



POKÉMON EM GRANDE ESTILO

**POKÉMON RANGER CHEGANDO AO DS
PLANETA POKÉMON COM 5 PÁGINAS**

Nintendo®

World



Wii Sports
Resort



Wario Land:
Shake It!



Wii

**122 JOGOS ATÉ
O FIM DO ANO!**

Wii Music



Mega Man 9



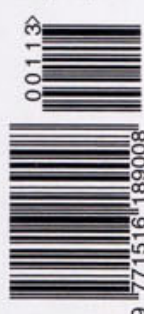
Castlevania



+ DETONADO DE FINAL FANTASY TACTICS A2 (DS)

AS 100 MELHORES DICAS DE Wii & DS

Nº **113**
R\$ 8,90





NOVIDADE DO MÊS

A Nintendo não desaponta. No primeiro dia da E3 - principal feira de games norte-americana, a empresa revelou um novo e inovador acessório para Wii, chamado MotionPlus. Não bastasse o Wii já utilizar um acelerômetro, um giroscópio e um sistema de menus intuitivo através do sinal infra-vermelho, a gigante japonesa resolveu mais uma vez dar um passo à frente da concorrência, colocando nas mãos dos jogadores o poder de reproduzir movimentos de maneira muito fiel, como visto apenas em filmes de ficção científica.

Bastando conectar este diminuto acessório à parte inferior do Wii Remote, o controller imediatamente

ganha mais poder de ação. Ao movimentar seu pulso ou braço - mesmo de leve - o MotionPlus reproduzirá na tela a sensação de controle total do jogo, imersão que pensávamos provar apenas no futuro distante.

De acordo com a Nintendo, o MotionPlus adicionará pouco menos de 4cm ao Wii Remote, e utilizará um sistema de sensor de gradação angular que complementa as informações coletadas pelo conjunto do console. Com isso, é possível localizar de forma muito precisa qualquer movimento complexo, seja ele de força, velocidade, rotação ou posição.

E não se preocupe com o Nunchuk: um conector no próprio acessório garante a funcionalidade com este

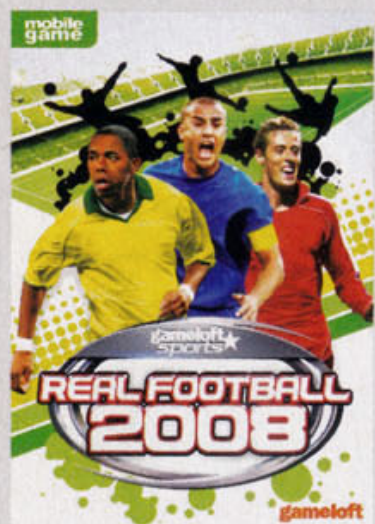
acessório, como provou a demonstração do game Wii Sports Resort, onde ele foi aliado ao Wii Remote e ao MotionPlus.

De acordo com Katsuya Eguchi, produtor de Wii Sports Resort, não há planos de incorporar o MotionPlus dentro de uma nova série de Wii Remotes: "Certamente pensaremos nessa hipótese, mas não tenho nada concreto para informar no momento", afirmou em entrevista. Será possível comprar o acessório separadamente, mas o preço (e data de chegada às prateleiras) ainda não foi divulgado.

PONTO PARA A NINTENDO!

Pequeno, mas notável: o Motion Plus reproduz movimentos com precisão!





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.

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



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 Idéias tarifado. Imagens ilustrativas.

©SEGA. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas. Capcom é uma marca registrada da Capcom Co., Ltd. Street Fighter™ & © 2007 Capcom USA, Inc. Todos os direitos reservados. 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logotipo Gameloft e Real Football são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou nos outros países. 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Publicado por Gameloft sob a licença de Ubisoft Entertainment. Assassin's Creed, Ubisoft e o logotipo Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos EUA e/ou nos outros países. Gameloft e o logotipo Gameloft são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou nos outros países.



Claro. A vida na sua mão.

28 ESPECIAL E3

Todos os detalhes sobre os novos jogos e acessórios revelados na conferência da Nintendo.

08 Previews

Conheça alguns jogos que não pintaram na E3, mas que chegarão ao seu Wii & DS em breve

16 Reviews

Análise dos melhores (e piores) títulos para Wii, WiiWare e Nintendo DS.

24 Especial: Castlevania

Muito sangue no Wii (Judgment) e no DS (Order of Ecclesia).

28 Especial E3

As novidades mais quentes da incrível feira norte-americana.

38 Mega Man 9

O azulão voltou com força total, em estilo retrô.

42 Final Fantasy Tactics A2

Revelamos todas as profissões e classes do jogo para DS.

