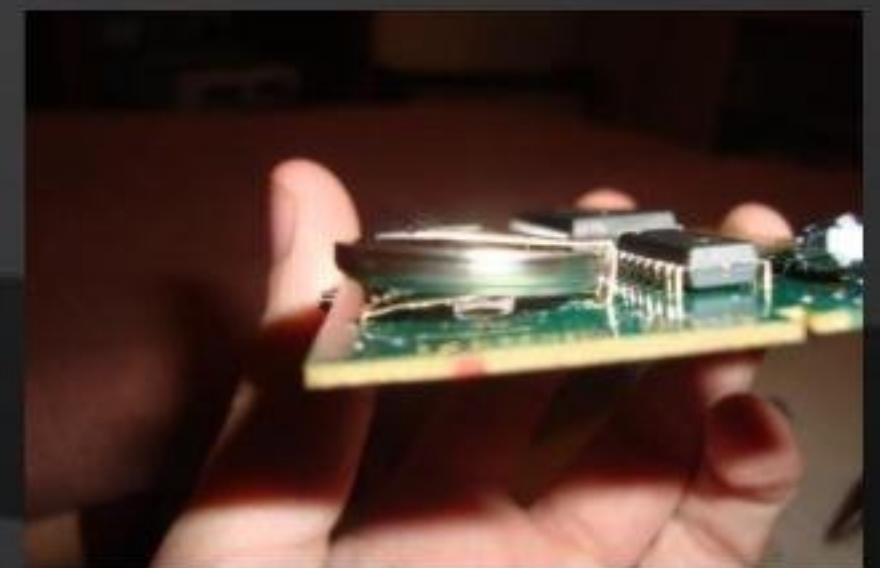
Mas evite ficar entortando o grampo. Corre o Risco de quebrar



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!

## Garriott fala sobre a Evolução dos Games

A palestra foi uma mistura de aula de história e um olhar para o futuro (dos Games), e como Garriott explorou os ensinamentos do que ele chamou de “Três Grande Eras do Desenvolvimento Game” – que consiste em: jogador de solo, multiplayer, e social / mobile (móvel).

A Era Single Player

Ele (Richard Garriott) começa abordando a primeira era, datada de 1980 a 2000.

Nem todas as lições foram positivas. “Algo que as pessoas ainda focam demais atualmente é a liderança tecnológica que, especialmente para o público hardcore, dá-lhes algo que eles vão gostar”, disse ele. “A tecnologia é realmente passageira.”

“Em vez disso, se você pode se concentrar na mecânica de jogo, ou considerar aspectos mais profundos de design do jogo, acho que você pode criar algo que é muito mais duradouro e muito



**Richard Garriott**  
Founder, Origin and Portalarium

mais defensável para competir, disse Garriott.

Uma das principais formas de fazer isso é pela “elaboração cuidadosa do IP que se torna a base para um jogo que você está criando.”

“Uma coisa que eu realmente tive sorte quando estava criando enredos foi destacar a relevância social”, disse ele, apontando para as escolhas morais inerentes no game Ultima.

O “salve o reino”, história original de uma série de jogos já não é suficiente, embora ela ainda tenha força na indústria, disse ele. “O primeiro Ultima tinha histórias muito simples ... “E se você olhar para a maioria dos jogos hoje eles ainda são. Pessoalmente, eu não sei sobre você, eu depois que vi

**Materia do site Gamasutra com o criador do MMO ULTIMA e um dos pioneiros no estilo, o fundador da Origin Systems, Richard Garriott.**

algumas histórias tive a impressão de que já tinha visto isso antes”

“Essa história não tem nenhum valor no futuro. É a antítese do que eu tento fazer e que nós, como uma comunidade de desenvolvimento precisa fazer”, disse Garriott.

“Descobri que é muito mais desafiador e muito mais bem sucedido por um longo período de tempo, se você pode encontrar um enredo para incorporar em um jogo que fale sobre questões sociais contemporâneas, mas moldado para o estilo ou para a ficção do mundo que você criou.” Richard Garriott também alertou o público para não perder o que ele considera “um elemento essencial” dos jogos – “Um estilo visual é facilmente identificável e memorável, e, portanto, facilmente capazes de você recordar”; como um exemplo disso ele apontou para os projetos das naves icônicas de Star Wars.



