

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES & NINJA GAIDEN DS

CHEGAM PARA PROVAR QUE O DS ESTÁ EM SUA MELHOR FASE



Nintendo

World

**O
K
A
M**

**FÃS DE ZELDA GANHAM O
MELHOR RPG DE AÇÃO DO WII**

REVIEWS, PREVIEWS, RETRÔ & MUITO MAIS!

**SEGA SUPERSTAR TENNIS (wii / ds) | DESTROY ALL HUMANS (wii)
PRO EVOLUTION SOCCER '08 (wii / ds) | BULLY (wii) | + LANÇAMENTOS!**

**Nº 110
R\$ 8,90**



SÓ QUANDO VOCÊ
REALMENTE SENTIR A BOLA É
QUE PODE FAZER O QUE
QUISEER COM ELA.
[Signature]
Impossible is nothing.

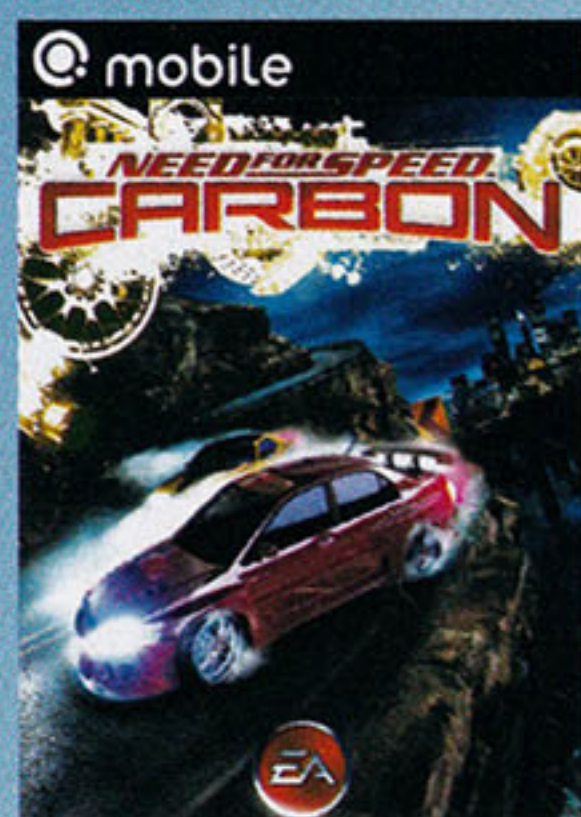
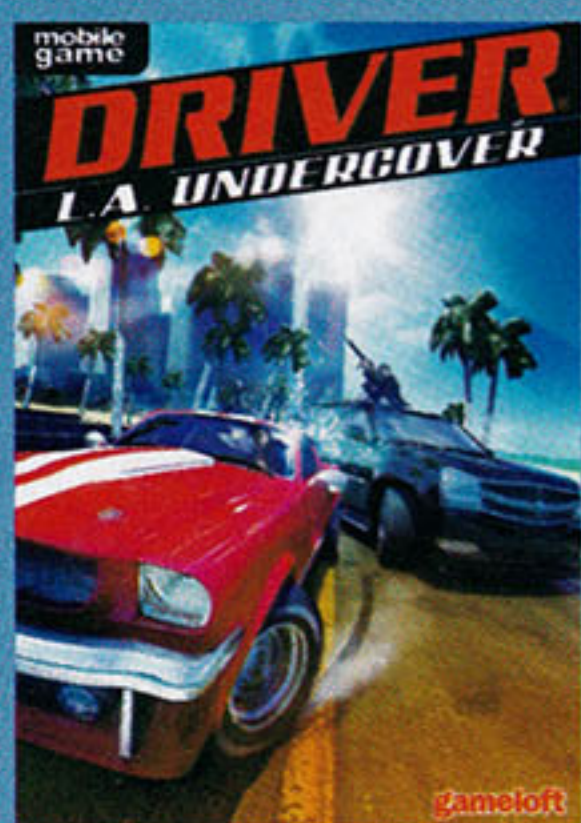
As novas chuteiras adiPURE são ultramacias e feitas à mão. Proporcionam um toque mais natural e refinado aos jogadores elegantes.

"TODO TIME PRECISA DE UM POUCO MAIS DE ELEGÂNCIA" KAKÁ SELEÇÃO BRASILEIRA E AC MILAN adidas.com/football



adidas





- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

Só a Claro tem a maior variedade
de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS**
para o número **250** e tenha
os melhores jogos no seu celular.



www.claroideias.com.br



Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Ideias tarifado. Imagens ilustrativas.

Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek the Third TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. Shrek The Third Mobile Game Software © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. The Gameloft logo and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. ©2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. © 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados; HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation. © 2007. Published by I-play, trading name of Digital Bridges Ltd. All Rights Reserved. The Fast and The Furious is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All Rights Reserved.

Claró

Claro. A vida na sua mão.

70 OKAMI

A mitologia japonesa invade as páginas da NW.

08 Correio N

Você pergunta, Mister N responde.

14 Notícias

O que acontece no mundo da Big N?

18 Previews

Jogos que estão no forno e se preparam para chegar ao Wii e DS.

24 Game Music

Nosso maestro dos games fala a trilha de No More Heroes.

26 Lá fora

Pablo Miyazawa, Ronny Marinoto e Henrique Minatogawa.

28 Especial: Samurai Shodown Anthology

A coletânea dos espadachins mais famosos dos games se prepara para chegar ao Wii.

32 Especial: King of Fighters: Orochi Saga

Porradoria das boas, pra fã nenhum botar defeito.

36 Reviews

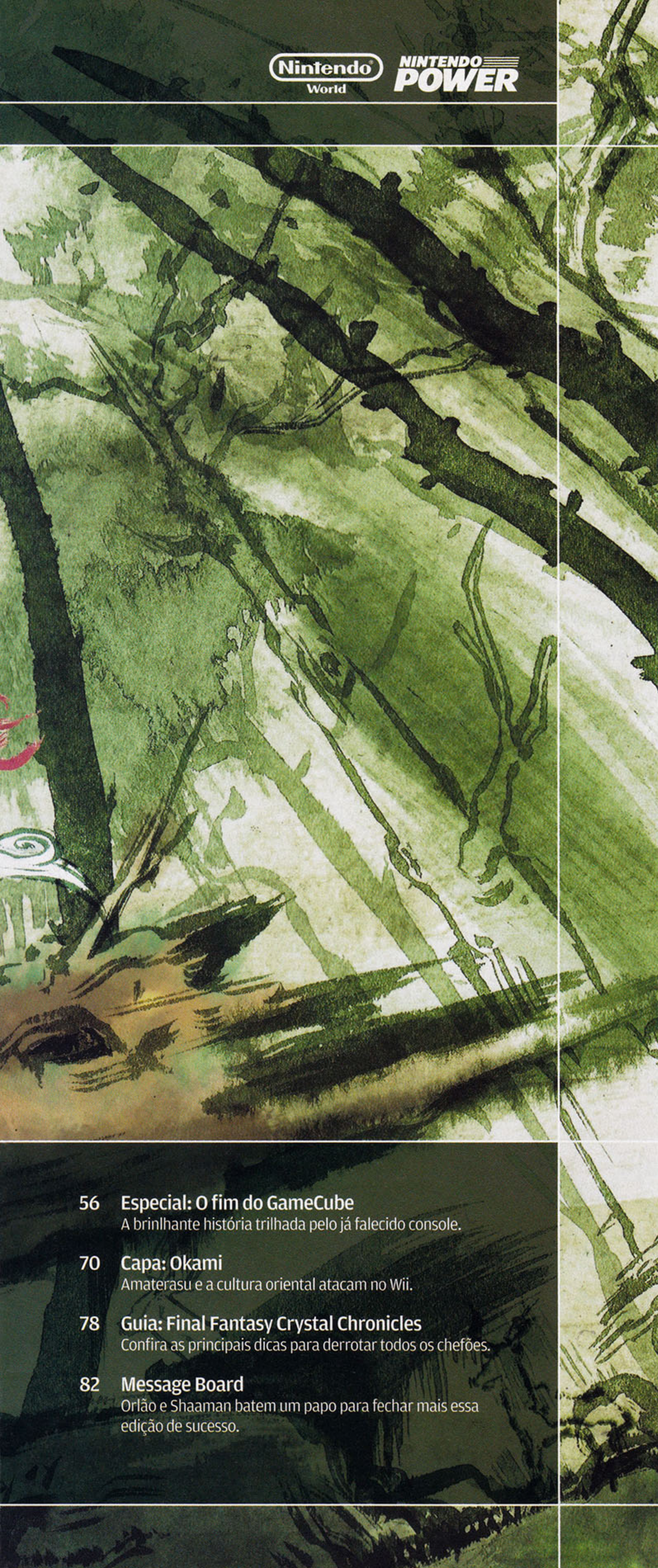
Os melhores games do mês avaliados.

44 Especial: Ninja Gaiden Dragon Sword

A volta do ninja mais sanguinário dos games com direito a stylus.

52 Retrô + Virtual Console

Master System, Commodore 64 ou o Virtual Console? Você decide.



- 56 **Especial: O fim do GameCube**
A brilhante história trilhada pelo já falecido console.
- 70 **Capa: Okami**
Amaterasu e a cultura oriental atacam no Wii.
- 78 **Guia: Final Fantasy Crystal Chronicles**
Confira as principais dicas para derrotar todos os chefões.
- 82 **Message Board**
Orlão e Shaaman batem um papo para fechar mais essa edição de sucesso.

EDITORIAL



IT'S ME, MARIO!

Brincadeira, não sou o Mario. Essa é uma edição muito especial da Nintendo World. É a primeira que coordeno de começo ao fim (a anterior, número 109, foi em grande parte feita pelo antigo editor – o Ronaldo Testa). Além disso, ela é também a última enquanto estou solteiro. Como assim? Quando essa revista chegar em suas mãos, eu estarei casado com a Maya, a mulher da minha vida, que sempre me apóia e a quem muito tenho de agradecer. E já que estou falando em agradecimentos, não posso esquecer da incrível equipe que trabalha comigo, e que faz a Nintendo World se tornar o sucesso que é hoje. Muito obrigado a todos os membros e colaboradores que, em tempo recorde, criaram incríveis matérias – tanto no que diz respeito ao conteúdo, quanto o design. Obrigado ao Ricardo Farah – o Shaaman – por segurar as pontas durante a minha ausência na lua-de-mel. Para fechar com chave de ouro, agradeço de coração por toda a ajuda que meus amigos e minha família me deram para que essa importante etapa da minha vida se concretizasse. Vocês valem ouro! (Mas não vou vendê-los, fiquem tranquilos). Espero que você aprecie as páginas seguintes e se divirta MUITO com a Nintendo World #110. Um forte abraço.

– Orlando Nakahara Ortiz, Editor
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br

Puxão de orelha

Sou leitor assíduo da revista e gostaria de fazer algumas críticas/comentários sobre a edição 109. Encontrei alguns pequenos erros de português, e outros de finalização. É claro que são pequenos erros que não impactam no resultado final, mas acredito que para uma revista com o nome Nintendo, o cuidado tem que ser redobrado.

Obs.: A revista continua um show!

Rodolfo Mião
Por e-mail

E aí caro Mião, tudo bem? Fique tranquilo: estamos de olho para que eventuais erros não apareçam em nossas páginas. Ficamos contentes em saber que você gostou da edição 109, mesmo com esse pormenor. Tomara que você curta ainda mais a edição que está em suas mãos nesse exato momento!

NW Zine

Seria bem legal se a Nintendo World tivesse uma "NW Zine" igual a EGM. Assim os

leitores poderiam mandar suas reportagens, reviews e levando em consideração que o mundo nintendo é bem vasto, a NW Zine poderia render ótimas reportagens.

Milton A.
No Orkut

Estamos tentando aprimorar ainda mais a Nintendo World, Milton. Parte dessa empreitada será expandir a revista e, com isso, permitir a publicação de uma NW Zine. O projeto está ativo, portanto fique ligado – quem sabe em breve você não consegue publicar sua própria reportagem nas páginas da NW?

Cadê os jogos?

Eu gostei da NW 109, mas algumas omissões chamam a atenção. Dois dos melhores lançamentos recentes do Wii não foram incluídos na revista (reviews, no caso). Me refiro a Trauma Center: New Blood e Zack & Wiki.

Quem quiser conhecer, jogar ou colecionar os melhores jogos de Wii, está por fora se não conferir esses dois títulos. E como a revista mencionou jogos de aventura aponte-e-clique na página 52, foi um pecado não ter mencionado Zack & Wiki. Outro jogo muito divertido e interessante e que usa muito bem os controles do Wii, tendo sido lançado há uns 6 meses, mas que nunca apareceu nas páginas da NW chama-se Mercury Meltdown Revolution. Lançado nos EUA por 20 dólares, é um dos melhores exemplos de jogo de qualidade a preço baixo.

Paulo JB
No Orkut

Paulão, às vezes alguns jogos ficam de fora, é verdade. Como temos um número fixo de páginas, temos de adequar o conteúdo da melhor maneira possível. Assim, às vezes um ou outro jogo acaba "levando um pé". Fique ligado no site www.nintendoworld.com.br – quem sabe o seu game favorito não pinta por lá?



CONTEÚDO FUTURO COMUNICAÇÃO

DIRETOR EDITORIAL André Forastieri
EDITOR Orlando Ortiz
EDITOR-ASSISTENTE Ricardo Farah
DESIGNERS Fernando Filho, Renata Delabio
ASSISTENTE DE ARTE Alex Oliveira

COLABORADORES

Alexei Barros, André Forte, Claudio Prandoni, Douglas Vieira, Henrique Minatogawa, Pablo Miyazawa, Ronny Marinoto e Rodrigo Ortiz

GESTÃO DE NEGÓCIOS TAMBOR

DIRETOR GERAL André Martins
DIRETORA ADMINISTRATIVA Priscila Santos

PUBLICIDADE
GERENTE DE NEGÓCIOS/PUBLICIDADE Kadu (Alberto Kaduoka)
COORDENADOR DE PUBLICIDADE Isac Guedes

WEB
WEBDESIGNER Fernando Nogueira

TECNOLOGIA
COORDENADOR DE TI André Jaccon

PARA ANUNCIAR
E-mail: isac.guedes@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):
Site: www.tambordigital.com.br/faleconosco

DÚVIDAS, ELOGIOS E SUGESTÕES

Telefones:
São Paulo e região: (11) 3512 - 9480
Rio de Janeiro (21) 4063 - 6799
Belo Horizonte (31) 4062 - 7266
Curitiba (41) 4063 - 9474
Brasília (61) 4063 - 7765
Goiânia (62) 4053 - 9733

O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.
Fax: (11) 6877-6050
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho
CEP: 05437-000 - São Paulo / SP

Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP
Filiado à

ANER

"Nada que aparece na Nintendo World pode ser reproduzido total ou parcialmente sem autorização expressa e escrita da Nintendo of America Inc., proprietária dos copyrights. Nintendo é marca registrada da Nintendo of America Inc. TM ® © são propriedades privadas."

"CASAMENTO SAI CARO,
MAS VALE A PENA"

A Futuro Comunicação não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.



Tem gente pensando em Wii desde pequeno.
Nós, só pensamos nelas.



Televendas: 0800 724 9282

SUPER  GAMES
aficionados.por.videogame
www.lojasupergames.com.br

Clã SSBB

Gostaria de convidar pessoas que compraram o jogo Super Smash Bros. Brawl a participar do meu clã.

Nome: NGSB

Líderes: Bruno & Vinícius

Membros: à procura

Quem quiser participar pode enviar um e-mail para brunocesarluidesouza@hotmail.com.

Bruno César
No Orkut

Cadê meu Poster?

Primeiramente gostaria de dizer mais uma vez que a edição 109 está muito boa! A equipe sofreu uma reformulação e a primeira edição desta nova etapa não poderia ter saído melhor! Parabéns à todos! Elogios à parte, eu gostaria de fazer uma cobrança: faz muito tempo que não vem um pôster na revista. Há alguma possibilidade deles retornarem? Acho que de 3 em 3 meses para cada pôster seria uma boa!

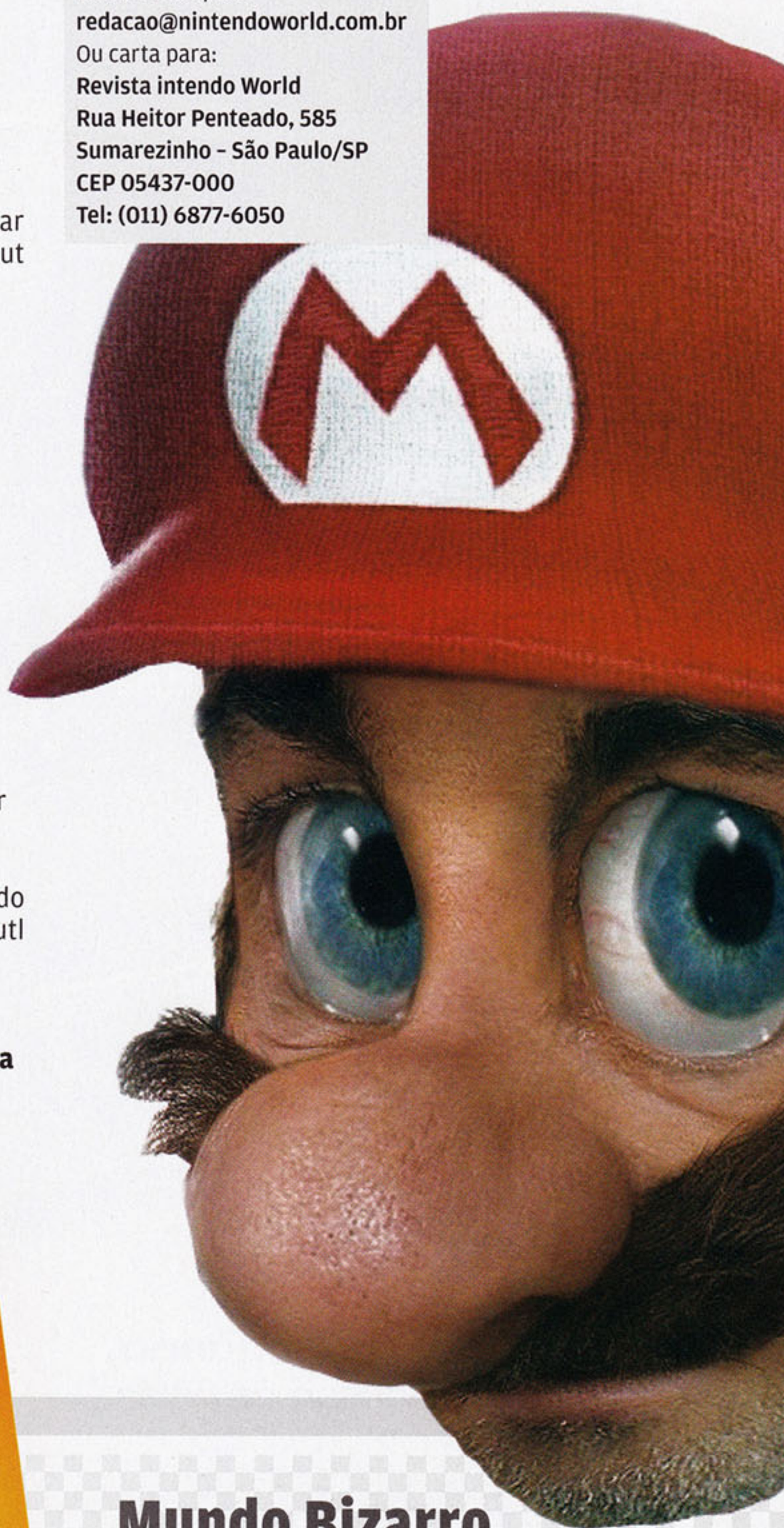
Leonardo
No Orkut

Arrá! Nós gostaríamos de lançar novos pôsteres também, Leonardo. Há uma data especial a celebrar este ano - quem sabe?

ATENÇÃO!

A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para: redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista intendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 6877-6050



Mundo Bizarro

O artista gráfico Pixeloo resolveu recriar o nosso herói de forma realista. O resultado? Um Mario Bros. que mais parece um marinheiro velho e enrugado. A outra "vítima" do artista foi Homer Simpson, pai e protagonista da família amarela mais querida da TV. Confira abaixo as imagens dos personagens, e não deixe de visitar o blog do Pixeloo (<http://pix->



Quer receber dicas de todas as plataformas no seu celular diariamente?

Envie um torpedo SMS para 50005 com o código **NINTENDO** para receber dicas do DS e do Wii todos os dias



O que já era bom
ficou ainda melhor!

★ JOGOS
★ CONSOLES
★ ACESSÓRIOS
Originais

ROCK LASER

GAMES

A Rock Laser Games está ainda melhor. Agora com a mais completa linha de jogos, aparelhos, acessórios e os últimos lançamentos em games. Somente produtos originais, com garantia total.

E para sua comodidade, temos diversas opções de atendimento: através da loja virtual, televendas ou em uma de nossas duas lojas.

Acesse:

www.rocklaser.com.br



televendas

11 2954-4332

11 2954-3700

11 2452-0432



TUDO EM ATÉ **24x** NO CHEQUE
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



ENTREGAMOS EM
TUDO O BRASIL VIA SEDEX



FAÇA UM **UPGRADE**:
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PRÓPRIA ESPECIALIZADA

Loja 1: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja 2: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP

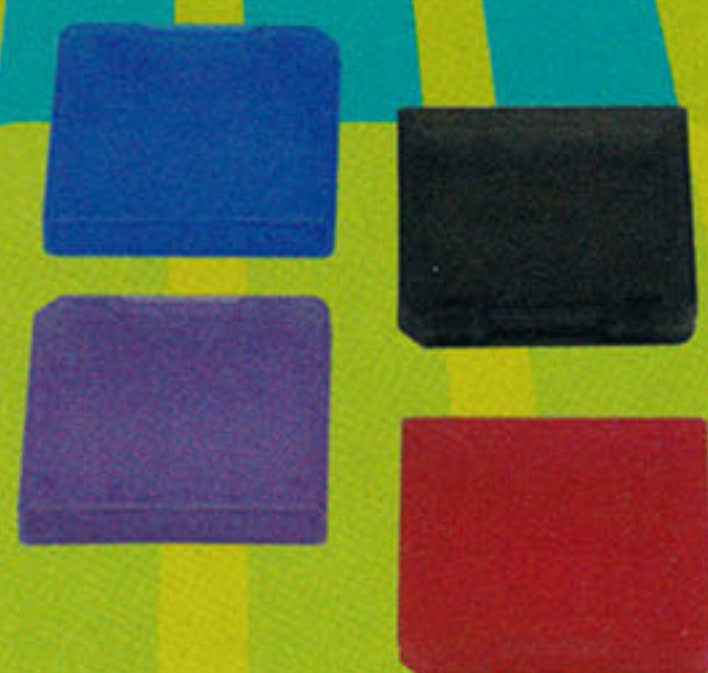


6671 VOLANTE
WII RACER

Leadership Gamer sua melhor performance



6695 CARREGADOR
VEICULAR PARA NDS LITE



6689 PACK COM 4
CASES COLORIDOS PARA
NDS / NDS LITE



6697 CARREGADOR
CRADLE PARA NDS LITE



6687 CASE PARA
CARTUCHOS PARA NDS



6685 CARREGADOR
VEICULAR PARA NDS



6688 MINI SPEAKER
PARA NDS



6683 LENTE DE
AUMENTO PARA NDS



**6616 CASE PARA
CONTROLES WII**



**6613 PACK CASE DE SILICONE
PARA WII CONTROLLER**



**6617 COOLER
PARA WII**



**6622 MEMORY CARD
PARA WII 64MB**



**6615 SUPORTE GIRATÓRIO
PARA SENSOR DO WII**



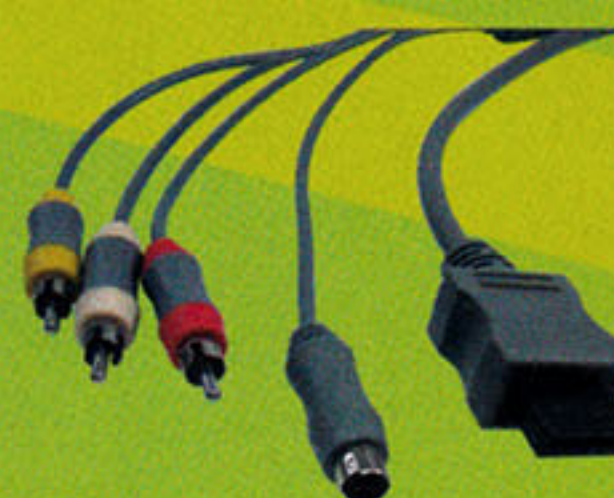
**6618 LUVA PARA
WII CONTROLLER**



**6626 BASE PARA
WII/CONTROLE/GAMES**



**6620 CABO WII /
VÍDEO COMPONENTE**



**6619 CABO WII /
SUPER VÍDEO**



**6614 BASE PARA WII COM
CARREGADOR PARA CONTROLE**



**6624 TRAVEL BAG
PARA WII**



**6628 LUVA DE
BOX PARA WII**



**6610 KIT SPORTS
WII CONTROLLER**



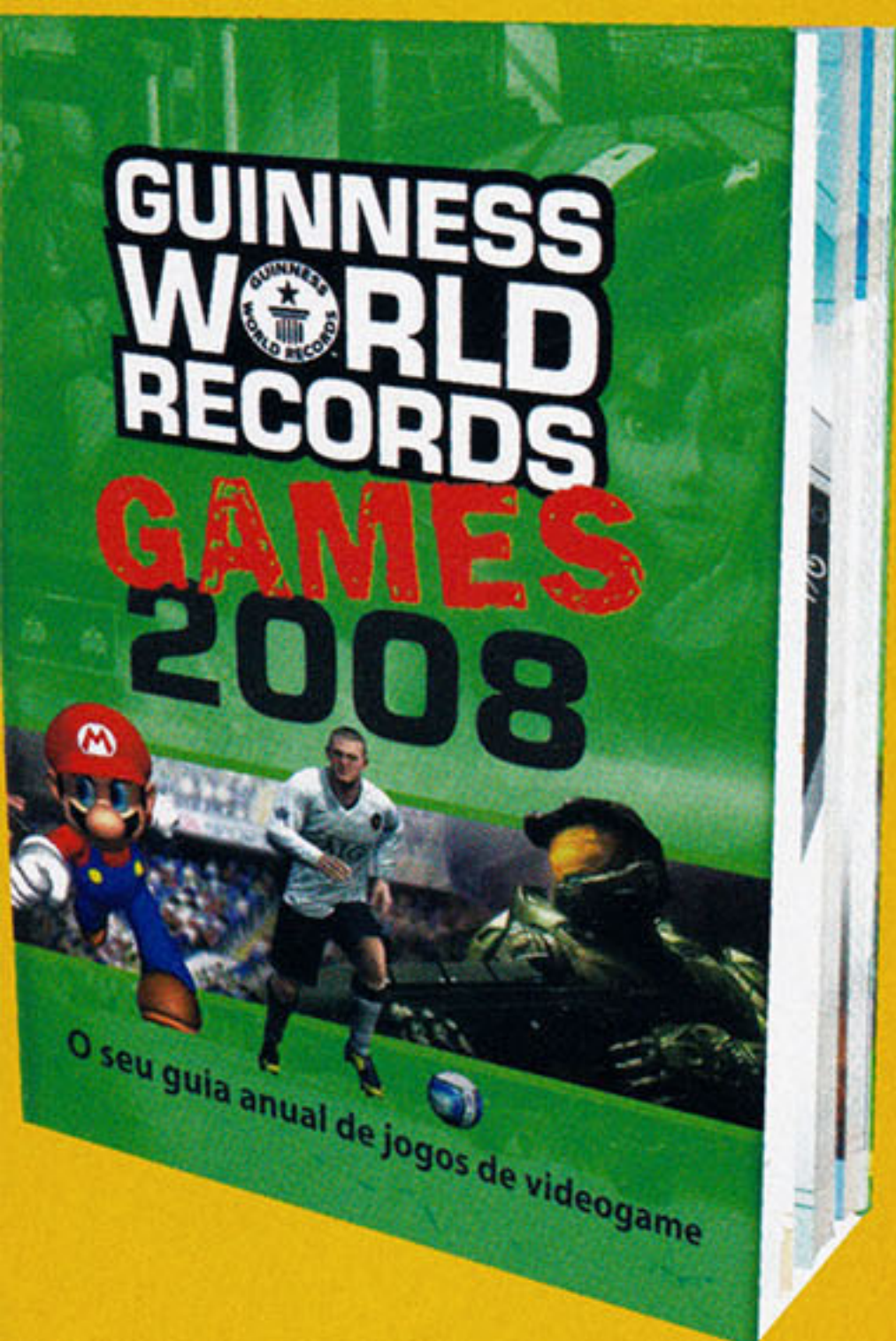
**6621 GRIP DE MÃO
PARA CONTROLE WII**



**6611 VOLANTE WII
CONTROLLER**

Guinness Book

DOS GAMES!



- O livro dos recordes mundiais do Guinness você deve conhecer. Porém sua edição exclusiva para games eletrônicos é uma novidade. Que tal concorrer a cinco livros do Guinness Book dos Games de 2008?
- Tudo o que você precisa fazer é acessar o site da Nintendo World (www.nintendoworld.com.br) e clicar no banner da promoção "Guinness Book dos Games". Preencha o formulário completo respondendo a frase e envie junto um recorde seu em algum jogo. Vale qualquer jogo de qualquer plataforma.
- Os cinco participantes que mandarem os melhores e mais difíceis recordes ganharão um livro do Guinness dos Games cada.

- O resultado será publicado na revista Nintendo World 112 e no site da revista.

Corra e participe!

Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

METAL NO BOLSO

GUITARRA DE BOLSO

Enquanto o mundo da Nintendo se abala com as notícias de Guitar Hero para o DS, a dúvida pairava no ar: mas como? Jogadores do mundo todo se perguntavam como Guitar Hero: On Tour funcionaria. Afinal, o game, que necessita de dedos rápidos, iria perder a graça com a touchscreen do DS. A solução foi revelada a poucos dias: o game acompanhará um acessório chamado Guitar Grip.

O periférico encaixará na slot para games de GBA do seu portátil e o aparelho será virado no estilo livro (como já visto com os games Brain Age, por exemplo) de modo que os botões, que foram reduzidos para quatro nesta versão portátil, fiquem na lateral. A parte de "palhetar" ficará com toques na touchscreen. A especial Star Power poderá ser ativada com um movimento do aparelho, mas para evitar acidentes (alguém se lembra dos Wii Remotes voando?), o aparelho contará com uma strap de segurança. Além disso, para os distraídos, o acessório incluirá um espaço para stylus.

A modo multiplayer wireless incluirá os duelos com "ataques" inaugurados em Guitar Hero III, com novidades como incendiar as guitarras de seus rivais, que deverão assoprar no microfone para apagá-las. O



lançamento não tem data confirmada, mas estima-se que saia durante verão norte-americano, ou seja, por volta do meio do ano. Enquanto isso, vídeos oficiais do game já estão disponíveis no YouTube. Confira: <http://www.youtube.com/watch?v=Gm8sjYq21E8>

PEÇA RARA

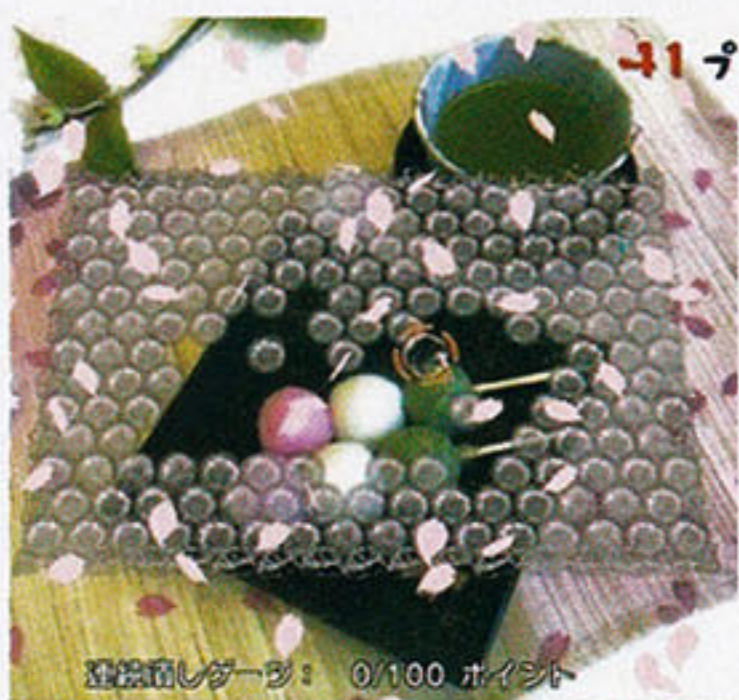


A JÓIA DA NINTENDO

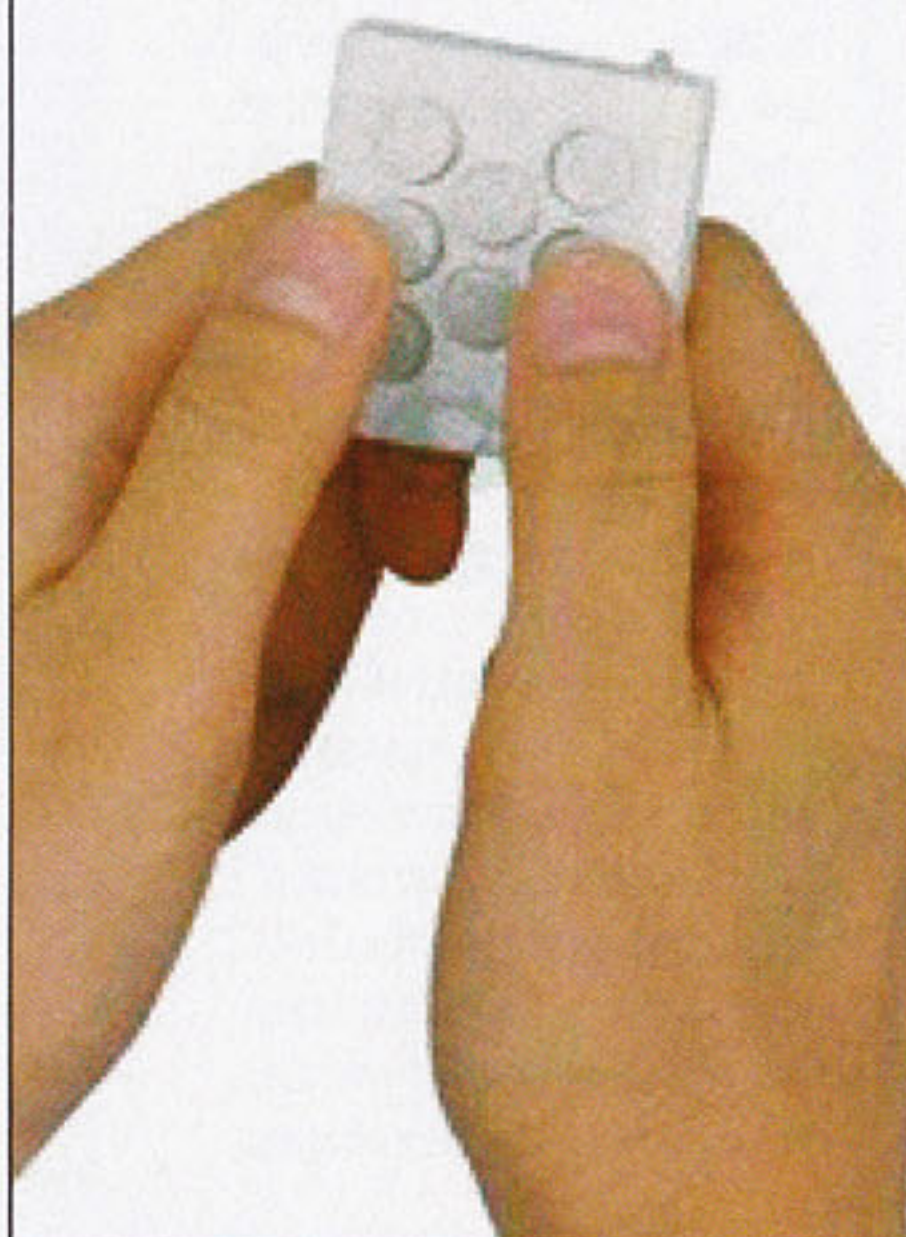
Crystal Icing é um grupo que obteve certa fama na internet pelo seu website (<http://crystalicing.typepad.com/crystalicing/>) onde demonstram suas criações utilizando cristais Swarovski. Anteriormente haviam criado bolsas para transporte de Nintendo DS com temáticas da Nintendo usando os cristais encrustados. A última novidade, porém, foi a edição especial do Wii inspirada em Super Smash Bros. Brawl, criada com imagens de Mario e Bowser. Não existem informações de compra, mas quem sabe eles não atendam a pedidos individuais? Uma coisa é certa, o preço não será nem um pouco baixo.

COISA DE LOUCO

O NOVO VÍCIO PARA O WII



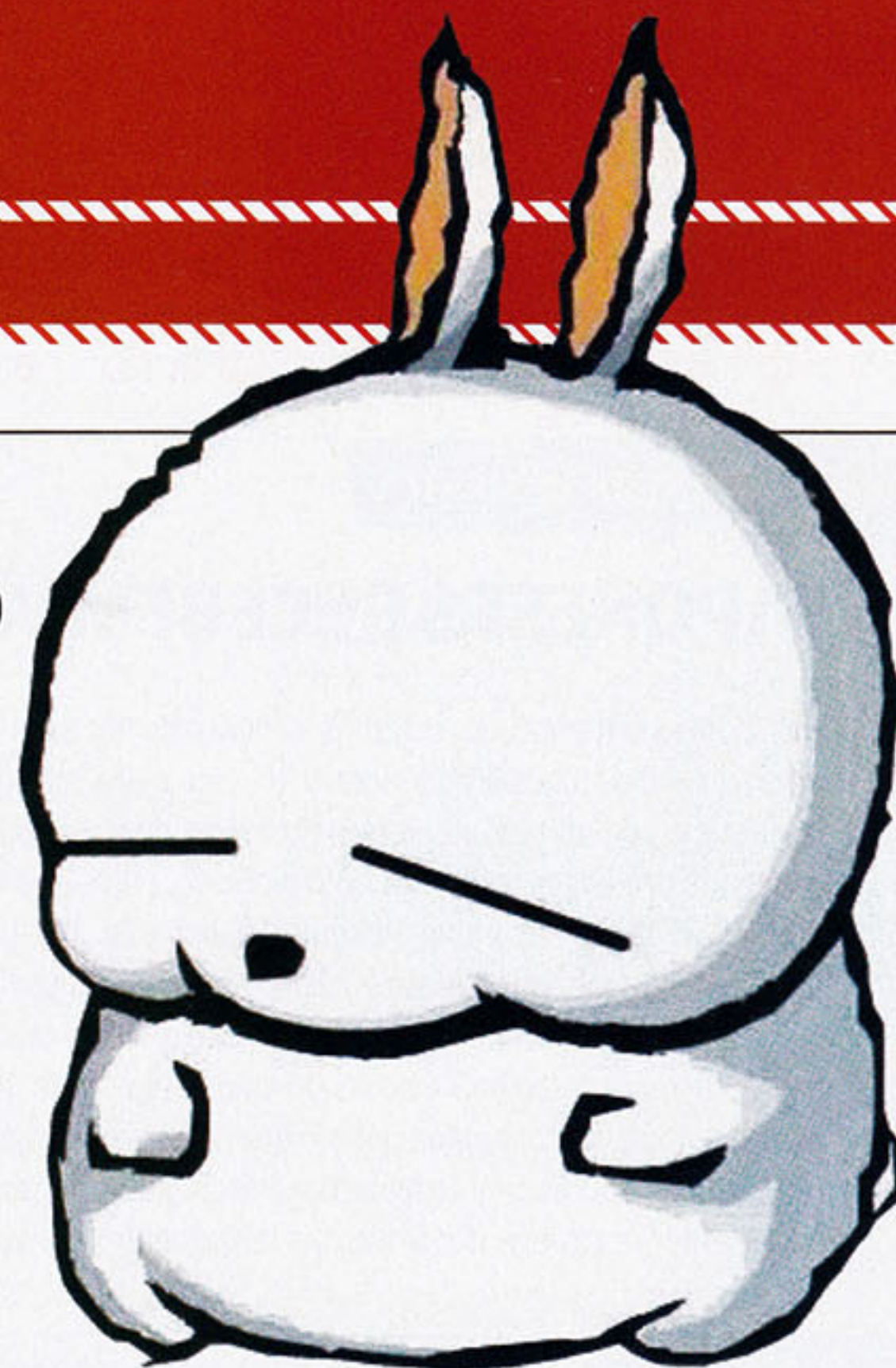
Quem nunca brincou com plástico bolha, que jogue a primeira pedra... ou estoure a primeira bolha. Conhecendo essa mania mundial, no Japão já foi lançado um chaveiro para os viciados chamado Puti Puti (Lê-se "Putí Putí", onomatopéia para o som das bolhas), que imita os sons das bolhas plásticas estourando. Juntando vícios, a Namco Bandai resolveu levar a mania para o WiiWare, com o game "Ouchi de Puti Puti" (algo como "Puti Puti em casa"), que conta com 40 fases de pura estouração... A dúvida maior não é bem se o lançamento virá ao ocidente, mas sim se alguém terá coragem de gastar os 800 pontos que o game custa. Pensando bem, por um lado teremos um estoque infinito para estourar...