48 Planeta Pokémon

A mais completa seção sobre Pokémon, agora com CINCO páginas!

LUIGI

54 **Retrô**

Os jogos da Nintendo, em consoles que não são da Nintendo.

58 **Dossiê: Virtual Boy**

A história do mais estranho console híbrido da Big N.

62 **100 Melhores Dicas Para Wii & Ds**

Ficou perdido? Confira as melhores dicas para se dar bem!

68 **Comunidade**

Ela voltou! Maior, mais completa e cheia de conteúdo Nintendo.

EDITORIAL



VIVA O MEGA!

Viram só? Mega Man voltou, e com força total – difícil, complexo, mas ainda assim simples e muito divertido. Eu, pessoalmente, adoro os jogos do azulão da Capcom. Inclusive, antes do “boom” da E3, ele era a nossa primeira opção para figurar na capa deste mês, homenageando a época de ouro dos jogos 2D. Na página 38 você confere uma matéria muito bacana sobre o seu retorno, assim como uma entrevista exclusiva com Keiji Inafune, pai do ditocujo. E por falar em E3: quanta novidade, hein? Wii Sports Resort, Wii Music, Animal Crossing e outros títulos virão acompanhados de acessórios arrojados, que permitirão uma imersão incrível nos jogos. Mal posso esperar para jogar com o jet-ski em Wii Sports Resort – na falta de um novo Wave Race, ele será a melhor opção para saciar a minha vontade por uma boa e velha corrida aquática.

Nas páginas a seguir você confere os lançamentos da Nintendo, detalhados tintin-por-tintin. Não há como negar: ser Nintendista, é abraçar a inovação, ter em mãos jogos que nunca ficam velhos, participar ativamente de um movimento que sempre eleva o simples fato de jogar a um novo patamar, que supera até mesmo a experiência de ler um bom livro ou assistir um filme interessante.

Ser Nintendista é colocar a família toda na frente da TV, e ter uma experiência de jogo divertida, sem ter de parar o jogo para explicar os mil botões. E fale a verdade – quem tem um Wii em casa, já teve a oportunidade de ver algum membro da família que nunca jogou ensaiando algumas tacadas de golfe, um arremesso no boliche ou mesmo uns sopapos no boxe do Wii Sports.

E após essa E3, só tenho uma coisa a dizer: **VIVA A NINTENDO!**

Até a próxima edição!

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



CHRONO TRIGGER DS - PÁG. 8

DRAGON BALL DS - PÁG. 8

FIRE EMBLEM DS - PÁG. 10

TALES OF HEARTS - PÁG. 10

DRAGON QUEST IV - PÁG. 12

WARIO LAND: SHAKE IT! - PÁG. 12

DEAD RISING - PÁG. 14

CHRONO TRIGGER DS

> **RPG DE QUALIDADE A VISTA!**

Plataforma: Nintendo DS

Produção: Square Enix

Desenvolvimento: Square Enix

Gênero: RPG

Lançamento: Final de 2008



Aclamado por todos na época de ouro do SNES, não teve nenhum fã na face da

terra que não comemorou euforicamente o anúncio de que um Chrono Trigger DS estaria a caminho. Mais tarde, então, a notícia se tornou verdadeira.

Em tese, Chrono Trigger DS é um port da versão original de 1995 para o Super Nintendo, cuja a história gira em torno do fim dos tempos - mas não subestima a Square Enix, CTDS promete extras e sutis melhorias no jogo. A começar pela adição de uma nova dungeon e um modo de jogo wireless, que por sua vez pode abrir a possibilidade de que a Square implemente uma opção para quatro jogadores - quem sabe em minigames extras.

Chrono Trigger fez tanto sucesso não só por apresentar múltiplos finais, trata-se de um jogo que serviu de inspiração para muitos outros jogos do gênero que vemos hoje em dia. Foi criado por uma equipe que era considerada a "equipe dos sonhos", com nomes da saga Final Fantasy como Hironobu Sakaguchi e o compositor Nobuo Uematsu, além do artista Akira Toriyama (ou vai me dizer que você não notou os traços a lá Dragon Ball dos personagens).



Em matéria de inovação, a série conquistou ainda mais: um modo "new game +" para começar uma nova partida sem perder as habilidades dos personagens e a exploração dos ataques combinados para conseguir danos ainda mais poderosos.

Não é o Trunks, mas parece Dragon Ball



DRAGON BALL DS

> **VAMOS DESVENDAR AS ESFERAS DO DRAGÃO**

Plataforma: Nintendo DS

Produção: Namco Banda

Desenvolvimento: Game Republic (Japão)

Gênero: RPG de ação

Lançamento: 18 de setembro de 2008 (Japão)



Quando não está com fome o Goku luta bem

Dragon Ball é uma das franquias originárias de mangá/anime que

mais deram certo nos videogames. Em Dragon Ball DS, por enquanto ainda sem subtítulo revelado, o Goku criança conhece Bulma e Kuririn e juntos embarcam em uma grande jornada a procura das esferas do dragão. Esta jornada é dividida em blocos de episódios, mas sempre com o estilo característico do anime e baseado na história original do criador Akira Toriyama.