“Se você vai criar uma realidade dentro de um jogo eu acredito que é extremamente importante se certificar de que o jogo não é apenas internamente auto-consistente, mas também tem um senso de enredo e verdade que vai muito além da história que você está contando na trama principal”, disse ele. Garriott fez isso através da criação de linguagens conjuntas em seus jogos.

No entanto, muitos outros games fazem isso simplesmente empregando símbolos sem sentido. “em resumo, se um jogador pode dizer que é falso, então você destruiu a ligação de credibilidade”.

“Em suas histórias, você pode simplificar as questões do mundo real, porque questões como a política são muito difíceis de integra-las com a realidade; se você criar uma verdade em um jogo sendo uma simplificação do mundo real, ela (esta realidade) realmente será mais verossímil e de fácil aceitação”

“Parte da condição humana é querer tentar explicar a verdade da vida”, disse Garriott. É “algo que as pessoas querem abraçar e podem abraçar” e deve ser parte de seus games.

Outro ponto-chave é criar mundos que são reativos e proativos combatendo a passividade que o jogador aguarda, disse ele. Resumindo: “Um game que realmente observa seu comportamento, entende sua jornada através do jogo, e de alguma maneira reage aplicando uma forma de opor-se a você”

A Era MMO

O número de jogadores “solitários” cresceu “zilhões” de vezes quando jogos MMOs foram lançados, disse Garriott, “apesar de algumas dificuldades adicionais”, tais como despesas (assinaturas) e complexidades (um longo tempo de jogo para determinar se um game era mesmo interessante.)



“Isso é um testemunho real do poder de jogar com outras pessoas”, disse ele.

Quando ele lançou o projeto de Ultima Online, na EA “a fé na equipe e fé no projeto foi tão baixa”, disse ele, que “as vendas foram projetadas em 30.000 totais.”

“Vendas e marketing não eram a favor de nós que trabalhamos com o jogo”, disse. “Não foram até que colocamos um protótipo e uma página web...50 mil pessoas se inscreveram para os beta testers nas primeiras duas semanas.



Quando finalmente estava pronto (Ultima Online) foi – na época – a venda mais rápida de um game de PC em sua origem pela EA. Em de cerca de dois anos, superou todos os outros Ultimas anteriores combinados “.

Mesmo assim, ele disse, “Apesar do sucesso, muitas pessoas não estavam convencidos de que este era um bom futuro para os jogos em geral.”

Isso é porque o jogo tinha gráficos datados e uma história falha – colocando-o atrás do atual parâmetro de arte dos jogos single player. “Quando uma nova era começa com gráficos que são cinco ou 10 anos atrás da arte vigente, muito rapidamente necessitará de mudanças”.



MMOs proliferou-se rapidamente. De fato, uma Nova Era de Games – e ao mesmo tempo o pensamento consistia em: “recuperar o atraso e superar a Era ... O que é uma mensagem muito importante quando você fala sobre o início da terceira” dos jogos sociais e móveis.



Novos princípios de design foram aprendidos durante esta época, no entanto, é fato que “quando você lança (inova), o serviço começa.”

Mas ele sente que a complexidade dos jogos irá manter o apelo destes jogos limitado no futuro. “O fato de você ter de passar horas jogando antes mesmo de saber se você vai gostar é a principal razão que eu acho que MMOs nunca serão um jogo verdadeiramente global democratizado e que toda a humanidade vai jogar junta no futuro.”



Ele (Richard Garriott) aponta que a Era Single Player durou 20 anos, mas a Era MMO durou apenas 10 anos antes da indústria passar pela mudança radical que a sucedera.

A Era Social / Mobile (móvel) Esta Era é “relativamente nova, mas se transformando rapidamente.”

“Agora sou muito mais um jogador (gamer) do que alguma vez tenha sido em toda minha vida, mas a grande maioria dos jogos que tenho jogado é nesta máquina”, disse Garriott,

enquanto segurando um iPhone. “Eu acredito que este é atualmente o futuro a curto prazo dos games.”

Os pontos-chave desta era, de acordo com Garriott, são:

- Os jogos são gratuitos ou muito baratos para adquirir;
- Simples de usar, sem instruções;
- As pessoas que você encontra no início são as pessoas que você conhece muito bem no mundo real;
- A capacidade de envolver seus amigos de forma assíncrona (Forma de transmissão de dados, a informação é enviada em intervalos irregulares)

“A combinação desses pontos tem multiplicado o mercado (de jogadores) em dez vezes ...

Cruzando o limiar da centena de milhões de jogadores em cada jogo”, disse ele.