MEIGUICE

O DS MAIS FOFO DO MUNDO

A mais nova criação no departamento de fofura para seu DS é a case que recentemente foi trazida ao ocidente pela distribuidora Nuri Tech, estrelando o estranho coelhinho coreano de olhos puxados chamado Mashimaro. Além da cobertura plástica protetora com o personagem, o kit inicial incluía um conjunto de stylus exclusivos, assim como protetores para a tela do aparelho. Infelizmente, o conjunto com os extras foi uma oferta disponível até primeiro de Abril, mas com sorte ainda pode ser encontrado (com um preço maior, provavelmente) em sites como eBay, entre outros.



DIRETO DA LUA



DISQUE M PARA...

Ano passado, a produtora Mastiff e a desenvolvedora Renegade Kid (de Dementium: The Ward) haviam anunciado o misterioso "Project M" no qual estavam trabalhando. Nada foi dito por meses, até que, pouco tempo atrás, anunciaram informações do lançamento, que se chamará Moon. Uma aventura repleta de ficção científica e terror, Moon se passará em 2058, quando pesquisadores encontram uma base lunar alienígena na lua e decidem investigá-la. "Moon é escuro, bizarro, chocante, frequentemente violento e sempre perturbador." diz Bill Swartz, chefe da Mastiff. "Basicamente é o que você esperaria de quando você pega loucos como a Renegade Kid, leva a tecnologia deles a outro nível e os deixa soltos." O game utilizará a engine 3D chamada Renegade Engine, baseada nas descobertas feitas com Dementium.

KAWASHIMA PRODUCTIONS

MERCADO CEREBRAL

De acordo com o relatório "State of the Brain Fitness Software Market 2008 report" ("Relatório do Estado do Mercado de Software de Ftness Cerebral 2008") feito pela empresa SharpBrains (disponível em seu site <http://www.sharpbrains.com/>), a Nintendo seria uma força mobilizadora nesse mercado com os jogos da série Brain Age. A estimativa original para o mercado em 2005, de US\$ 100 milhões, foi superada em níveis astronômicos, chegando a um valor geral de US\$225 milhões. Desde valores, a Nintendo domina a parcela equivalente a US\$80 milhões. Não só isso, o relatório lista diversos benefícios aos usuários, alguns conhecidos, mas também que os produtos da categoria já foram utilizados na recuperação de vítimas de Derrames e Traumatismo Cranioencefálico (danos ao cérebro causados por acidentes). Nintendo: criadora de tendências, sempre cuidando da saúde de seus usuários! Como se não bastassem os exercícios no Wii...



ROLOU NO MUNDO DOS GAMES...

NA TERRA DO SOL NASCENTE...

JAPONESES RECEBEM WIIWARE

Nós, pobres ocidentais, só teremos a chance de pôr as mãos no WiiWare - serviço de download de jogos originais para Wii - em maio, mas os sempre sortudos orientais já podem baixar diversos títulos desde o mês passado. Nove games estiveram presentes no lançamento nipônico, entre eles Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King, Pokémon Ranch e Dr. Mario. O que mais surpreendeu foram alguns recursos até então inéditos no Wii, como a possibilidade de baixar conteúdo adicional (pagando por isso, é claro) ou enviar uma demo, de forma bastante semelhante ao DS Download Play, para que você possa jogar o modo multiplayer com algum amigo que não tenha o jogo (Dr. Mario, para ser mais específico). Enquanto aguarda pela chegada em território americano, você pode conferir previews dos principais lançamentos do WiiWare no Wii Brasil.



TUM, TUM, TA!

WII WILL ROCK YA!

A boa notícia é que a EA finalmente confirmou que irá trazer Rock Band ao Wii em junho deste ano, com direito aos periféricos de guitarra, microfone e bateria idênticos aos das demais versões. A má é que, assim como no PS2, você não poderá tocar com pessoas que não estejam no mesmo cômodo, nem baixar músicas adicionais - ou seja, nada de suporte à Wi-Fi Connection. Pelo menos o console da Nintendo contará com cinco faixas exclusivas, que, até o fechamento desta edição, não tinham sido reveladas.



BATE-PAPO

DE FRENTE COM O JAPA

Se você já visitou o site oficial da Nintendo e a página do Wii, deve ter percebido que há várias informações interessantes para quem é fã da empresa. Uma das partes mais legais é a série "Iwata Asks", na qual o poderoso chefe da Big N bate um papo com os principais criadores por trás dos maiores trunfos da Nintendo. Além da série inicial, que conta com entrevistas não só com os idealizadores do Wii, mas também com os diretores de Zelda: Twilight Princess e WarioWare (tinyurl.com/yokk9u), foram adicionadas recentemente conversas com os respectivos responsáveis por Super Mario Galaxy (us.wii.com/soft_smg.jsp), Super Smash Bros. Brawl (us.wii.com/soft_ssbb.jsp) e WiiFit (us.wii.com/soft_wiifit.jsp).

PROMESSAS EXPLOSIVAS

REGGIE PROMETE REVELAÇÕES BOMBÁSTICAS

Se mesmo com Smash Bros. Brawl, Mario Kart Wii, No More Heroes e Okami sendo lançados em 2008, você não está empolgado, não se preocupe. Reggie Fils-Aime ainda tem algumas cartas na manga. O presidente da Nintendo americana declarou em entrevista que está guardando grandes surpresas para a E3 deste ano. "Será uma boa segunda metade [de 2008]. Haverá um grande jogo no fim do ano que os jogadores irão querer", afirmou ao site Gametrailers. Segundo Reggie, tanto os gamers casuais quanto os hardcore ficarão empolgados com a revelação no evento, que acontece em julho. Que comecem as especulações! 

Wii BRASIL

Os últimos serão os primeiros

Por Luiz Eduardo Freitas

Muito se fala sobre as inovações implementadas pela Nintendo nos controllers de seus consoles ao longo de sua história. Mas, paralelas a essas mudanças, outras revoluções somente possíveis graças aos avanços tecnológicos foram acontecendo ao passar dos anos. Podemos citar como exemplos a transição do 2D para o 3D, a passagem dos cartuchos para os CDs (posteriormente, DVDs) e, mais recentemente, a implementação de recursos online não só nos jogos, mas na própria interface dos consoles de mesa.

Encaremos a realidade: a Nintendo não foi pioneira em nenhum desses avanços. Muito pelo contrário: muitas vezes foi até relutante a aderi-los e a última a adotar alguns deles, como foi o caso dos jogos com suporte à multiplayer online. A concorrência investiu pesado na geração passada para incluir recursos da rede em seus maiores jogos, enquanto a Nintendo assistia a briga de longe, lançando apenas um apático periférico que tornava possível a conexão em Phantasy Star Online e... só.

Primeiro porque, convenhamos, os jogos da Nintendo, independentes de gênero, raça, cor ou sexo, são divertidos pra caramba! E segundo porque você não está sozinho. Há dezenas, centenas, milhares de jogadores como você espalhados pelo mundo. E, veja só a coincidência: cinco dessas pessoas decidiram criar um portal na internet!

É só lembrar: mesmo que aventuras tridimensionais tenham aparecido antes, foi Mario 64 o verdadeiro precursor de todo e qualquer jogo 3D que se preze, e influência direta ou indiretamente o design de praticamente todo videogame até hoje. O GameCube foi o último a receber uma mídia digital, mas, com seus discos proprietários, foi também um dos consoles mais difíceis de serem pirateados. Só no resta concluir que, com os jogos online, não deve ser diferente. Enquanto Microsoft e Sony já têm suas redes montadas desde a geração passada, só agora a Nintendo está investindo para valer na Wi-Fi Connection. Além da jogatina online, temos compartilhamento de conteúdo, Wii Channels, Virtual Console, WiiWare... e esse é apenas o começo.

Para ver essas e outras notícias: www.wii-brasil.com

UM NOVO CHAMADO TRAZ VOCÊ
DE VOLTA À LUTA

Disk Games

Compra Fácil
20x
Pague em até*

A maior e melhor
loja de Games do Brasil



assistência técnica
especializada



Televendas
(19) 3741-4100



PSP



PLAYSTATION 3

NINTENDO DS



Wii



É Pura Diversão!

www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmiento, 725 - Castelo - Campinas/SP



SEDEX A
COBRAR



Disk Games

Desde 1992

19 3242.0541

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES - PÁG.18

GUITAR HERO: ON TOUR - PÁG.20

UNSOLVED CRIMES - PÁG.20

THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN - PÁG.21

RONDO OF SWORDS - PÁG.21

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING - PÁG.22



Eu?

Velho?

É a sua avó!

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURE

>INDY NÃO ESTÁ PARA BRINCADEIRA

PLATAFORMAS: Nintendo DS/Wii

PRODUÇÃO: LucasArts

DESENVOLVIMENTO: Traveller's Tales

GÊNERO: Ação

LANÇAMENTO: Junho de 2008

Depois da turma de Star Wars

mostrar serviço nas aventuras em formato LEGO (aquele jogo de montar que com certeza você teve quando criança), chegou a vez do professor e arqueólogo Indiana Jones dar o ar da graça após um breve sumiço do mundo dos games para provar que também sabe destruir inimigos em forma de blocos de brinquedo.

Aqui, você terá a chance de reviver diversas cenas conhecidas da trilogia (que engloba os filmes Os Caçadores da Arca Perdida, Indiana Jones e O Templo da Perdição e Indiana Jones e A Última Cruzada), todas regadas com o humor já visto na versão dedicada à saga de George Lucas. LEGO Indiana Jones terá 18 fases, sendo 6 para cada episódio da saga. Por falar em filmes, personagens que marcaram presença nas telonas também estarão aqui, como o arqueólogo francês Dr. Bellog, Marion, Short Round, Moulana Ram e Henry Jones, pai do herói.

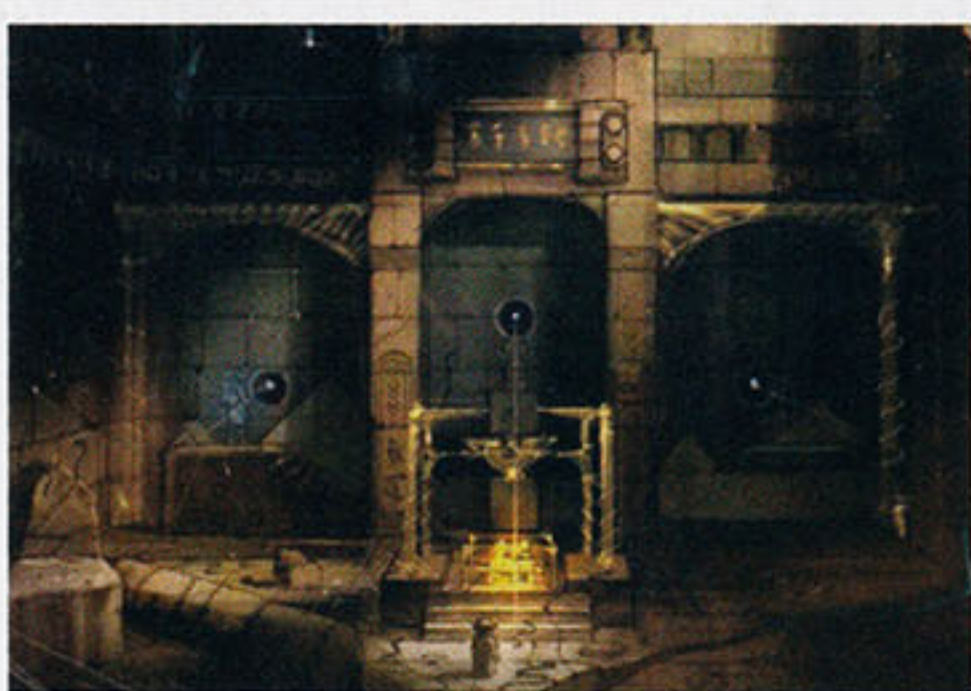
O Barnett College, escritório do aventureiro, também estará no jogo, e o acesso aos diversos extras existentes aqui, como personagens adquiridos durante a jornada e itens colecionáveis será feito por meio dele, que também servirá como ligação entre as três jornadas.

Quanto à parte ação, essa será fiel ao que nos foi apresentado outrora nos cinemas. Sendo assim,

prepare-se para algumas brigas mano a mano, sejam estas na base da porrada ou empunhando o infalível chicote, além de reviver diversos momentos marcantes como a cena da pedra que rola atrás do protagonista em Os Caçadores da Arca Perdida. A busca por moedas, a grande quantidade de itens colecionáveis espalhadas pelos diversos cantos dos cenários e os quebra-cabeças também marcam presença em LEGO Indiana Jones. Alguns destes poderão ser resolvidos apenas com Indy, enquanto outros exigirão o auxílio do segundo personagem que acompanha o arqueólogo (este parceiro é controlado pelo computador).

O jogo também contará com um modo multiplayer, no qual será explorado o sistema de fobias. Explicando: Indy, por exemplo, tem medo de cobras. Sendo assim, você será obrigado a encontrar outro caminho na fase para concluir a missão ou seguir por este ponto com outro personagem. Cada um destes possui habilidades especiais, o que aumentam as possibilidades na aventura.

Se você é fã do arqueólogo (ou de jogos da série LEGO), não deve perder este título, que chegará às lojas no mesmo dia em que o novo filme, Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal. Caso não tenha a menor ideia de quem seja Indiana Jones, há duas opções: adquirir uma das três edições especiais do DVD dos filmes, que trará a demo jogável do título (com lançamento previsto para 13 de maio) ou aguardar LEGO Indiana Jones: The Original Adventures. Em qualquer um dos casos, é quase certo que você ficará fã do personagem interpretado por Harrison Ford. Ah, e não se espante se depois de um tempo estiver cantarolando o clássico "tã-tã-rã-tã".



**Cuidado Indy! Logo você encontrará
o colecionador de corações! Kalimaaa...**



HIGH EMOTIONS

Shopping Curitiba, loja 253
Tel: (41) 3233-4771/ 3779-5152

www.onlygames.com.br

ABRIL 2008

MARIO KART.

Wii



Nintendo Wii

NINTENDO DS

NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

GUITAR HERO: ON TOUR

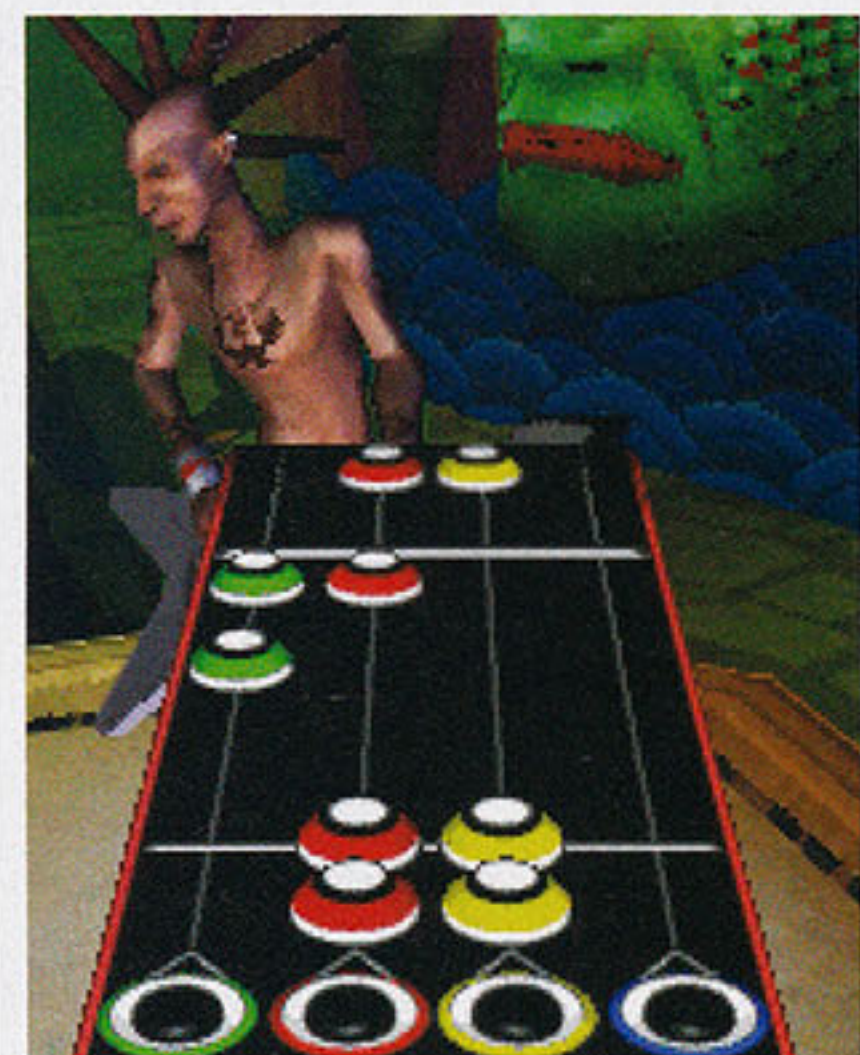
> **ROCK 'N' ROLL EM QUALQUER LUGAR**

PLATAFORMA: Nintendo DS
PRODUÇÃO: RedOctane
DESENVOLVIMENTO: Vicarious Vision
GÊNERO: Musical
LANÇAMENTO: Terceiro trimestre de 2008

Certamente, Guitar Hero tem se tornado uma das franquias mais promissoras dos últimos tempos, com versões disponíveis para quase todos os consoles e uma, em especial, dedicada à banda Aerosmith (que será lançada futuramente). O Wii não ficou de fora e também recebeu a sua "guitarra virtual"; agora, é a vez do Nintendo DS surfar na onda rock 'n' roll com Guitar Hero: On Tour. Obviamente, o portátil não suportaria uma guitarra na qual os jogadores pudessem fazer os acordes que aparecem na tela. Para sanar este problema, será necessário utilizar um periférico que se encaixará na entrada de cartuchos de GBA no Nintendo DS. O modo de funcionamento será o seguinte: com este acessório acoplado,

você segurará o DS na posição vertical, posicionando quatro dedos sobre os botões coloridos. Após essa ação, basta tocar na tela do console com a Stylus enquanto segura o botão para realizar o som da nota. Além do modo individual, um multiplayer está confirmado para GH: OT. Neste, alguns poderes inéditos estarão à disposição para atrapalhar o adversário. Até o momento, sabe-se de dois: num deles, a tela do adversário será incendiada e ele deverá assopear o microfone rapidamente para conter as chamas. No outro, uma legião de fãs atacará o adversário para conseguir um autógrafo. A solução para isso será distribuir diversas assinaturas para se livrar deles o quanto antes. Quanto à lista de músicas, pouco se sabe a respeito. Por ora, as únicas bandas com músicas confirmadas são as seguintes: Nirvana, OK Go e No Doubt. Mas como estamos falando de Guitar Hero podemos esperar coisa boa vindo por aí.

Quem precisa de uma guitarra quando se tem duas telas e uma palheta?



O presunto tá logo aí... vai por mim.

UNSOLVED CRIMES

> **POR QUE NEM TUDO FICA ESCONDIDO...**

PLATAFORMA: Nintendo DS
PRODUÇÃO: Empire Interactive
DESENVOLVIMENTO: Now Production
GÊNERO: Puzzle
LANÇAMENTO: 2008

Jogos de investigação combinaram perfeitamente com o estilo do Nintendo DS; jogos como Hotel Dusk: Room 251, CSI: Dark Motives e a série Phoenix Wright: Ace Attorney não nos deixam mentir. Para aumentar a lista de títulos do gênero, estará disponível ainda este ano Unsolved Crimes. Assumindo o papel de um detetive, você estará

na Nova York da década de 70 e será o encarregado de desvendar um mistério que envolve o desaparecimento de uma aspirante a modelo chamada Betsy Blake. Além deste caso, outros oito aparecerão durante as investigações e eles podem ou não ter relação com o sumiço de Betsy. Há uma ajudante para auxiliá-lo nessa empreitada, mas não espere que ela faça tudo sozinha! Durante as caminhadas em busca de provas, você procurará diversas pistas e resolverá minigames que o ajudarão a seguir na direção certa. A Stylus será a sua principal aliada nesse processo, pois, além de mover os personagens, ela se mostrará essencial não apenas para resolver os desafios propostos, mas também para procurar pistas pelo cenário, marcar rotas no mapa e conversar com as diversas pessoas que estiverem no caminho. Com um clima que não deve em nada aos outros jogos com temática similar, Unsolved Crimes surge como mais um título que promete deixá-lo grudado nas telas do portátil por um bom tempo.

THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

> OS FILHOS DE ADÃO E EVA VOLTARÃO

PLATAFORMA: Nintendo DS/Wii

DESENVOLVIMENTO: Fall Line Studios/Traveller's Tales

PRODUÇÃO: Disney Interactive Studios

GÊNERO: Aventura

LANÇAMENTO: Junho de 2008

Quando chegou aos cinemas,

As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa parecia, para muitos, um filme com temática infantil (talvez por ter crianças como protagonistas?). Porém, diversos destes mudaram de idéia ao acompanhar as crônicas nas telonas, que seguiu a famosa regra do "filme --> DVD --> bugigangas --> jogos". E o mesmo acontecerá com a sequência do primeiro filme, As Crônicas



de Nárnia: Príncipe Caspian (no original, The Chronicles of Narnia: Prince Caspian). Com versões para Wii e Nintendo DS, Prince Caspian contará a mesma história que será vista no filme: os irmãos Pedro, Susana, Edmund e Lúcia retornam ao mundo de Nárnia para ajudar o tal do príncipe Caspian a derrotar o tirano Miraz e recuperar a posse do trono. Da mesma forma que no título anterior, este



manterá o estilo aventura, mas com algumas mudanças no desenrolar da história pelo fato do título ser desenvolvido por duas empresas diferentes (Fall Line Studios ficou com a versão para DS e a Traveller's Tales com o jogo para Wii). Porém, os vários minigames que marcaram presença no antecessor também estarão aqui, e farão uso tanto do microfone e da Stylus (na versão para DS) quanto do sensor de movimentos do Wii Remote (óbvio, Wii). O estilo único de cada personagem também permanecerá. Com lançamento marcado para o mesmo dia em que o filme chegará aos cinemas, The Chronicles of Narnia: Prince Caspian promete agradar tanto o público infantil quanto o adulto, além de ser um belo complemento depois da famosa sessão pipoca.



Genteee... Vamos brincar de pique-esconde?

RONDO OF SWORDS

> MAIS UM RPG - E DOS BONS!

PLATAFORMA: Nintendo DS

PRODUÇÃO: Atlus Co.

DESENVOLVIMENTO: Success

GÊNERO: RPG/Estratégia

LANÇAMENTO: Abril de 2008

O ano de 2008 promete para o portátil no que diz respeito a RPGs: além de Final Fantasy Crystal Chronicles: Rings of Fates (já disponível na versão americana) e Soma Bringer (até o momento, lançado apenas no Japão), em breve mais um título promete conquistar os amantes do gênero: Rondo of Swords. Rondo of Swords conta a história do reino de Bratwelde, atacado após a morte de seu gov-

ernante pelo império Grand Meir. Tal situação obrigou diversos sobreviventes a fugir para a região dos Emirados de Shalem. Porém, se as coisas pareciam ruim, o pior ainda estava por vir: depois que a princesa de Bratewilde reaparece, ela é seqüestrada pelos habitantes dos Emirados, que desejam utilizá-la como moeda de troca numa negociação com Grand Meir. E é aqui que mais uma jornada começa.

Em RoS, todas as ações serão feitas com a Stylus. Para atacar, por exemplo, será necessário seguir uma trajetória (utilizando a caneta) que o coloque próximo de um dos diversos inimigos. Neste trajeto, caso passe próximo a algum aliado, poderá receber alguns auxílios tais como recuperar parte do HP.

Nos combates, haverá a possibilidade de utilizar até seis unidades. Porém, as que não estiverem em uso poderão cumprir outros objetivos, tais como obter itens ou adquirir mais experiência para integrar o time principal, evitando que grandes quantidades de personagens fiquem encostados. A Success promete até quatro finais diferentes para Rondo of Sword, o que aumentará um pouco mais o fator replay

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

> **ERA UMA VEZ, UM REINO...**

PLATAFORMA: Wii (via Wii Ware)

PRODUÇÃO: Square Enix

DESENVOLVIMENTO: Square Enix

GÊNERO: RPG

LANÇAMENTO: Maio de 2008

Em 2004, os fãs de Final Fantasy foram apresentados a um novo estilo de jogo, diferente dos outros títulos da série que existiam até então. Lançado para GameCube, a saga Crystal Chronicles inovou por ter um estilo que, de certa forma, lembrava Secret of Mana: até quatro pessoas podiam participar da jornada, na qual o Game Boy Advance podia ser usado para trocar informações e visualizar dados dos personagens. Depois de uma versão para DS (lançada recentemente), CC marcará presença no Wii com Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King. Diferente do título anterior lançado para GameCube, aqui você não terá que comprar equipamentos, batalhar para conseguir experiência e níveis, muito menos obter novas magias ou invocações: sua missão em My Life as a King, como o próprio nome sugere, será construir e governar um reino inteiro.

No comando do jovem monarca Leo, você deverá utilizar o "Poder da Arquitetura", energia que emana de um cristal localizado no centro de seus domínios. É dele que virá o poder para construir casas, locais para educação e aperfeiçoamento voltados para magos, comércios e outras coisas.

Porém, nada surgirá por acaso: para que cada construção seja erguida, será necessário contar com a lealdade dos súditos. Se isso não acontecer, raramente as coisas sairão do ponto em que estão. Tudo irá bem até aqui seguindo a regra acima, mas será necessário atentar-se a um pequeno detalhe: de nada adiantará ter belíssimas residências e um reino extremamente luxuoso se não houver alguém para defendê-los, certo? Aqui entrarão os soldados, que também poderão cumprir determinadas missões como realizar buscas de itens em calabouços. Caso a tarefa seja realizada com êxito, se ganha dinheiro, itens e até mais energia espiritual para aumentar o poder do cristal e continuar construindo.

Em My Life as a King você notará uma coisa herdada diretamente de Sim City: todas as pessoas que habitam os arredores do seu castelo precisam de atenção, caso contrário sua popularidade cairá. Para se dar bem com todos, bastará andar pela cidade, conversar com os cidadãos e ficar atento aos anseios de cada um. Caso veja que é necessário um lugar no qual todos possam se divertir, construa uma praça; se eles precisarem de mais opções para comprar comida, invista em estabelecimentos do tipo. Tudo isso fará com que mais dinheiro chegue ao caixa real e as relações de oferta-procura estejam em níveis aceitáveis para compradores e fornecedores.

Antes que os mais puristas torçam o nariz, algo presente em diversos "Final Fantasy" estará aqui: o sistema de evolução. Caberá a você decidir o melhor caminho para cada um e quais poderes serão usados por cada um dos seus soldados em combate. Afinal, você será o rei e todos respeitarão suas decisões.

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King é uma nova forma de ver a franquia – quem sabe depois de construir um reino inteiro e gerenciá-lo você passe a dar mais valor àquela cidade que na sua opinião deveria ser destruída por um meteoro ou algo do gênero? **NW**



Moogles são fofinhos, mas eu prefiro os Yoshis...



1 + 1 = 3
PROMOÇÃO
TRÊS POR DOIS.
CDRSTATION.



comprando o combo
 você ganha 3 meses
 de assinatura da
 Nintendo World*



videogames

jogos

acessórios

eletrônicos

informática



Onix



Polar White



DS Cobalt



Spider Man 3

ou



Fifa Street 2



monte seu combo
 nintendo ds + game + brinde

= 649,00
 À VISTA

escolha a cor,
 escolha o game e
 fature o brinde.

Televendas e atendimento
(16) 3911-1522

Compre pelo site!
www.cdrstation.com.br

100% SEGURO

Rua José Leal, 1425 Alto da Boa Vista
Ribeirão Preto São Paulo



Nintendo Wii +
 brinde especial

1.399,00

à vista ou em
 até 3X sem juros

CDRStation
 Games

* Assinatura 3 meses (entrega mensal durante 03 meses).
 Imagens meramente ilustrativas. Sujeito à disponibilidade de estoque.

Heroicamente eclética



— Alexei Barros



Criativa, variada e tresloucada: assim é a trilha de No More Heroes, lançada em um álbum de três CDs com 70 faixas (algumas são efeitos sonoros de aproximadamente dez segundos).

Se Goichi Suda absorveu elementos da cultura pop para se inspirar na concepção do jogo, o compositor Masafumi Takada, de Killer7, God Hand, Resident Evil: The Umbrella Chronicles e ainda com participação em Super Smash Bros. Brawl, também fez praticamente o mesmo.

“Electric Ladder” nostalgicamente resgata bleeps e bloops de games 8-bits. No que tange aos filmes, “Staff Wars Episode I” é uma descarada referência ao encerramento de Guerra nas Estrelas de John Williams e a guitarrística “Ten Tons of Titanium” alude ao tema de Rocky por Bill Conti. No mais, Takada transita pelo hard rock, rock alternativo e techno com a maior naturalidade e competência. Prova disso é que o tema “N.M.H.” é repetido à exaustão em diversificadas versões com semelhante apuro.

O único senão vai para a ausência da canção J-Pop “Heavenly Star” da Genki Rockets, banda co-produzida por Tetsuya Mizuguchi cuja vocalista, Lumi, é fictícia – sua voz é resultado da mistura de samples de diferentes cantoras. A música, exclusiva da versão

japonesa (veja o clipe em www.youtube.com/watch?v=wqxAQzme2zo), chegou a aparecer anteriormente no puzzle de Mizuguchi, Lumines II. Mesmo assim, faixas cômicas como a pictórica “The virgin child makes her wish without feeling anything” denotam criatividade incomum.

ORQUESTRA NO TRIBUNAL

Não é raro ter concertos de game music no Japão. Incomum é acontecer récitas com músicas de apenas uma franquia – com exceção de Final Fantasy. Gyakuten Saiban Meets Orchestra protestou contra esse monopólio. Em apresentação única no Shinjuku Bunka Center no dia 20 de abril com a atuação da Orquestra Filarmônica de Tóquio, o show trouxe peças sinfônicas da série Ace Attorney baseadas nos arranjos do álbum Gyakuten Saiban Orchestra Album ~Gyakuten Saiban Meets Orchestra. **(NW)**

O LADO NEGRO DA FORÇA

E não é só a trilha sonora original do No More Heroes que chegou às prateleiras japonesas. Além da OST, também foi lançado o álbum No More Heroes Sound Tracks: Dark Side com nove músicas arranjadas por diversos artistas. Entre eles, o saxofonista ex-Konami, Norihiko Hibino (Metal Gear Solid 2 e 3), que produziu a faixa “N.M.H. The Outer Rim Remix”.



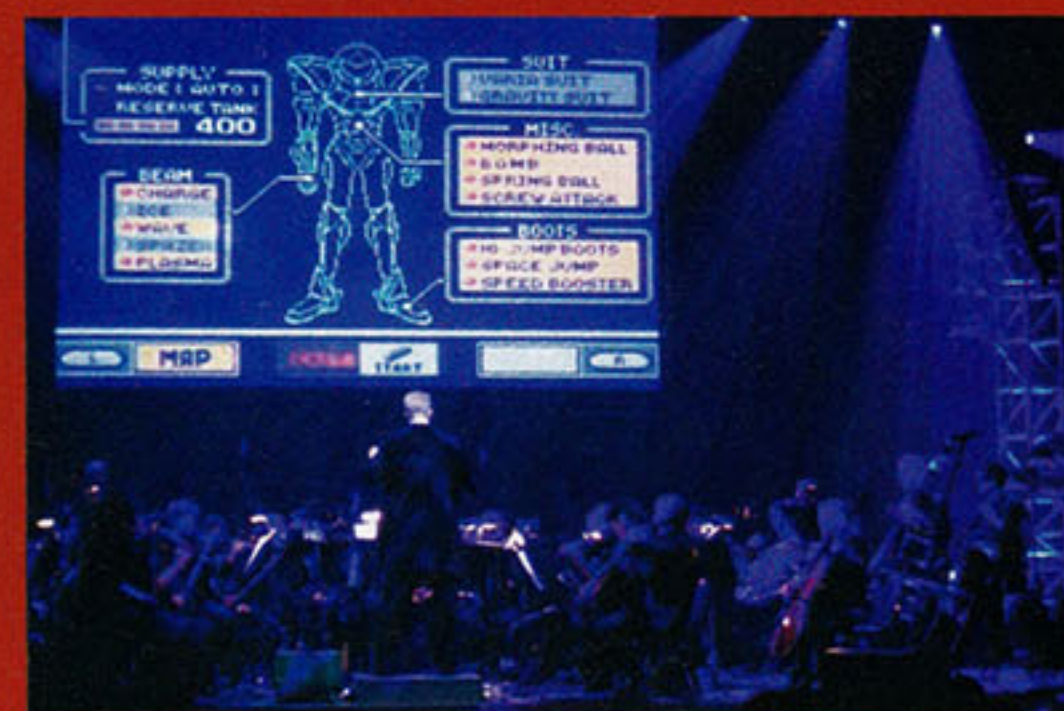
NOME: NO MORE HEROES ORIGINAL SOUND TRACKS

PUBLICADORA: MARVELOUS ENTERTAINMENT

NÚMERO DE CATÁLOGO: MJCD-20108

SOB A BATUTA DE SAMUS

Nas visitas em 2006 e 2007 do concerto Video Games Live ao Brasil Mario e Zelda fizeram parte do repertório. E Metroid? Metroid não. Remediando essa lacuna imperdoável, o show agora tem um medley com fragmentos sonoros de Metroid e Super Metroid para finalmente completar a tríade imbatível da Nintendo (se bem que ainda falta Donkey Kong...). É torcer para que seja tocado na já confirmada turnê brasileira em 2008. www.youtube.com/watch?v=V9YHUrquF3E



JFC WEB DESIGN (11) 3808 3355

Produtos Nacionalizados
Garantia de 01 ano



A REVOLUÇÃO DOS GAMES JÁ COMEÇOU

OS JOGOS E LANÇAMENTOS MAIS QUENTES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
COM OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO.

o mais
vendido



o mais
dinâmico



SUPER LANÇAMENTO
Mario Kart - Wii com Wii Wheel

Aceitamos Visa, Master, Hiper e AMEX
Parcelamos em até 15X*

OS MELHORES GAMES



**REVOLUTION
GAMES**

www.lojarevolutiongames.com.br

(11) 3768-2159



ATENDIMENTO ESPECIALIZADO | QUALIDADE | TUDO EM GAMES E ACESSÓRIOS | LANÇAMENTOS EM PRIMEIRA MÃO



LÁ FORA

Nintendo aqui, lá e acolá

Três visões distintas de como a Big N é importante — tanto na indústria, quanto na cultura mundial.



MUNDO

Sou só eu que acha que a Nintendo se apoia excessivamente na imagem do Mario? Parece uma constatação boba, afinal, estamos falando do mais famoso ícone da mais consagrada fabricante de games do planeta. Seria como dizer que a Disney exagera na utilização da imagem do Mickey. Ou que o Maurício de Souza se apoia muito na figura da Mônica. O Mario, ao que parece, jamais deixará de estar sob os holofotes da Big N. Acompanhe comigo: na embalagem de Super Smash Bros. Brawl, sua imagem aparece como a mais evidente. No novíssimo Mario Kart Wii, o bigodudo é a figura central da caixinha, ao lado do irmão Luigi. Em Mario & Sonic at the Olympic Games ele também está lá, obviamente dividindo espaço com o herói azul da Sega. Em Super Mario Galaxy, ele reina soberano, voando sozinho pelo espaço sideral.

Não é difícil entender o porquê dessa teimosia da Nintendo sobre seu personagem mais famoso: todo mundo conhece o Mario - no bom sentido. Tê-lo estampado na embalagem é sinônimo de vendas certas. Assim mesmo, me permito questionar esse excessivo uso da imagem do herói. Minha inspiração para isso foi a assustadora montagem digital de um Mario humanizado e envelhecido criada pelo artista Pixeloo (a que você conferiu no Correio N).

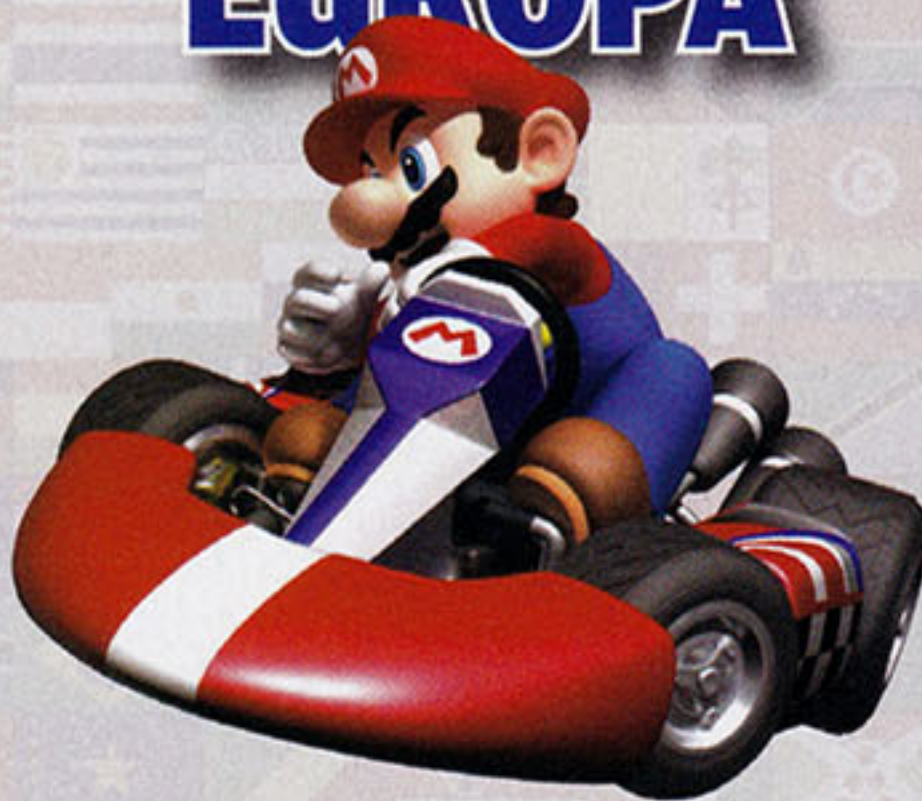
Deu medo e me fez pensar: Será que a imagem do Mario não ficará desgastada um dia? Em 2011, ele completará 30 anos de sua primeira aparição em games. Será que já não é a hora de a Nintendo pensar em uma aposentadoria - ou, pelo menos, em uma diminuição na carga de trabalho? Apesar de poderoso, o velho Mario deve estar meio cansado...