Apresentando uma visão panorâmica, o novo RPG de ação da Namco Bandai promete aproveitar ao máximo a tela de toque do Nintendo DS. Lembra de Zelda: Phantom Hourglass, em que toda a ação era feita com a stylus? Em Dragon Ball DS temos algo muito parecido - socos, chutes e até mesmo magias como o poderoso

kamehameha sempre serão desferidas por Goku esfregando a stylus na tela.

Son Goku ainda terá dois estilos de luta: o primeiro é a tradicional pancadaria com socos e voadoras para cima do inimigo, enquanto o outro modo de combate você usa o bastão mágico para espancar um número maior de soldados e criaturas do mal; a famosa nuvem voadora é outro item que não deve ficar de fora. Tudo indica que a Bulma também será uma personagem jogável na aventura - por sua vez, a bela Bulma tem a seu favor um arsenal de armas como pistolas e metralhadora.

Dragon Ball DS ainda não foi anunciado nos EUA, mas como a série também faz muito sucesso por estes lados, é só uma questão de tempo para a versão americana ser revelada.





Tele vendas: 0800 724 9282

SUPER GAMES
aficionados por videogame

FIRE EMBLEM DS

> BEM-VINDO AO OCIDENTE

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: RPG
Lançamento: 7 de agosto de 2008

Parece complicado mas é porque esta em japonês



Fire Emblem é uma das mais famosas séries de RPG Estratégico, mas que demorou para ganhar popularidade no ocidente. O primeiro game da franquia surgiu no NES e agora é a hora de Fire Emblem se reinventar no Nintendo DS, por enquanto sem um subtítulo anunciado pela Intelligent Systems - uma desenvolvedora direta da Nintendo.

Fire Emblem DS é um remake da primeira versão do NES, lançada em 1990 no Japão. O game traz Marth como personagem jogável, que fez uma aparição nostálgica em Super Smash Bros Melee, no início da vida do GameCube. Vale lembrar, no entanto, que a mesma versão do NES já recebeu um remake para o Super Nintendo, só que infelizmente nenhuma dessas duas versões chegaram traduzidas para o inglês. Assim, Fire Emblem DS torna-se ainda mais especial para nós, já que até então era uma "exclusividade" do Japão.

Como não poderia deixar de ser, a jogabilidade

permanece com toda sua essência de sucesso. Fire Emblem DS apresenta batalhas por turno e que misturam elementos de RPG e estratégia - lembrando um pouco o clássico Final Fantasy Tactics.

Mas depois de tanto tempo, a Intelligent Systems aproveitou para adicionar algumas novidades no portátil de duas telas, a principal delas é a modalidade online exclusiva do sistema Nintendo Wi-Fi Connection, que promete uma experiência multiplayer sem precedentes. As batalhas neste novo modo de jogo serão feitas por grupos de cinco personagens que você transporta do single player para um mapa específico do multiplayer.



TALES OF HEARTS

> A FÁBULA GANHA NOVO BRILHO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: RPG
Lançamento: 7 de agosto de 2008

Famosa por seus combates que lembram jogos de luta, a série "Tales of" nasceu no Super Nintendo e desde então é conhecida no mundo dos RPGs, dispensando qualquer apresentação adicional. Depois do SNES, a franquia também já figurou em outras plataformas Nintendo, como por exemplo com o consagrado título Tales of Symphonia para o GameCube. Agora a Namco Bandai e o gerente da franquia, Makoto Yoshizumi, confirmaram que Tales of Hearts chegará com exclusividade no pequeno notável da Nintendo.

Desenvolvido pela Team Destiny, Tales of Hearts apresenta uma mistura

entre personagens 2D e cenários 3D. O time de produção também está trabalhando no novo jogo para incluir vídeos em CG e o máximo de recursos visuais nas batalhas quanto for possível. Tais batalhas, por sua vez, rolam em tempo real e com muitas influências orientais - incluindo um sistema de batalha totalmente atualizado, chamado de "Combination Aerial LMBS", que permite que em certas condições outros personagens possam participar de uma batalha já iniciada.

Os protagonistas de Tales of Hearts são: o jovem Shing Meteorite e a bela japonesa Kohak Hearts. Ambos, é claro, estão jogáveis, enquanto outros personagens que permanecem sobre segredo da Namco Bandai devem se juntar ao time ao longo da aventura. Um detalhe interessante é que esses personagens possuem versões "reais" em alguns vídeos e sprites 2D durante o jogo.