“Assim como com MMOs, [detratores] não estão reconhecendo o poder da nova era, eles (social games) podem não só ser grandes contribuintes para esta era, mas também norteando como o jogador irá desfrutar dessa nova era” As pessoas – tanto os desenvolvedores e jogadores – costumava dizer sobre MMOs, “os gráficos não são muito bons, não há história”.Hoje, os mesmos

grupos dizem que os jogos sociais e móveis têm gráficos ruins e jogabilidade desagradável. Mas cuidado, disse Garriott: “as coisas estão evoluindo rapidamente”.

Aqui está a evolução dos jogos da Zynga por Garriott:

- FarmVille “Definitivamente não é para mim, e eu realmente não entendo.”
- FrontierVille “território” mais familiar para um jogador de PC – “Eu posso entender como ele evoluiu.”
- CityVille “Francamente para mim, tem efetivamente muita coisa acontecendo na tela, simultaneamente, para eu acompanhar”

O que há para “tirar” de tudo isso?

“Os jogadores estão evoluindo para lidar com atividades muito mais complexa do que eles tinham há 18 meses atrás”, disse Garriott. “Ambos, os produtos e os jogadores estão evoluindo.” Durante os períodos de turbulência da indústria, novas empresas nasceram, como a Zynga, disse ele.



“Agora, existe janela transitória – que ainda está pouco aberta em minha mente – no espaço casual e social ... Que na verdade será de curtíssima duração.”

“Minha principal mensagem para a comunidade de desenvolvimento é não ficar para trás”, disse Richard Garriott



### O Passado e o Futuro

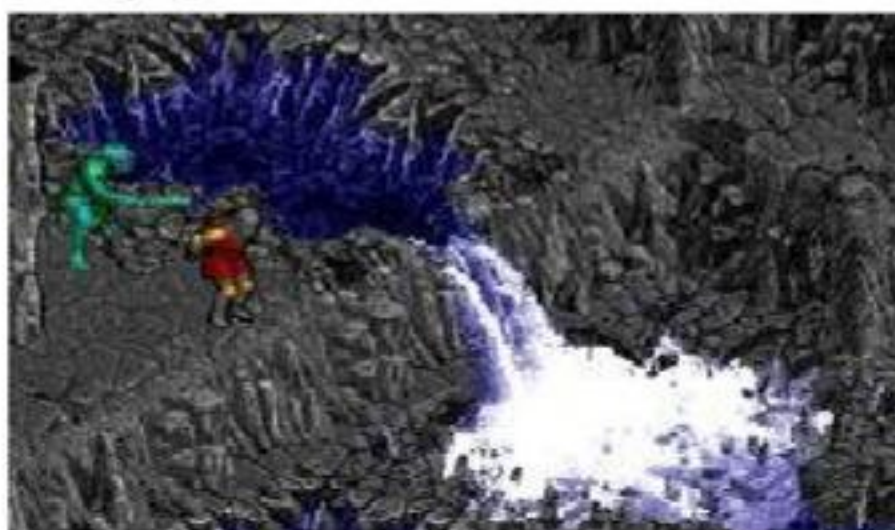
“Há apenas dois jogos meus que olho para trás com algum sentimento de arrependimento ... Eles aconteceram em condições semelhantes e eu fiz o mesmo erro duas vezes”, disse Garriott. Ambos foram os dois primeiros jogos que ele desenvolveu após vender sua empresa para um novo editor. Ultima 8 foi levado às pressas para atender a janela de lançamento de férias, e é seu maior arrependimento.

Garriott tenta explicar o erro: “Tabula Rasa – a versão original que tínhamos para o jogo, eu gostaria que estivéssemos presos por ... A visão (de jogo) foi considerada muito estranha e baixas vendas, marketing, e as preocupações internacionais ... É nos colocou cada vez mais atrás antes mesmo do fato começarmos”

Suas palavras de cautela aqui: “Se você tem uma visão realmente clara do que você quer fazer, e o que você precisa fazer, e a diferença que você quer fazer no mundo do design de jogos, então você realmente não pode se contentar com nada menos do que a percepção, se você realmente acreditar nela.” Ele espera se aproximar dessa visão/percepção com sua nova



empresa, Portalarium, através de um novo paradigma no jogo. “Atualmente a parte mais importante da informação é que o gráfico social conecta você aos seus amigos, e eles a seus amigos, e conectando toda a humanidade em conjunto por toda a internet ... Compreender e alavancar isto é a coisa mais importante e interessante que podemos fazer nos jogos atuais.”