Por Pablo Miyazawa
Editor da Rolling Stone



EUROPA



Formada por 27 países e com quase 500 milhões de habitantes, a Europa é dona da maior economia mundial. No entanto, o mercado de games no Velho Continente ainda não é o mais importante do mundo. Não é, mas poderá ser! E especula-se que a Nintendo tem grande responsabilidade nessa perspectiva de mudança. Ao apostar nos jogadores casuais, menos habilidosos, que procuram diversão instantânea e que não têm tempo para aventuras extensas, a Nintendo está movimentando uma gigantesca massa de consumidores que estava praticamente inativa mundo afora. Esta estratégia aliada a um videogame mais barato gerou um fluxo de vendas muito maior que o normal para um console em seu primeiro ano de vida e de quebra está funcionando como uma onda, arrastando mais jogadores a cada momento.

Em Outubro de 2007, o Wii tornou-se o console mais vendido na Europa e com apenas dez meses de lançamento anulou uma vantagem de um ano do Xbox 360. Desde então, a diferença em favor do Wii só aumenta. Com lançamento previsto para 11 de Abril em território PAL, Mario Kart Wii está esgotado na pré-venda da maioria das lojas online.



Por Ronny Marinoto
Diretamente de Portugal



JAPÃO

Graças à Nintendo, hoje em dia, quando se fala em games, logo pensamos no Japão. Mas e no Japão, o que se pensa quando falamos em Nintendo? De modo geral, a Nintendo é uma empresa muito querida e, sem dúvida, de muito sucesso. A turma do Mario estampa material escolar, doces, roupas e até máquinas caça-níqueis.

No atual momento do mercado de games no Japão, especificações técnicas não despertam mais tanto interesse. As pessoas querem ver na prática o que os aparelhos realmente podem fazer. Coincidência ou não, o mercado de PC vem em queda há alguns anos. Tanto que a NTT Nishi Nihon, uma importante empresa de telecomunicações, fez uma parceria com a Nintendo na época do lançamento de Smash Bros. Brawl para atrair novos clientes para o seu serviço de banda larga residencial.

Aliás, o comércio de games japonês está praticamente desligado da informática. Está muito mais relacionado ao mangá, anime e também aos brinquedos. Lá, isso não parece ter problema algum. Jovens e adultos vão ao setor de brinquedos numa boa. Brinquedo, no Japão, tem significado de diversão, não de imaturidade. A Nintendo, depois de algumas escorregadas do passado, está novamente de bem com seu mercado nacional e será fundamental para o futuro desta indústria vital. Aliterações à parte, mato um pouco das saudades do Japão com Ennichi no Tatsujin, do Wii!

Obs. Confira em <http://wii.com/jp/wii-cm/> os comerciais de TV do Wii no Japão.



Por Henrique Minatogawa
Diretamente do Japão



Na **Datishop** você encontra variedade e preço justo com qualidade!

A cada **R\$50,00** reais em compras ganhe um cupom e concorra a prêmios.

Tudo em até **6x sem juros** no Visa e Mastercard ou **5% de desconto** no pagamento a vista.
(Depósito, transferência ou Boleto Bancário)

PréVenda

Jogos

NINTENDO DS™



R\$99,90



R\$109,90



R\$109,90

*Preços validos até final do estoque.



Garanta o seu o quanto antes!



Televendas:
(11)4063-5029

www.datishop.com.br

Enviamos para todo o Brasil.

Atendimento online Via MSN: datishop@hotmail.com / fernando.datishop@hotmail.com



A V^{OLTA} DO SAMURAI

Haohmaru, Hanzo, Nakoruru, Galford e muitos outros voltam a um console Nintendo após 14 anos e trazem junto a coletânea definitiva de Samurai Shodown

— Claudio Prandoni

Houve um período em que Nintendo foi sinônimo de supremacia em jogos de luta. Como esquecer o início dos anos 90, época em que comprar um Super NES era a única maneira confortável de jogar o clássico Street Fighter II no conforto do lar?

Lembranças de tempos remotos. O próprio arrasa-quarteirões da Capcom gerou uma miríade de games diferentes do gênero para plataformas distintas. Somando a isso o advento dos CDs e DVDs - mídias muito melhores para games de porrada adotadas tardiamente pela Big N -, o declínio da empresa do topo da guerra dos consoles na geração 32/64-bits e a filosofia de focar em títulos simples e direcionados a um público mais jovem.

Pronto, um cenário perfeito para que os aparelhos nintendistas passassem batido por clássicos inigualáveis das pejeiras digitais. Street Fighter, por exemplo, trocou sopapos conosco pela última vez com Super Street Fighter II: Turbo Revival e Street Fighter Alpha 3, ambos para Game Boy Advance, de 2001 e 2002, respectivamente. Não faz tanto tempo, mas convenhamos: jogos portáteis não são o bastante para saciar nossa fome. E jogos da SNK então? Dois ports medianos para GBA de King of Fighters e memórias distantes de Samurai Shodown, World Heroes, Fatal Fury e um punhado de outras franquias no Super Nintendo. Finalmente, com o sucesso arrebatador do Wii, esta lacuna começa a se preencher. Recentemente, o console foi agraciado com o competentíssimo Guilty Gear XX Accent Core (para apagar a má impressão dos GG de GBA e DS). Agora, a SNK traz seus presentes de desculpa aos donos de consoles Nintendo amantes de contendias virtuais.

O FIO CORTANTE DE SETE EPISÓDIOS

Um dos agridos é Samurai Shodown Anthology, uma coletânea definitiva da cronologia oficial dos duelos entre espadachins do

oriental, ocidente e outras figuras exóticas. O disco para Wii trará a generosa quantia de sete jogos completos adaptados diretamente dos fliperamas. A saber: os seis capítulos de Samurai Shodown acrescidos da edição especial do quinto, que leva o criativo subtítulo Special. Exceção feita ao game original - que teve versão para SNES em 1994 -, nenhum deles jamais saiu para um videogame Nintendo. Mais bacana ainda: Samurai Shodown VI nunca teve edição para console caseiro nas Américas uma vez que saiu para PlayStation 2 apenas no Japão e Europa. Por ora, Samurai Shodown Anthology tem data de lançamento marcada vagamente para o quarto trimestre do ano. Por que, se o título é basicamente um apanhador de jogos antigos? Simples e comercialmente explicável: o primeiro SS está disponível no Virtual Console e outros da série devem vir pela frente. Assim, o lançamento tardio da coletânea daria mais chances para as versões distribuídas apenas digitalmente venderem. Sendo assim, nada melhor do que relembrar cada jog o em detalhes para não fazer feio quando o DVD finalmente chegar em nossas mãos sedentas por calos de combos e espadadas. De quebra, algumas curiosidades sobre a franquia.

SAMURAI SHODOWN (1993)

O jogo que deu início à longa tradição da SNK em games de luta. Ainda que nascido no vácuo de Street Fighter II e criado no caldo de violência de Mortal Kombat, Samurai Shodown carregava inovações e características próprias fortes o bastante para gerar uma fiel legião de seguidores. O destaque mais lembrado é o tamanho enorme dos lutadores em tela, ostentando animações elaboradas, velocidade frenética e uma ampla

gama de cenários e personagens bem coloridos. Não bastasse isso, havia um impactante sistema de zoom ativado sempre que um golpe muito forte era dado. Um recurso quase cinematográfico aprimorado introduzido inicialmente em Art of Fighting, lançado um ano antes.

Por fim, uma mescla de lutadores extravagante e oriunda de diversas partes do planeta (claro, é um game pós-SF II). Desde o guerreiro solitário clichê à la Ryu, sintetizado em Haohmaru, passando pelo surfista gringo que vira ninja Galford até releituras de figuras históricas, como ocorre com o guerreiro Hattori Hanzo e o rebelde Amakusa Shiro Tokisada - que aqui é um excêntrico e andrógino último chefe. Outras figuras marcantes: Nakoruru, a musa de SS que lutava ladeada pela fiel águia Mamahaha, e Earthquake, um gordo truculento com quase o dobro do tamanho dos outros personagens, o que acarretou no corte do bandido nas versões para Mega Drive e Sega CD. No SNES, em 1994, rolou uma censura (praticamente a mesma de Mortal Kombat) que trocou o sangue por líquido laranja, moderou as referências à violência nos diálogos e ainda excluiu os golpes mortais que cortavam personagens ao meio. Sorte a nossa que na antologia estarão adaptações dos Arcades!



SAMURAI SHODOWN



SAMURAI SHODOWN II (1994)

Apenas um ano separam o capítulo de estréia da sequência, mas as melhorias são muitas e consideráveis. SS II acrescentou um sexteto de lutadores aos combates, mas em contrapartida removeu Tam Tam e Amakusa.

A jogabilidade foi refinada, ficando ainda mais rápida e precisa, contando também com a inserção de novas finalizações (algumas bem estranhas, como se transformar em bonecos) comandos para rolar (como Ken e Dan fazem na série Street Fighter Alpha/Zero) e um arrojado sistema de bloqueio e contra-ataque que em muito lembrava o introduzido anos depois em Street Fighter III.

Houve pouquíssimas adaptações de Samurai Shodown II para consoles caseiros - sendo que destas a maioria saiu apenas no Japão. Levando em conta a alta qualidade do game e o falatório gerado pelo predecessor, SS II acabou virando uma espécie de clássico cult que muitos finalmente poderão apreciar.

Ah, outro fato lembrado sempre com muito carinho é a quantidade abismal de casos de traduções pessimamente feitas do japonês para o inglês. Dedos cruzados para que isso permaneça inalterado!

SAMURAI SHODOWN III (1995)

Reinvenção total. Em vez de montar no sucesso dos antecessores e oferecer mais do mesmo, o terceiro capítulo mudou drasticamente os fundamentos da franquia (seria essa a mesma síndrome repetida um par de anos depois por Street Fighter?).

O enredo se situa entre o primeiro e o segundo game e introduz uma série de figuras inéditas. Além disso, o rol já existente é radicalmente mudado e o estilo de arte colorido e até certo ponto fanfarrão e espalhafatoso dá lugar a um design mais maduro e sombrio. Anarquia total nos controles.

Boa parte dos comandos tradicionais e outros oriundos de SS II foram limados em favor de um esquema que privilegiava fortemente as esquivas - uma provável influência de King of Fighters, então em ascensão na época. Acrescentou-se também defesa aérea e a possibilidade de escolher entre dois estilos de luta distintos para cada personagem: a Slash, que correspondia à versão tradicional, e a Bust, que dava vez a uma representação mais agressiva. Infelizmente, as boas idéias sucumbiram à falta de esmero. Falhas de colisão, falta de equilíbrio entre lutadores (uns eram absurdamente mais fortes que outros) e outros bugs menores não cativaram a maioria dos gamers.

SAMURAI SHODOWN IV: AMASUKA'S REVENGE (1996)

A redenção. Ou quase. Para o quarto capítulo a SNK ouviu as reclamações e levou-as diretamente à equipe de produção da série Samurai Shodown, o Galapagos Team. Resultado: um retorno ao estilo colorido e cartunizado dos games originais.

Para acompanhar, simplificação nos controles. Nada mais de defesa no ar, esquivas variadas e facilidade para criar combos. Mas nem tudo era legal e bonito: permaneceu o desequilíbrio de força, muitos golpes também caíram fora e, pela primeira vez na franquia, houve reutilização de sprites dos títulos anteriores. Apenas dois personagens (irmãos parecidos ainda por cima) foram adicionados e favoritos da galera como Charlotte, Tam Tam e outros voltaram às peles orientais. Apesar da ambientação mais alegre, SS IV tinha um curioso movimento de suicídio, que quando usado conferia vantagens no próximo round, e manteve os violentos golpes de finalização à la Fatalities de Mortal Kombat.

O roteiro dava um desfecho para a história iniciada em SS III. Ou seja, culminava no segundo jogo da série. Foi o último Samurai Shodown desenvolvido pela equipe que o criou. Após a SNK deu preferência a outras marcas e eventualmente acabou falindo.



O EXCLUSIVO DO GAME BOY

Apesar da abundância de samurais, demônios, ninjas e outras tantas figuras em Samura Shodown Anthology, nem todos os personagens da cronologia principal marcarão presença.

A adaptação para Game Boy do primeiro SS possui um lutador secreto exclusivo. Trata-se de Hikyaku, o cara que passa ao fundo do cenário arremessando bombas e comida no campo de batalha.

No enredo do GB, a irmã de Hikyaku, Yuki, é sequestrada por Amakusa, o que obriga o pacífico trabalhador a tomar parte nas contendas. Para habilitá-lo, bastava apertar Select quatro vezes na introdução do game logo que aparecesse o guerreiro cortando árvores.



"Tá, eu sei que também pareço com o Wolverine..."



PASSARAM BATIDOS...

...e, sinceramente, não farão nenhuma falta em Anthology. Falo dos jogos 3D de Samurai Shodown. Além de gráficos feios e ultrapassados, pecam por jogabilidades falhas e imprecisas. Sejam justos: eles trazem uma inovação que perdura até hoje que são os cenários com níveis diversos - fato consolidado na série Dead or Alive. Foram três no total até agora, sendo dois exclusivos de fliperamas e outro apenas de PSone. Curiosamente, todos foram lançados apenas no Japão. Um quarto já está em produção e levará o subtítulo Edge of Destiny. Seguindo a tradição, até agora só foi anunciado para Arcades, somente na terra do sol nascente.

THE LEGEND OF SAMURAI SHODOWN

Os Samurai Shodown saíram apenas no Japão, não estarão na coletânea e é melhor assim. Contudo, uma verdadeira pérola da série deve partilhar o mesmo triste destino. Shinsetsu Samurai Spirits Bushidō Retsuden foi um RPG baseado na franquia lançado para Neo Geo CD, PSone e Saturno em 1997. É possível escolher dentre seis personagens distintos para protagonizar o enredo que engloba SS I e II (o terceiro capítulo também entraria na conta, mas não houve tempo para a equipe implementar). Apesar da fórmula tradicional de RPGs 16-bits, com visão 2D superior, as batalhas primavam pela mescla de sistemas. Para realizar os golpes especiais, era necessário executar os mesmos comandos utilizados nos jogos de luta da série. Atualmente, fãs trabalham numa tradução não oficial da versão de Neo Geo CD.

SAMURAI

SHODOWN V (2003)

Agora sob a batuta da revigorada SNK Playmore, Samurai Shodown começou vida nova. Tanto que o quinto jogo se passa antes de todos os outros - dois anos o separam de Samurai Shodown I.

A ousadia não se encerra por aí. A produção foi delegada ao estúdio Yuki Enterprise, famoso até então por sua experiência com... puzzles e jogos de tabuleiro! Notavelmente da pouco conhecida série Simple 2000.

No restante ao menos a SNK jogou seguro. Como design de personagens foi contratado Nobuhiro Watsuki, famoso pelo mangá Rurouni Kenshin (Samurai X aqui) e boa parte da lista de personagens jogáveis era composta por rostos familiares. A jogabilidade era simples e sem grandes firulas. Nada mais de dois estilos diferentes de luta, animações simples e nenhuma característica marcante. Um game competente. E nada mais.



IROHA!

No mundo real, este que habitamos, Iroha é um tradicional poema japonês criado por volta do ano 1080. No universo de Samurai Shodown, Iroha é um cisne que foi transformado em serviçal que luta vestindo apenas roupas de empregada. Ao menos da cintura para cima, já que abaixo ela não veste quase nada. Ah, os japoneses...

Ele apareceu na série pela primeira vez em Samurai Shodown VI e conquistou os gamers nipônicos - talvez, apenas talvez, o golpe especial no qual ela fica totalmente nua tenha algo a ver com isso. Tanto que neste ano sairá por lá um jogo para DS estrelado pela mocinha. Entitulado Denshi Maid Techou: Koi no Iroha, o game será um simulador de vida, destes bem populares no Japão, no qual o objetivo é cuidar da garota, fazendo-a crescer e melhorar no trabalho de empregada. No meio do caminho, você pode trocar a roupinha de Iroha várias vezes. Ah, os japoneses...

SAMURAI SHODOWN 5 SPECIAL (2004)

Samurai Shodown 5 era bom? Sim, era bacana. Tem mais? Não. Temos só isso mesmo.

Algo precisava ser feito e era cedo demais para um sexto episódio. Todo o trabalho feito para reviver Samurai Shodown não podia ser desperdiçado. Assim a SNK utilizou a manha criada pela Capcom mais de uma década antes: lançar uma revisão turbinada.

SS V S trouxe diversas mudanças. Basicamente, personagens adicionais (incluíram os chefes de SS I a III), cenários, velocidade, golpes e violência. Certas artes do game também foram redesenhadas, apresentando um estilo mais sombrio similar àquele adotado em SS III. Infelizmente, a maioria das adições - principalmente as violentas - ficaram restritas às edições japonesas. No ocidente o game foi censurado.

SAMURAI SHODOWN VI (2005)

Ah, o tal que nunca chegou aos consoles ocidentais. Sabe King of Fighters '98? Mortal Kombat Trilogy? Mortal Kombat Armageddon? Street Fighter Alpha 3? Pois bem, Samurai Shodown VI é como eles: um jogo sem história que reúne todos os personagens que apareceram até então na série. O famigerado Dream Match - Partida dos Sonhos.

Um total de quarenta e oito personagens (sendo quatro estreantes, uns tantos secretos e até os animais como jogáveis), cenários novos com elementos tridimensionais e um leque de seis estilos de luta diferentes - nas versões caseiras havia ainda mais três! Foi o primeiro SS da série não produzido para a tradicional placa NeoGeo MVS, utilizando a Atomiswave como suporte. Isso resultou num salto gráfico impressionante, provendo principalmente animações fluidas e taxa constante de quadros por segundo. Vale notar que também foi o último neste hardware, já que a agora a SNK utiliza a Taito Type X2, na qual rodarão, por exemplo, Street Fighter IV e The King of Fighters XII. **(NW)**



KING OF FIGHTERS COLLECTION: THE OROCHI SAGA

O MELHOR DOS REIS DA LUTA

A origem, a saga mais marcante e a melhor versão do principal game de porrada da SNK: tudo isso no seu Nintendo Wii.

– Claudio Prandoni



Lembra daquelas preguiçosas tardes marotas de domingo jogando King of Fighters '96 no seu Nintendo 64? Ou então as ferrenhas disputas de KOF '98 no GameCube? Mas é claro que não! Afinal, elas nunca existiram. No que tange à série The King of Fighters, a única lembrança possível para os consoles Nintendo são os dois episódios EX, lançados para o Game Boy Advance em 2002 e 2003. As versões principais jamais aportaram num videogame da Big N, o que também está para ser reparado de maneira magistral. Juntamente com o anúncio de Samurai Shodown Anthology, a SNK anunciou o lançamento da coletânea

King of Fighters: The Orochi Saga. A princípio, ela conteria as versões '95, '96 e '97, englobando portanto exatamente o roteiro discriminado no título, a saga de Orochi. Contudo, fomos agraciados com duas excelentes surpresas: o disco terá também KOF '94 e '98. Simplesmente o game que deu origem à franquia e o que é considerado até hoje como um dos mais balanceados e ideais para jogar em multiplayer.

Tal qual ocorrerá com Samurai Shodown Anthology, KOF: TOS desembarcará nas prateleiras ocidentais somente no último trimestre do ano a fim de dar uma certa dianteira aos games da coletânea que estão presentes no Virtual Console – KOF '94, por exemplo, já está disponível no serviço. Entretanto, no Japão o PS2 já recebeu a coletânea, sendo que lá ela conta apenas com as versões '95 a '97.

Sendo assim, é mais do que tempo de sobra para você aprender conosco um bocado sobre a história de cada capítulo e depois estudar com afinco os combos e golpes especiais insanos dos tais Reis da Luta.

THE KING OF FIGHTERS '94

O original. O progenitor, por assim dizer. No início da década de 90 a SNK se esforçava para destronar Street Fighter II produzindo vários games de luta com características distintas. Samurai Shodown tinha armas, Art of Fighting sprites gigantes, Fatal Fury dois planos de batalha distintos e World Heroes simplesmente copiava SF de maneira picareta. O King of Fighters trouxe o sistema de times com três integrantes. Além disso, era uma espécie de Smash Bros. da SNK, já que reunia figuras de franquias da casa – no caso Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari Warriors (Ralf e Clark) e Psycho Soldier (Athena e Sie Kensou). O enredo não era lá muito elaborado e servia apenas de justificativa para reunir no mesmo torneio os diversos lutadores: Rugal Bernstein é um rico traficante de drogas que tem como fetiche desafiar e vencer guerreiros do mundo inteiro. Assim, ele manda convites para combatentes dos

"Por que não quer
apertar minha mão?"





quatro cantos do globo para participarem de um novo torneio King of Fighters - os anteriores foram realizados por Geese Howard em Art of Fighting 2 e Wolfgang Krauser em Fatal Fury 2. ÐÐÐ época, introduziu mecanismos de jogabilidade que se tornaram marca registrada de games da SNK e foram copiados por séries adiante. Os proeminentes são a esquiva e a barra de especial que só podia ser carregada fazendo seu lutador se concentrar durante o round. Isso aliado a um ritmo cadenciado propiciou uma das experiências de luta mais técnicas já vistas num game.

Uma edição especial comemorativa de dez anos foi lançada exclusivamente no Japão para PlayStation 2. Com o subtítulo Reboot, o game trazia sprites redimensionados para alta definição, novos cenários com elementos tridimensionais, jogatina online e opção para editar times - o KOF '94 original é o único da série no qual as equipes são fixas. Como bônus, havia também vídeos explicando os roteiros dos episódios posteriores. Pena que a edição da coletânea não é essa.

KING OF FIGHTERS '95

A primeira continuação da série apresentou aos gamers o rival de Kyo Kusanagi: Iori Yagami. KOF '95 também adiciona à fórmula Billy Kane, Eiji Kizaragi, Saishu (pai de Kyo). Caiu fora aqui o pouco convencional Sports Team, que representava os EUA na edição anterior do torneio e era composto por Heavy D!, Lucky Glauber e Brian Battler - um boxeador, um jogador de basquete e um de futebol



americano, respectivamente.

Apesar de o último chefe novamente ser Rugal, o game é o estopim para a tal saga de Orochi que estampa a capinha da coletânea.

No PS2, o título conta com modo versus online e trilha sonora remixada. Fãs da SNK que por acaso também são donos de Wii: cruzem os dedos - principalmente pela parte do online!



KING OF FIGHTERS '96

A tradicional polida gráfica e várias adições no panteão de lutadores. Debutam aqui Leona (substituindo o pai adotivo Heidern), Kasumi Todoh, Chizuru, Vice, Mature, o chefe Goenitz e a equipe apelona Boss Team, simplesmente formada por Geese Howard, Wolfgang Krauser e Mr. Big (este último é um careca alto de bigodes e óculos escuros da série Art of Fighting).

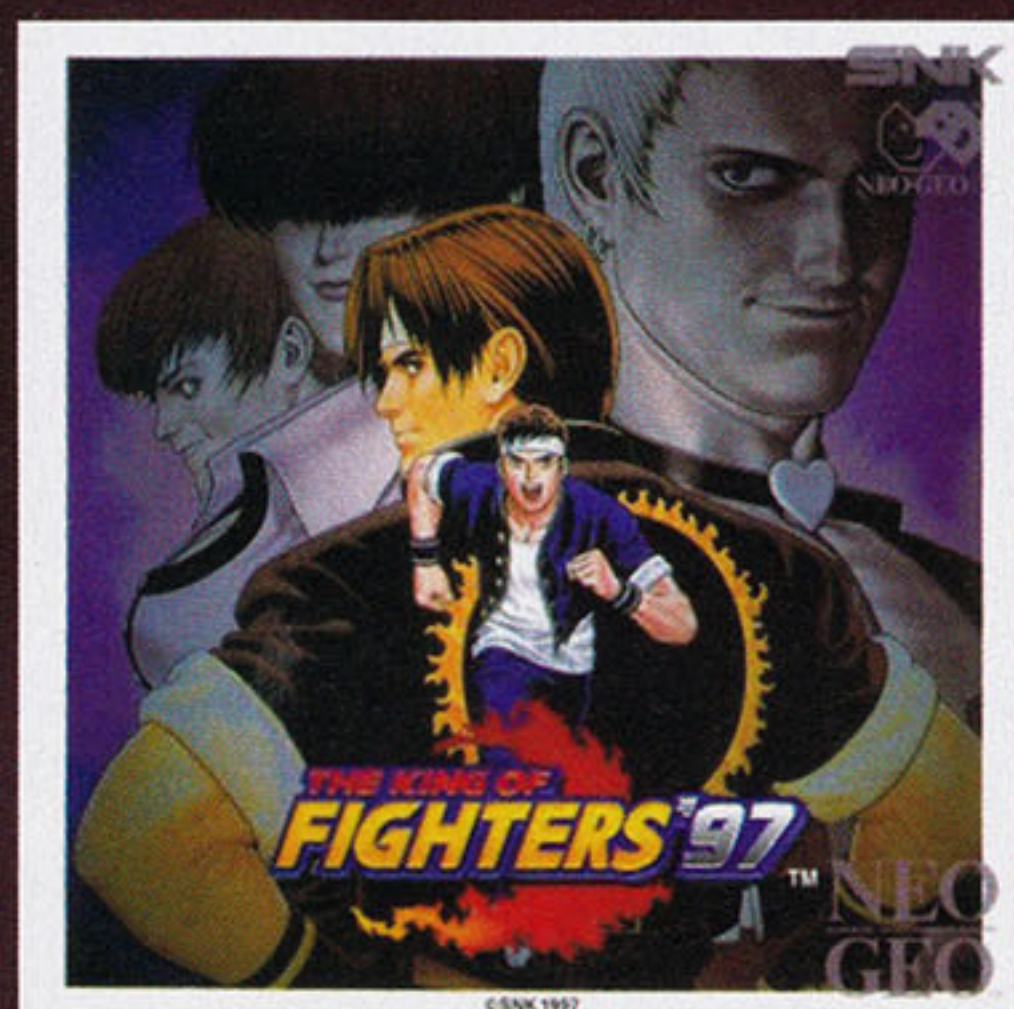
No campo da jogabilidade, houve a inclusão do utilis-



simo comando para rolar, que revolucionou drasticamente o sistema, expandindo o leque de estratégias. A parte ruim - ao menos para os meninos - não era mais possível revelar partes das roupas íntimas das lutadoras (como King) ao vencê-las com golpes especiais.

KING OF FIGHTERS '97

Como manda a tradição milenar dos jogos de luta: uma penca de lutadores estreantes. Em KOF '97 fomos apresentados ao New Faces Team, com Yashiro, Shermie e Chris. Pipocou também Shingo Yabuki, fã de Kyo que mais parece um clone macho da Sakura, de Street Fighter, e Billy Kane aparece de novo, agora



fazendo trio com Blue Mary e Yamazaki – uma equipe improvável levando em conta o enredo da franquia, mas criada atendendo a uma pesquisa feita pela SNK na época para definir um dos novos times de KOF. Pena que o grupo dos chefões foi limado. O sistema de batalha ganhou ainda mais profundidade graças à possibilidade de escolher entre dois tipos distintos de especial: o Extra, que mimetiza o esquema tradicional, e o Advanced, no qual a barra se preenche conforme golpes são executados e absorvidos, em detrimento da necessidade de carregar o poder. No Advanced também era possível usar a esquivas de rolar no chão que apareceu em KOF '96.

Esta edição marcou o fim da saga Orochi, apresentando o próprio como chefe final, sendo que ainda era possível habilitar versões demoníacas de Leona e Iori.

KING OF FIGHTERS '98: THE SLUGFEST

Findo todo o imbróglio com o poder maléfico de Orochi, hora de descontrair e relaxar. Essa é a premissa de KOF '98, considerado até hoje pelos fãs hardcore como um dos melhores já feitos. O motivo? Estão presentes aqui praticamente todos os personagens que ousaram colocar o pé numa arena de batalhas do torneio até então – e mesmo os que morreram nela! As exceções? O time dos chefes de KOF '96, Eiji, Goenitz, Orochi e a versões encapetadas de Leona e Iori. Ah, e Rugal faz novamente o papel de último mestre.

KOF NA PALMA DA MÃO

Lançado em 2002 e inspirado em KOF '99, The King of Fighters EX: Neo Blood foi o primeiro título da série num console Nintendo após as tristes (para não dizer



Ninguém vai mexer com as minhas meninas!

deploráveis ou ridículas) adaptações de KOF '95 e '96 para o Game Boy monocromático.

Há um total de dezesseis lutadores, acrescidos quatro strikers (ajudantes). Aliás, a história de Neo Blood acontece entre KOF '98 e '99 e



CONTROLE RETRÔ

O que pode ser melhor do que jogar os clássicos da SNK em todas essas coletâneas, podendo desfrutar do conforto do lar e o legado de anos de verdadeiros tesouros dos jogos de luta?

Fácil! Fazer tudo isso usando o Neo Geo Stick 2, um controle de fliperama original da SNK e idêntico ao do Neo Geo – com as devidas adaptações para funcionar propriamente no Wii, claro. O numeral dois do nome se refere ao fato de ser uma versão alterada do acessório já lançado para PlayStation 2.

O periférico saiu no Japão no início de abril e custa cerca de 50 doletas. Perfeito para relembrar a era dourada dos Arcades.





apresenta a lutadora Moe Habana, uma estudante colegial criada exclusivamente para esta versão. A produção do game de GBA foi de responsabilidade da Artoon, estúdio criado por Yoji Ishii, antigo executivo da Sega, e Naoto Oshima, designer de personagem do primeiro Sonic the Hedgehog. Um ano depois veio The King of Fighters EX 2: Howling Blood. Jogabilidade inspirada em KOF 2000 e enredo situado no intermédio entre 2000 e 2001. Controles e animações mais fluidos e quatro novos lutadores (incluindo o último chefe Shinobu, um moleque com os poderes de Goenitz). Desta vez, a empresa responsável pela adaptação foi a Atlus, da série de RPGs Persona (e do antigo game de luta Power Instinct, para Arcade Super NES).



KING OF FIGHTERS: KYO

Tal qual acontece com Samurai Shodown, que possui um RPG que aprofunda o enredo da série, King of Fighters conta com um adventure que vai mais a fundo no entrecho entre KOF '96 e '97. O personagem principal é Kyo Kusanagi e acompanhamos o rapaz na busca para entender melhor as origens da própria família e os místicos poderes flamejantes que possui. No decorrer da jornada, enfrenta diversas vezes o rival Iori e encontra com praticamente todos os lutadores da série. Infelizmente, o roteiro é a única coisa que vale a pena em KOF: Kyo.

O visual é pobre e consiste na maioria das vezes em cenas estáticas ou com animações fracas. O sistema de combate – uma mescla de luta tradicional com ataques por turno – é falho e enfadonho e as músicas totalmente sem graça.

Vale pelos fatos curiosos. Dentre eles, somos apresentados a Yuki Kushinada, namorada de Kyo que só aparece novamente no portátil Gals Fighter, do Neo Geo Pocket Color, e Souji Kusanagi, primo do herói. Saiu em 1998 apenas para PSone.

INVASÃO SNK

Assim como aconteceu com King of Fighters e se sucederá com Samurai Shodown, a clássica trilogia Art of Fighting também tem uma coletânea. Já lançada no Japão e Estados Unidos, ela chegará no final do ano ao Wii. Em território oriental, o pacote apresenta as mesmas regalias de Orochi Saga: lutas online e trilha sonora remixada. Na imigração para o ocidente isso se perdeu. Bem que na máquina da Nintendo isso poderia ser diferente.

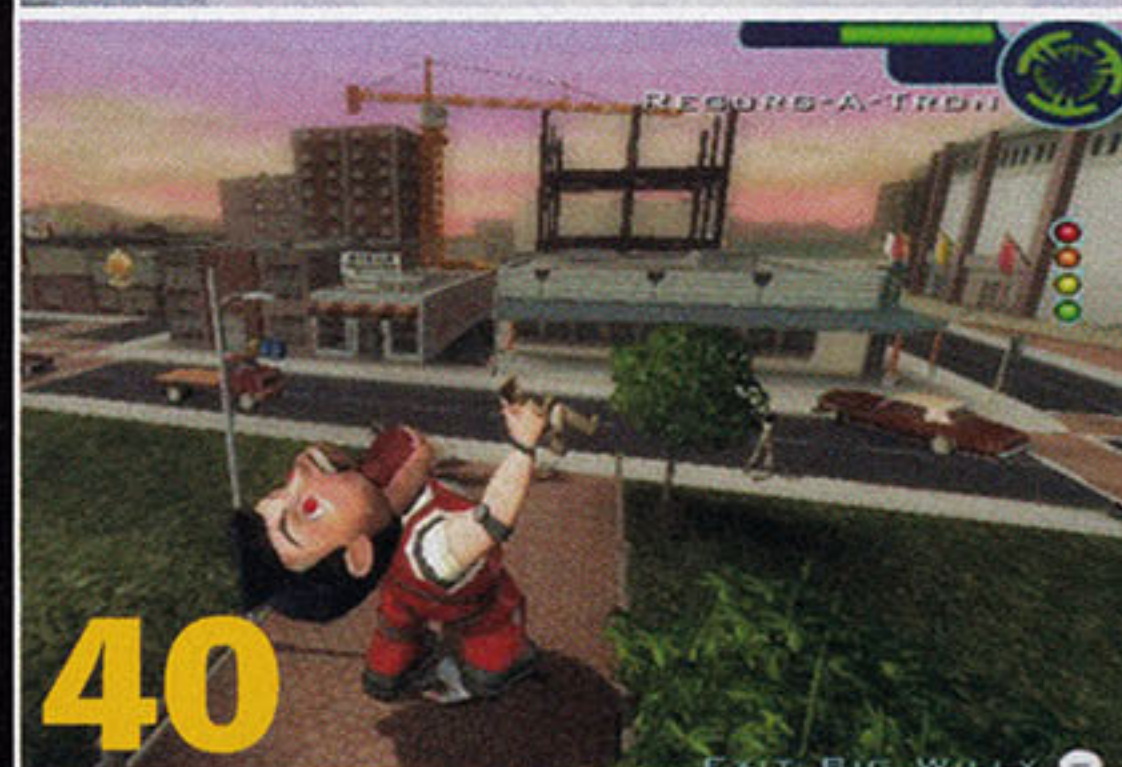
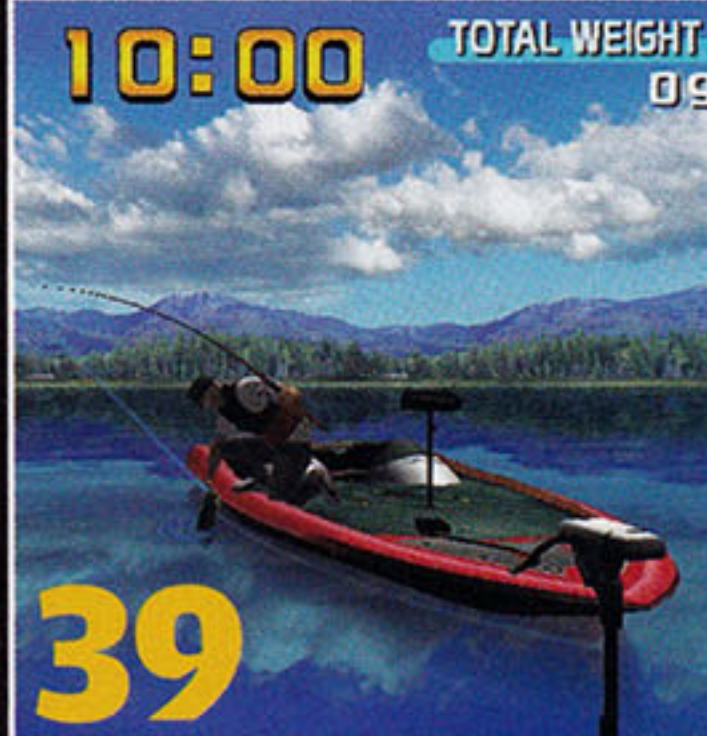
Se ainda assim sua fome de SNK não estiver saciada, saiba que os últimos três meses do ano guardam também a chegada de SNK Arcade Classics Volume 1 para o Wii. O disco incluirá nada menos que dezesseis sucessos retrô da empresa (quem sabe não pintam mais alguns secretos). Abaixo a lista completa:

- Art of Fighting
- Baseball Stars 2
- Burning Fight
- Fatal Fury
- King of the Monsters
- Last Resort
- Magician Lord
- Metal Slug
- Neo Turf Masters
- Samurai Shodown
- Sengoku
- Shock Troopers
- Super Sidekicks 3
- The King of Fighters '94
- Top Hunter
- World Heroes



ABRIL DE 2008

- 37** Ninja Gaiden: Dragon Sword (DS)
- 38** Pro Evolution Soccer (DS / Wii)
- 39** Assassin's Creed: Altair's Chronicles (DS)
- 39** SEGA Bass Fishing (Wii)
- 39** Mystery Dungeon: Shinren the Wanderer (DS)
- 40** Destroy All Humans: Big Willy Unleashed! (Wii)
- 41** Bully: Scholarship Edition (Wii)
- 42** SEGA SuperStar Tennis (DS / Wii)



NOSSO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0



Jogos lançados nos EUA e distribuídos oficialmente no Brasil.

A NOSSA EQUIPE

Pessoas que fazem o pilão moer o café



Orlando ORTIZ
Editor Casado

Essa é a cara feliz da vida do nosso editor agora que juntou os trapinhos e os capacetes do Robocop.

Blog: roarygm.com



Ricardo FARAH
Editor da EGM Brasil

Calma criança, o Shaaman só bebe socialmente. E o casamento do amigo ao lado foi o motivo perfeito.

Site: rifarah.com



Rafael ARBULU
Redator Slave

Esse é o Ulubra. O mais novo Nintendomaniaco assumido.

Blog: chaminhoazedo.wordpress.com



Renata DELABIO
Designer Mulher

Só colocamos a Renata porque essa página precisava de um toque feminino. Ok, colocamos porque ela é legal.

Blog: renatadelabio.multiply.com



Fernando FILHO
Designer Homem #1

A filha do Filho jogou um pouco de Cooking Mama e já decidiu sua profissão. Sucessos pra família.

Site: fernandofilho.com.br



Alex OLIVEIRA
Designer Homem #2

O Alex estuda jornalismo mas diagrama revista. E ainda parece o Geese Howard. Não acha?