Infelizmente para nós que estamos deste lado do planeta, o JRPG Tales of Hearts só tem versão japonesa confirmada. Só nos resta torcer para que uma versão americana também nos dê o seu ar da graça o quanto antes.



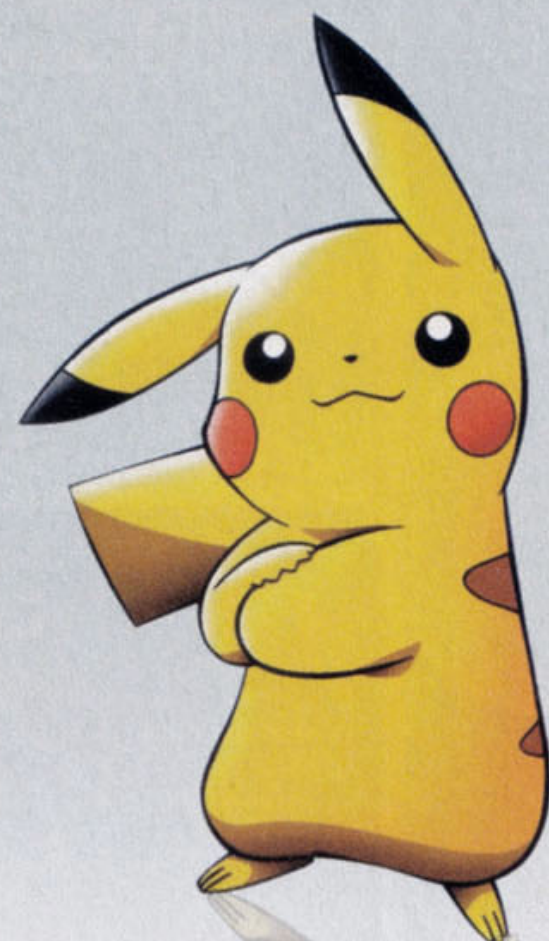
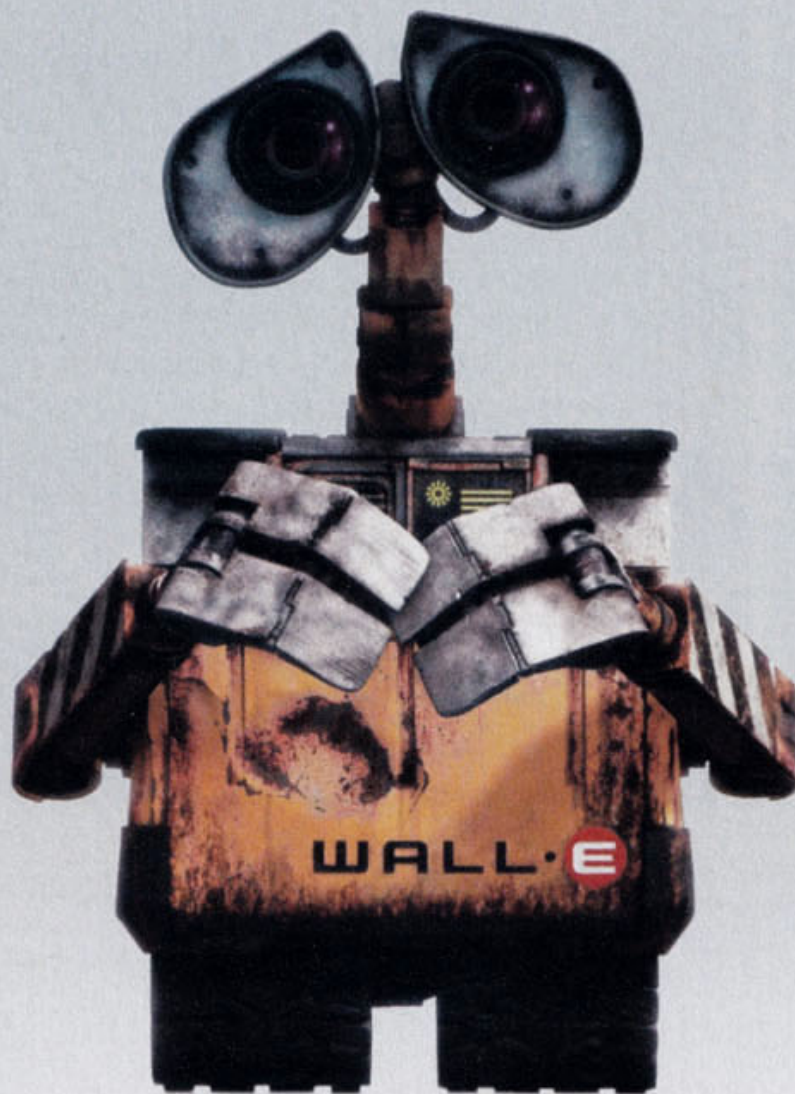
Magias, lutas, ação...tales!