Contudo, o público ainda não está preparado para a próxima fantasia baseada no mundo virtual, Lord British's New Britannia (Lord British's é o alter ego de Garriott e New Britannia o novo jogo), que é o seu objetivo final. “É claro que nosso plano é fazer grandes jogos, mas estamos fazendo isso em uma série de etapas”, afirmou Richard.

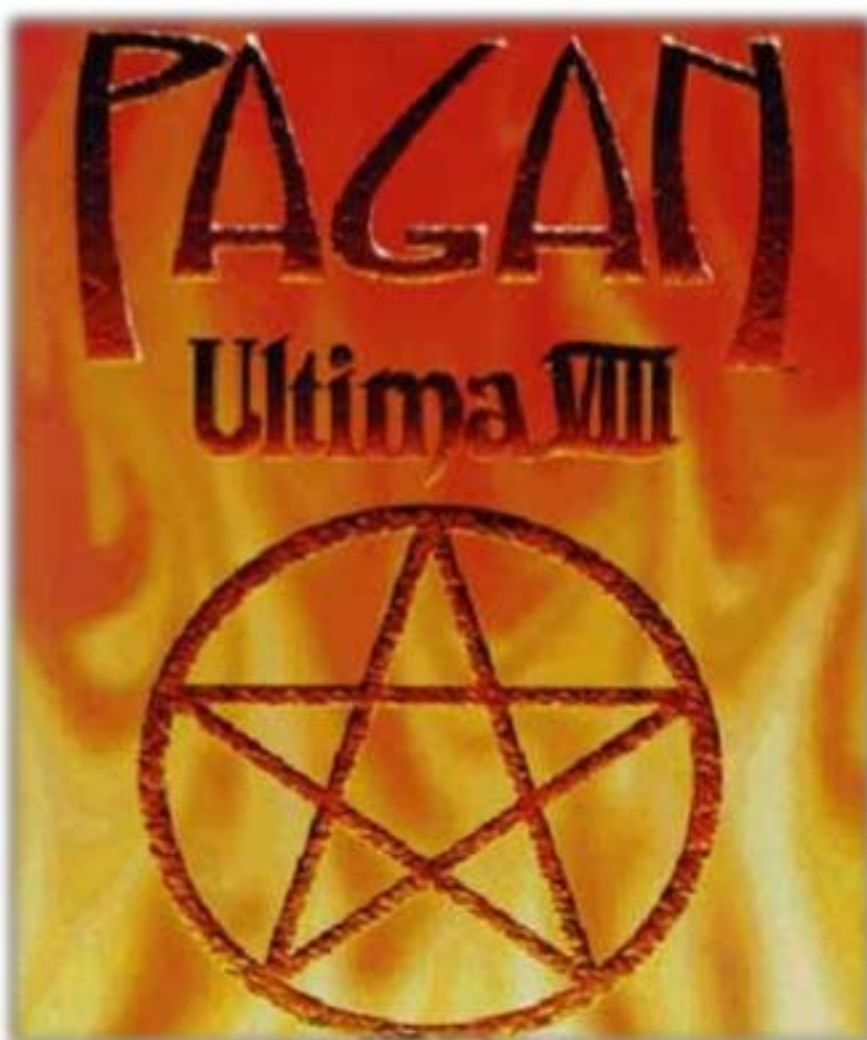
“Eu quero criar uma reencarnação e reinventar o RPG mais uma vez”, disse ele, mas “para chegar lá, estamos criando uma série de produtos.”

Garriott disse: “Centenas de milhões de jogadores que nunca jogaram um game sério de RPG não sabem que eles querem reproduzir um RPG real; portanto, não precisamos apenas preparar suas próprias habilidades para entender o novo jogador, mas temos que mover o novo jogador ao longo de sua evolução” A projeto inaugural (first stepping stone) da nova



empresa de Garriot é o game Ultimate Collector do Facebook, que tem um ciclo de jogo semelhante ao populares casual gamers de redes sociais, mas apresenta alguns novos elementos para preparar o jogador para evoluções do jogo. Um problema importante com MMOs de hoje é que “cada jogador é um combatente”, disse ele. “Em Ultima Online, esta não era a verdade.”

“Nós vamos ver uma variedade muito maior de tipos de jogos criados como há nos filmes”, ele prometeu.



EM 30 DIAS:

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](http://WWW.RETROGAMESBRASIL.COM)

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

*Cultura Gamer*