Blog: retinapop.com.br



Rodrigo ORTIZ
Pesquisador dos Games

Fã de NIGHTS, o Ortiz Jr. garante que jogar a versão de Wii é realmente realizar um sonho de criança.

E-mail: rodrigovinholo@yahoo.com.br



André FORTE
Forçado que vai casar

Fraco de tanto beber. Forte garante que o sushi no casório do editor tava bom pra caramba. Hummm..

Site: hardgamer.com.br



Claudio PRANDONI
Recordista dos caracteres

Prandoni não comeu sushi, mas também encheu a cara... de muito refrigerante e um tal de saquê.

Blog: hadouken.wordpress.com



Alexei BARROS
Vai casar dormindo

Maestro dos games, nosso amigo Alexei (não confunda com o criador do Tetris) mostra seu carisma na foto.

Blog: hadouken.wordpress.com



NO FIO DA ESPADA DO DRAGÃO

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

Por trás da arrogância, polêmica e óculos escuros do atual mentor de Ninja Gaiden, Tomonobu Itagaki, há uma filosofia coerente. No que se refere aos consoles, prefere trabalhar com os melhores hardwares disponíveis na ocasião, levando em conta também a facilidade de confecção de software. Em aparelhos de bolso sua linha de raciocínio é diferente. Interação física e receptividade em detrimento de poderio técnico. É por isso que escolheu o DS como lar para o primeiro jogo portátil do estúdio Team Ninja: Ninja Gaiden Dragon Sword, cuja história transcorre no intervalo de tempo entre Ninja Gaiden (Xbox, 2004) e Ninja Gaiden II (X360, 2008). Não ter jogado o primeiro (a continuação sai em junho) não compromete o entendimento da trama desta aventura de Ryu Hayabusa, embora inegavelmente seja preferível que tenha experimentado. Maior audácia que seguir a linha cronológica de uma série atrelada atualmente aos consoles da Microsoft é a maneira como se joga, com o DS na vertical e uso praticamente integral da tela de toque - duas escolhas raras para um game de ação. Na tela da esquerda (ou da direita, pois há

opção para canhotos), há o mapa de exploração, com a localização dos pontos de save, que também recarregam a energia. Na outra, é tudo com a stylus, muito como em Zelda: Phantom Hourglass. Movimentar Ryu encostando nas extremidades da tela é tão fácil quanto apertar o direcional digital. Atacar horizontal ou verticalmente com traçadas rápidas é prazeroso como pressionar os quatro botões faciais, que servem apenas para se defender (seja A, B, X, Y ou o D-pad), função também exercida por L ou R. As rabiscadas devem ser escritas com planejamento e não sem critério. Funciona perfeitamente em quaisquer circunstâncias, exceto por uma ou outra passagem em que se deve galgar um túnel. Você risca sucessivamente para cima e Ryu sobe em ziguezague - seria mais intuitivo se a sinuosidade fosse feita com a caneta. Tocando na esfera do canto da imagem você prepara a magia, que é desferida preenchendo um símbolo na tela. A mágica de fogo, por exemplo, queima teias de aranha que impedem a passagem.

Já que a nova maneira de brandir a espada é o chamariz de Ninja Gaiden DS, você pode achar que por conta disso o jogo não é tão bom assim visualmente. Que nada. Personagens poligonais desfilam sobre maravil-

hosos ambientes pré-renderizados bucólicos, uma preferência que eliminou as fatídicas texturas excessivamente pixeladas tão comuns em jogos para DS, como os da Square Enix (quem sabe agora ela não renega os cenários em tempo real e retorna aos tempos de PlayStation para evitar isso). É indubitavelmente o mais belo título do DS.

O elevado nível de dificuldade, uma das características da série desde os tempos de NES, foi amaciado, fato que você perceberá no confronto contra os chefes: muitos deles são derrotados sem esforço. Para um jogador de nível médio, terminar Ninja Gaiden DS na dificuldade normal leva cerca de oito horas e habilita níveis de desafio elevados. O regresso de Ryu Hayabusa à Nintendo não poderia ter sido mais admirável.

— Alexei Barros

ANTES DA ESPADA DO DRAGÃO...

Toda a trilogia antiga do Ninja Gaiden está disponível no Virtual Console (e por que não há logo o Ninja Gaiden Trilogy do SNES?). Se for para baixar um, pegue o NG II: The Dark Sword of Chaos, o melhor dos três.



GRÁFICOS: 10
SOM: 9,0
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 6,0
NOTA: 8,5

PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: TECMO
DESENVOLVIMENTO: TEAM
NINJA
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1





GRÁFICO: 7,5
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 10,0
DIVERSÃO: 10,0
REPLAY: 8,0
NOTA: 8,0

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: KONAMI
DESENVOLVIMENTO: KONAMI
DISTRIBUIÇÃO: NC GAMES
GÊNERO: FUTEBOL
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2



GOL DE PLACA... COM A MÃO

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (WII)

Pro Evolution Soccer (ou Winning Eleven, se preferir) demorou para ser lançado no Wii, mas ao que parece a espera valeu a pena. Se em todos os outros consoles, PES 2008 foi um verdadeiro fiasco, ao menos no Wii o jogo se saiu bem mais divertido e inovador.

Antes que você conte vitória, não é o gráfico que está mais bonito que os de X360 e PS3, mas a jogabilidade, que inovou completamente a maneira de se jogar Winning Eleven.

APONTE E CLIQUE

Sabe aquela jogada sensacional que você fez pela lateral direita e tinha tudo para sair um golaço, mas não deu certo porque o passe foi para o jogador errado? Pois bem, este não será mais o seu problema.

A versão de Wii possui um inovador sistema de jogabilidade. Todos os passes serão realizados através do pointer do wii remote, basta apontar para o jogador e clicar o botão de passe. A movimentação é feita normalmente pelo analógico do Nunchuck. Esta mudança na jogabilidade parece esquisita no início, mas com o tempo ela se mostra ainda mais divertida que a tradicional. Parece incrível, mas a versão que ninguém esperava muito se saiu como a melhor da temporada. E deu um show de bola na produção técnica da concorrência.

— Claudio Prandoni

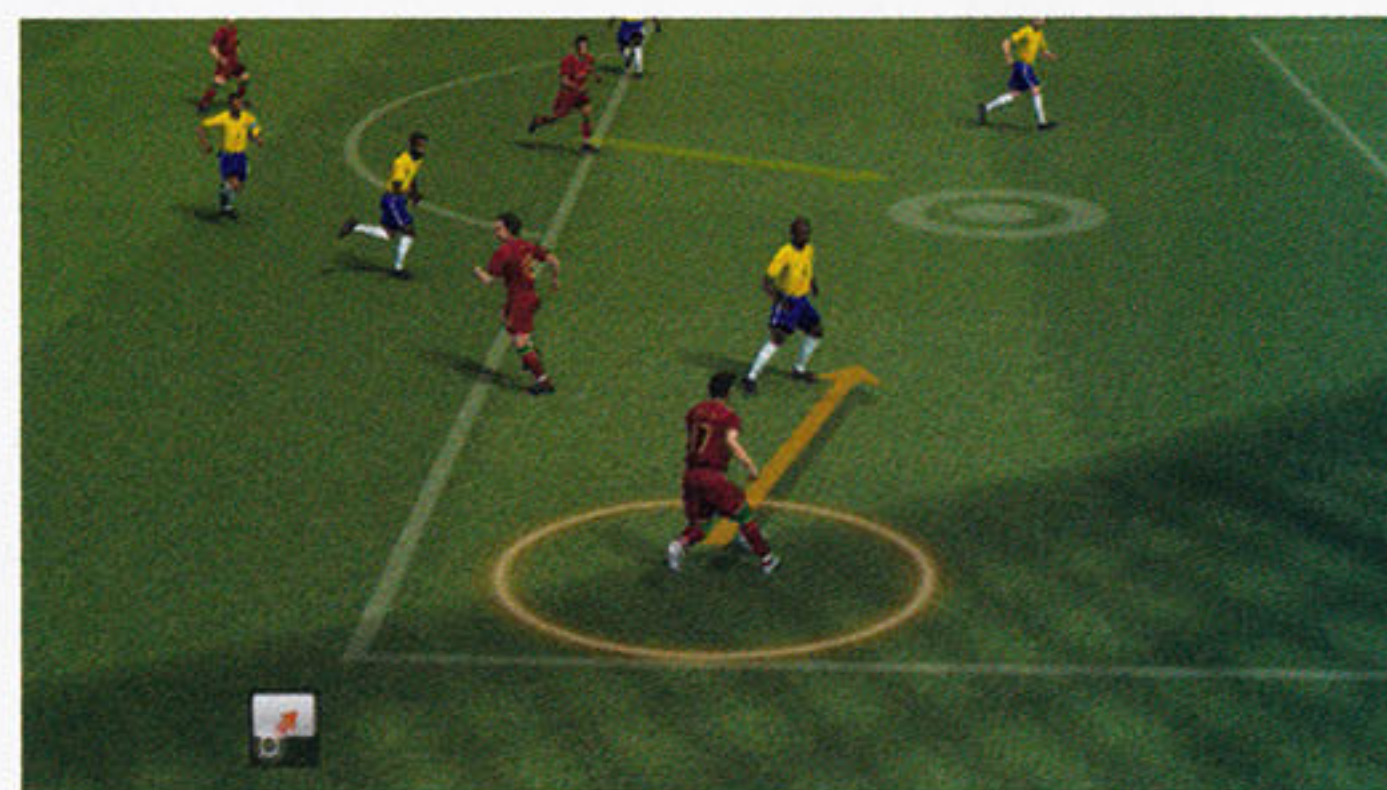


GRÁFICO: 4,0
SOM: 3,0
JOGABILIDADE: 4,0
DIVERSÃO: 3,0
REPLAY: 7,0
NOTA: 4,0

PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: KONAMI
DESENVOLVIMENTO: KONAMI
DISTRIBUIÇÃO: NC GAMES
GÊNERO: FUTEBOL
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2



DE VOLTA AO TERRÃO

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (DS)

A série Pro Evolution Soccer sempre foi bem vista nos consoles domésticos, mas ainda não conseguiu anotar seu golzinho nos portáteis da Nintendo. Pro Evolution Soccer 2008 mantém a tradição de ser apenas mais um jogo desfigurado da série para o Nintendo DS.

DE VOLTA A WINNING ELEVEN 97

PES 2008 de DS possui um visual muito simples, que remete automaticamente aos jogos antigos da série para o primeiro PlayStation - personagens sem rosto, baixinhos e gordinhos.

Em 1996 este visual era aceitável, mas hoje em dia é difícil de se agüentar. Além disso, a jogabilidade é tosca e o jogo é muito truncado, sem muitas surpresas. Nem a tela de toque é bem utilizada, pois a Konami limitou este recurso apenas para a troca de táticas de ataque e defesa. A famosa Master League saiu e deu lugar ao modo World Tour, uma espécie de campeonato genérico que garante pontos para compra de habilidades e melhores jogadores. O som é terrível, o narrador só grita na hora do gol e a torcida é irritante. Se você gosta de Winning Eleven, fuja desta várzea para o DS!

— Claudio Prandoni

SAI O PRÍNCIPE, ENTRA O ASSASSINO

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR CHRONICLES

Certamente, cuidar de alguns games da série Prince of Persia deu à Gameloft experiência para apostar em algo próprio - claro que contar com o apoio da Ubisoft acrescenta alguns pontos nessa hora. O resultado está em Altair Chronicles, jogo em que conhecemos a história de um assassino que luta contra os membros da Terceira Cruzada no século XII.

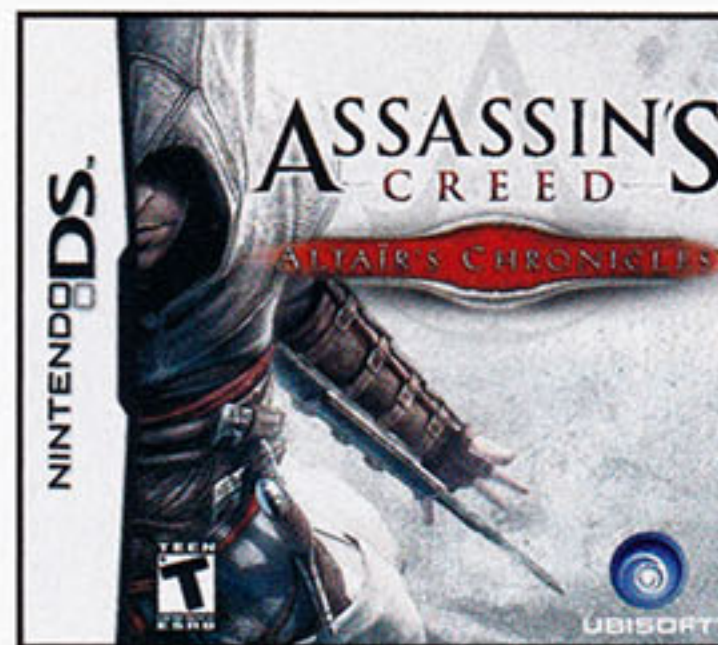
Altair Chronicles torna-se diferente de outros jogos exatamente pelo fato de dar a liberdade de saquear coisas de alguns personagens e torturar vítimas para conseguir informações preciosas. Tais ações são feitas utilizando a



Stylus e a tela de toque de maneira simples e funcional. Na hora de roubar objetos, o acessório simula a mão do protagonista e você concluirá a missão com êxito ao retirar o item de dentro da sacola do NPC.

Outra coisa que chamará sua atenção aqui é a parte sonora. As músicas, em sua maior parte, são cantadas! Assassin's Creed: Altair Chronicles está longe de ser perfeito, mas pode ser uma boa pedida enquanto não temos um Prince of Persia para DS.

— Douglas Vieira



GRÁFICOS: 7,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 6,5
DIVERSÃO: 6,5
REPLAY: 6,5
NOTA: 7,0

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: UBISOFT
DESENVOLVIMENTO: GAMELOFT
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1



HORA DA PESCARIA

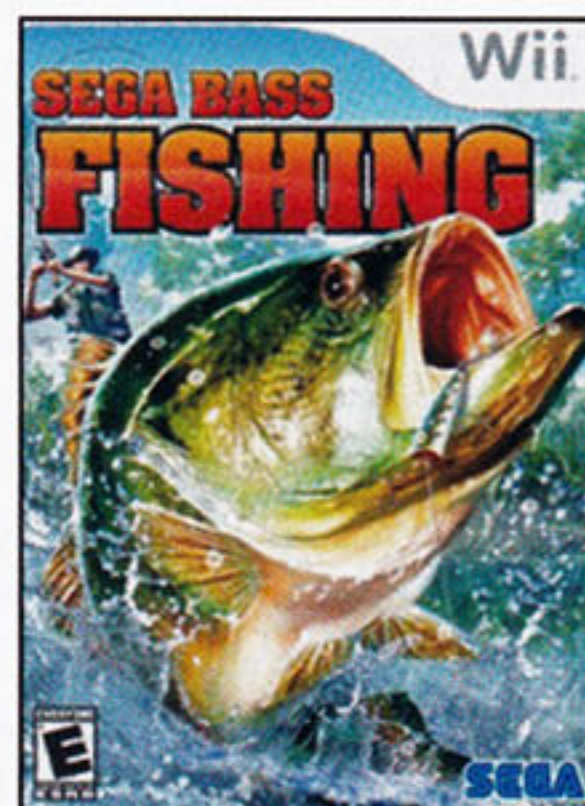
SEGA BASS FISHING

Tirando os minigames de Zelda ou Animal Crossing, você consegue se lembrar de cabeça da pescaria em games? Qualquer um na SEGA diria "sim": existe Bass Fishing, franquia de certo sucesso nascida no Arcade e famosa no Dreamcast, que acaba de ganhar sua nova versão. Porém, as esperanças de inovação dos fãs da pescaria foram por água abaixo.

Para começar, os gráficos da série - que na época eram agradáveis, mesmo que não os melhores - não mudaram



nada. Seja por pressa, preguiça, ou qualquer outra desculpa, os visual desta versão continua a mesma coisa de 9 anos atrás. Já a jogabilidade balanceada, sem ser lenta demais, mas sem perder o elemento tradicional da pescaria, passou por diversas mudanças - e isso é péssimo. Herdando elementos de todas as versões, o ritmo ficou confuso, mais assustando do que ajudando os novatos. O controle também só atrapalha, com movimentos duros e de resposta ruim. Claro, temos dezenas de iscas e outras coisas para destravar, mas é difícil se sentir confortável para realmente se dedicar ao esporte.



GRÁFICOS: 6,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 6,0
REPLAY: 7,0
NOTA: 6,5

PLATAFORMA: NINTENDO WII
PRODUÇÃO: SEGA
DESENVOLVIMENTO: CAVIA
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 1



VOLTANDO AO SNES

MYSTERY DUNGEON: SHIREN THE WANDERER

O nome Mystery Dungeon é familiar para os portáteis, principalmente pelo sucesso baseado na série Pokémon. O que poucos ocidentais sabem é que a série deriva do SNES, e Shiren the Wanderer é um port da versão original. No geral, a jogabilidade do game funciona muito bem: ande por dungeons matando monstros e coletando dinheiro e itens, melhorando com o tempo seu equipamento. Ao voltar para a cidade-base do game, você perde todos seus levels, mas seu equipamento e



melhorias de cada item continuam. Esse estilo inspirou inúmeras outras séries, e seria muito mais atrativa se não fosse incrivelmente difícil e, em alguns momentos, desapontadora. Morrer significa perder tudo que estiver carregando. Existem lugares para guardar itens, mas geralmente são tão fora de mão que não valem a pena, e nem o sistema de "resgate" por outro jogador é muito eficaz. Por outro lado, o game compensa com história e personagens interessantes, e ótimas trilhas de som. O replay, mesmo que as dungeons aleatórias não sejam sempre boas, é garantido, de modo que é possível ignorar os gráficos de jogo antigo.

— Rodrigo Ortiz



GRÁFICOS: 6,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 8,0
NOTA: 7,5

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SEGA
DESENVOLVIMENTO: CHUNSOFT
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1-2





GRÁFICOS: 4,0
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 6,0
NOTA: 5,5

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: THQ
DESENVOLVIMENTO: LOCOMOTIVE
GAMES
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2



DESTRUIÇÃO SEM OPOSIÇÃO

DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY UNLEASHED

De delicioso humor sarcástico, a série extraterrestre multiplataforma Destroy All Humans! tem como Big Willy Unleashed o terceiro episódio. O primeiro a invadir os consoles da Nintendo e com versão para PSP (também teria para PlayStation 2, mas foi cancelada), é feito pela Locomotive Games (os predecessores eram da Pandemic Studios) e se passa depois de Destroy All Humans! 2 (PS2 e Xbox) e antes de Destroy All Humans! Path of the Furon (PS3 e X360).

Estamos na década de 1970. Obedecendo as ordens do E.T. Pox, o alienígena fanfarrão Crypto tem a missão de popularizar a loja fast food Big Willy, que serve iguarias de carne humana sem o conhecimento prévio dos clientes, em meio ao auge das roupas quadriculadas e da música disco. Você notará isso quando tentar hipnotizar uma pessoa. Ao mirar com o pointer e apertar A, diagramas de cérebros aparecerão. Ao acertá-los, ela fará uma pose à la John Travolta como em Os Embalos de Sábado à Noite. Fazendo o mesmo processo, mas selecionando Body Snatch, é possível se apoderar do corpo dos humanos por tempo limitado. Ainda que não tenha jogado os predecessores nas outras plataformas, é

visível como a fórmula da série, que segue a cartilha de GTA, está desgastada e carente de revitalização. Sabe aquelas missões de perseguição de automóveis, em que é necessário correr no encalço de alguém sem ser suspeito? Então, aqui você irá à espreita de um veículo a pé. Vai me dizer que um extraterrestre não conseguiria dirigir um carro? Pois Crypto tem a astúcia para pilotar o disco voador Saucer, acessível em alguns pontos da cidade e que pode ser camuflado em um dirigível - abaixar o Wiimote para descê-lo certamente não foi uma escolha das mais apropriadas por conta da imprecisão. Além do OVNI, a estátua Big Willy da lanchonete é o único meio de transporte e garante as melhores passagens do jogo. Crypto adentra nas costas do robô gigante que regurgita vômito, captura pobres pessoas para alimentar-se do cérebro delas e expele gases fétidos. O mais divertido é a possibilidade de arrancar elementos do cenário - um prazer destrutivo semelhante ao encontra-

do em Transformers: The Game -, e arremessá-los para longe, ação que é feita com o apertar simultâneo do B e A (como uma pinça, imitando o fechar da mão) e movimentando o Wiimote para a direção desejada. Por conta do alto nível de interação é até compreensível que os gráficos não agradem. Mas não precisavam ser tão horrorosos, com texturas dignas de Nintendo 64 e modelos humanos da época dos 32-bits. Entre tantas negligências, é impressionante notar que nos diálogos (aliás, a dublagem é ótima) a câmera faz questão de enquadrar o personagem que fala de costas para não mostrar possíveis problemas com sincronismo labial. Minto, é inexistente. As pessoas sequer abrem a boca. Salvas as passagens com o robô Big Willy, a mediocridade de Destroy All Humans! Big Willy Unleashed é afundada com o baixo desafio - será que na década de 1970 os humanos permitiriam o domínio dos extraterrestres com tanta facilidade?

- Alexei Barros



A MÃO NEGRA DO PADRINHO

Sandbox por sandbox, prefira The Godfather: Blackhand Edition. A volta no tempo é ainda maior, na década de 1940, e é muito mais gratificante estrangular delinquentes com o Wiimote do que com o controle.



DE VOLTA AO ANO LETIVO

BULLY SCHOLARSHIP EDITION

Bully estreou no PlayStation 2 em outubro de 2006 e desde então, Jimmy Hopkins está de férias do martírio da escola de Bullworth. Tudo bem que o garoto sardento não passou de ano, muito pelo contrário, terá que fazer tudo novamente no Wii. Quem mandou ser um aluno indisciplinado?

Os jogadores de Wii estão felizes da vida com a repetência de Jimmy Hopkins, afinal, o jogo lançado em 2006 chega ao Wii revigorado, com as mesmas missões vistas na versão original e uma grande gama de extras.

Extras por sinal, muito mais interessantes no console da Nintendo (Scholarship Edition foi lançado também para o XBOX 360, mas sem o mesmo brilho), que usam e abusam do sensor de movimento do Wii Remote.

SELO NINTENDO DE QUALIDADE

Apesar de possuir um hardware menos poderoso que o do videogame da Microsoft, a versão para Nintendo Wii se saiu muito melhor no quesito técnico. Se no outro console Scholarship possuía gráficos mais bem trabalhados, no Wii o

jogo roda como deveria ser – perfeito e sem bugs. Quem conhece a versão de PS2 não verá muita diferença gráfica, e aliás, se levarmos em conta as possibilidades do jogo e a quantidade de informações na tela, Bully é lindo e conta com uma representação muito bem feita do enorme campus de Bullworth. No Wii, a beleza gráfica foi mantida, mas é notável uma melhoria nos efeitos de luz e sombra, o que já está de bom tamanho. Além disso, esqueça as quedas de frame rate e congelamentos de imagem da versão do concorrente. Neste quesito, o Wii não te deixará na mão.

CALENDÁRIO ESCOLAR

Jimmy não terá sossego em seu repeteço escolar. Agora, o moleque mal humorado vai ter mais motivos para odiar a escola – mais aulas. As novas “lições” incluem mini-games de matemática (parecidos com Brain Age), música, geografia (conhecimentos de mapas e bandeiras), fotografia e muitas outras. Além dos mini-games, Scholarship apresenta oito novas missões secundárias, o que aumenta ainda mais o custo-benefício do remake, mas a maior novidade são as competições escolares que dão nome ao jogo. Este modo multiplayer

pode (e deve) ser disputado entre dois jogadores, que se enfrentarão em aulas divertidas de biologia (a mais legal de todas, cujo Wii remote se transforma em pinça para fazer autópsia os bichos), e a de música, que transforma os controles em baquetas para o bumbo.

WII-MAKE DE VERDADE

Quem me conhece de longa data na EGM Brasil sabe o quanto me irritava com os Wii-makes e conversões diretas de PS2 com gambiarras de utilização do Wii-remote para faturar uma grana em cima dos mais desatentos.

No caso de Bully eu pago a minha língua, e, se todos os Wii-makes fossem assim eu nem precisaria de jogos exclusivos para me divertir. Bully é mais que uma simples conversão, pois utiliza mini-games pensados exclusivamente para utilização do controle do Wii, além disso, foram incluídas opções extras jamais vistas na versão original, como as competições escolares e oito novas missões. O sensor de movimentos poderá ser utilizado nas lutas de Jimmy contra a molecada no pátio, para dar chaves de braço ou até para atirar objetos nos pivetes. Se você não jogou Bully no PS2, sorte a sua. Está na hora de se divertir com a versão definitiva.

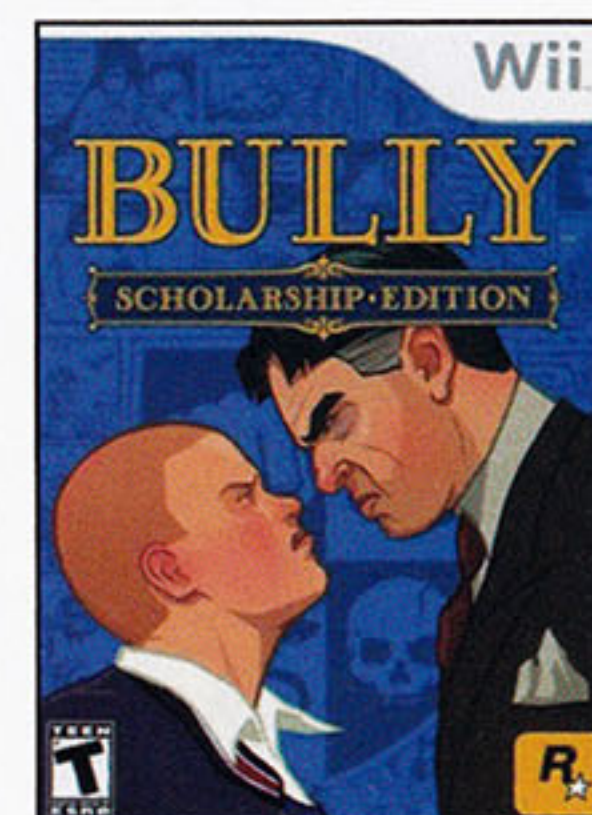


GRÁFICO: 8,5
SOM: 9,0
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 10,0
REPLAY: 8,0
NOTA: 9,0

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: ROCKSTAR
DESENVOLVIMENTO: ROCKSTAR VANCOUVER
GÊNERO: AVENTURA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2



PROIBIDO NO BRASIL

No dia do fechamento desta edição, Bully (que seria distribuído no Brasil) foi proibido em nosso país. Confira mais detalhes na próxima edição.



GRÁFICOS: 7
SOM: 8
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7
REPLAY: 6,5
NOTA: 7

PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: SEGA
DESENVOLVIMENTO: SUMO DIGITAL
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4



UMA REBATIDA PRECÁRIA

SEGA SUPERSTAR TENNIS (DS)

Mario & Sonic at the Olympic Games era um excelente jogo mediano e a adaptação portátil manteve esse nível. Todavia, Sega Superstar Tennis é apenas um jogo médio – sua premissa retrô é que o salva do total esquecimento e vista grossa.

Infelizmente, tudo isso se manteve também no DS. Se de certa maneira é reconfortante ver que todos os modos de jogo e personagens do Wii estão presentes aqui, também é triste notar que são chatos e repetitivos como no console de mesa. Porém, resalto: as pequenas telinhas operaram mudanças contundentes e para melhor. A velocidade é maior e próxima do que seria desejável – o que tornou a jogabilidade mais agradável – e mesmo a simplicidade dos cenários caiu bem, deixando-os bem nítidos. Ainda assim acontece a dupla falta. Tal como no Wii, os personagens têm visual pobre. De fato, os modelos de Mario & Sonic at the Olympic Games são infinitamente superiores – e menos quadrados. Perduram a ausência de opções de jogo online (no Wii até entendendo pela escassez de títulos com essa opção, mas o DS já está consolidado há dois anos) e outras tantas marcas famosas da Sega. Como faltou espaço no review da versão Wii, completo agora: onde estão referências a Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (apoiado!), Columns, E-Swat, Billy Hatcher, Altered Beast? Moonwalker até, talvez.

A exemplo do irmão caseiro, a versão DS de Sega Superstar Tennis é uma ótima ideia que peca pela falta de capricho maior no fan service e polidez na jogabilidade. Torça por



uma continuação que solucione os defeitos: o potencial é tamanho para realmente torná-lo um Smash Bros. esportivo da Sega.

— Claudio Prandoni



GRÁFICOS: 7
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7
REPLAY: 6,5
NOTA: 7

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: SEGA
DESENVOLVIMENTO: SUMO DIGITAL
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4



UMA SACADA GENIAL

SEGA SUPERSTAR TENNIS (WII)

Quando foi revelado ano passado, parecia que SST faria pela Sega o que Smash Bros. e Mario Kart conseguem pela Nintendo: consolidar personagens e resgatar franquias clássicas em games esportivos de apelo multiplayer e jogabilidade grudenta.

Uma parte disso ele faz (ainda que pudesse ter sido mais competente) enquanto a outra passou tão longe quanto uma bolinha que nem acerta as linhas da quadra ao ser rebatida. Apesar de produzido pela Sumo Digital, que fez a conversão de Virtua Tennis 3 dos arcades para consoles, SST é uma experiência frívola e tacanha. E veja bem: ainda utiliza a mesma engine de VT3. Isso transparece na física apurada e ritmo cadenciado de jogo, mas a variedade de jogadas foi reduzida e tornada ineficaz (bater lento ou rápido na bola não faz muita diferença), ainda que com a presença de golpes especiais e exagerados. Contudo, a configuração apenas com

o Wiimote lembra bastante o tênis de Wii Sports – e todos nós sabemos que isso é bom.

O resultado: partidas repetitivas e enfadonhas. Quando aliadas então à Inteligência Artificial cambaleante despencam o valor replay de SST para o fundo do poço. Ao menos, do mesmo lugar foram resgatadas figuras históricas da Sega, tal qual o orelhudo Alex Kidd e o anão guerreiro Gillius, de Golden Axe. Outras séries são lembradas em cenários (caso de House of the Dead) ou mini-games (sem hífen) (contemplem aqui Chu-Chu Rocket e até Puyo Puyo). Mas indago a ausência de outras tantas figuras marcantes. ToeJam & Earl? Panzer Dragoon? Virtua Fighter? Streets of Rage?

Por que não dar a Richard Jacques o ensejo de arranjar as trilhas que mestre Yuzo Koshiro compôs para o beat'em up urbano? Ele fez isso tão bem com as músicas presentes no game... Pra completar, o visual é precário (parece com a versão de PS2, o que não é bom) e há total ausência de modos online de partida.

— Claudio Prandoni

REENCONTRO DAS SUPER ESTRELAS

Esta pode ser a primeira investida das mascotes da Sega, melhor dizendo, uma ínfima fração dos mascotes da Sega no tênis, mas eles já se

reuniram antes. Foi em Sega Superstars, jogo de 2004 para PlayStation 2 que utilizava a câmera EyeToy e reunia vários minigames inspirados nos heróis.

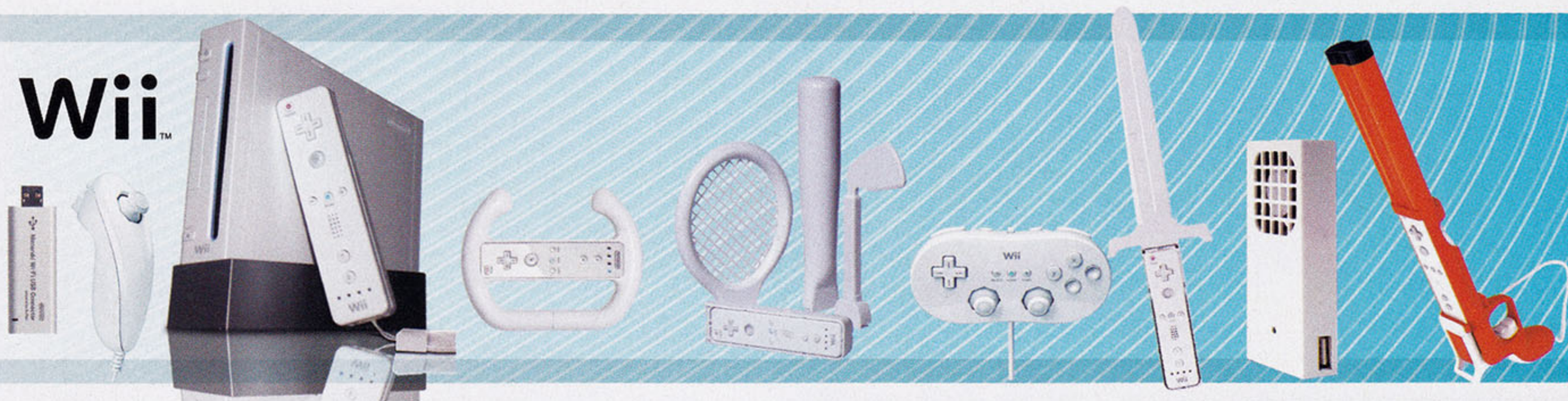


NINTENDO DS™



NaçãoDesign

Wii™



Imagens ilustrativas



Conheça
também
nossa
linha de
modelismo!



Venda de games e acessórios exclusivamente para lojistas

- Condições especiais para revendas
- Acessórios e games originais
- Lançamentos de todas as plataformas



entre em contato

www.np-newport.com

(045) 30255752 / 30255776

(045) 30255758 / 30255766

(011) 26261273 / 26261274

(011) 26261275 / 26260515

atendimento eletrônico via MSN:

olympic_vendas01@hotmail.com

e-mail: olympic@newportgames.com.br

cadastre sua loja



Ninja Gaiden Dragon Sword

O RETORNO DO NINJA



Ryu Hayabusa e a espada do dragão estraçalham no Nintendo DS.

Quando a Nintendo deu preferência ao cartucho em detrimento do CD na transição do SNES para o N64, ela não disse adeus apenas à Final Fantasy VII e todos os novos episódios principais subsequentes da série. Uma infinidade de franquias originadas ou popularizadas no NES migraram para o PlayStation e, conseqüentemente, PS2, como Dragon Quest, Mega Man, Street Fighter e Contra. Por isso e outros fatores, Ninja Gaiden, que viveu o auge no NES, acabou ressurgindo de forma esplendorosa no Xbox (e não no GameCube), após permanecer estacionado na geração 32 / 64-bits. E é nessa nova fase do mutilador Ryu Hayabusa que a saga retorna aos consoles Nintendo com Ninja Gaiden Dragon Sword para DS.

— Alexei Barros

DA MORTE PARA A VIDA

De Ninja Gaiden Trilogy (SNES) até Ninja Gaiden (Xbox) foram nove anos extenuantes de letargia da série. Muita coisa aconteceu com o ninja Hayabusa nesse período, apesar de tudo. A Tecmo estava mais interessada em terceirizar a franquia do que continuá-la por forças próprias. Assim a SEGA reprogramou um jogo para Game Gear e outro para Master System, que acabaram se mostrando inferiores aos do NES. Decepcionaram. Uma versão para Mega Drive também estava nos planos e acabou descartada em fase beta. A produtora precisava de uma nova franquia, que fosse um



arrasa-quarteirões. Novamente olhando para a SEGA, a Tecmo intentava fazer um jogo de luta nos moldes de Virtua Fighter. Surgiu um programador gráfico que havia trabalhado na versão de Tecmo Super Bowl para SNES. Parecia predestinado. Nasceria exatamente no dia em que a Tehkan (futura Tecmo) foi fundada, em 31 de julho de 1967: Tomonobu Itagaki. Formou-se o Team Ninja.



Utilizando a placa SEGA Model 2, de Virtua Fighter 2, o game ficou intitulado como Dead or Alive para simbolizar a situação da produtora. Vivo ou Morto. Tudo ou nada. Sucesso. Nascia em 1996 uma série famosa e, entre os personagens, residia o nome de Ryu Hayabusa. Os lutadores, mesmo as voluptuosas garotas, eram meros coadjuvantes perto do ninja. Ele não aparecia no jogo apenas visando a atender as memórias saudosistas para depois esquecê-lo. Marcou presença para voltar em definitivo.

Começou em 1999 o projeto do Ninja Gaiden da então nova geração, que foi acometido por uma rotatividade de consoles durante a fase de elaboração. Iniciaram o trabalho na placa NAOMI da SEGA, transferindo o jogo para o Dreamcast. Com a morte precoce do console, passou a ser o título de lançamento do PlayStation 2. Na E3 2002 foi apregoado apenas para Xbox, levando em conta que os fãs elegeram o GameCube como a plataforma ideal em pesquisa no site da Tecmo. Eis que em 2004 finalmente Ninja Gaiden renasceu.

O ELO NINJA

São poucos os jogos atualmente que, de tão significativos, batizam nomes de estúdios. É assim com Sonic Team, Team ICO e Team Silent. O Team Ninja idem. A despeito da predileção da softhouse pela Microsoft - o que garantiu a presença da Spartan-458 Nicole do universo do FPS Halo em Dead or Alive 4 e outras regalias como a exclusividade de Ninja Gaiden II para Xbox 360 -, ela vem desenvolvendo para outras plataformas, a exemplo deste Ninja Gaiden Dragon Sword, o primeiro do Team Ninja para um portátil e o primogênito da



Nascia em 1996 uma série famosa e, entre os personagens, residia o nome de Ryu Hayabusa. Os lutadores, mesmo as voluptuosas garotas, eram meros coadjuvantes perto do ninja.

desenvolvedora para um console da Nintendo. Em tempo, caso não tenha reparado, o nome não só faz referência à espada do dragão, arma de vital importância na série antiga, como pode ser abreviado para Ninja Gaiden DS, igual ao que acontece com Resident Evil: Deadly Silence. NG DS é um caso raro da indústria no tocante às séries clássicas que atravessaram a fronteira do 2D para o 3D. O que a maioria das produtoras costuma fazer no portátil é 1) Remake ou port de jogos bidimensionais (ex: a releitura de Kirby Super Star do SNES, Hoshi no Kirby: Ultra Super Deluxe, que está por vir); 2) Jogo inédito no modelo 2D com aspecto de remake (ex: Contra 4); 3) Jogo inédito que segue o modelo 2D (ex: Castlevania: Portrait of Ruin); 4) Jogo inédito que adota o padrão 3D (ex: Metroid Prime Hunters). A obra de Itagaki se enquadra nesse último caso e apresenta um resultado melhor que MP Hunters por mostrar maior fidelidade às iterações de consoles de mesa.

Seria muito mais fácil refazer com roupagem atual o primeiro Ninja Gaiden do NES (ou então a trilogia inteira em um só cartucho... Já imaginou?), o que não é má idéia, mas Itagaki preferiu apostar em um game totalmente novo que assumiu a faceta tridimensional da série. "Primeiro de tudo, quando olhei para o DS, queria criar algo em que eu pudesse jogar enquanto tocava a tela, obviamente. Poderia ter sido qualquer coisa - poderia ter sido Dead or Alive, por exemplo", diz Itagaki ao IGN. "Mas decidi que deveria ser Ninja Gaiden. Claro, se fizesse DOA, deixaria os fãs de NG chateados, uma vez que já fiz muitos DOA". E mais, um episódio alheio à trilogia original e que é parte da nova fase da franquia, estabelecendo o elo entre o Ninja Gaiden (Xbox) e o vindouro Ninja Gaiden II (Xbox 360), dois games para consoles



ELENCO DO DRAGÃO

Fique a par dos principais personagens da trama de Ninja Gaiden Dragon Sword:



RYU HAYABUSA

Derradeiro remanescente da linhagem do Dragão e líder do Clã Ninja Hayabusa, Ryu reconstrói a Vila Hayabusa e ainda tem participação ativa no treinamento dos outros ninjas seis meses após o incidente Dark Dragon Blade.