Disk Games



LANÇAMENTOS



A maior e melhor
loja de Games do Brasil



Televendas
(19) 3741-4100



assistência técnica
especializada

Compra Fácil
20x
Pague em até*



NINTENDO DS



É Pura Diversão!

www.diskgames.com.br

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



Disk Games

Desde 1992

19 3242.0541



Levels! Levels! Levels!



DRAGON QUEST IV: CHAPTERS OF THE CHOSEN

A Square Enix está trazendo de volta a vida a trilogia clássica da série Dragon Quest em DQ IV, V e VI, com muitas melhorias que aproveitam as funcionalidades do Nintendo DS e ainda mais uma novidade: pela primeira vez estes três games serão lançados em território europeu.

Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen é um remake da versão original lançada para o NES. A narrativa do jogo é dividida em cinco partes, cada qual se aprofundando na história de personagens específicos em locais e épocas diferentes. Chapters of the Chosen soma mais de 140 horas de jogo para aqueles que quiserem completar todas as missões, é um "desafio dos sonhos" para os amantes do bom RPG tradicional.

Por falar em tradicionalismo, as batalhas seguem impressionantemente o estilo que conhecemos no Nintendinho: os inimigos são mostrados em "fileira 2D" na tela e, sem nem ao menos enxergar o seu próprio personagem, você escolhe o ataque e ele é ilustrado de maneira simplória; tudo sempre sem abrir mãos dos igualmente tradicionais "turnos".

O mundo a ser explorado em Dragon Quest IV é indiscutivelmente lindo e cheio de vida. A Square está realmente caprichando no remake, que já ganhou um visual 3D super moderno e completa interação entre as duas telas do portátil - ao descer a escadaria de um castelo, por exemplo, você tem uma visão tridimensional da construção e que se estende simultaneamente nas duas telas do DS.

Praticamente cada detalhe recebeu alguma melhoria para satisfazer os novos jogadores e ao mesmo tempo de forma cuidadosa para não comprometer a experiência saudosista daqueles que se divertiram no Nintendinho. O design dos personagens não poderia ser de outro senão Akira Toriyama, enquanto a trilha sonora é de Koichi Sugiyama - que promete reviver o clássico em todo o seu esplendor e, ainda, adicionando outras melodias especiais. Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen promete ser uma experiência completa para os fãs dos RPGs mais tradicionais e mais um título de peso a caminho do DS.



> A TRILOGIA CHEGA AO DS

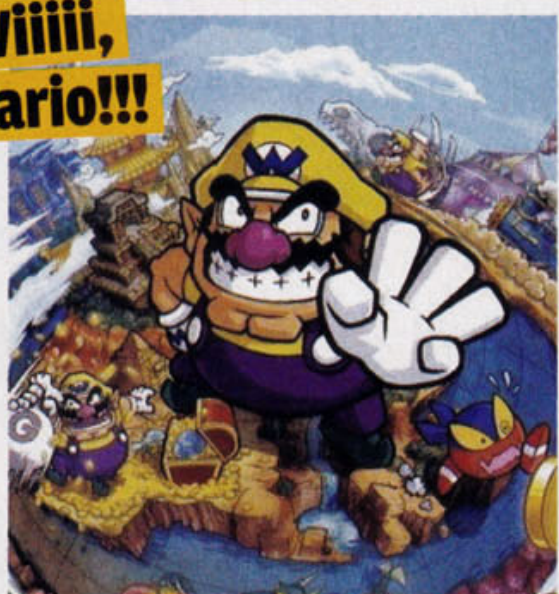
Plataforma: Nintendo DS
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: ArtePiazza
Gênero: RPG
Lançamento: 16 de setembro de 2008

WARIO LAND: SHAKE IT!

> AVENTURA LITERALMENTE AGITADA EM 2D

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Good Feel
Gênero: Plataforma
Lançamento: 29 de setembro de 2008

It's Wiiiiii, Wario!!!



Wario já pareceu no Nintendo Wii há algum tempo atrás, com a franquia de microgames Wario Ware, mas agora chegou a hora do barrigudo rival do Mario mergulhar - ou "chacoalhar" - em uma aventura solo completamente nova.

Wario Land Shake, diferente do antecessor Wario World para o GameCube, apresenta uma jogabilidade side scrolling (lateral) em que sua principal tarefa para prosseguir nos cenários é movimentar o Wii Remote de maneiras específicas.

Sobre o enredo, o jogo é ambientado em Euretopia, um mundo de fantasia que é atacado pelo pirata Shei King. O vilão roubou um misterioso tesouro que tem a magia de derrubar dinheiro infinitamente toda vez que é balançado - e claro que isso é motivo mais do que suficiente para o Wario se interessar em partir sozinho para recuperar o tesouro para si e fazer muita, muita grana!

Mas a tentativa de mais uma vez tornar-se mais rico do que o Tio Patinhas não será nada fácil. O espertalhão de chapéu amarelo vai ter que encarar 20 fases



em um excelente estilo plataforma, entre florestas, desertos, navios e



outros elementos completamente diferentes que só enriquecem o visual do jogo.

Por falar no visual, os gráficos 2D estão cheios de detalhes e cores vibrantes. Para você comandar o anti-herói não será necessário o uso do Nunchuk, basta posicionar o Wiimote na horizontal (um déjà vu a Super Paper Mario) e utilizar o direcional em cruz. Mas como já foi mencionado, prepare-se para fazer muitos movimentos espalhafatosos em sua jornada com Wario Land Shake.

DESDE 1989

Desconto
de 5% no
Boleto**OFERTAS DE DETONAR****PRODUTOS AMERICANOS LACRADOS**

Nintendo®



DS Lite

Game Cube
R\$ 349,00**MELHORES PREÇOS DO BRASIL****TODO O SITE EM 6X S/ JUROS***Wii Fit - Imbatível
Consulte**VENDAS PARA TODO O BRASIL**



DEAD RISING

> CONFIRMADO! INVASÃO ZUMBI DE BACIADA NO WII

Plataforma: Wii

Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom

Gênero: ação em terceira pessoa

Lançamento: 2008

Durante a realização da E3 2008 recebemos uma excelente surpresa, mas que não veio exatamente da feira e sim das páginas da Famitsu, uma das mais conceituadas revistas de games do Japão: Dead Rising será lançado para o Wii. De acordo com a revista, Resident Evil 4 no Wii vendeu tão bem que a Capcom resolveu trazer Dead Rising também (e nós agradecemos).

Para aqueles que não conhecem a franquia, Dead Rising é um jogo de terror que chegou primeiramente no Xbox 360 da Microsoft em 2006 e que só agora encontra o caminho da felicidade no console da Nintendo.

No jogo você é um fotógrafo freelancer chamado Peter Parker - brincadeira, o personagem principal é sim um fotógrafo mas na verdade se chama Frank West. Na história, Frank está em um centro comercial tentando conseguir o furo jornalístico ideal, quando descobre outra coisa muito mais assustadora e perigosa: o local está infestado de zumbis por todos os lados e em cada loja imaginável.

Preso na cidade, você precisa pensar rápido para escapar com vida e publicar a história que o deixará famoso, mas não pense que será fácil, os mortos-vivos não vão sair do seu encalço e você será obrigado a utilizar objetos do cotidiano como arma ou escudo e também qualquer outra coisa que encontrar nas ruas.

Dead Rising Wii promete usar todas as fun-

ções únicas do Wii Remote e Nunchuck, assim como aconteceu com a versão Wii de Resident Evil 4, para deixar a jogabilidade ainda mais interativa e dinâmica - por falar em RE4, a Capcom pretende incrementar uma nova visão de câmera "atrás dos ombros". Todos os comandos para usar as armas estão sendo adaptados graças aos sensores dos controles do console branco, por exemplo em uma cena em que Frank West é agarrado por um zumbi, um ícone aparece na tela e você precisa chacoalhar o controle para se desvencilhar do monstro e depois golpeá-lo.

Por se tratar de um transporte da versão original do Xbox 360 para o console da Nintendo, podemos esperar por diferenças nos controles, entretanto nada gritante diferente deve ocorrer - inclusive os gráficos, a primeira vista, parece que não desapontarão.

No que depender da Capcom, a nova versão de DR não ficará devendo em nada para a versão da plataforma da Microsoft, o time de produção está realmente disposto a explorar as capacidades técnicas do Wii ao máximo. A confirmação de Dead Rising no Nintendo Wii é uma das melhores notícias que os donos do console poderiam receber e as expectativas são as melhores das melhores possíveis. **NW**



Não é de hoje que a plataforma móvel é uma excelente alternativa para expandir a experiência vivida nos cinemas. Neste mês, os games baseados em filmes invadem os celulares. Kung Fu Panda e O Incrível Hulk, ambos lançamentos nas telonas, garantirão muita ação e intenso uso dos botões do celular. Para descontrair, a outra novidade é uma nova aventura do simpático e engraçado Bob Esponja – diversão garantida para todas as idades.