MOMIJI

Habilidosa no manuseio da espada e nas artes ninjas, Momiji é uma garota prodígio que foi treinada na Vila Hayabusa. Durante a tragédia de Dark Dragon Blade, ela havia visitado outra vila e acabou se safando do acidente.



OBABA

Dizem os rumores que a cabeça do Clã Black Spider tem mais de 100 anos. Sempre na posse de uma enigmática pedra mágica, a perversa feiticeira velha é dotada da habilidade de manipular diferentes tipos de magia.



ISHTAROS

Antigo espírito maligno da criação. Aparentemente, ela tem alguma relação com o Imperador Holy Vigor, derrotado por Ryu Hayabusa no fatídico incidente Dark Dragon Blade.



NICCHAE

Irmã gêmea de Ishtaros, Nicchae representa o antigo espírito maligno da morte e da destruição.

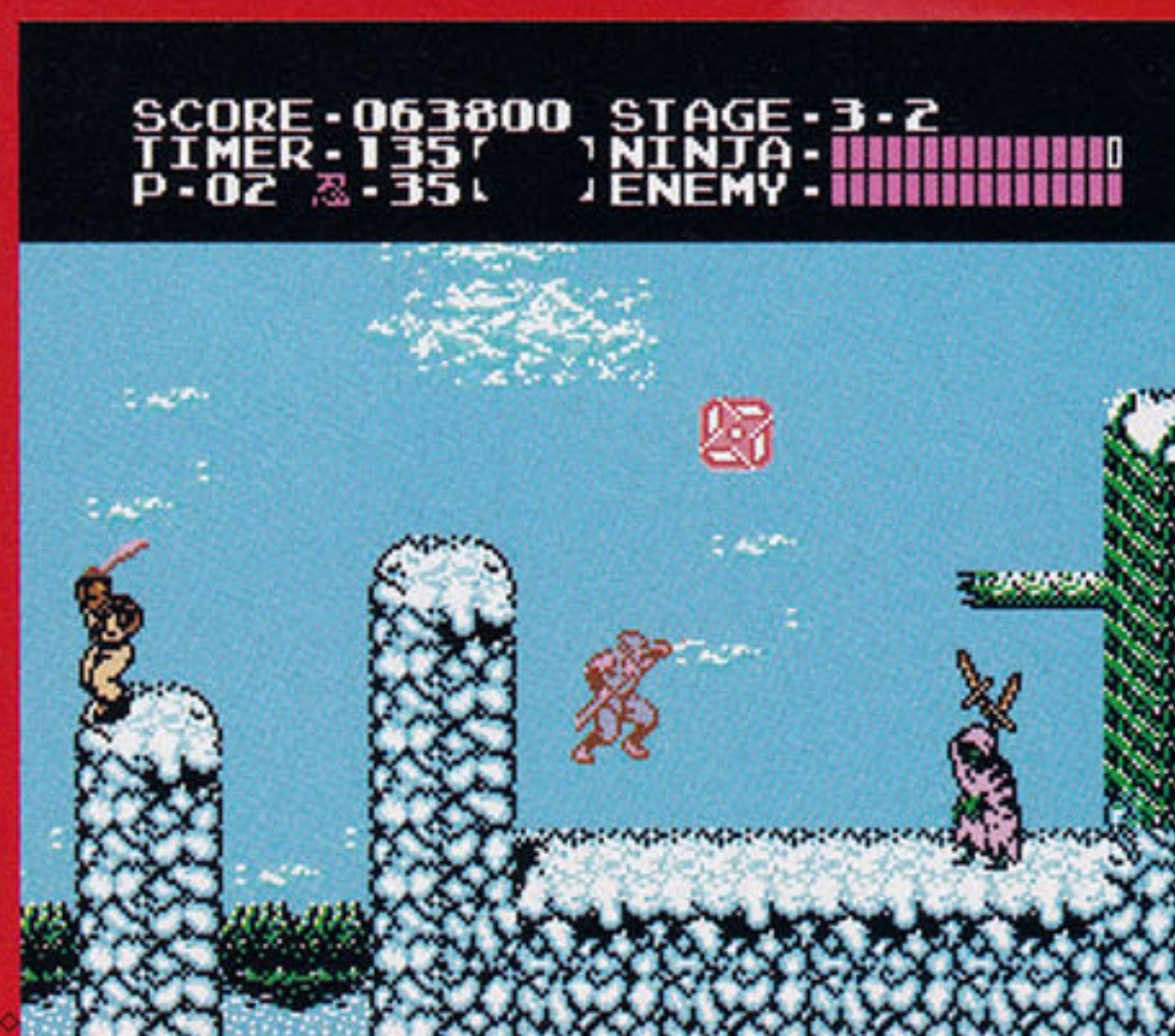


da empresa concorrente. "Vou dizer que a Microsoft e a Nintendo estão felizes agora", comenta.

A LENDA DA DRAGON SWORD

Dragões e humanos viviam pacificamente no passado. Nesse cenário harmônico surge o malevolente Dark Dragon, que leva a Terra à escuridão. Os outros dragões depositam suas últimas esperanças nos humanos e cedem a eles as próprias presas, dando origem à Dragon Sword, espada que carrega a essência dos poderes dos dragões e é a única arma que foi capaz de derrotar o gigante nocivo. Mil anos se passam. Os dragões se extinguíram, porém os seus espíritos permanecem na Dragon Sword, agora na guarda dos herdeiros dos vitoriosos.

A ameaça não havia cessado. Dos ossos do Dark Dragon foi forjada a Dark Dragon Blade, que detinha a alma do derrotado e passou a ser cuidada por uma estirpe conhecida como a Linhagem do Dragão. Entes malfetores acabam roubando a Dark Dragon Blade e o mundo corre o risco de sucumbir à escuridão permanentemente. Nesse cenário de perigo iminente surge o ninja Ryu, do Clã Hayabusa e descendente da Linhagem do Dragão que, com a Dragon Sword, pulveriza a Dark Dragon Blade em diversos fragmentos. Seis meses depois... Após meio ano inicia a trama de Ninja Gaiden Dragon Sword. Ela é contada de uma maneira bastante insólita



Quando você pensa em jogo 3D para o DS logo vem à cabeça cenários pouco definidos, praticamente pixelados. Ninja Gaiden Dragon Sword possui os melhores gráficos do portátil.

para um jogo de ação, com o DS na vertical. Se você conhece o adventure Hotel Dusk: Room 215 ou os quebra-cabeças Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day! e Planet Puzzle League já seguiu o portátil como um livro. A questão é que, para esse gênero, é uma decisão bem inusitada, com a conseqüente diminuição do campo de visão horizontal em favor da vertical. Mais extraordinário ainda é que a jogabilidade é centrada na utilização da tela tátil, uma escolha que The Legend of Zelda: Phantom Hourglass provou ser perfeita - Itagaki deu a dica que aproveitaria o recurso.

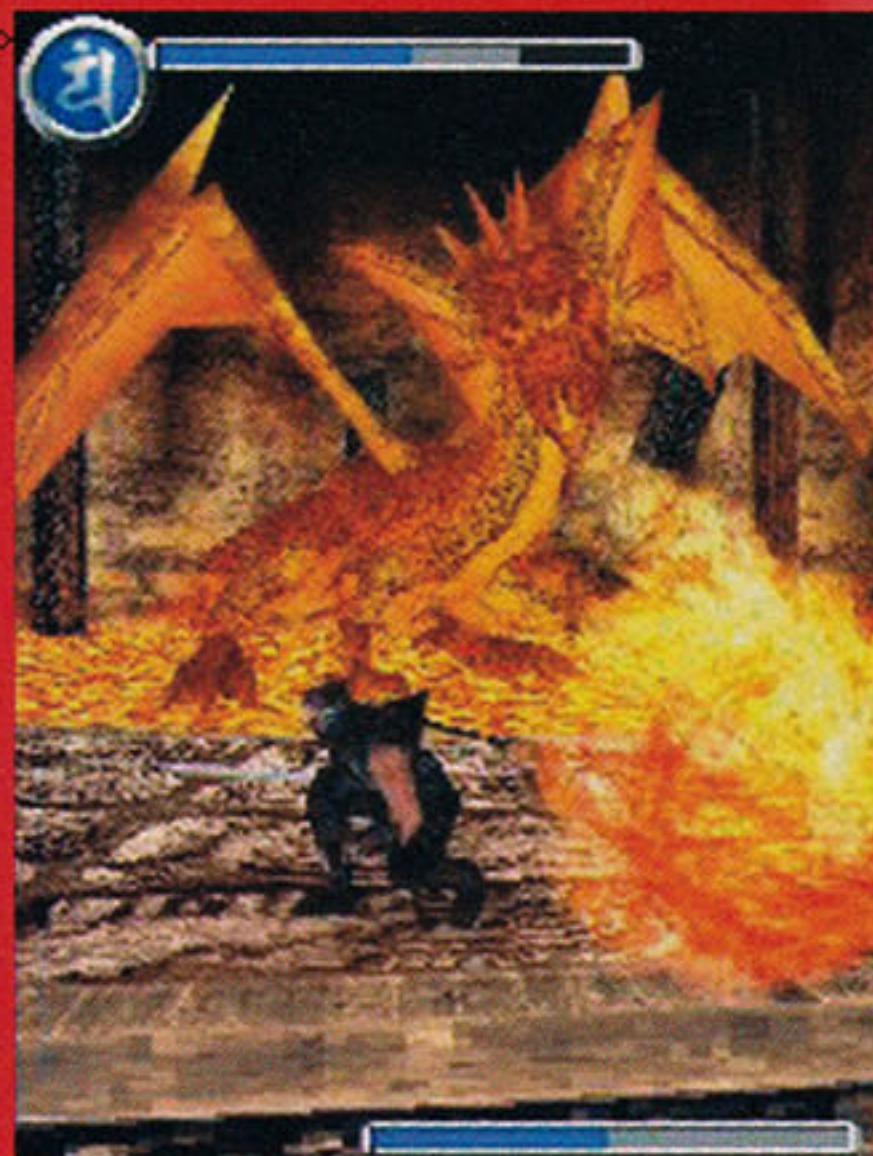
"O desafio para mim é fazer o jogo número um do gênero. Seja luta ou ação, quero que seja o melhor". Tomonobu Itagaki pode ser prepotente, mas não colocaria tudo a perder com a iniciativa, implementando um sistema que não funcionasse. Pelo contrário. Pressionando continuamente a stylus na tela você seleciona a direção para a qual Ryu seguirá. Um risco súbito causa o ataque vertical ou horizontal da Dragon Sword; uma pontada no inimigo lançará os afiados shurikens. Para pular, uma traçada rápida para cima. Também há ataques especiais, como o Izuma Drop, com uma seqüência de movimentos da caneta. A mágica, quando disponível, é acionada com um toque em um ícone à esquerda da barra de energia, para que, em tempo limitado, você preencha o contorno de uma letra do idioma sânscrito. Defender-se é essencial e, para tanto, todos os botões do aparelho permitem proteger-se com a espada, só o Start e o Select que não.



Quando você pensa em jogo 3D para o DS logo vem à cabeça cenários pouco definidos, praticamente pixelados. Os RPGs da Square Enix até se destacam no quesito visual por terem esse problema minorado. Esqueça-os. Ninja Gaiden Dragon Sword possui os melhores gráficos do portátil. Ponto. O Team Ninja conseguiu diminuir a disparidade entre o DS e o PSP no que tange aos gráficos, com cenários pré-renderizados detalhados e ótimos modelos poligonais. Qual é o segredo? "É tudo sobre programação. Os programadores lideram o time. É uma situação rara hoje em dia. Nossos programadores têm orgulho. Você pode ter bom visual, mas você precisa de tecnologia para suportá-lo", fala Itagaki.

Possivelmente nem os mais otimistas poderiam imaginar que o regresso às plataformas Nintendo de Ninja Gaiden fosse tão espetacular, ousado e surpreendente. Mal você imagina de onde partiu a idéia de um capítulo da série para o portátil. "Para falar a verdade, Ninja Gaiden





Dragon Sword [foi criado] porque minhas crianças pediram um dos meus títulos para DS", comenta Tomonobu Itagaki ao Joystiq. E se o lado de pai do mentor da franquia novamente falar mais alto, não demorará a aparecer no Wii. "Nós estamos fazendo muita pesquisa, é tudo o que posso dizer agora. Apesar de que, para falar um lembrete, meus filhos estão dizendo que eles querem um jogo para Wii".

A SAGA ORIGINAL

Graças à trilogia clássica, rememorada numa coletânea para SNES, que a série se consagrou como referência nos jogos de plataforma. Relembre os atrativos de cada versão que também passaram por outros consoles, como o PC Engine (o TurboGrafx-16 japonês) e até mesmo o hediondo portátil Lynx da Atari.

NINJA GAIDEN (1989 - NES)

Como as adaptações caseiras de Rygar e Tecmo Bowl se mostraram proveitosas, a Tecmo também decidiu destinar Ninja Gaiden para NES. Não era uma mera tradução do fliperama, um game novo sob o comando de Shuichi Sakurazaki. O inconsistente beat 'em up com campo de profundidade à la Double Dragon foi substituído por um sólido jogo de plataforma em plano único, com a introdução de uma trama envolvente, apresentada por intermédio de impressionantes cutscenes - olha que estávamos em 1989. Ryu Hayabusa recebe uma carta do seu progenitor, que afirmava que ele partiu para o continente americano para atender o desafio de um indivíduo misterioso. Seu pai não volta. Ryu tenta descobrir o paradeiro dele e então encontra duas estátuas, o que o leva a cruzar com a agente da CIA, Irene Lew. Surge o vilão Jaquio, que quer libertar a entidade malévola aprisionada naquelas imagens. Para combatê-lo, Ryu detém a lendária Dragon Sword, espada temperada com dentes de dragão incrustados, shurikens e outras armas adicionais, esgueirando-se em paredes. A jornada era das mais desafiantes, com seis atos divididos em



20 áreas - o quarto se passava na floresta amazônica. A embalagem trazia as mensagens "A Strategic Encounter" ("Um Encontro Estratégico") e "The Fight of Your Life" ("A Luta da Sua Vida") não por acaso.

NINJA GAIDEN II: THE DARK SWORD OF CHAOS (1990 - NES)

Shuichi Sakurazaki retorna para a seqüência, lançada pouco mais de um ano depois do original. No final da aventura anterior, Irene Lew recebeu a solicitação do diretor da CIA, Foster, de assassinar Ryu; a agente acaba se tornando namorada do ninja. Nesta continuação é raptada por Ashtar, que se intitula Imperador da Escuridão, e envia a alma dela para o Realm of Chaos. Como prova de intrepidez, Ryu vai até lá para resgatá-la e encontra Jaquio, o vilão



Graças à trilogia clássica, rememorada numa coletânea para SNES, que a série se consagrou como referência nos jogos de plataforma.

do predecessor, e uma legião de monstros oriundos das trevas. No fim, Ryu renasce Irene com o poder da Dragon Sword. Aventura maior, trazia visual melhorado e novos poderes, como os split clones, cópias alaranjadas de Ryu (até duas) que imitavam os movimentos e ataques do ninja, aumentando o poderio de ataque. "Hard to beat!!" ("Difícil de ganhar!!") aparecia na capa. Apesar disso, a dificuldade fora minorada em relação ao primeiro, o que não anuviava a sua sanguinolência, em uma iniciativa ousada da Tecmo - lembre-se que na época ainda não havia Mortal Kombat. Foi o único da trilha do NES a ter a opção de Sound Test para você ouvir as músicas a qualquer momento no menu.

NINJA GAIDEN III: THE ANCIENT SHIP OF DOOM (1991 - NES)

Desfecho da trilogia que trouxe certas novidades e retrocessos. Ryu agora possuía mais power-ups a disposição e se segurava em plataformas horizontais, como canos e trepadeiras. Ocorreu a introdução das seqüências frustrantes em progressão vertical. Os fundos das fases eram incrivelmente detalhados e foi extirpada a visão pseudo-isométrica que realçava os elementos que podiam ser interagidos nos cenários. Pior, os split clones do antecessor ficaram de fora. Estranhamente, o Sound Test também.

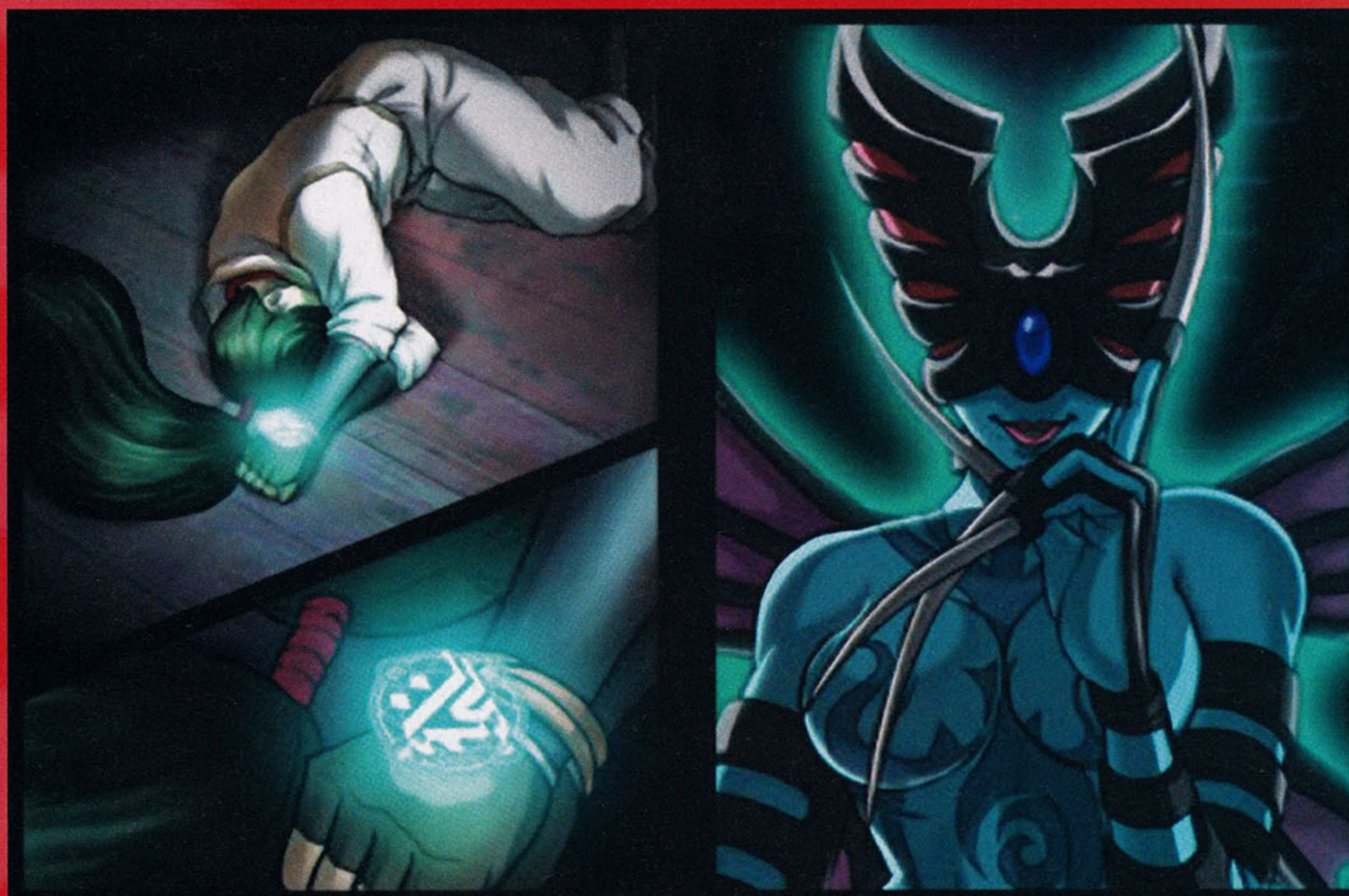
Aqui Ryu é acusado de assassinar Irene e descobre um conluio entre Foster, o diretor da CIA, e Clancy, parceiro dele, que realizaram uma experimentação utilizando a energia paranormal proveniente de uma fissura das ruínas do Castelo Rock Fortress. Deste ensaio a dupla deu origem a um exército de seres de força sobre-humana, os BIO-NOIDS, entre eles, uma cópia exata de Ryu.

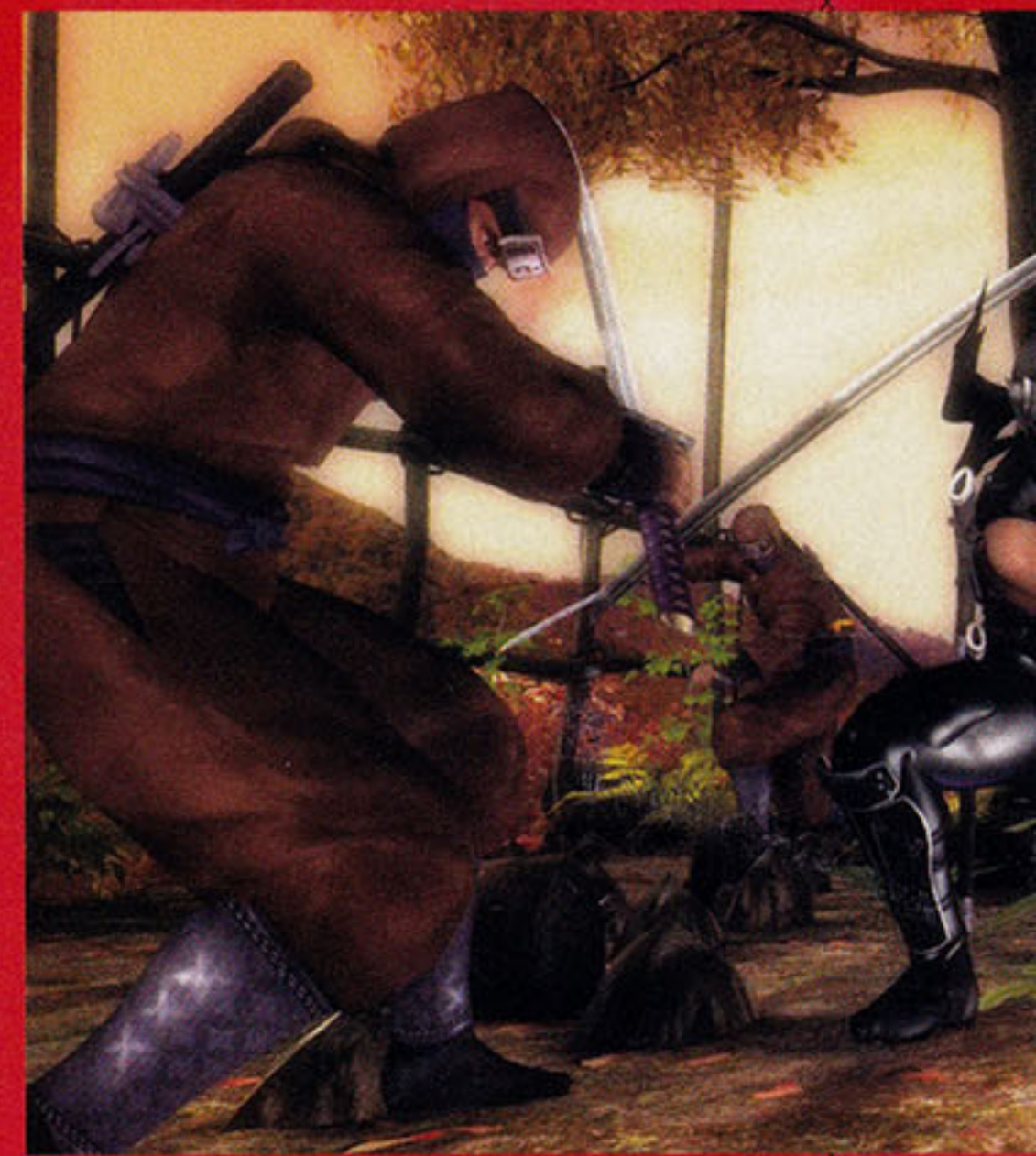


A versão americana era bem mais difícil, pois não contava com o password, os continues limitados e os inimigos causavam o dobro de dano em relação à japonesa. Chegava a ser covardia.

NINJA GAIDEN TRILOGY (1995 - SNES)

Praticamente o correspondente de Super Mario All-Stars da série Ninja Gaiden, que empacotava os três games 8-bits em um cartucho 16-bits. Entretanto, os jogos estavam longe de mostrar o mesmo refino dos remakes do Mario. Os gráficos das fases foram refeitos de maneira leniente e só as cutscenes que mostravam um avanço mais considerável. Corrigiu-se o dano desbalanceado dos inimigos do Ninja Gaiden III e implementaram-se passwords e continues ilimitados. E também algumas partes foram censuradas. Uma poça de sangue acabou virando uma gosma esverdeada.





A NOVA SAGA

Depois de tanto tempo no ostracismo, a série Ninja Gaiden reapareceu sob os auspícios de Tomonobu Itagaki, que permitiu a criação de um enredo que não seguia os jogos antigos - muitos fãs lamentam a ausência de Irene Lew. De qualquer forma, agora só falta um episódio para Wii do Team Ninja.

NINJA GAIDEN (2004 - XBOX)

Quando veio à luz, a incursão tridimensional de Ninja Gaiden não desiludiu: ação frenética a 60 quadros por segundo, dosagem congruente entre combate e exploração, três capítulos do NES destrancáveis e dificuldade desmedida, como manda os antigos da série.

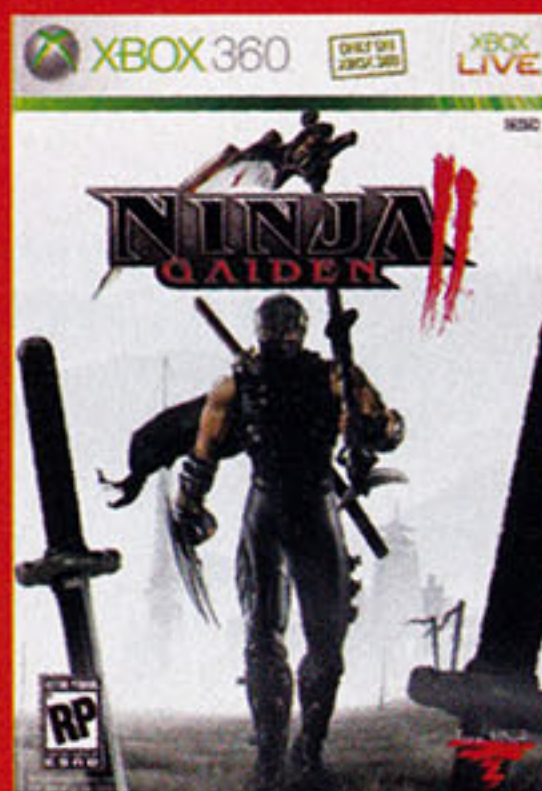
NINJA GAIDEN BLACK (2005 - XBOX)

Atualização do Ninja Gaiden que incluía, entre as novidades, os dois Hurricane Packs disponibilizados para download na Xbox Live, dois novos níveis de dificuldade (o fácilimo Ninja Dog e o desumano Master Ninja), um modo de missão e o Ninja Gaiden do Arcade para ser desbloqueado.

NINJA GAIDEN SIGMA (2007 - PLAYSTATION 3)

É o Ninja Gaiden Black refeito em alta definição, com suporte para o modo 1080p. Rachel aparece como personagem jogável, preenchendo lacunas na aventura de Ryu. Também há novas armas, combos e dois novos chefões: Gamov e Alternator. Não trouxe jogos clássicos como extra.

NINJA GAIDEN II (2008 - XBOX 360)



e a violência será exacerbada como nunca, com despedaçamento de corpos e sangue entornando.

A sequência aparecerá somente no 360 - a Microsoft Game Studios o publicará e não a Tecmo - no dia três de junho deste ano. A energia passa a se regenerar automaticamente após um período de inatividade

OUTRAS SAGAS

A bem da verdade, o primeiro Ninja Gaiden é do fliperama e inspirou a versão do NES. Além deste, há um jogo para Game Boy e ainda dois episódios feitos pela SEGA.

NINJA GAIDEN (1988 - ARCADE)

O gênero beat 'em up estava em ascendência com Double Dragon. A Tecmo competiu a Shuichi Sakurazaki a liderança da equipe Strong Team para elaborar um jogo nesse estilo, com campo de profundidade: Ninja Gaiden. Gaiden se refere em japonês a uma trama paralela, o que não é o caso, curiosamente. A história praticamente inexistia. Ryu Hayabusa vai até os Estados Unidos combater uma corja de delinquentes com máscaras de hóquei em represália à morte do pai. Trazia modo cooperativo para até dois jogadores (o outro ninja, que nem nome tinha, vestia roupa vermelha) e passar do primeiro estágio para muitos era irrealizável. Pior que quando você perdia, a tela de continue também mostrava semelhante impiedade: a cada número descendente da contagem regressiva, uma serra circular se aproximava mais do ninja, atado e sem poder de reação, até alcançá-lo e surgir a tela rubra de Game Over.





NINJA GAIDEN
DRAGON SWORD

NINJA GAIDEN SHADOW (1991 - GAME BOY)

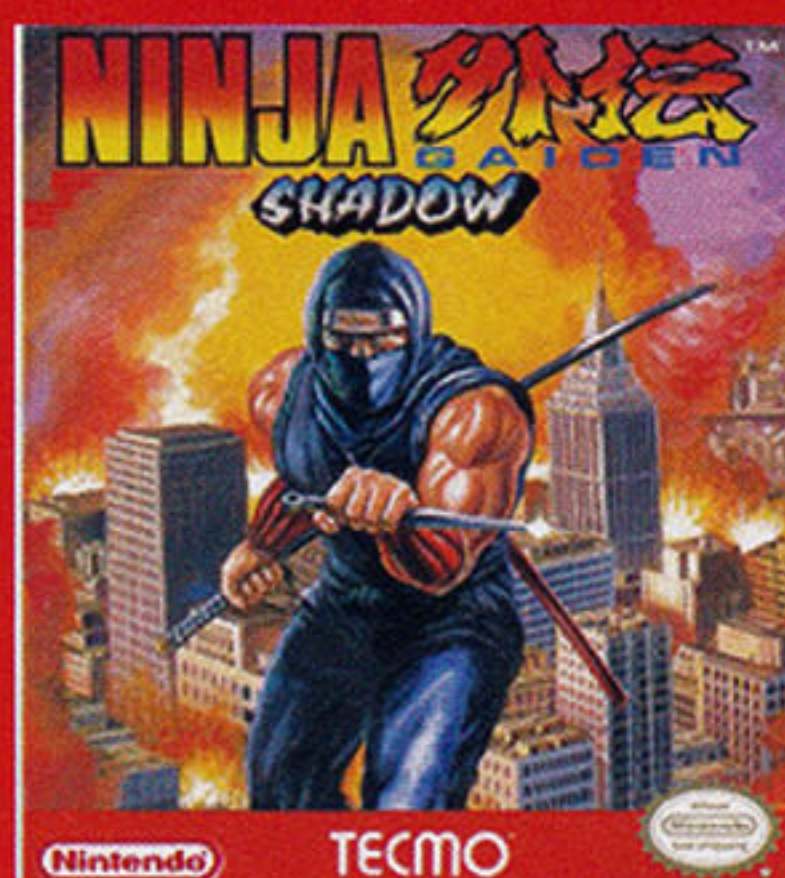
Não tão desafiante quanto a tríade do NES, trazia jogabilidade parecida, com uma diferença fundamental: em vez da habilidade de pular entre as paredes. Ryu possuía um grappling hook à Bionic Commando e Contra 4. O enredo se passa três anos antes do primeiro Ninja Gaiden e não há cutscenes.

NINJA GAIDEN (1991 - GAME GEAR)

Engana-se quem acha que Shinobi foi o único ninja a passar pelas mãos da SEGA. Com a aprovação da Tecmo, a produtora de Sonic fez um Ninja Gaiden portátil. Também era de plataforma 2D, porém o sprite de Ryu possuía tamanho bem maior. Não há relação da história com os outros episódios.

NINJA GAIDEN (1992 - MASTER SYSTEM)

A parceria da Tecmo com a SEGA ainda rendeu uma versão para Master System, distinta do Game Gear, também sem conexão com a série. Belo visual e havia um erro abominável antes de cada fase: "Ninja Gaiden". Foi lançado apenas na Europa, onde a série costumava aparecer como Shadow Warriors. 



NINJA CRONOLÓGICO

O designer Masato Kato é afamado pela sua trajetória na Square, onde participou da criação da história de Chrono Trigger, e dirigiu e elaborou o enredo da continuação, Chrono Cross. O que pouca gente sabe é que ele também teve função importante em toda a trilogia do Ninja Gaiden do NES. Na Tecmo, seu primeiro jogo foi a adaptação do desenho Captain Tsubasa (Famicom), em que atuou como animador. Em seguida, no primeiro NG, sob o pseudôni-



mo Runmaru, desenhou as ilustrações e auxiliou nas artes conceituais; no NG II alçou vãos mais altos, assumindo desta vez a alcunha Runmal: escreveu o roteiro, colaborou nas artes conceituais e no design dos inimigos e dirigiu as cutscenes; no NG III, novamente como Runmal, ajudou na confecção da história e dirigiu a parte de ação. Depois de migrar para o estúdio de anima-

ção Gainax, no qual trabalhou no jogo de estratégia Fushigi no Umi Nadia: The Secret of Blue Water (Famicom) e no simulador de vida Princess Maker 2 (PC), foi para a Square, onde ficou até 2002, tendo no currículo games como Xenogears (PS) e Final Fantasy VII e XI (PS e PS2). Atualmente é freelancer. Tem se dedicado à escritura de histórias, como aconteceu com Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean (GameCube), Deep Labyrinth (DS) e com os títulos do projeto World of Mana: Children (DS), Dawn (PS2) e Heroes (DS).



RETRÔ +

VIRTUAL CONSOLE

O Retrô da sua Nintendo World mudou. Agora, unificamos em uma só seção tudo o que sai de novo para o canal de jogos clássicos para o Nintendo Wii e ainda incluímos todas as informações históricas referentes aos destaques do mês.

— André Forte

NINJA GAIDEN III**500 WII POINTS - 1 JOGADOR - NES**

Aproveitar a expectativa de um novo título lançando uma velharia das boas é legal, bem legal. Enquanto o DS aguarda pela sua versão de Ninja Gaiden, o Virtual Console acaba de receber a terceira aparição do game no NES.

Atualmente, o ninja da Tecmo é sinônimo de belos gráficos, mulheres sensuais, dificuldade exagerada e baldes (e mais baldes) de sangue, mas nem sempre foi assim. O Ninja Gaiden do Nintendinho oferecia ação lateral, mas era muito mais comportado.

A saga de Ryu Hayabusa no oito bits da Nintendo contou com três jogos, mas Ninja Gaiden III mostrou o primor técnico definitivo da Tecmo, elevando o hardware do console ao limite. A empresa já era conhecida pelos excelentes jogos de aventura em plataformas, como Rygar, mas fez de Gaiden III uma das melhores opções no gênero.

A história é a seguinte: Uma detetive chamada Irene Lewis foi assassinada por um clone de Ryu Hayabusa. O ninja precisa desvendar quem é o assassino e vingar a morte de sua amiga. Simples e descomplicado.

Toda a trama é narrada e ilustrada por desenhos em estilo mangá, causando uma rara imersão ao jogador, já que este tipo de abordagem era difícil de se ver em jogos de ação.

A produção é primorosa. Os gráficos são bonitos e os cenários detalhados. O som seguia o padrão dos títulos do NES, com baterias sintetizadas e trilha sonora agitada. O maior destaque é o grito sampleado de Ryu, um efeito muito utilizado nos arcades, mas pouco visto nos consoles devido à limitação de memória dos cartuchos.

**OUTROS DESTAQUES DO MÊS****PSYCHOSIS TURBOGRAFX16 - 600 WII POINTS**

Outro grande jogo de tiro do Turbo Grafx 16. Apesar do título, o único vestígio de suspense é na tela chuvizada nas introduções de cada fase, pois o restante é muito colorido e embalado por músicas alegres. Até demais.

PHANTASY STAR II MEGA DRIVE - 800 WII POINTS

Apesar de não ser tratar da localização 100% traduzida para o português, o primeiro jogo lançado para o Mega Drive é um dos melhores desta série da SEGA.

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS NINTENDO 64 - 1000 WII POINTS

A primeira aparição da versátil herói rosa no Nintendo 64 mantém a criatividade e irreverência da série. Ainda assim, divertiria ainda mais se custasse metade do preço, pois há títulos bem melhores no console.

*No Japão, uma versão "melhorada" do primeiro Phantasy Star foi lançado para o Mega Drive. Porém, ficou apenas em terras nipônicas, deixando o segundo título como o primogênito do ocidente.



COMMODORE 64

A história dos videogames nos anos 80 foi marcada pela guerra dos microcomputadores pessoais. Havia uma infinidade de opções para o público norte americano, mas um, em especial, acabou cativando um grande

números de adeptos - o Commodore 64.

Como computador familiar, o C64 era bem versátil, mas o que mais chamava a atenção era o poderio do micro para jogos, graças ao seu hardware capaz de gerir camadas de sprites independentes. Esta peculiaridade era uma grande revolução à época, mas o som também se destacava com efeitos espetaculares gerados pelo chip SID (Sound Interface Device). "Além disso, ele possuía chips dedicados para o processamento de vídeo e de som, o que deixava o processador principal livre. Assim, seus jogos eram muito mais complexos, com efeitos visuais e sonoros que rivalizavam algumas máquinas de Arcade, e claro que isso atraía os jogadores", explica Carlos Bragatto, colecionador e fã da linha de micros da Commodore.

SUCESSO EUROPEU

O computador lançado pela Commodore em 1982 nos EUA fez muito sucesso devido a dois fatores importantes - era o mais poderoso da época e possuía ótima relação de custo-benefício. A versão europeia saiu em 1983 e continuou sendo produzida até 1993, uma vida longa para o padrão de microcomputadores.