BOB ESPONJA – PERSEGUIÇÃO NA FENDA DO BIKINI

Bob Esponja Perseguição na Fenda do Bikini é a mais nova aventura desse divertido personagem da televisão. Nesse jogo você comanda Bob Esponja e deverá usar toda a sua habilidade para escapar dos seus inimigos. Conte com Patrick, Sandy e Gary para ajuda-lo nessa perseguição frenética.

Produtora: Glu Mobile



O INCRÍVEL HULK

O INCRÍVEL HULK™ vai agora mostrar todo o seu poder de destruição nas telas do seu celular! Chute, esmague e destrua tudo o que estiver pela frente.

Produtora: Hands-On mobile



The Incredible Hulk, the Movie © 2008 MVL Film Finance LLC. Marvel, The Incredible Hulk, all character names and their distinctive likenesses: TM & © 2008 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All Rights Reserved. TM & © 2008 Hands-On Mobile, Inc. All rights reserved.

Destaque

KUNG FU PANDA

Produtora: Electronic Arts

Baseado no longa-metragem de animação da DreamWorks "Kung Fu Panda", jogue com o herói mais carismático e desastrado urso "Po" em sua jornada para se tornar um mestre das artes marciais. Ajude o simpático panda a salvar o Vale da Paz e proteger a cidade do traiçoeiro leopardo das neves "Tai Lung" e seus capangas. Tai Lung recentemente escapou da prisão e você será responsável por colocá-lo de volta a cadeia! Divirta-se com as mais animadas aventuras de "Kung Fu Panda" para seu celular!



Kung Fu Panda™ Código do jogo e certos materiais audiovisuais © 2008 Electronic Arts Inc. Todos os Direitos Reservados. EA e logotipo EA são denominações comerciais ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Kung Fu Panda™ & © 2008 DreamWorks Animation L.L.C.

Top 5 Downloads do Mês

1
2
3
4
5

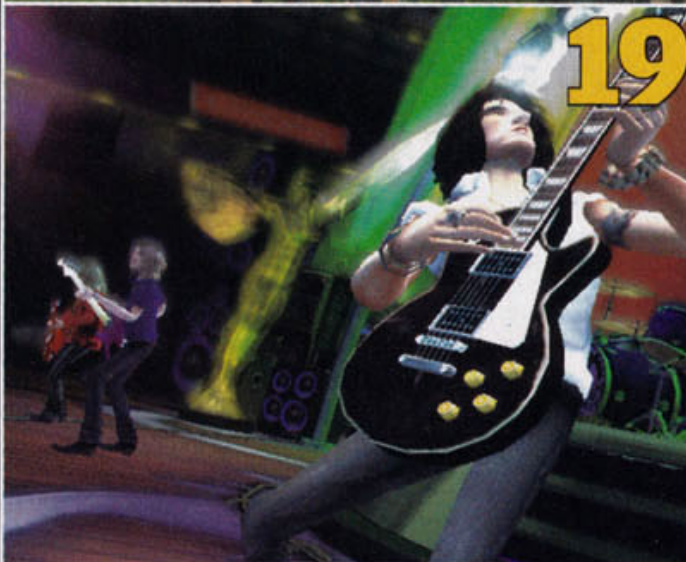
- 1.Real Football 2008
- 2.Duro de Matar 4.0
- 3.FIFA Manager 08
- 4.Street Fighter II
- 5.Pica-Pau

Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

JULHO DE 2008

- | | |
|---|--|
| 17 Final Fantasy Fables:
Chocobo's Dungeon (Wii) | 21 The Incredible Hulk (Wii)
Wall-E (Wii) |
| 18 Final Fantasy Tactics A2 (DS)
Mega Man Star Force 2 (DS) | 22 Space Invaders Extreme (DS)
Trauma Center: Under the Knife 2 (DS) |
| 19 Guitar Hero: Aerosmith (Wii)
Alone in the Dark (Wii) | 23 Block Breaker Deluxe (WiiWare)
Gyrostarr (WiiWare) |
| 20 Guitar Hero: On Tour (DS) | |



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0



Jogos lançados
nos EUA e
distribuídos
oficialmente no
Brasil.