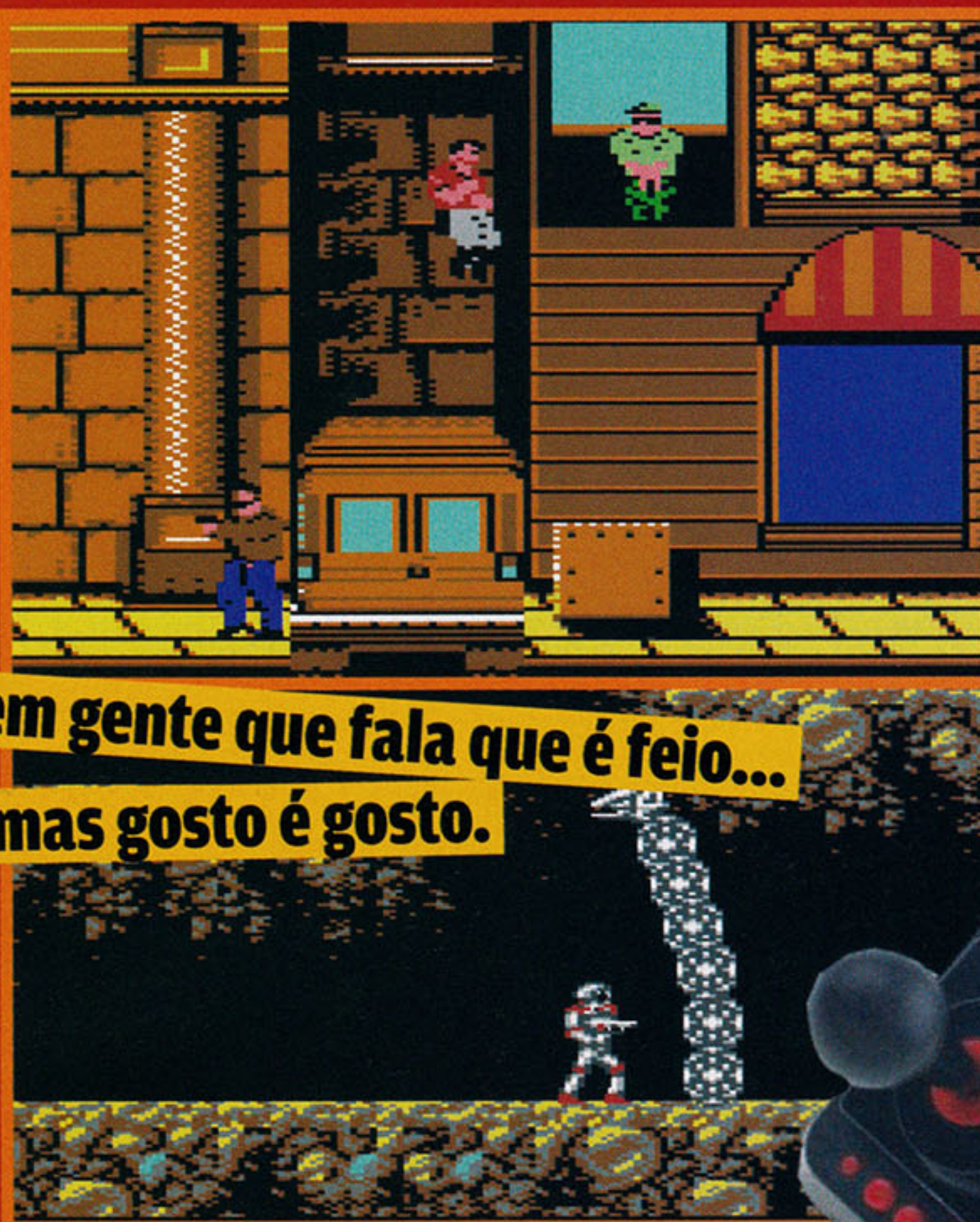
"É considerado o micro que mais vendeu no mundo, pelo Guinness Book of Records, com cerca de 30 milhões de unidades vendidas e tendo mais de 10 mil softwares desenvolvidos para ele", afirma Bragatto.

Apesar de americano, o Commodore 64 mais procurado pelos colecionadores é o sistema europeu, devido a quantidade maior de jogos e versões mais caprichadas de diversos jogos. Street Fighter, por exemplo, ganhou duas versões diferentes, uma em cada continente, mas o título europeu possui gráficos mais elaborados.

O QUE JOGAR NO VIRTUAL CONSOLE?

Enquanto a Big N não anuncia os jogos do sistema, resolvemos fazer um garimpo nos jogos mais espetaculares que queremos no Virtual Console.

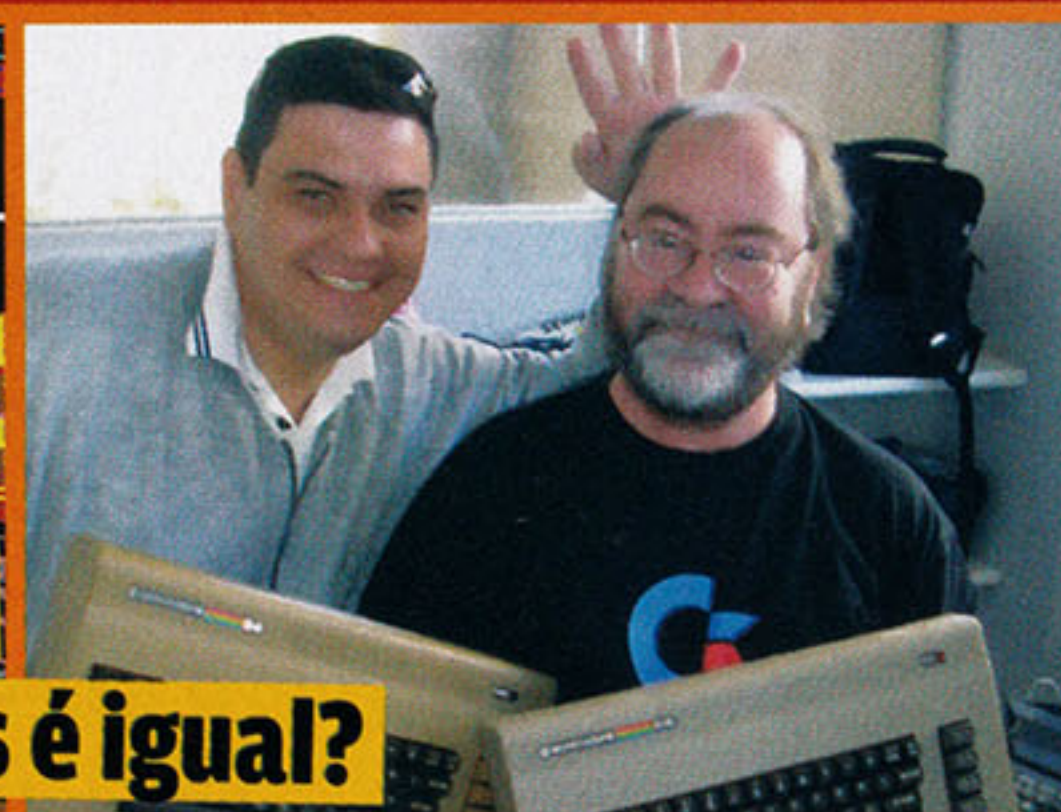
Como os arcades eram a febre da época, é óbvio que o C64 possuía muitas conversões destas maravilhas, como Arkanoïd 2, Alien Syndrome, Golden Axe, E-Swat, Gyruss, Ghosts 'n' Goblins, Operation Wolf e Bubble Bobble, mas o micro contava com muitos outros jogos, como Rainbow Islands, International Karate Plus, Defender of the Crown, Sly Spy Secret Agent, Flimbo's Quest, Turrigan 2 e Lemmings. O maior destaque sem dúvida é Mayhem in Monsterland, um jogo que curiosamente foi lançado já no fim da vida do sistema, em 1993. "Ele foi o único jogo a obter notas perfeitas em avaliações de revistas da época e é, sem dúvida, o jogo que mais explora as capacidades do C64. É um jogo que rivaliza jogos de console da época, como Super Mario World e Sonic, mesmo que



rodando em um computador com meros 1MHz e 64K Bytes de memória", afirma o colecionador.

Com o anúncio da disponibilidade do sistema no VC europeu, a possibilidade do canal deste micro clássico chegar em terras norte-americanas não é difícil, devido a quantidade de adeptos e usuários do sistema até hoje em todo o mundo. E como não fazemos idéia de quais jogos os europeus irão jogar no seu C64 virtual, pedimos ao nosso especialista fazer a sua lista de top 10.

Carlão não demora e lança a sua relação de preferidos em questão de segundos "Mayhem in Monsterland, Gyruss, Elite, Head over Heels, Turrigan 2, Katakis, Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Rainbow Islands, Rodland e Test Drive". Pelo jeito, os jogadores terão muitos euros para gastar no Virtual Console.



MASTER SYSTEM 64



AQUI DEU CERTO

Quem viveu uma infância em 1989 conheceu um dos momentos áureos da história dos videogames tupiniquins. Neste ano, a fabricante de brinquedos eletrônicos Tectoy lançou oficialmente no país o sistema de 8 bits da SEGA, o Master System.

Este console não fazia muito sucesso nos EUA devido a concorrência direta contra o NES, mas no Brasil a história foi outra. O total suporte da Tectoy, os acessórios inovadores como a pistola Light Phaser (alguém lembrou de Gangster Town?) e o óculo 3-D embalavam a campanha publicitária sob o slogan "É um jogo, mas poderia ser verdade". Esta estratégia encantou e convenceu os jovens e adultos acostumados com os diversos clones de Atari e Nintendinho. Além do Brasil, este videogame fez muito sucesso na Europa e Japão, principalmente após o rebuliço causado pelo desenho animado Zillion, baseado nos dois jogos lançados para o console.

ERA DOS MASCOTES

Uma das características mais marcantes dos videogames oitentistas é a presença constante dos mascotes. Se o NES possuía Mario Bros., Donkey Kong e Link, o console da SEGA também estava bem servido neste quesito. Foi no Master System que conhecemos alguns ícones do videogame como Alex Kidd e Sonic.

O primeiro dispensa apresentações. O garoto cabeçudo, de orelhas grandes e mestre de Janken-Pô teve quatro aventuras distintas - Alex Kidd in the Miracle World, Alex Kidd and the Lost Stars, Alex Kidd in High Tech World e Alex Kidd in Shinobi World. A primeira, aliás, era parte integrante do Master System II comercializado pela Tectoy.

O ouriço Sonic foi lançado já na época de ouro do Mega Drive e chegou ao Master com uma versão diferente, mas divertida. Tão divertida que chegou a roubar definitivamente o posto de mascote oficial da empresa sem muito esforço.

Além dos dois, outros heróis ajudaram a fazer história no Master, como Dynamite Dux, Teddy Boy, Wonder Boy, Psycho Fox, com uma menção muito honrosa para J.J. e Apple do jogo Zillion, um dos grandes sucessos do console japonês.

PRODUÇÃO NACIONAL

Dizer que a Tectoy deu total suporte ao Master no Brasil não se deve somente ao lançamento de diversos títulos e da fabricação nacional dos consoles. A empresa brasileira foi mais além e fez suas próprias versões de jogos para o console, casos de Sapo Xulé, Turma da Mônica, Pica-Pau e TV Colosso.

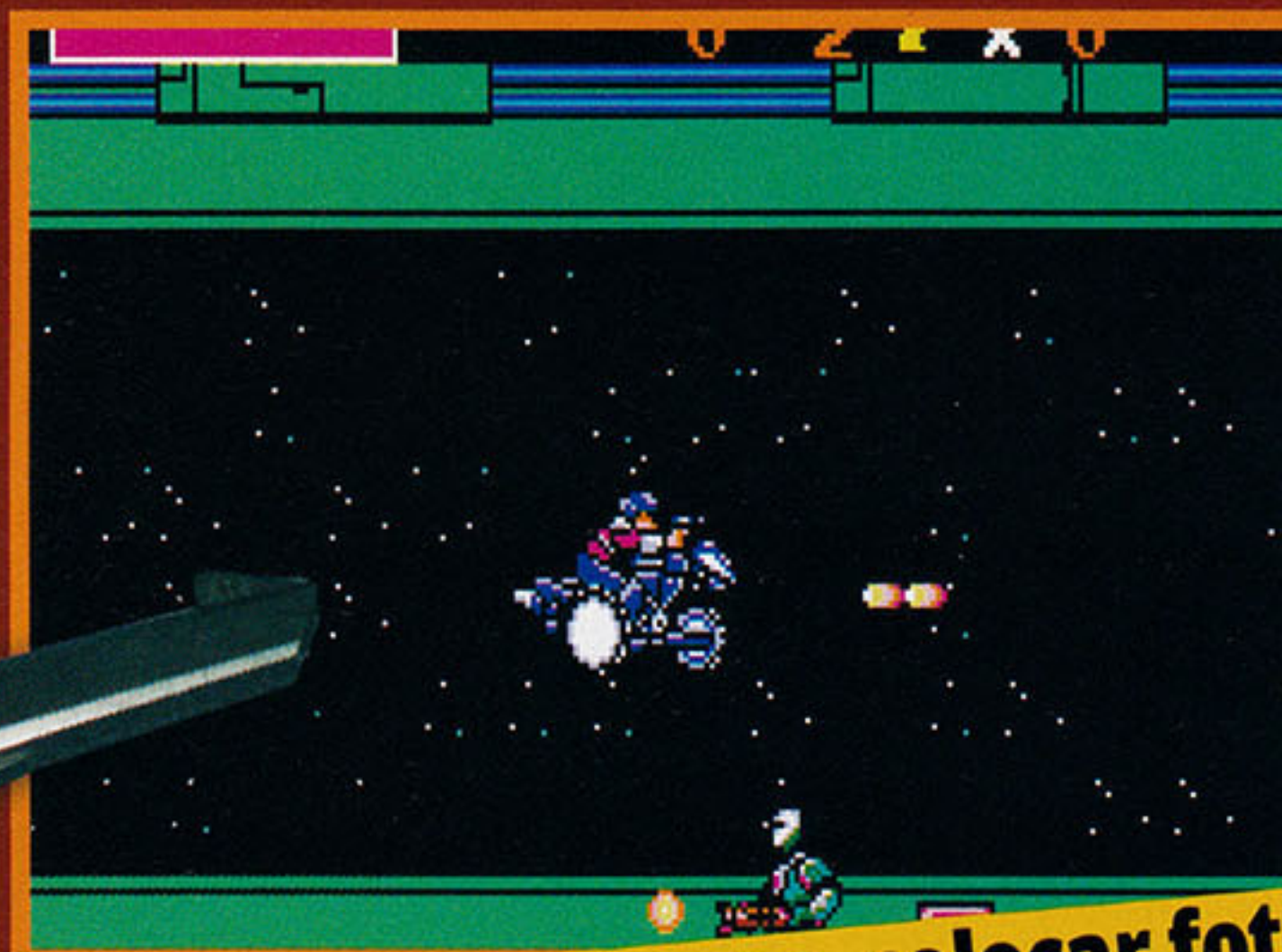
É impossível comentar sobre localização de software nacional e esquecer de Phantasy Star. O primeiro jogo da franquia foi lançado no Brasil com seus textos traduzidos na íntegra. Com isto, muitos jogadores entenderam o significado da sigla RPG e aproveitaram esta fantástica aventura em nosso amado idioma. Além destes, outro grande lançamento 100% nacional foi Street Fighter II. A conversão para 8 bits do fenômeno de luta da Capcom talvez seja o jogo que mais tenha forçado o hardware do aparelho. Apesar da fraca jogabilidade, não há como negar que a versão de Master possui gráficos belíssimos, grandes sprites e uma agradável surpresa - vozes digitalizadas em alguns dos golpes principais.

O QUE JOGAR NO VIRTUAL CONSOLE?

A Sega sempre foi famosa pelos seus jogos de arcade, e ao longo dos anos, muitos destes sucessos chegaram também aos seus consoles domésticos. Apesar do hardware inferior, o Master também recebeu uma quantidade enorme de conversões.

A lista é imensa - Golden Axe, E-Swat, Shinobi, Altered Beast, Shadow Dancer, Galaxy Force, Out Run, Hang On, After Burner, Alien Storm, Alien Syndrome e muitos outros (mesmo!). Além dos jogos criados pela SEGA, títulos de outras empresas tiveram suas versões domésticas, casos de Choplifter, Ghouls n' Ghosts, Strider, Pit Fighter, Mortal Kombat e Double Dragon.

Como nem só de conversões de arcade vive um console, a SEGA foi generosa na lista de títulos exclusivos para o sistema. Kenseiden, Black Belt (versão americana e modificada de Hokuto no Ken) e Phantasy Star, o primeiro título da famosa série de RPG's são alguns bons exemplos. É inegável que dá água na boca saber que os sortudos nipônicos poderão aproveitar este belo sistema no Virtual Console. Esperamos apenas que a Nintendo abra os olhos e lance no Wii ocidental os jogos deste console tão importante, ao menos para nós.



Em outros tempos, colocar fotos de um Master System na NW era pecado...



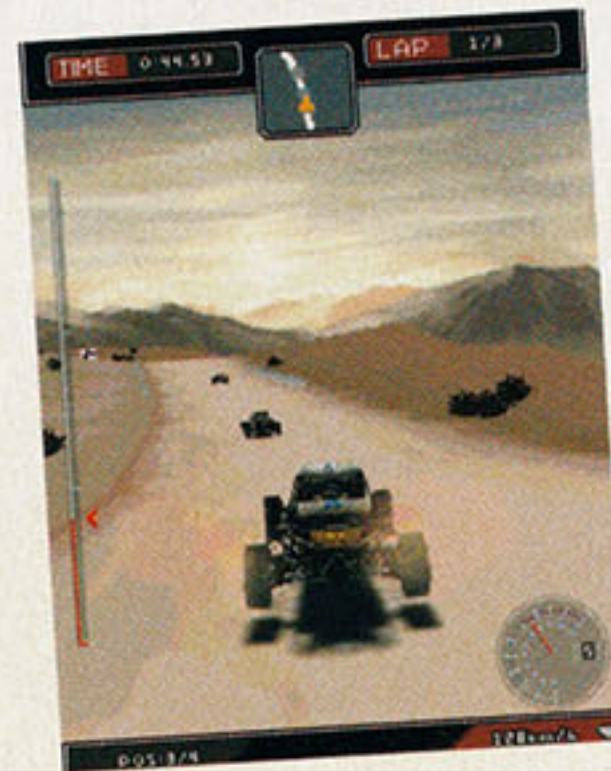
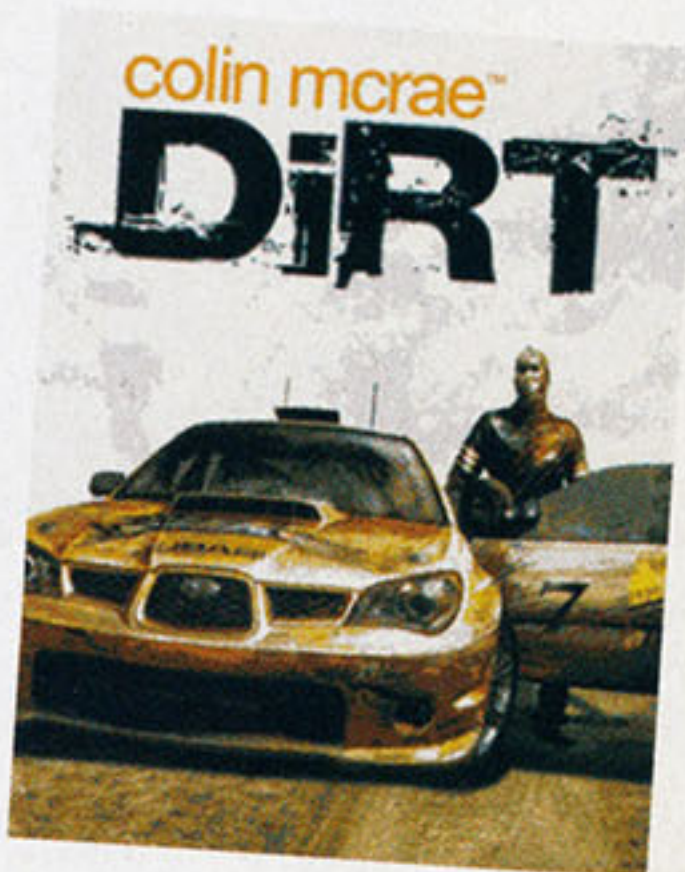


Os jogos para celulares estão cada vez mais com cara de “nova geração” – mas ainda podem manter a tradição. Dois destaques de 2007 chegam aos aparelhos Claro em abril: a corrida que levanta poeira de Colin McRae Rally DIRT e a guerra tática de Brother in Arms: Art of War. Mas para os saudosistas de plantão, o destaque de Street Fighter II deverá agradar, a poucos meses da quarta versão da série. Hadouken!

DIRT RALLY – COLIN MCRAE

DIRT é o sexto jogo de corrida da série Colin McRae Rally, originalmente lançado para PC, PlayStation 3 e Xbox 360. Comece de forma humilde no modo Carreira e descubra novos eventos e veículos mais potentes conforme sua evolução no jogo. Pilote pelas estradas de terra sendo o mais rápido piloto, mas não se esqueça de manter o controle de seu possante. Esse é o espírito de DIRT!

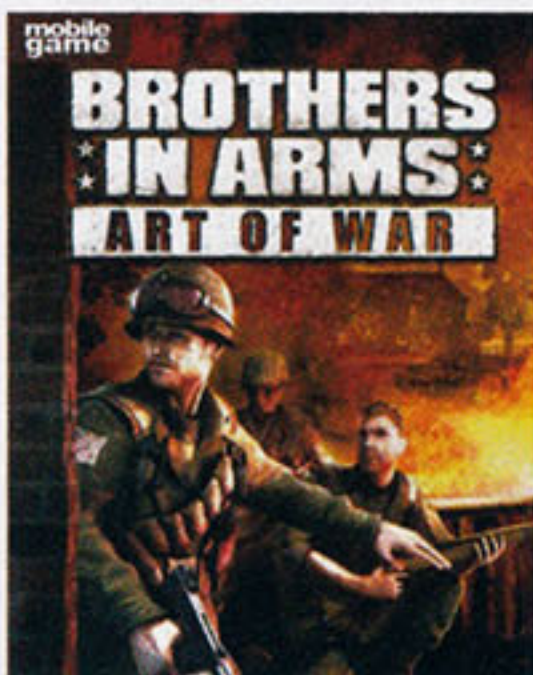
Produtora: Glu



© The Codemasters logo and "DIRT"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and Published by Glu Mobile under license from Codemasters.

BROTHER IN ARMS: ART OF WAR

Para alguns, a guerra é uma arte. Para Jason Becker, comandante da 101ª Divisão Aérea dos Estados Unidos, a guerra é muito mais que isso. Em 12 segundos você, na pele de Jason, deverá pular de seu avião em busca de seu primeiro objetivo, sempre acompanhado de seus companheiros de batalhão. Cheque seus pára-quedas e prepare-se para pousar no inferno, com grandes e épicas batalhas revivendo a Operação Garden Market de 1944, além de outras missões de risco no norte da África e de incumbências secretas na Alemanha. Atire na terra e no ar e esteja preparado para a sangrenta e difícil arte da guerra.



Produtora: Gameloft

© 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license of Ubisoft Entertainment. Brothers in Arms is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. Ubisoft and the logo Ubisoft are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

Destaque

STREET FIGHTER II

Produtora: Glu

Desde os tempos do fliperama que Street Fighter é um dos jogos de luta mais clássicos dos videogames – e agora ele chega às suas mãos, no seu celular Claro! Lute contra os grandes guerreiros do mundo em oito fases diferentes, derrotando seus oponentes para se tornar o grande campeão mundial.

©Street Fighter is a registered trademark of Capcom U.S.A., Inc. Mega Man is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. All rights reserved.



Top 5 Downloads do Mês

1
2
3
4
5

1. Sonic The Hedgehog – Parte II
2. Need for Speed Pro Street
3. Duro de Matar 4.0
4. Jogo God of War
5. Asphalt 3



Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie grátis um torpedo com a palavra **GAMES** para o número 250.

O FIM DO GAMECUBE



CAIXINHA DE SURPRESAS

Do golfinho ao cubo de jogos. Dos boatos ao fim precoce. Absolutamente tudo o que você tem de saber sobre o GameCube – e até um pouco mais.

– Claudio Prandoni

Lá se vão sete anos de diversão elevada ao cubo. A chegada de 2008 traz a boa nova do Wii como líder do mercado, erguendo a Nintendo de volta ao topo do mundo dos games, como era até a geração 16-bits, mas também confirma o que todos já sabem: o GameCube morreu. Acabou. Finito. Fim de papo. The end. Game over. No more. Enfim, o fim.

Óbvio que ele continuará sempre alegre e sorridente em nossas lembranças e na retrocompatibilidade do Wii, todavia o aparelho em si e a sua linha de jogos já fazem parte agora dos livros de História.

Nada mais justo do que fazer uma retrospectiva especial, destrinchando a carreira do videogame, seus momentos marcantes, polêmicas, principais jogos, acessórios e curiosidades – ou seja, típico tratamento empregado para celebridades.

Junte-se a nós da NW nesta homenagem oficial ao console que tão bem representou a Big N (dê um desconto para as burradas) na versão 128-bits da eterna guerra dos consoles.

A HISTÓRIA

O GameCube rodou jogos durante gloriosos sete anos. Porém, a biografia do aparelho começa um par de anos antes como você acompanhará agora em nossa retrospectiva com os episódios e fatos marcantes de cada temporada.

1999

Nintendo anuncia durante a finada Spaceworld uma parceria com a IBM para a produção do sucessor do Nintendo 64. O nome? Dolphin, que significa golfinho em inglês, e não tinha lá muito sentido no que se refere a videogames. Antes da revelação oficial, o console era informalmente chamado de Nintendo 2000.

2000

Nova Spaceworld e desta vez um megashow para apresentar oficialmente o



GameCube ao mundo. Detalhe: meses antes o cubo tinha sido renomeado StarCube (brega, não?).

No mesmo evento, a Big N apresentou os acessórios e primeiros games (Luigi's Mansion e Waverace: Blue Storm) e também o Game Boy Advance.

2001

Não se perca nos números. No dia 14 de setembro a caixa roxa foi colocada à venda no Japão; dia 18 de novembro foi a vez da América (incluindo o Brasil, com lançamento oficial por meio da Gradiente) receber o videogame e em três de maio do ano seguinte os europeus foram agraciados com o Cubo.

Por aqui, foram doze jogos de lançamento. Estes logo abaixo:

- All-Star Baseball 2002
- Batman Vengeance
- Crazy Taxi Hitmaker
- Dave Mirra Freestyle BMX 2
- Disney's Tarzan Untamed
- Luigi's Mansion
- Madden NFL 2002
- NHL Hitz 20-02
- Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader
- Super Monkey Ball
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Wave Race: Blue Storm



2002

O segundo ano de vida do console foi marcado por uma empolgante E3 com o anúncio oficial do trio de ferro da Nintendo: Metroid Prime, Super Mario Sunshine e The Legend of Zelda: The Wind Waker – este último estopim de uma das maiores polêmicas da história dos jogos eletrônicos por conta do visual cartunizado. Nesta edição da feira também foi revelado o controle sem fio Wavebird.

2003

Uma E3 absolutamente fraca, considerada até hoje uma das piores jamais realizadas. O principal trunfo foi uma demonstração ao vivo da (trabalhosa e cheia de fios) conexão entre o GC e o GBA. O jogo exibido foi Pac Man Vs, sendo que o próprio criador do come-come, Toru Iwatani jogou ao lado de Shigeru Miyamoto, Will Wright e George Harrison (vice-presidente da marketing da Nintendo of America). Outra furada do ano: o anúncio da parceria de exclusividade com a Capcom, que doravante ficou conhecida como Capcom 5. Seria um quinteto de jogos exclusivos. No final, três foram adaptados para PS2, um cancelado e o pior de todos permaneceu único para o roxinho. Para os detalhes, confira o box "Capcom 5: a história que não foi".

Os lançamentos exclusivos, porém, foram dos melhores, tendo como princi-

pais bandeiras F-Zero GX e o remake Metal Gear Solid: The Twin Snakes.

2004

Eclipsado pelo anúncio do DS, o GameCube foi junto com o Game Boy Advance relegado ao segundo plano da estratégia da Nintendo. Brilho apenas na revelação da sequência de Star Fox (que inicialmente levaria o sufixo 2 mas acabou virando Assault) e o lançamento de Metroid Prime 2: Echoes, que sofre duríssima concorrência já que saiu junto com Half-Life 2, GTA: San Andreas, Halo 2 e Metal Gear Solid 3: Snake Eater (que ano, não?).

Ah, claro, foi também o ano do anúncio de The Legend of Zelda: Twilight Princess (ainda sem o misterioso subtítulo) com direito a Miyamoto entrando no palco brandindo a Master Sword e empunhando o Hylian Shield. Ridículo, mas o guru pode.

2005

O início do fim. Tudo começa com uma E3 regada a poucos jogos exclusivos e muitas coisas inexpressivas multiplataforma. O grande atrativo foi uma foto conceitual do Wii, então chamado Revolution, e algumas parcas informações sobre ele.

Zelda: TP reinou absoluto como a última grande esperança do GC, ganhando até um luxuoso espaço no estande da Big N, com temática florestas e até um lago feito de tela toque. Nós da NW marcamos presença lá e até falamos com Miyamoto, lembra?

2006

Desta vez, o meio do fim. Zelda: TP adiado deu as caras e foi confirmado como jogo de lançamento do Wii também. E só. Nada mais do cubo na apresentação da companhia de Kyoto na feira. Ok, depois, por meio de notinhas sem graça, ficamos felizes e sorridentes com o anúncio de Super Paper Mario e DK: Bongo Blast para depois ficarmos tristonhos com a transferência de ambos para a nova geração. O canto do cisne acabou sendo o belo RPG Baten Kaitos Origins, da Monolith Soft – aliás, último jogo exclusivo de GC. É. O fim estava mais do que iminente...

2007

...E chegou no ano que acabou de se passar. Cite um grande game lançado para o 128-bits Nintendo em 2007? A pergunta é difícil, a resposta é fácil: nenhum. Zero. Suplantando pelo DS e o novato sensação Wii, o cubo ganhou apenas alguns jogos de filmes e nada mais. Desde então, o último título lançado para ele foi Madden NFL 08. Isso em agosto.

CAPCOM 5: A HISTÓRIA DO QUE NÃO FOI

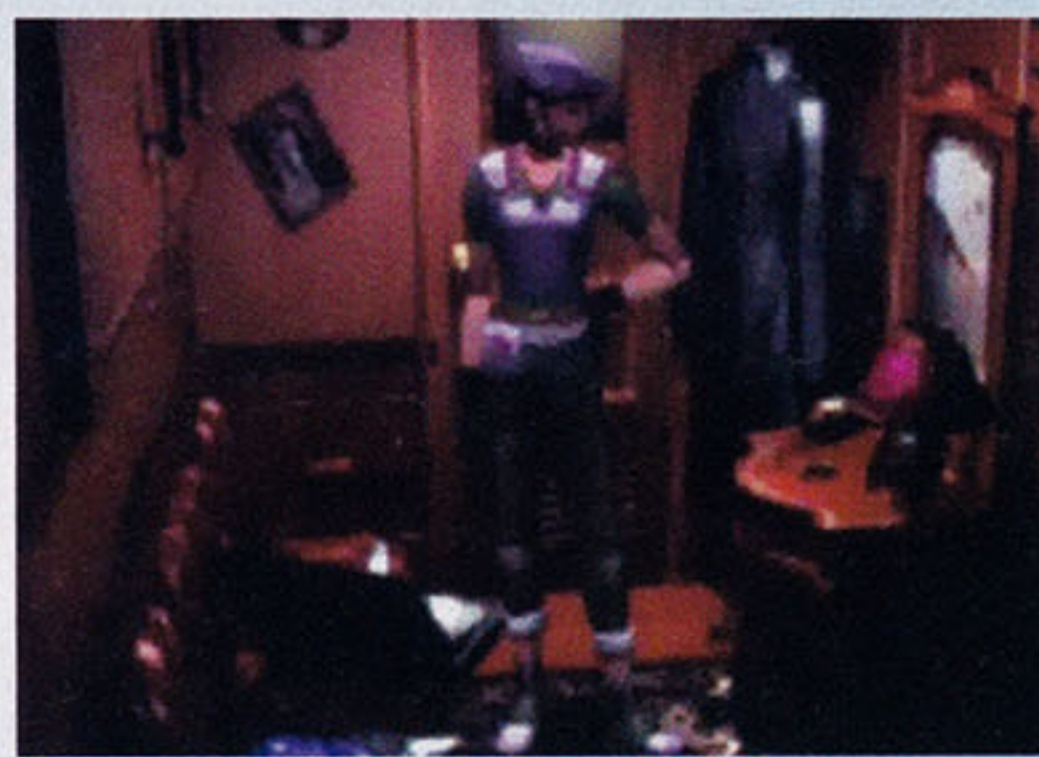
Em 2003 a Nintendo fechou uma parceria fantástica com a Capcom: remakes de todos os jogos da série Resident Evil e exclusividade de RE Zero, RE 4 e um quarteto de novas franquias. Os estreantes? Killer 7, Viewtiful Joe, Dead Phoenix e P.N. 03.

Como os livros de História Geral contam, os dois primeiros – assim como RE 4 – ganharam versões para PlayStation 2 e o terceiro foi cancelado. Ah, sim, Project Number 03 remanesceu como exclusivo do GC, mas ele é tão ruim que preferimos fingir que não existe...



O FIM DO
GAMECUBE





FRANQUIAS NOVAS DA NINTENDO

BATTALION WARS

Spin-off da série portátil Advance Wars, BW oferece também boa dose de estratégia. A diferença aqui é o visual 3D e a possibilidade de acompanhar as batalhas pela perspectiva dos próprios combatentes. Já tem uma continuação no Wii.

PIKMIN

Cria de Shigeru Miyamoto, que tirou a inspiração para o game de um hobby caseiro: jardinagem. Mesclando ação e estratégia em tempo real, o jogo nos coloca no controle do Capitão Olimar (ou seu colega Louie, na sequência Pikmin 2) que comandam legiões de Pikmin, pequeninas criaturas-planta que realizam diversas tarefas, como carregar itens e batalhar insetos gigantes.

CHIBI-ROBO!

Produzido pela Skip, a aventura do robzinho de lata seria inicialmente um adventure aponte-e-clique no qual o jogador ensinaria tarefas ao pequenino. O estúdio abandonou a idéia e o jogo quase foi cancelado até que Shigeru Miyamoto ficou sabendo do projeto e decidiu auxiliar. Sob os conselhos do mestre, o game tomou a forma final que conhecemos de aventura tridimensional. O objetivo é cuidar da casa da animada família Sanderson, ajudando os habitantes e até mesmo os brinquedos do local que ganham vida durante a noite - como em Toy Story. A franquia rendeu frutos: o DS ganhou a sequência Chibi-Robo Park Patrol.

GEIST

Desenvolvido pela softhouse americana n-Space, coloca o jogador no controle de John Raimi, um cientista que é capturado por uma maligna corporação que o utiliza como cobaia de um experimento. No processo, a alma de Raimi é separada do corpo. Guiando o espectro, se pode tomar posse de pessoas, animais e até objetos, propiciando grande variedade (e confusão) de controles. Foi o quarto título publicado pela Nintendo a receber um selo Mature (para maiores de 17 anos). Foi precedido por Perfect Dark e Conker's Bad Fur Day, ambos do N64 e Eternal Darkness: Sanity's Requiem. Especula-se que uma sequência já esteja em produção para Wii.

JOGOS JAPONESES

A exemplo do que ocorre com todo console Nintendo, o GameCube teve uma boa parcela de jogos lançados exclusivamente no mercado japonês - como você pode conferir na lista completa de títulos do aparelho. Abaixo, uma breve descrição dos mais curiosos.



GIFTPIA

Um RPG que se assemelha muito a Animal Crossing por ser classificado como um "jogo de comunicação". O protagonista é Pockle, um garoto de quinze anos que perde o ritual de passagem à idade adulta, tradicionalmente realizado na ilha que mora. O prefeito manda prendê-lo e Pockle deve então realizar uma infinidade de tarefas para arrecadar dinheiro e arcar com os gastos de uma nova cerimônia para se tornar adulto.



HOMELAND

RPG Produzido pela Chunsoft e lançado em dois discos. O primeiro vem com uma campanha tradicional single player. O outro vem com um editor de mapas que, quando prontos, poderiam ser compartilhados com outros jogadores - fosse em rede local ou pela Internet. É o único game online do GC que não é da série Phantasy Star.

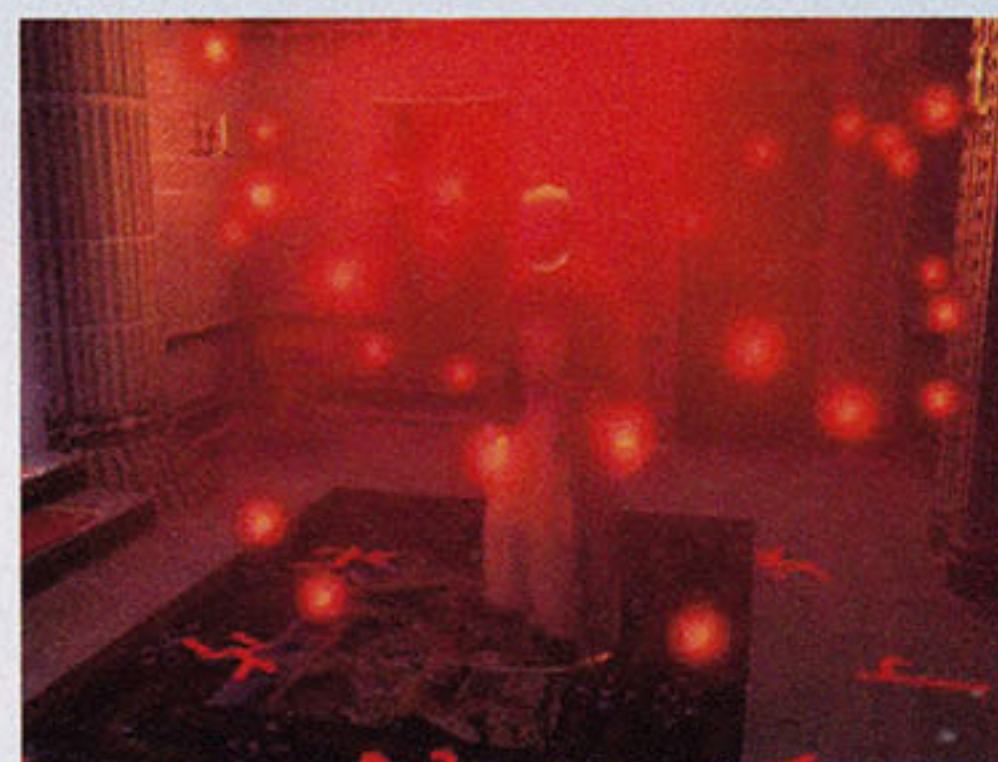
DONKEY KONGA 3

A terceira versão do jogo de batucadas do gorila tinha uma set list imponente: 57 canções, quase o dobro das listas dos Kongas anteriores. Entre os hits, dezenas de músicas de games (tem até Katamari Damacy), faixas de anime (CHA-LA HEAD-CHA-LA, de Dragon Ball Z) e grupos de J-Pop, a exemplo de Asian Kung-Fu Generation e FLOW.



MR. DRILLER: DRILL LAND

Título da Namco que dá continuidade às aventuras de Suzumu Hori, filho de Taizo Hori da série Dig Dug, o game é marcante pela sua inusitada trilha sonora. Composta por Masaru "Go" Shiina, notável pelo trabalhos realizado em Tales of Legendia, ela chega até a lembrar Katamari Damacy: as faixas incluem letras em alemão, corais com crianças e outros tantos artifícios no mínimo curiosos.



FRANQUIAS DELEGADAS A THIRD PARTIES

Uma das atitudes mais marcantes da Big N na era 128-bits foi delegar algumas de suas marcas mais famosas a estúdios externos – fossem eles second ou third parties. A seguir, os mais emblemáticos desta iniciativa.



STARFOX ADVENTURES (2002) – RARE

Um dos primeiros games para GC e versão modificada do que um dia foi Dinosaur Planet no Nintendo 64. A ideia de utilizar os personagens da série Starfox nesta aventura à la Zelda partiu da própria Nintendo e a Rare acabou. Foi o último projeto da softhouse britânica como second-party antes de ser comprada pela Microsoft.

STARFOX ASSAULT (2005) – NAMCO

Produzido pela mesma equipe de Ace Combat, Assault abandona o sistema ação / RPG, retomando o predomínio de veículos. Fases aéreas fantásticas com o mesmo espírito e frenesi de Starfox 64. Níveis a pé ridículos, que parecem tirados de uma versão inacabada do game. O clássico Xevious, da Namco, é um bônus habilitável.

DONKEY KONGA (2004) – NAMCO

Nas mãos da Namco, o macacão virou um jogo musical com engine modificada do popular Taiko no Tatsujin – um simulador de taikô, tradicional tambor japonês. A versão original acompanha os famigerados controles bongôs.

METROID PRIME (2002) – RETRO STUDIOS

Uma das investidas mais ousadas e arriscadas da Nintendo. Não bastava tirar Metroid da própria empresa, a franquia criada por Gunpei Yokoi foi deixada nas mãos de um estúdio novato dos Estados Unidos. Após diversos debates

acalorados entre Miyamoto e o time da Retro, games cancelados e anos de produção, o resultado foi um dos jogos mais sublimes do GC – e da própria geração 128-bits.

F-ZERO GX (2003) – SEGA

Produzida pela Sega, a nova edição das corridas futuristas teve também uma versão para fliperamas – chamada AX. Ela utiliza a pouco conhecida placa Triforce, concebida em conjunto por Nintendo, Namco e a própria Sega. Dificílima de encontrar, a cabine da máquina gira sobre o próprio eixo para simular o movimento dos carros.

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES (2003) – SILICON KNIGHTS

Solid Snake pode até ser uma mascote extra-oficial dos videogames PlayStation, mas a melhor versão daquele que é considerado o episódio mais marcante da franquia está no GC. A Konami delegou à competente Silicon Knights o trabalho de refazer o Metal Gear Solid original, do PSone, para a então nova geração – tudo com supervisão da Nintendo. Cutscreens refeitos, diálogos dublados novamente para corrigir erros e a excelente jogabilidade de MGS2.



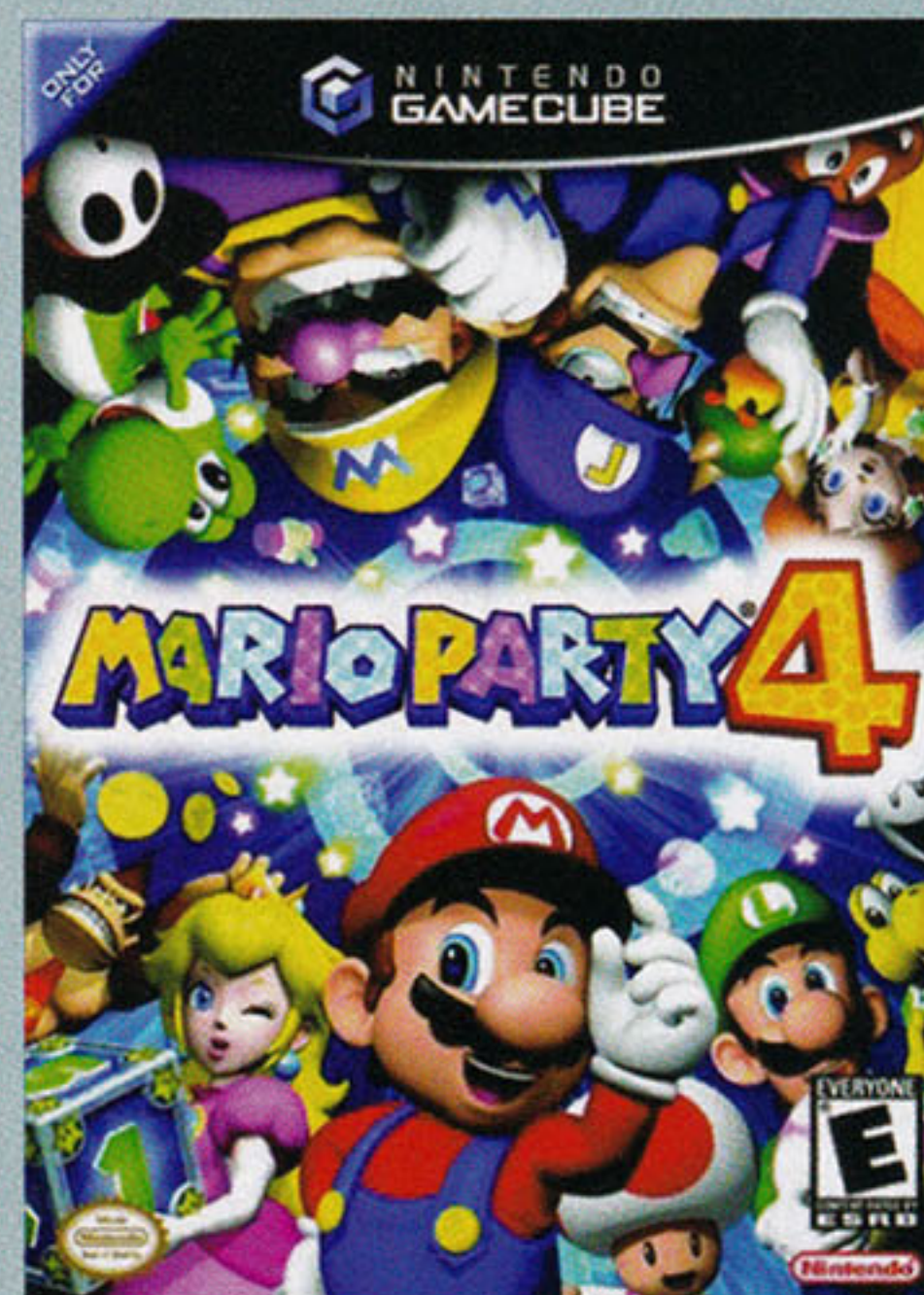
*Nem sempre um jogo anunciando
chega às prateleiras. Muitos deles
são cruelmente ceifados ao longo
do caminho, permanecendo vivos
apenas em nossas memórias*

125 JOGOS EXCLUSIVOS DE GAMECUBE

- 1080° Avalanche
- Amazing Island
- Animal Crossing
- Baten Kaitos Origins
- Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean
- Battalion Wars
- Beach Spikers
- BeyBlade: Super Tournament Battle
- Big Air Freestyle
- Bloody Roar: Primal Fury
- Bobobo-bo Bo-bobo Dassutsu! Wiggin' Royale (J)
- Bomberman Generation
- Bust-a-Move 3000
- Captain Tsubasa: Ougon Sedai no Chousen (J)
- Charinko Hero (J)
- Chibi-Robo!
- Cubivore: Survival of the Fittest
- Custom Robo
- Dance Dance Revolution: Mario Mix
- Densetsu no Quiz Ouketteisen (J)
- Disney's Hide and Sneak
- Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Donkey Konga 2
- Donkey Konga 3 (J)
- Doraemon: Minna de Asobô! Minidorando (J)
- Duel Masters
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- Evolution Worlds
- F-Zero GX
- Family Stadium 2003
- Final Fantasy Crystal Chronicles



- Fire Emblem: Path of Radiance
- Future GPX Cyber Formula: Road to the Evolution
- Geist
- Generation of Chaos Exceed
- GiFTPiA (J)
- Go! Go! Hypergrind
- Gotcha Force
- Harvest Moon: Another Wonderful Life
- Harvest Moon: Magical Melody
- Hikaru no Go 3 (J)
- Homeland (J)
- Karaoke Revolution Party
- Kirby Air Ride
- Konjiki no Gash Bell!!! Yjô no Tag Battle Full Power (J)
- Kururin Squash! (J)
- Legend of Golfer
- The Legend of Zelda: The Wind Waker
- The Legend of Zelda: Collector's Edition
- The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest
- Lost Kingdoms
- Lost Kingdoms II
- Luigi's Mansion
- Lupin the 3rd: Lost Treasure by the Sea (J)
- MC Groovz Dance Craze
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart: Double Dash!!
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Party 6
- Mario Party 7
- Mario Power Tennis
- Mario Superstar Baseball
- Medabots Infinity
- Mega Man Network Transmission
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mobile Suit Gundam: Gundam vs. Z Gundam
- Mobile Suit Gundam: The Ace Pilot
- Mr. Driller: Drill Land (J)
- Muscle Champion: Kinnikutô Kessen (J)
- Mutsu Tonohohon (J)
- NBA Courtside 2002
- Naruto: Clash of Ninja
- Nintendo Puzzle Collection (J)
- Odama
- Ohenro-San (J)
- One Piece Treasure Battle!
- P.N.03
- Paper Mario: The Thousand-Year Door
- Phantasy Star Online Episode III C.A.R.D. Revolution
- Pikmin
- Pikmin 2
- Pokémon Box: Ruby & Sapphire



- Pokémon Channel
- Pokémon Colosseum
- Pokémon XD: Gale of Darkness
- Pool Edge
- Rave Master
- Rei Fighter Gekitsui Senki (J)
- Resident Evil (Remake)
- Resident Evil Zero
- Road Trip: The Arcade Edition
- SD Gundam Gashapon Wars (J)
- Shaman King: Soul Fight
- Shrek: Extra Large
- Skies of Arcadia Legends
- Sonic Adventure 2 Battle
- Special Life Game
- Star Fox Adventures
- Star Fox: Assault
- Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader
- Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
- Super Mario Strikers
- Super Mario Sunshine
- Super Monkey Ball 2
- Super Robot Wars GC
- Super Smash Bros. Melee
- Swingerz Golf
- Tube Slider
- Universal Studios Theme Park Adventure
- WWE Day of Reckoning
- WWE Day of Reckoning 2
- WWE WrestleMania X8
- WWE WrestleMania XIX
- Wario World
- WarioWare, Inc.: Mega Party Game\$!
- Wave Race: Blue Storm
- Yu-Gi-Oh! The Falsebound Kingdom
- Zettai Zetsumei: Dencharasuji Sansugoroku (J)
- Zoids: Battle Legends

OS CANCELADOS

Nem sempre um jogo anunciando chega às prateleiras. Muitos deles são cruelmente ceifados ao longo do caminho, permanecendo vivos apenas em nossas memórias recheadas de expectativas e em fotinhos mal acabados. Preste homenagem à seleção de cancelados do GC.

DEAD PHOENIX

Integrante do Capcom 5, tinha um estilo que se assemelhava muito à série Panzer Dragoon, da Sega. Chegou a aparecer em imagens e vídeos, mas foi cancelado sem explicação. Desde o ocorrido, boatos dizem que o game vá ressurgir como uma nova versão de Kid Icarus para Wii, produzida pela Capcom. Não custa sonhar...

DONKEY KONG: BONGO BLAST

Jogo de corrida com o símio e companhia que utilizaria os bongôs de Donkey Konga para controlar jatos. Acabou sendo adaptado para o Wii e os controles sensíveis a movimento.

DONKEY KONG RACING

Seqüência oficial de Diddy Kong Racing, foi um dos primeiros jogos revelados para o console. Um trailer apareceu na E3 2001, mas no ano seguinte DKR virou vapor graças à compra da Rare. Dentre os personagens confirmados estavam Donkey Kong, Diddy, Tiny, Kiddy e o elefante gênio da lâmpada Taj.

KIRBY

A HAL começou a produzir um novo side-scroller 2,5 D para o console roxo, mas durante a produção mudou o game para o Wii. Deve sair em 2008 apenas no Japão.



GRABBED BY THE GHOULIES

A coletânea de minigames de horror da Rare começou a ser produzida para GC, mas acabou vendo a luz do dia apenas no Xbox. Ainda bem, já que a maioria dos joguinhos era medíocre. Para os curiosos, vale pelas dezenas de referências a séries da Rare – em especial Banjo-Kazooie.

MARIO 128

Será que um dia realmente chegou a ser um jogo? Fato é que muitos aguardavam que a impressionante demo técnica virasse uma nova aventura do Super Mario, o que infelizmente não ocorreu. Pedacos de programação de Mario 128 vivem em outros títulos Nintendo, caso de Pikmin



(controle de dezenas de personagens em tempo real) e Super Mario Galaxy (no que se refere a locomoção em superfícies esféricas).

NFL RETRO FOOTBALL

Estava sendo produzido pela Retro, mas atrasou demais e acabou sendo cancelado em prol do desenvolvimento de Metroid Prime. Visava a ser extremamente realista e, talvez, contaria até com partidas online. Rumores dizem que o estúdio gringo deu uma enrolada no projeto para tentar convencer a Nintendo a produzir um game de futebol americano com a turma do Mario. Acabou na gaveta.

NINTENDO PENNANT CHASE BASEBALL

Surpreendentemente anunciado pela Nintendo na E3 2005, Pennant Chase traria uma das experiências mais completas do esporte gringo aos videogames. Além das partidas em si, o game traria aspectos de administração e até mesmo criação de estádios. Os plantéis contariam com jogadores reais da liga norte-americana e a jogabilidade seria extremamente realista. Sem mais, nem menos, a Big N parou de falar no jogo. Quem sabe não renasça no Wii? Seria bem conveniente.

PERFECT DARK ZERO

A Rare chegou a exibir vídeos de como Joanna Dark ficaria no novo console da Nintendo, mas a venda para a Microsoft se concretizou antes que algo mais fosse mostrado. Na época, sabíamos apenas que se passaria antes do Perfect Dark original. No final das contas, PDZ foi um dos títulos de estréia do Xbox 360, assim como Kameo.

RAVEN BLADE

Mais um da Retro cancelado em favor de Metroid Prime – e um dos mais promissores também. Tratava-se de um RPG medieval de ação, com temática séria e violenta. Fez falta no Cubo.

STARCRAFT: GHOST

Realmente: o título de ação da Blizzard foi cancelado também para PS2 e Xbox, mas a versão de GC foi para o espaço primeiro. A premissa colocava o jogador no controle de uma unidade Ghost feminina, personagem militar do game de estratégia Starcraft (que inclusive teve versão para N64), munida de uma série de poderes especiais para enfrentar alienígenas.





THE LEGEND OF ZELDA: TETRA'S TRACKERS

Coletânea de minigames ao estilo Zelda: Four Swords. A diferença ficaria por conta da presença de Tetra, de Wind Waker, ao início das tarefas que falaria (sim, com voz) o que fazer, inclusive chamando cada jogador pelo nome. O que era pra ser um título próprio virou apenas mais uma opção no Four Swords sob a alcunha de Navi's Trackers. Aliás, somente no disco japonês. Por aqui nada, supostamente por conta de problemas com reconhecimento de palavras e nomes ocidentais no sistema de voz.

THUNDER RALLY

Completamos a lista dos cancelados da Retro para ajudar a produção de Metroid Prime. Pouquíssimo foi revelado sobre Thunder Rally, mas já era o bastante: o game de corrida marcaria a estréia da jogatina online no Cubo.

TOO HUMAN

O RPG mega-épico de ficção científica da Silicon Knights foi anunciado para PSone. Migrou para o Cubo, pelo qual figurou em várias E3. Após muita enrolação e pouco trabalho concreto exibido, o título passou para o Xbox 360. Atualmente, vários trailers já foram exibidos e dizem as lendas que pinta no mercado ano que vem.

OS TRANSFERIDOS

Muitos games anunciados para Nintendo 64 demoraram demais para ficarem prontos e acabaram saindo apenas no Cubo - ou não. Confira a lista dos principais.

ETERNAL DARKNESS

Anunciado já no fim de vida do N64, o survival horror da Silicon Knights sofreu poucas mudanças - praticamente todas gráficas - para o lançamento no GC em 2002.

STARFOX ADVENTURES / DINOSSAUR PLANET



Na era 64-bits apareceu como uma aventura original da Rare, no console roxo teve os protagonistas substituídos pela galera de Star Fox. Marcou a estréia da raposa azul telepata Krystal.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Nasceu em uma geração, migrou para outra, mas apenas quando a Rare foi adquirida pela Microsoft é que Kameo ficou pronto. Esta antiga exclusividade nintendista acabou sendo um dos títulos de lançamento do Xbox 360.

RESIDENT EVIL ZERO

Tal qual Eternal Darkness, o prelúdio da série de zumbis da Capcom veio à tona bem no final do ciclo 64-bits. Aqui, porém, as mudanças foram bem radicais. O belíssimo visual serviu de base para a produção do remake do episódio original e os mesmos modelos e cenários foram usados até em Umbrella Chronicles, do Wii.

KIRBY'S AIR RIDE

Um simples jogo de corrida da bolota. Foi o último trabalho do diretor Masahiro Sakurai como funcionário da Nintendo. Após o projeto, ele trabalhou durante dois anos como freelancer até fundar em 2005 um estúdio próprio, Sora.

CUBIVORE

Esta excêntrica mistura de quebra-cabeça e ação já estava pronta quando foi realocada para o Cubo. Tanto que o visual transparece a idade que tem, visto que as texturas são paupérrimas e os cenários escassos em detalhes. É verdade, os animais representados são todos quadrados, mas essa é a premissa da brincadeira - como bem sugere o título. O objetivo é devorar outros bichos, incorporando habilidades, para assim chegar ao topo da cadeia alimentar e ser o maior dos predadores. Bizarrice produzida pela Saru Brunei, a mesma do simpático Doshin the Giant.





**É NESTA PARTE
QUE VOCÊ
VAI PARA
UM LUGAR
MELHOR.**



Bem-vindo ao novo Reino dos Cogumelos.
Onde um cogumelo especial faz você ficar gigante.
Onde os canos de teleporte transportam você
para lugares melhores, e Mario e Luigi
podem se enfrentar
no modo multiplayer.
Este é o novo Super Mario.
Isso só acontece
no Nintendo DS.

© 2006 Nintendo. TM, ® e o logo Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo.

NINTENDO DS™

OS ACESSÓRIOS



CONTROLE WAVEBIRD

Joystick sem fio que funciona a até dez metros de distância. Não possui função rumble e é alimentado com duas pilhas AA que duram uma eternidade.

MEMORY CARD

Aqui são duas as opções: 59 e 251 blocos de memória. Uma versão do mais simples acompanha até hoje o game Animal Crossing.



ADAPTADORES DE REDE

Novamente, dois sabores distintos: rede local ou Internet banda larga. São encaixados numa entrada localizada embaixo do videogame.

CABO LINK GBA-GC

Permite conectar o Game Boy Advance (em versões clássica ou SP, nada de Micro) e usá-lo como controle em alguns títulos, sendo Zelda: Four Swords Adventures e Final Fantasy: Crystal Chronicles os mais notáveis. Vinha na embalagem de Four Swords. Vem junto com algumas versões de Four Swords.



GBA PLAYER

Acessório que se acopla a um slot inferior e permite rodar cartuchos e outros acessórios de GBA no GameCube.

BONGÔS (DK KONGA)

Controle na forma de um par de bongôs. Possui ainda um microfone no meio para reconhecer o bater de palmas. Usado apenas na série Donkey Konga e em Donkey Kong Jungle Beat. Suporte ao periférico seria implementado em Odama, mas infelizmente isso não aconteceu.

MICROFONE (ODAMA)

Encaixa-se na parte superior do controle do GC e ainda deve ser plugado também num slot de controle. Acompanha a embalagem do game e serve para gritar ordens a seus soldados virtuais.

MICROFONE (MARIO PARTY 6-7)

Diferentemente de Odama, não pode ser encaixado no controller do console. Possui formato de um microfone tradicional e acompanha a embalagem de Mario Party 6.



SENSOR DE MOVIMENTO (PROTÓTIPO)

Revelado apenas após o anúncio do controle do Wii. De fato, serviu como base para o desenvolvimento do remoto do atual console da Nintendo. Nenhum jogo que teria suporte a este sensor do GC foi comentado.



GAMECUBE EPRON

A maioria dos GameCubes são roxos, pratas ou pretos. Existem algumas edições comemorativas, mas temos certeza absoluta de que você nunca viu um como este de cima. Motivo para isso: só existe um dele no Brasil e ele está aqui na redação da Nintendo World.

Conheça o GameCube Epron, uma versão especial do videogame que roda versões beta e não finalizadas de alguns jogos enviados pela Big N ou outros estúdios. Além do tom diferente de verde, o GC Epron possui uma chave na lateral esquerda para rodar jogos americanos ou japoneses.

EPISÓDIOS CUBISTAS

SOUL CALIBUR II VENDE MAIS NO CUBO

A primeira - e única - versão multiplataforma da série Soul Calibur foi o segundo capítulo. Com edições para GameCube, PlayStation 2 e Xbox, cada uma contava com um personagem exclusivo (além do monstro verde Necrid, que aparece apenas nos videogames, e não no arcade). O GC tinha Link, de Legend of Zelda; o PS2 ganhou Heihachi, de Tekken; enquanto que a caixa X ficou com Spawn, das HQs de Todd McFarlane. Soul Calibur II para GC é sempre o mais lembrado por conta do elfo loiro, sem contar que especula-se que tenha sido a versão mais vendida das três - estima-se que 1,7 milhões de cópias foram compradas.

A LENDA DE MARIO 128

Durante muitos anos, boatos davam como certo que a demonstração utilizada para exibir o poder do GameCube seria a nova aventura do Super Mario. Sunshine veio, passou, não cativou muito e nada de Mario 128.



Na EGM Brasil deste mês

6 ANOS

27 págs.
DE NOTÍCIAS

12 págs.
DE NOSTALGIA

66
reviews

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

PROMOÇÃO TRIPLA:

Wii
PS3
360

DE PRESENTE
PRA VOCÊ!

> PSP, DS OU CELULAR?

**GOD OF
WAR**

E mais **49 MOTIVOS** definitivos
para você finalmente comprar o
seu **PORTÁTIL**

O melhor e o pior do Wii
Fomos atrás dos motivos que
fazem o Wii ter tantos jogos
fantásticos quanto medonhos

Spielberg + Nintendo
Detalhes exclusivos e
entrevista imperdível
sobre Boom Blox

Tem Brasil no 360
Jogo nacional chega à Xbox
Live. E a criação é de um dos
nossos jornalistas!

FINAL FANTASY:
CRISIS CORE &
RING OF FATES

PRO
EVOLUTION
2008

LOST:
VIA DOMUS



A maior revista de games do Brasil!
Já nas bancas!



No final das contas, a tecnologia de centenas de Marios serelepes foi usada em Pikmin e a idéia de cenários esféricos foi aproveitada no recente Super Mario Galaxy.

GAMECUBE QUE RODA FILME?

Ainda que utilize uma mídia própria em formato DVD, o GameCube não possui a capacidade de rodar DVDs comuns de filme. Visando a agradar a parcela do público desejoso por isso, a Nintendo se associou à Panasonic para lançar o Panasonic Q. Basicamente, um GC com um drive de DVD normal.

O problema é que, além de feio, o aparelho prateado era muito fácil de ser hackeado e muito caro – entre 439 e 499 dólares. De fato, valia mais a pena comprar um GC e um DVD player separadamente...

DREAM GAME CAST CUBE

No ano de lançamento do GC, a Sega deu adeus ao mercado de hardwares com o falecimento forçado do Dreamcast. Órfã de um console para sustentar, a casa do Sonic adotou o GC como segundo filho.

Vários games lançados para o Dream acabaram ganhando edições (a maioria exclusiva) no videogame roxo, como é o caso dos dois Sonic Adventure, Crazy Taxi, Phantasy Star Online, Skies of Arcadia Legends e até o shooter cult Ikaruga. Só faltou mesmo Shenmue.



MARIO KART ONLINE

Oficialmente, nosso sonho de jogar Mario Kart online só vai se realizar no Wii, mas no Cubo isso já aconteceu. Um grupo de programadores independentes criou o Warp Pipe, um programa para computadores que permitia jogar online games de Cubo habilitados apenas para rede local. São suportados três títulos: Mario Kart: Double Dash!!, Kirby Air Ride, 1080° Avalanche

EU TENHO A FORÇA

Convenhamos: nem sempre os videogames da Nintendo são exatamente os melhores em termos de potência de hardware ou variedade de jogos. Mesmo

GRANDES MOMENTOS NA NW

Durante os anos de vida do Cubo tivemos diversas reportagens especiais abordando a criança aqui na sua NW. Como relembrar é viver, confira quais são e em que edição elas se encontram para você revirar seu armário e se deliciar com o passado.

- Desbravando o Controller do Game Cube (NW 33)
- Dossiê Dolphin (NW 14)
- O nascimento do Game Cube (NW 37)
- Caiu na rede é Cubo! (NW 48)
- Game Cube: Ele está entre nós! (NW 49)

Ah, o primeiro review a gente nunca esquece! Muito menos as madrugadas e copos de café do detonado que começou a era cubista. Se você anda desmemoriado, tudo bem, recorde aqui conosco quais os primeiros jogos de GC que passaram pelo nosso crivo, as primeiras estratégias assim como a análise e passo-a-passo derradeiros.

+ Primeiros
REVIEWS (NW 39)
Luigi's Mansion
Wave Race: Blue Storm
ESTRATÉGIA (NW 40)
Luigi's Mansion
Star Wars - Rogue Leader: Rogue Squadron II

+ Últimos
REVIEW
The Legend of Zelda: Twilight Princess (NW 103)
ESTRATÉGIA
Baten Kaitos Origins (NW 101)



tocar é legal.



O maligno exército Black Hole retornou e, desta vez, você precisará das duas telas para acompanhar a guerra que se move em duas frentes de batalha. O comando está em suas mãos: guie suas tropas por terra, mar e ar e combata em duas telas para impedir uma devastadora invasão.

NINTENDO DS™



© 2005 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® e o logo do Nintendo DS são trademarks da Nintendo.
© 2005 Nintendo. Jogo e console vendidos separadamente. www.nintendods.com



assim, difícil afirmar que eles são mal feitos ou frágeis (apesar dos DS Lites rachados por aí...).

Em teste realizado pelo canal norte-americano G4, exclusivo de games, o GameCube sobreviveu a uma bateria de agonizantes testes de resistência, batendo PlayStation 2 e Xbox no processo. Para conferir a reportagem na íntegra, basta acessar o link www.youtube.com/watch?v=LBHH-H837gg.

REAPROXIMAÇÃO COM A SQUARE

A era GC marcou definitivamente o retorno da Square Enix ao barco da Nintendo. Sem produzir um game para um console da Big N desde 1996, com Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, a gigante dos RPGs reatou firme os laços com Final Fantasy: Crystal Chronicles para o Cubo em 2003 – o primeiro nó veio oito meses antes com Chocobo Land: A Game of Dice no GBA.

PRODUÇÃO DE METROID PRIME

Jogos cancelados, diretores demitidos, Miyamoto bravo e um intérprete trazendo o mau-humor do guru para os funcionários da Retro. O desenvolvimento de Metroid Prime foi um verdadeiro parto conseguido ao custo de muito sangue, suor e lágrimas. Difícil esquecer a apreensão após cada má notícia vinda do então estúdio novato. Ainda bem que no mundo Nintendo as histórias costumam ter finais felizes!

REFERÊNCIAS A GOLFINHOS, POR CONTA DO NOME DOLPHIN

Ah, a Nintendo. Sempre cheia de piadinhas. Como você bem sabe (ou ficou sabendo neste especial), o nome inicial do GameCube quando foi inicialmente revelado ao público era Dolphin (golfinho em inglês). O nome mudou, mas a alcunha permanece viva até hoje nos códigos de acessórios da máquina – repare como tudo relacionado ao GC leva as letras DOL de Dolphin – e em várias referências em jogos do console. Raios, até títulos do N64 estão na lista de títulos com alusões a golfinho que você confere logo abaixo:

- Donkey Kong 64 (1999)
- The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000)
- Banjo-Tooie (2000)
- Wave Race: Blue Storm (2001)
- Pikmin (2001)
- Super Mario Sunshine (2002)
- Custom Robô (2004)
- Star Fox Assault (2005)

ENCANADOR MULTIUSO

Todos sabem que o Super Mario é um cara valente e versátil. No GC, estas máximas foram levadas ao extremo já que o encanador estrelou (ou co-estrelou) os mais variados gêneros de jogo. Comprove você mesmo na lista e não deixe de parabenizar o gordinho.

- Aventura: Super Mario Sunshine
- Basquete: NBA Street V.3 (personagem secreto no GC, junto com Luigi e Peach)
- Dança: Dance Dance Revolution: Mario Mix
- Festa: Mario Party 5, 6 e 7

FICHA TÉCNICA

Processador

- IBM Power PC "Gekko"
- 485 MHz
- Fios de cobre de 0,18 microns
- Transferência de dados de 1,6 GB por segundo

Placa de Vídeo

- Nintendo & Artx "Flipper"
- 162 MHz
- Processa cerca de 12 milhões de polígonos por segundo com todos os efeitos suportados ligados
- Resolução de 640X480i ou em progressive scan

Placa de Som

- Macronix DSP
- 81 MHz
- Até 64 canais de áudio simultâneos
- Dolby Pro Logic II embutido

B Memória RAM

43 Mega não unificados

Quantidade de aparelhos vendidos no mundo e por região:

- 22 milhões no mundo
- 12,8 milhões nas Américas
- 4 milhões no Japão
- 4,7 milhões no resto do mundo

Cinco jogos mais vendidos:

- Super Smash Bros. Melee – 6 milhões
- Super Mario Sunshine – 5,5 milhões
- Mario Kart: Double Dash!! – 3,5 milhões
- The Legend of Zelda: The Wind Waker – 3 milhões
- Animal Crossing – 2,2 milhões

Quantidade total de jogos vendidos:

208 milhões

Média de jogos por aparelho:

9,4 jogos

Conhecido pelos simpatizantes como:

Cubo

Conhecido pelos antipatizantes como:

Forninho da Barbie

Saudades que deixa:

Muitas...

- Futebol: Super Mario Strikers
- Kart: Mario Kart Double Dash!!
- Snowboard: SSX on Tour (personagem secreto no GC, junto com Luigi e Peach)
- Tênis: Mario Power Tennis
- Golfe: Mario Golf Toadstool Tour

ESTRELA SOLITÁRIA: O ÚNICO JOGO DA ROCKSTAR PARA GC

Já ouvimos boatos que dizem que um episódio da série GTA nunca foi lançado para Cubo porque a Rockstar não lançava títulos para o aparelho. Ou até mesmo que a Nintendo não deixava os games de premissa ilegal de a empresa aparecerem no aparelho.

Tudo balela. Fato é que existe um jogo da Rockstar para Gamecube. Trata-se de Smuggler's Run Warzones, no qual se controla um motorista contrabandista e o objetivo básico é entregar mercadorias ilegais para seus clientes. **NW**

Tocar é legal.



Não tire o seu dedo do acelerador. Toque, controle, corra e personalize as máquinas de correr nas cidades.

NINTENDO DS™



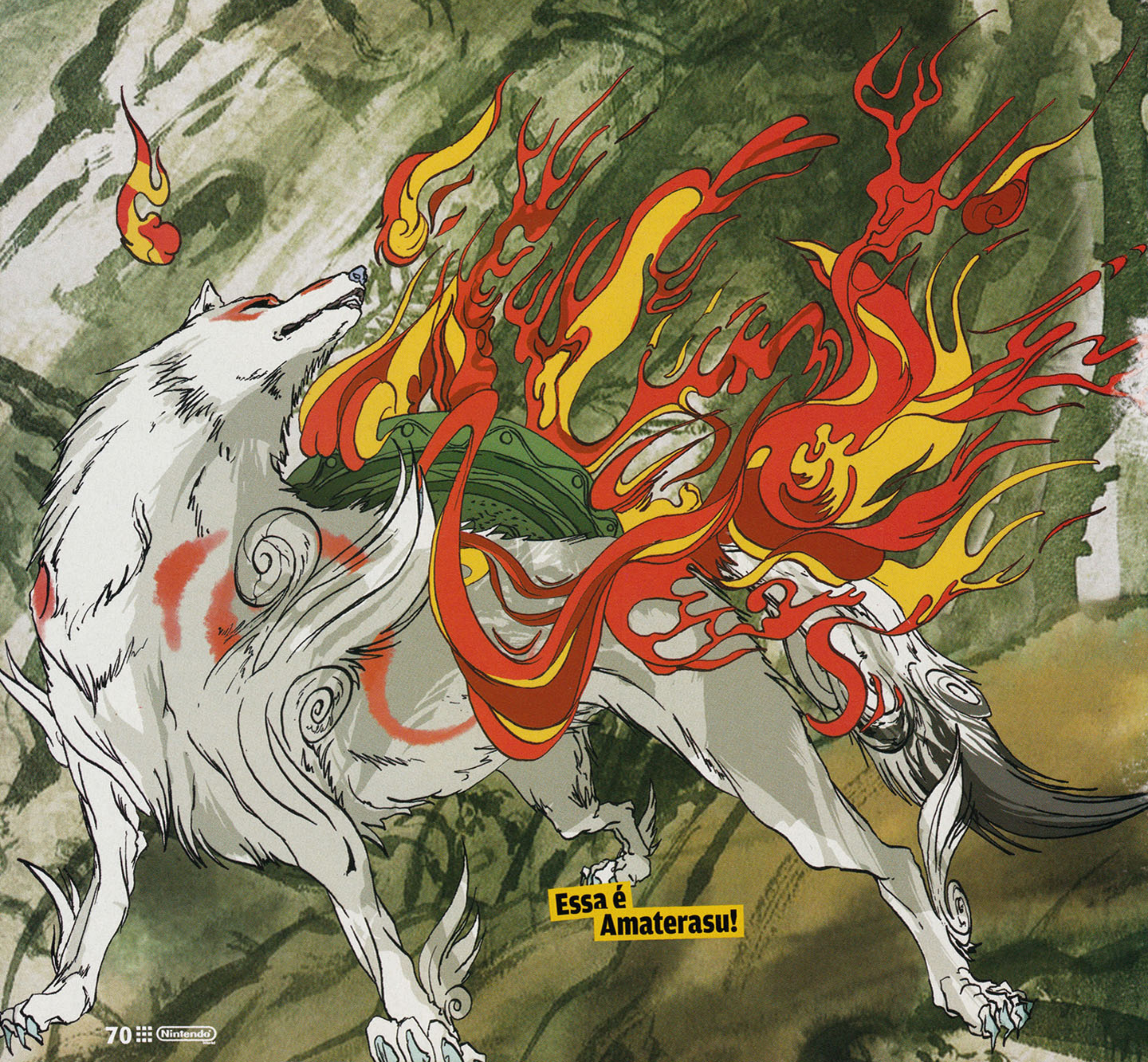
© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA games, EA Games e Need for Speed são marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos E.U.A. e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas são propriedades de seus respectivos donos. EA Games™ é uma marca da Electronic Arts.™ TM, ® e o logotipo Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. © 2005 Nintendo. Jogo e Nintendo DS vendidos separadamente. www.nintendods.com

Okami

PINTANDO RETO POR LINHAS TORTAS

Depois de muitas atribulações, um sonho será realizado: Okami chegará ao Wii! Descubra toda a história por trás do lançamento e, claro, o que é Okami.

— Rodrigo Ortiz



Essa é
Amaterasu!

Era uma vez, no Japão antigo, um espadachim chamado Nagi e uma loba branca conhecida como Shiranui. No momento que o demônio de oito cabeças Orochi aterrorizava a vila de Kamiki, a dupla se juntou para lutar contra ele e salvar a população local, e de quebra Nami, a amada de Nagi. Ao enfrentar a criatura, os dois vêem que não têm força suficiente para vencê-lo, então decidem selá-lo. Cem anos depois, Susano, um descendente de Nagi, acidentalmente quebra o selo e liberta Orochi, que, uma vez liberto, amaldiçoa as terras locais, buscando acabar com toda a vida do lugar. A única esperança para os habitantes da vila Kamiki é a Deusa do Sol Amaterasu. Após ser invocada, a deusa surge como uma bela loba branca, reencarnação de Shiranui, e agora, acompanhada de seu diminuto companheiro Issun, ela deve utilizar os poderes de seu Pincel Celestial, cujas técnicas são ampliadas pelas forças de outros Deuses Celestiais, para salvar a todos e derrotar o maligno Orochi. É assim, com essa cara de contos de fadas (o que não deixa de ser), que começa Okami.

ERAM DUAS VEZES...

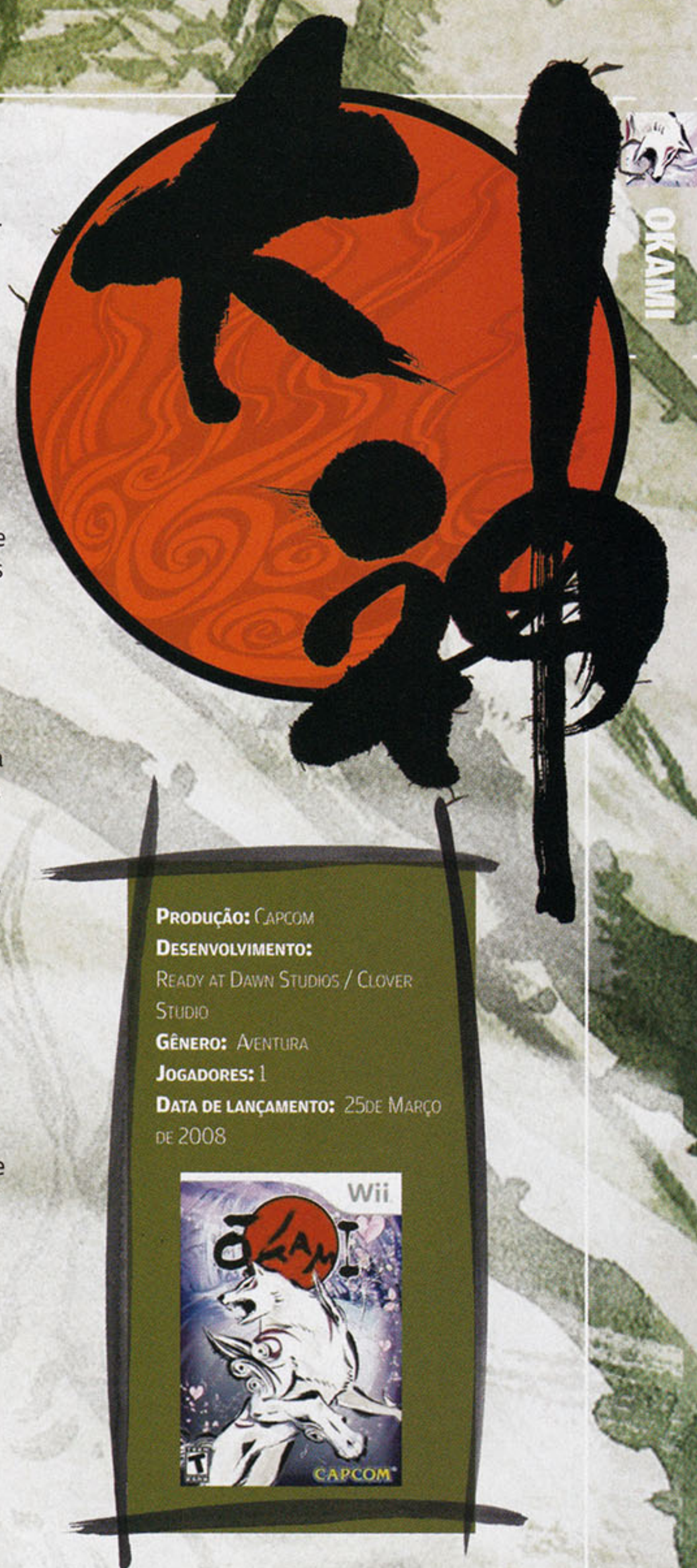
Em abril de 2006, chegava às lojas um novo game para o Playstation 2. Nele você controlava uma deusa em forma de lobo e usava um pincel mágico para "pintar" por cima da ação do game, como se fosse uma tela, causando os mais diversos efeitos mágicos - de ataques a ações como forçar o amanhecer ou cortar árvores. Ainda por cima, os gráficos contavam com cel-shading e um acabamento exótico, com linhas grossas e sombreados típicos da pintura sumi-ê japonesa, que só melhoravam toda a ambientação oriental do game. Porém, por outro lado, certa incerteza pairava sobre o destino desse game que, exatamente por ser tão diferente, poderia perder público para os ocidentais, no geral alheios a nomes e folclore nipônico, mesmo com o sucesso mundial dos animes. Os otimizistas já tinham seu argumento: o projeto estava sendo desenvolvido pelo Clover Studio, grupo formado pela poderosa Capcom Japan, que já havia cuidado da franquia de sucesso Viewtiful Joe, que também tinha apostado em diversas novi-

dades de gráfico e jogabilidade. No final das contas, os otimizistas venceram e esse game - Okami - se tornou um sucesso, sendo reconhecido como a obra-prima do Clover Studios.

Recebendo ótimas notas de todas as maiores publicações e sites de games de todo o mundo, Okami já tinha claramente conquistado seu pedacinho da eternidade, nem que fosse exclusivo da Sony. Mas foi apenas uma questão de tempo para que os pedidos comesçassem a surgir, e o que eram sussurros logo se tornaram gritos: o povo pedia Okami em uma plataforma da Nintendo. A questão agora não era simplesmente a "inveja" que vários games exclusivos geram para as plataformas (e gamers) rivais. A questão é que a jogabilidade envolvendo o Celestial Brush (Pincel Celestial) era perfeito para o Wii ou ainda para a tela sensível ao toque do Nintendo DS. A Loba protagonista, entre outras características, já remetia a Zelda: Twilight Princess, do mesmo estilo, de modo que a presença de um já era quase um convite ao outro. A resposta foi rápida: um enfático NÃO. Okami não chegaria a nenhum outro console, nem nos da Nintendo. O próprio Atsushi Inaba, figurão do Clover Studio, era da opinião que a jogabilidade do game simplesmente não havia sido feita para o Wii. Por mais que tenha sido um banho de água fria nos ânimos dos fãs, que sonhavam em controlar o pincel mágico com seus Wiimotes, não foi o suficiente para acabar com a vontade de todos. Mas o golpe final ainda estava por vir. Quase um ano depois do lançamento, em março de 2007, a Capcom decide dissolver o estúdio Clover. Naquele momento, para muitos isso significou de vez o fim do sonho de Okami para a Nintendo.

VOLTANDO DAS CINZAS

A pergunta que não queria calar era "Por quê?". Se Okami era uma obra de arte, por quê acabar com ele por ali? Ou ainda, por que acabar com o Clover Studio? A resposta, se bem que não exatamente direta para as duas perguntas, era simples: vendas. Mesmo com uma recepção estelar para Okami, as vendas não foram o que a Capcom esperava. Não é



PRODUÇÃO: CAPCOM

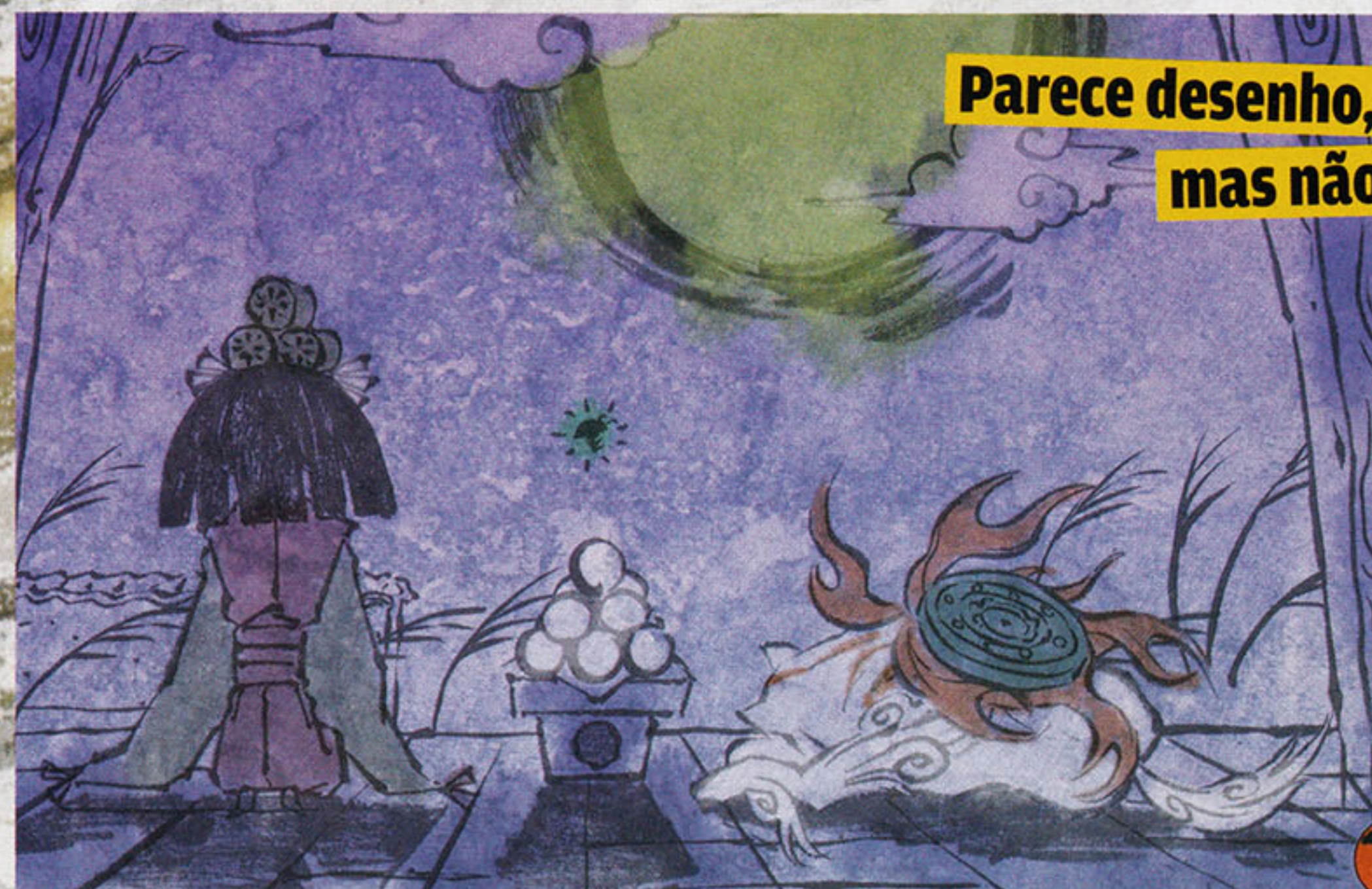
DESENVOLVIMENTO:

READY AT DAWN STUDIOS / CLOVER STUDIO

GÊNERO: AVENTURA

JOGADORES: 1

DATA DE LANÇAMENTO: 25 DE MARÇO DE 2008



**Parece desenho,
mas não é!**



PS2 X Wii

Geralmente, existem aqueles gamers puristas que torcem o nariz para ports, julgando que o novo game mudou muito o original, ou que, por uma razão ou outra, a qualidade diminuiu. Principalmente quando há um hiato entre os lançamentos, costuma-se ouvir mais

resmungos. Mas existem também os casos que o port se torna a nova razão de ser para os fãs e cativa o novo público. Ao que tudo indica, Okami vai cair na segunda categoria. Confira abaixo as diferenças entre o antigo e o novo:



GRÁFICOS

Fullscreen, suporte até 480i. Mesmo para o PS2, ficaram famosos não apenas pelo estilo, mas também pela qualidade.

Suporte para Widescreen 16:9, com gráficos que vão até 480p. De acordo com o time de desenvolvimento "o jogo fica incrível rodando numa resolução superior ao PS2".

Vencedor: Wii

CONTROLE

Fullscreen, suporte até 480i. Mesmo para o PS2, ficaram famosos não apenas pelo estilo, mas também pela qualidade.

Os jogadores poderão utilizar o Remote para controlar com mais facilidade a Celestial Brush usando a função pointer do controle (que garante ações mais rápidas, com menos interrupção ao jogo), para minigames (como a pesca) e para ataques - fazer com o mbo agora é diferente: usando o sensor de movimentos, fica um pouco mais difícil que apertar botões, mas muito mais divertido e preciso depois que se pega o jeito. Enquanto isso, os movimentos e esquiva ficam com o nunchuk. Os sensores de movimento serão vitais para o jogo e deixarão a jogabilidade muito mais intuitiva.

Vencedor: Wii

JOGABILIDADE

Jogabilidade ágil e divertida, porém o impedimento de correr animações desanimava os mais impacientes - ainda mais com algumas seqüências de animações enormes.

A jogabilidade só irá melhorar, em grande parte pelos novos controles, mas também agora a questão das animações foi "consertada".

Vencedor: Wii

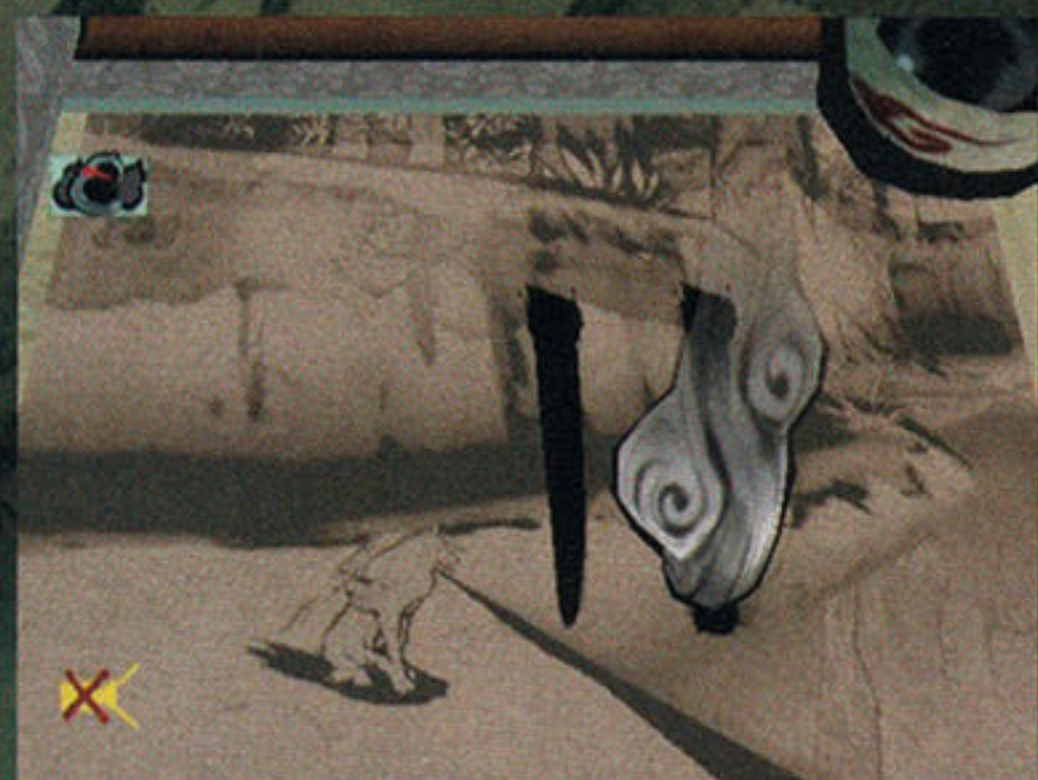
ARTE

Marcado pela arte típica japonesa e diversos efeitos visuais, o game surpreendia a todos.

Marcado pela arte típica japonesa e diversos efeitos visuais, o game surpreendia a todos. Wii: A artwork da caixa do game passou por mudanças de cor, mas nada que comprometa. As verdadeiras diferenças ficaram no game em si: por diferenças entre os consoles, alguns efeitos, como o de "papel velho", não puderam ser reproduzidos de maneira idêntica. Mesmo assim, o time de desenvolvimento se esforçou para recriar o mais próximos possíveis, mas isso não impediu que o game ganhasse tons e imagens mais "claras". De qualquer maneira, os gráficos superiores garantem que os jogadores possam apreciar melhor o que já existia antes.

Vencedor: ??

PARA TIRAR A DÚVIDA DA DIFERENÇA, CONFIRA OS SCREENSHOTS A SEGUIR:



O efeito na hora de usar o pincel mágico de Amaterasu mudou...



certo se isso era o causador do fim do Clover Studio, mas é uma razão óbvia para levar a franquia ao fim, afinal, por que iriam lançar uma nova versão para outro console e arriscar o prejuízo novamente (ou melhor, ficar abaixo do lucro esperado)?

Analisando racionalmente, haviam várias razões para arriscar, na verdade. Para começar, o prejuízo, como na época já havia sido reconhecido, foi em parte pelo próprio PS2, que já havia entrado na fase final de seu ciclo de vida. Além disso, o mundo gamer ainda estava em polvorosa com o crescente sucesso dos consoles da nova geração, de modo que boa parte das atenções estavam voltadas para eles, deixando o PS2 em segundo plano. Os fãs continuaram, em sites pessoais, messageboards e outros fazendo seus pedidos. Alguns mais atentos notavam uma brecha no muro ideológico que parecia barrar Okami de voltar: o fim do Clover, que era da Capcom, significava que todos os direitos sobre o conteúdo intelectual dos projetos do grupo - desde personagens até games e códigos-fonte inteiros - voltaria às mãos da empresa. Teoricamente, por mais que o Clover Studio deixasse de existir, Okami poderia ser revivido por outra desenvolvedora.

E as vozes não se calaram. Passaram-se alguns meses, mas a resposta da Capcom veio. Eles haviam decidido reconsiderar, contra os planos anteriores: Tudo bem. Okami para o Wii. O anúncio ficou para o UK Gamers Day de 2007, e a repercussão foi imediata. Para fazer o port do original para o Wii, foi escolhida a desenvolvedora Ready at Dawn, mais conhecida no mundo da Sony por games como *Daxter* ou, mais recentemente, *God of War: Chains of Olympus*.

UMA MISSÃO DELICADA

O pessoal da Ready at Dawn, desde o início do projeto, se mostraram extremamente cuidadosos com o desenvolvimento do port. Para eles, uma regra básica era não adicionar nem tirar elementos do game. Claro, as melhorias estarão presentes (diferente de boatos iniciais), mas já era consenso que não haveriam mudanças em personagens, missões, itens e outros. A ausência de planos do tipo foi, primeiramente, por questões de tempo. "Pelô menos," dizem eles em entrevista, "não seremos crucificados pelos puristas de Okami por modificar o game."

Mas todo o processo de criação do port parece mais fácil e rápido do que realmente é. Além de ter de implantar melhorias e ajustar diferenças (veja o box "PS2 X Wii" para maiores informações), o time teve que se deparar com problemas para lidar com o código original. Por questões de tempo, não foi utilizada a engine criada pela Ready At Dawn, portanto tiveram que converter diretamente o

O monstro ao lado é uma das aberrações que enfrentamos.



código original criado pelo Clover, que incluía até comentários em japonês. O fato do game ser relativamente grande (mais de 40 horas de jogo) apenas alongou o processo, mas já não existem mais problemas com isso.

Uma das diretrizes do projeto foi esquecer qualquer controle tradicional. Isso significa que nem o Classic Controller nem o do GameCube poderão ser usados. De acordo com o time de desenvolvimento, depois de implementados o Nunchuk e Remote, não fazia sentido para eles utilizar os outros, já que os novos já possuíam um desempenho muito superior ao original. Agora, com lançamento marcado, é só esperar e curtir as aventuras da deusa Amaterasu como nunca vistas (ou "jogadas") antes. Vale lembrar que - quem sabe? - talvez um dia Okami ganhe novas versões ou sequências. O lançamento para o Wii abre novas portas, e talvez um dia teremos Amaterasu correndo na tela de nossos DSs.



PRIMOS DISTANTES

Para mostrar que Okami tem tudo para dar certo no Wii - além do controle e do gênero do game, claro - comparamos um dos grandes sucessos do console, The Legend of Zelda: Twilight Princess, com o novo... E não é que Amaterasu tem muito em comum com Link?

PROTAGONISTA

Link - Um corajoso jovem que recebe a missão de salvar a todos de um vilão que quer mergulhar o mundo em um crepúsculo eterno. Ao entrar em contato com as forças do mal, ganha a capacidade de se transformar em lobo, que alternando com sua forma humana original, garante que ele consiga passar por diversos desafios.

Amaterasu - Uma poderosa deusa que recebe a missão de salvar a todos de um vilão que amaldiçoou as terras e quer acabar com a vida na terra. Ao chegar no mundo dos humanos, tem que assumir uma forma de uma loba branca, e, diferente de Link que é um lobo de meio-período, passa toda sua aventura transformada.

COMPANHIA DE AVENTURAS

Link viaja juntamente da pequena Midna, que além de dar uma mão com poderes especiais, é uma conselheira perfeita para todas as horas.

Amaterasu viaja juntamente do pequeno artista Isshun, que sabe tudo sobre os 13 deuses do pincel mágico e seus poderes, além de ser uma mão na roda com conselhos.

ARMAS E EQUIPAMENTOS

Link, além de sua espada e garras de lobo, conta com uma coleção de equipamentos e armas.

Amaterasu, além de seus ataques como loba, conta com uma coleção de relíquias sagradas - entre elas, uma espada - e outros itens.

TÉCNICAS DE LUTA

Link é muito habilidoso, mas durante sua aventura aprende sempre novas técnicas com um misterioso cavaleiro que surge como um lobo branco.

Amaterasu é um lobo branco pra lá de habilidoso, mas não por isso deixa de aprender novas técnicas, que podem ser "compradas".

MAGIA

Link não é exatamente um mago, mas conta com diversos ataques especiais e uma mãozinha na magia com a ajuda de Midna, incluindo até teletransporte.

Amaterasu, como deusa, tem muitos poderes especiais, mas precisa contar com a ajuda de outros deuses para melhorar suas habilidades com seu pincel mágico.

**Amaterasu parece um
Ninetails, não acha?**



BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

NINTENDO COM OS **MELHORES PREÇOS** E CONDIÇÕES
SEM JUROS SÓ NA BIG BOY



CM8
www.cm8.com.br



- CONSOLES
- JOGOS
- ACESSÓRIOS

OFERTAS IMPERDÍVEIS*

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA



+



+



Nintendo Wii Americano + Jogo original + Wii Zapper - **R\$ 1199,00**



CONSULTE



PES 2008
R\$ 119,00



Wii Fit - **R\$ 519,00**



Nintendo DS Americano
R\$ 499,00

Zelda - Phantom Hourglass
R\$ 99,00



Super Smash Bros Brawl
R\$ 129,00

* Promoções válidas enquanto durar o estoque

Av. Alberto Sarmiento - 879 - Castelo - Campinas/SP

contato@bigboygames.com.br

(19) **3243-2444**

www.bigboygames.com.br

VENDAS PARA TODO O BRASIL

LOBOS, DEUSES, ARTEFATOS...

Antes de começar, lembre-se que a pronúncia japonesa é diferente da nossa. Seguem algumas dicas para você não se perder:

- As palavras japonesas são todas oxítonas, ou seja, a pronúncia mais forte fica na última sílaba.
- Busque pronunciar as sílabas de maneira aberta. Os japoneses não utilizam sons como "ã", por exemplo.
- "Chi", se lê "tchi". Já no caso de "shi", a leitura é "xi".
- Sílabas com "s", como "su", mesmo no meio da palavra, se lêem com som de "s", e não com som de "z".
- Sílabas com "r", como em "ra", independente da posição na palavra, se lêem como em "barata", não como em "rato". Já as com "h", se lêem com som de "r", como em "rato".
- Sílabas com "g" se lêem com som gutural. Como exemplo, a pronúncia para o "g" seria como "garganta", não como "Gisele" ou "Geraldo".
- "J" se lê "dj". Ou seja, Jo se se Djo e não como em "Jorge".

OKAMI, OOKAMI, ÔKAMI...

O título do game, ao chegar ao ocidente, acabou perdendo grande parte da graça, já que o trocadilho deixou de ter sentido. Explico: a palavra "ookami", em japonês, significa "lobo", sendo composta por um ideograma único. Porém, no caso do título, utiliza-se o ideograma "grande" ("oo") e "deus(a)" ("kami"), ou seja, Grande Deusa. A leitura, porém, não faz diferença, então a ligação Amaterasu/Lobo já é feita logo no início. Outra curiosidade é que os kanjis do título também fazem parte do nome completo da protagonista, Amaterasu Ômikami. Vale lembrar que, originalmente, Okami é escrito Ookami, sendo que a leitura, para nós, ficaria com a ênfase no "O", e não no "mi". Se quiser falar certinho, pronuncie os dois "O"s, no lugar de um som forte como em "avô", e o "ka" aberto, não fechado como em "cão".

"DEUSA NOS ACUDA!"

Amaterasu, também conhecida como Amaterasu Ômikami ou ainda Ôhirumenomuchi-no-kami (ufa!), não é apenas uma personagem da ficção de Okami, mas sim uma das mais importantes (se não a mais importante) deusas (kami) do panteão japonês. A deusa, que é conhecida como Deusa do Sol, teria se originado do olho esquerdo (!?) do deus Izanagi, um grande criador, juntamente de seus irmãos Tsukuyomi (o Deus da Lua) e Susano'o (o Deus da Tempestade. No game, virou Susano), que se originaram, respectivamente do olho direito e do nariz de Izanagi.

Amaterasu pode ser traduzido como "[aquela que] ilumina o paraíso", e não é por menos: ela é descrita como a fonte de onde emana toda a luz, e é famosa por seu calor e compaixão pelos que a adoram - nada mais digno para a deusa do Sol. Supostamente, sem ela e sua luz, a vida não pode

existir, tanto que uma das histórias mais famosas envolvendo sua figura trata de uma situação em que ela se trancaria numa caverna sagrada, brava com seu irmão, e o mundo começa a perecer sem sua presença. Tradicionalmente, a família real japonesa é considerada descendente direta de Amaterasu.

PEGANDO NO PINCEL

Okami é um game extremamente influenciado pelas artes japonesas, principalmente o estilo conhecido como Sumi-ê. Nesse modo de pintura, utiliza-se uma tinta preta que é diluída de maneiras diferentes para dar a tonalidade certa aos desenhos. Diferente de outros estilos de pintura, no sumi-ê, um traço não pode ser apagado, ou seja, requer muita precisão e habilidade dos artistas, que treinam por anos. O estilo de desenho do game remete muito a essa pintura. Utilizando tinta e pincéis, como no Sumi-ê, temos o Shodô, ou a arte da caligrafia japonesa. A arte trata de escrever ideogramas de formas artísticas, seguindo certos preceitos que incluem tamanho de traços, ordem, entre outros. Os ideogramas utilizados formam poesias, citações ou simplesmente palavras inspiradoras. Como outras artes japonesas, considera-se um "caminho", um "estilo de vida". O "dô", do nome, significa "caminho", também presente em artes marciais, como o Kendô. Não é por nada que Amaterasu conta com seu próprio Pincel Celestial.

TRIO PARADA DURA

Outro elemento herdado da cultura japonesa são os Três Tesouros Sagrados, conhecidos como Sanshu no Jingi. As relíquias seriam objetos de grande poder entregues a Ninigi-no-Mikoto, neto de Amaterasu e ancestral lendário da família imperial, para que ele fosse tornar o Japão um lugar pacífico. Os três objetos aparecem



em outras lendas e referências, e são a espada Kusanagi (que representa a coragem), o espelho Yata no Kagami (que representa a sabedoria) e a jóia ou rosário Yasakani no Magatama (que representa a benevolência). Em Okami, os objetos dão as caras, respectivamente pelos itens Glaive, Reflector e os Rosários (Rosários)

PINCEL DO ZODÍACO

No game, os poderes mágicos de Amaterasu, na maioria, são utilizados por um pincel, onde o jogador pinta na tela os efeitos que quer. Para melhorar essas habilidades, ela deve obter técnicas especiais com cada um dos outros deuses. No total, contando Amaterasu, são 13 deuses, sendo que 12 correspondem ao zodíaco chinês e um deles é o gato, animal que de acordo com a lenda teria sido enganado e perdido seu lugar na festa com deus, ficando assim fora da contagem de animais. Durante o jogo, preste atenção na aparência de cada um. A primeira é óbvia - Amaterasu, como loba, corresponde ao cão do zodíaco chinês.

UM POUCO DE TUDO

Entre outras referências mais misturadas da cultura japonesa, Okami conta com personagens originários de lendas e histórias infantis tradicionais em seu folclore. Entre os personagens, as referências incluem Urashima Tarou, Kaguya-hime, Issun Boushi, entre outros. Mas para os que desconhecem qualquer uma dessas histórias, existem algumas referências escondidas que vieram de outros games da Capcom, como a técnica da personagem Mrs. Orange para fazer bolos: é o Shun Goku Satsu, ataque especial secreto do personagem Akuma (ou Gouki) da série Street Fighter, famoso pela pose final do personagem, com as costas viradas para tela com o ideograma "Ten" (Paraíso).



**Você realmente adorará
usar esse pincel...**



OKAMI

FINAL FANTASY

CRYSTAL CHRONICLES – RINGS OF FATE

As crônicas de cristal lhe pregaram uma peça sem graça? Não tema. Os anéis do destino invocaram a NW que lhe ensina a vencer todos os mestres deste ótimo RPG para DS.

— Claudio Prandoni

O primeiro Crystal Chronicles saiu no ocidente em 2004 e só agora, quatro anos depois, uma sequência oficial é lançada. No Nintendo DS, o game reteve o característico modo multiplayer e ainda incluiu uma robusta aventura para um jogador, com enredo elaborado, dezenas de personagens, magias, itens e, como não, chefes. Alguns simples, outros cabeludos, mas absolutamente todos escoraçados neste guia que ensina você a detoná-los facilmente.

DICAS GERAIS

- Durante as batalhas, lembre-se sempre do ataque especial de Yuri, ativado pelo botão R. Além de rápido, geralmente inflige grande dano e os inimigos dificilmente bloqueiam.
- Se nenhuma estratégia funcionar e o adversário parecer forte demais, recorra ao velho esquema de “fazer level”. Ou seja, invista certo tempo enfrentando inimigos mais fracos e acumulando pontos de experiência para evoluir seus heróis.
- No calor do combate, não desperdice magias de cura. Ao usar uma, reúna o grupo (pressionando o botão L) e mire o poder bem no centro da roda, afetando assim todos da equipe.
- Ao chegar a uma nova cidade, procure comprar e equipar os melhores equipamentos possíveis.





1º CHEFE

Você pode acertar qualquer parte do escorpião para causar dano, porém seu ponto fraco é o ferrão. Assim, suba nas costas do monstro logo no início da batalha e pule e bata para acertar lá. Cuidado com movimentos bruscos: geralmente indicam que ele irá usar o rabo para atacar, prendendo-o no chão. Quando isso acontecer, desça e acerte mais golpes. Pela metade da batalha o chefe utilizará um raio laser que sai do olho; basta correr lateralmente para escapar. Caso a situação aperte, apele para os baús nos cantos da sala: eles possuem itens para recuperar energia.

2º CHEFE

Derrotar o bebê Behemoth é ainda mais fácil que o primeiro chefe. Ele possui apenas dois tipos de ataque. Se uma aura roxa aparecer em volta dele uma magia será lançada. Caso ele levante as patas corra para longe que a criatura baterá no chão causando um abalo sísmico que acerta quem estiver próximo. Dê preferência a ataques pela retaguarda assim você consegue se proteger e precaver contra a dupla de possíveis investidas. Caso tenha orbes azuis, utilize-as para congelar o monstro. Eventualmente, ele cairá no chão, revelando o ponto fraco na barriga. Ataque sem dó.

3º CHEFE

O ponto fraco do chefe pássaro é próximo à cabeça. Contudo, as oportunidades para atacar aí são raras. O ataque mais usado é uma investida rasante que causa grande dano, mas é fácil de ser evitada: ele sempre irá na direção em que o bico aponta. Em algumas ocasiões, a criatura prenderá o bico na neve,



sendo essa sua melhor chance de fuzilar o ponto fraco. Procure atacá-lo sempre pelas laterais ou por trás, pulando e batendo. Magias de fogo também são eficazes e não esqueça de constantemente renovar a vida de seu parceiro - ele não tem muito apreço pela própria saúde, mas se bem cuidado será de grande valia. O pássaro gigante também tentará arremessá-lo para fora da plataforma com ataques de vento, mas a tática de atacar pelos flancos também evita esse perigo.

4º CHEFE

Uma batalha fácil, mas de paciência e persistência. O chefe está preso num cristal localizado numa altura maior que você. Pule para acertá-lo ou espere por uma eventual e conveniente plataforma móvel para descer a porrada. Outra opção é apelar bastante para o ataque especial do botão R. Todavia, as oportunidades serão poucas já que você receberá quase ininterruptamente uma chuva de magias. Mova-se o tempo todo e quando o chefe lançar uma orbe colete-a e a arremesse de volta para causar dano e evitar que um ataque de alto dano venha em seu encontro. Caso precise recuperar vida vá para um dos cantos da tela onde é mais difícil do inimigo lhe acertar.

5º CHEFE

Sem pudor nenhum, o monstrengo escancara o ponto fraco logo na cutscene que precede a batalha: um imenso cristal dentro da boca. Para facilitar a pendenga, liquide as duas plantas auxiliares do chefe. Fique longe das laterais da arena para evitar ser atacado por abelhas venenosas. Quando a planta carnívora abrir a bocarra,



pule dentro com o herói principal e desfira séries repetidas de espadadas. Não se preocupe com os ataques sofridos: os danos serão irrisórios.

6º CHEFE

O guardião peixe possui um cristal na cabeça que - bingo - é seu ponto fraco. Todavia, acertá-lo é um bocado complicado, visto que o monstro permanece boa parte do tempo dentro da água. Atrai-o para um dos cantos da tela e capitalize em cima das magias de gelo, já que elas surtem melhor efeito. Para lutar, controle o Yuke - o ser esguio de capacete metálico na cabeça - visto que ele possui melhor afinidade com magia e suas orbes entram na água, causando um mínimo de dano adicional. Tente atacar mais quando o bicho estiver para fora da água. Não se preocupe caso seus companheiros fiquem inconscientes já que serão de pouco auxílio neste combate.

7º CHEFE

Após a dura luta contra o peixe, uma barbada para descontrair. A princípio, este chefe não possui um ponto fraco específico. Dessa forma, ataque-o pela retaguarda para evitar boa parte dos ataques que ele desfere. Eventualmente, o cavaleiro que monta a criatura cairá da garupa. Corra atrás e foque seus golpes nele. Uma vez derrotado, o guerreiro concederá poderes extras ao réptil por meio de uma poção. Não tema: o efeito colateral é a revelação da área vital. No caso aqui é a ponta do rabo da criatura. Ou seja, mantenha sua tática de atacar pelas costas, fique alerta em relação à energia do grupo e corra pro abraço.



8º CHEFE

Um guardião sem grandes desafios que deve ser derrotado em duas etapas. A primeira possui uma peculiaridade: visará a atacar apenas o herói principal. Utilize isso a seu favor e lance mão das habilidades dos colegas para eliminá-lo. Seus ataques são simples e fáceis de desviar. Para a forma seguinte do chefe utilize o líder do grupo e ataque por trás para, como sempre, evitar os ataques mais poderosos.

6º CHEFE REVISITADO

Mesmo monstro, mesmo esquema. Desta vez com um toque especial que facilitará absurdamente o combate. Logo no início, jogue uma magia amarela no botão submerso para drenar a água. Feito isso, descenda ao lugar em que está o peixe e apele para magias de fogo e ataques no ponto fraco - o cristal na cabeça, lembra?

9º CHEFE

Um monstro gigante trajando armadura e com duas mãos douradas que pode muito bem ser sua batalha mais complicada até então. Procure chegar aqui com as melhores armas e armaduras possíveis e um bom estoque de itens e magias. Inicie o combate atacando sem parar as enormes mãos - eliminá-las facilitará bastante sua vida. Cuidado: elas se renovam, então quando isso acontecer não deixe de abatê-las novamente. Sobrando apenas o corpo, privilegie ataques físicos. Magia apenas se for para recuperar energia. Atenção redobrada à saúde do seu grupo já que esta arena não possui tantos itens auxiliares como de costume.





10º CHEFE

O homem-fera rubro não é difícil, mas desconhecer seus métodos pode ser fatal. De início, ele utilizará um par de ataques. Em um ele pula alto e lança uma magia fácil de esquivar já que a mira aparecerá na tela. Quando ele voltar ao chão, chegue junto e lance uma série de golpes físicos - magias não são eficazes. Na outra investida, o chefe também alça às alturas e desce realizando um poderoso golpe. Desta vez, opte pelas flechas de Selkie ou o ataque especial do botão R de Yuri. Quando ele estiver quase sucumbindo, tentará utilizar uma técnica de criar várias cópias de si mesmo. Continue atacando fisicamente para aniquilá-lo. Se as cópias aparecerem, mantenha a estratégia.

11º CHEFE

Cuidado: este chefão possui um ataque devastador - um laser que sai das mãos - que muito provavelmente destruirá sua equipe quase instantaneamente ou a deixará em frangalhos. Entretanto, não tema. A manha para detonar

esse figura é muito mais fácil do que parece. Logo que o combate começar, assuma o controle de Yuri, corra para as costas do vilão e concentre-se apenas em golpes de espada. Se ele tentar se virar, mantenha-se na retaguarda dele. Ignore seus companheiros e qualquer tentativa do bandido de minimizar seus ataques por meio de magias. Na posição em que você está ele praticamente não o acertará e, cedo ou tarde, cairá perante sua força e técnica apurada. Simples assim.

5º CHEFE REVISITADO

Nossa amiga planta carnívora. Só que desta vez em um nível mais alto e... só! O esquema para detoná-la é o mesmo do primeiro embate.

2º CHEFE REVISITADO

Síndrome de Mega Man aqui de novo. O filhote de Behemoth reaparece sem absolutamente nenhuma novidade. Repita o esquema da primeira batalha com ele que não haverá problemas.

3º CHEFE REVISITADO

A reta final de FF CC: Rings of

Fate não foi um manancial de criatividade da Square Enix. O pássaro malvado não apenas reaparece sem inovações, mas está ainda mais fácil! Apele para flechadas sem fim e apenas esquive das investidas. Pronto! Passou e nem doeu.

7º CHEFE REVISITADO

Não queria me repetir, mas é inevitável. Outro chefe que retorna sem melhorias, pelo contrário, ficou ainda mais baba de ser batido. Desta vez sem cavaleiro na garupa, o monstro já exibe o cristal reluzente na ponta da cauda para você abater ferozmente.

ÚLTIMO CHEFE

A inventividade da Square Enix - ou parte dela - ficou resguardada ao combate derradeiro. Serão quatro etapas distintas. A primeira é moleza: destrua os dois cristais vermelhos. Ignore qualquer obstáculo que tente lhe impedir. Concentre-se nos cristais. Feito isso, hora de encarar o próprio chefão. Antes de mais nada, destroce os cristais rubros

presentes na arena: eles concedem ao mestre a possibilidade de lançar mais magias. Caso retornem durante a batalha, dê um jeito neles novamente. Quanto ao inimigo, acerte-o pelos lados. Pela frente você sofre ataques diretos e pela retaguarda existe a possibilidade de ser surpreendido por magias difíceis de serem vistas a tempo de esquivar. Finda a segunda fase, a próxima é bem similar. A diferença fica para a predileção do chefe por golpes físicos em detrimento das magias amplamente usadas há pouco. Permaneça nas investidas laterais e sempre que o vilão preparar um ataque chame seu grupo para perto com o botão L. Importante: ao acertar a última porrada certifique-se de que toda sua equipe esteja viva - o último segmento do embate exige isso. O bandido está no chão, mas não foi exterminado. Para tanto, jogue uma magia num dos círculos que circundam a sala. Faça o mesmo com os outros membros do grupo e é fim do épico confronto. Seja rápido: se bobear o chefão volta com a energia completa. **NW**

**AQUI
VOCÊ
DESCOBRÊ
QUEM É
O MAIS
ESPERTO.**

Você pode treinar sua família e amigos com Big Brain Academy.™ Depois, competir para saber quem tem o cérebro mais pesado e zoar todo mundo, ao descobrir que é o seu. Isso só acontece no Nintendo DS.



© 2005 - 2006 Nintendo.™
TM, ® e o logo Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. © 2006 Nintendo. www.BigBrainAcademy.com

NINTENDO DS™

MESSAGE BOARD



ORTIZ

Orlando ORTIZ: E aí, Shaaman! Você viu quem morreu?

Ricardo FARAH: Puxa, se minhas fontes estão corretas eu acho que foi algum dos colaboradores. Não é?

ORTIZ: Não! O Miyamoto estava andando com a motoca de sua esposa, quando ela gritou: "toma cuidado coma a MIYA MOTO". Nessa, ele perdeu a direção e caiu. Rá! Sacou? MIYA MOTO!

FARAH: Hahaha... q mancada com o mestre Shigeru... Esqueci que hoje é primeiro de abril!

ORTIZ: Pois é... mas falando em defuntos, o que você acha dos consoles que já "morreram" no mercado?

FARAH: Tem alguns que eu nem vi nascerem pra você uma idéia (Pippin, Jaguar, Gizmondo e até o N-Gage)... Mas você tá falando de console bom né? Tipo 3DO? Ok, foi piada essa também..

ORTIZ: Como o GameCube que nessa edição foi homenageado em sua matéria post-mortem. Sabia que ainda hoje ele é vendido no Japão, mesmo que com poucas unidades? Acho que console bom nunca morre. Eu, até hoje, conservo com carinho meu Game Boy Micro!

FARAH: Pois é, apesar do Wii já garantir o espaço no meu rack, meu GameCube tá guardado com muito carinho... Agora, você não acha que foi uma morte meio prematura? Falo isso porque o console tinha tanto fôlego ainda...

ORTIZ: De certa forma, sim! Mas acho que a Nintendo compensou essa "pisa-da de bola" ao equipar o Wii com suporte para os acessórios e jogos do Cube. E, convenhamos, ela aprendeu bem a lição: jogos bons não ficam velhos! Quer prova mais concreta que o Virtual Console para provar isso?

FARAH: Ah, mas também não é pra menos. O Wii conseguiu reunir tudo que um console precisa: jogos clássicos, acessórios inusitados, diversão sem fim! Mas falemos do defundo roxo. Eu acho que em seus anos de vida o Cube cumpriu com seus objetivos. Tivemos clássicos como Super Mario Sunshine, a volta da franquia Metroid, muitos Mario Parties e até mesmo dois Zeldas (um completamente diferente de tudo e o outro pra fechar com chave de ouro o ciclo do console).

ORTIZ: Sem sombra de dúvida. Será que os clássicos ocultos do GameCube voltarão à vida também? Wave Race, 1080 Snowboarding...

FARAH: Tomara! E que voltem em versões turbinadas como ocorreu com Resident Evil 4 e agora Super Smash Bros. Brawl.



**Ele deixará
muitas saudades...**



FARAH

faça o seu

TM, ® e o logo do Game Boy Micro são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.

GAME BOY micro

gameboy.com

PODER TODO TERRENO



NOVA TEMPORADA

Segunda a Sexta 9h e 16h30



Passe para o próximo nível.

www.jetix.com.br



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Cleyton Simpson

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