A NOSSA EQUIPE



Orlando ORTIZ
Editor da Nintendo World
Competição: quem imita melhor
o ULUBRA? Será o Orlandão? A
pose está parecida...
Site: nintendoworld.com.br



Ricardo FARAH
Editor da EGM Brasil
Já viram essa cara? Explico: essa
é a face do Shaaman, perdido
na Alemanha.
Site: rifarah.com.br



Odir BRANDÃO
Redator
Ou será que o Odir imitou
melhor? Hmm, está faltando
alguma coisa...
Site: revistanw.ning.com.br



Rafael ARBULU
Redator
Encontramos o verdadeiro
URBULA ARBUSTO ULUBRAX!
A barba de turco o denunciou...
Blog: heroi.com.br/gamegene



Renata DELABIO
Chefe de Arte
A Renata resolveu sequestrar
umas criancinhas para fazer um
troco extra... brincadeira!
Site: delabio.com.br



Rodrigo ORTIZ
Colaborador
Fã do azulão da Capcom,
Rodrigo preparou um especial
para o site da NW: fique ligado!
Site: www.nintendoworld.com.br



Bruna TORRES
Colaboradora
Bruna mandou bem na matéria
de capa, que fez em conjunto
com a sua amiga ao lado...
Blog: girlsoftwar.wordpress.com



Carla RODRIGUES
Colaboradora
Carla mandou bem na matéria
de capa, que fez em conjunto
com a sua amiga ao lado...
Blog: girlsoftwar.wordpress.com



Lucas PATRÍCIO
Colaborador
Atual responsável pela seção
Planeta Pokémon, Lucas
disfarça para fugir dos fãs!
Blog: goluck.wordpress.com



Claudio PRANDONI
Colaborador
Para quem não sabe, Prandoni
é o garotinho que todos
conhecem por Mega Man.
Blog: hadouken.wordpress.com



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

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: SQUARE ENIX
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1-2



Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon



HERÓI DE PENAS

Chocobo's Dungeon começa com Cid, um caçador de tesouros, e seu penoso companheiro de aventuras, o pássaro Chocobo. A dupla segue por um deserto em busca de um tesouro, a joia Timeless Power, que garantirá que consigam construir uma nave e voar por todo mundo. Quando chegam na sala do tesouro, a joia foi roubada por outra caçadora e seu chocobo mau encarado, mas antes que possam fazer qualquer coisa, todos os quatro são teletransportados.

Os dois heróis acabam indo parar na cidade de Lostime. Com uma enorme torre com um relógio no centro da cidade, o lugar é repleto de pessoas desmemoriadas, já que o sino da tal torre, a cada vez que toca, apaga memórias importantes dos moradores. Cid é afetado pelo sino, mas Chocobo, imune a seu efeito, se junta a Shirma, uma garota que, diferente dos moradores locais, não se conforma com as perdas de memória. A dupla acaba encontrando um ovo que cai do céu - dele nasce um bebê extremamente inteligente, com poderes mágicos, de nome Rafaello. Usando seus poderes, ele e Chocobo penetram nas mentes dos moradores de Lostime, em forma de labirintos, e vencem seus demônios interiores para localizarem as memórias perdidas.

Tirando a cara de contos de fadas, Chocobo's Dungeon é basicamente outro game Mystery Dungeon - entre em dungeons ("calabouços", "labirintos"), vença monstros, pegue itens, ganhe experiência e levels, repita tudo de novo.

O jogador controla o simpático pássaro amarelo, mas não pense que a aventura será mais fácil por ter personagens fofos - a realidade vai muito além disso.

Uma vez dentro de uma dungeon, o game é baseado em turnos: Chocobo, assim como todos os seus inimigos, podem realizar uma ação por turno, de modo que é necessário usar de boas doses de planejamento e estratégia. Os movimentos se limitam a quadrados que podem ser visualizados com um botão, sendo que a estratégia inclui, por exemplo, saber quando esperar para atacar, ganhando a vantagem do primeiro ataque contra o inimigo. Realmente, tirando a cara "fofa", Chocobo's Dungeon não é um game para crianças. Desmaiar - o que pode acontecer até por fome - significa perder itens não equipados e dinheiro, e, apesar de manter a experiência, cada visita a uma dungeon a deixa com um layout aleatório, então não se sabe o que esperar.

Chocobo também pode equipar itens para ataque e proteção, os quais contam com um extenso sistema de melhorias que, além dos tradicionais fortalecimentos, conta com efeitos mágicos e a possibilidade de fundir itens para conseguir as melhores características. Um sistema de trabalhos também está disponível, seguindo o esquema tradicional de Final Fantasy. Vemos golpes e aparências familiares, com Chocobo como Black Mage, White Mage, Knight, entre outros.

O game conta também com duelos multiplayer usando cards colecionáveis no single-player que, apesar de um pouco simples, conseguem divertir.

As únicas coisas que realmente podem ser chamadas de "problemas" ficam na incerteza inicial - afinal, quem é o público de um game com cara de criança, mas complicado demais para a maioria? - e nas dublagens. Além de eventualmente ter atuações forçadas, a sincronia com os lábios não foi acertada, o que dá uma má impressão em alguns momentos.

— Rodrigo Ortiz



Chocobo Moon ou Harvest Dungeon?

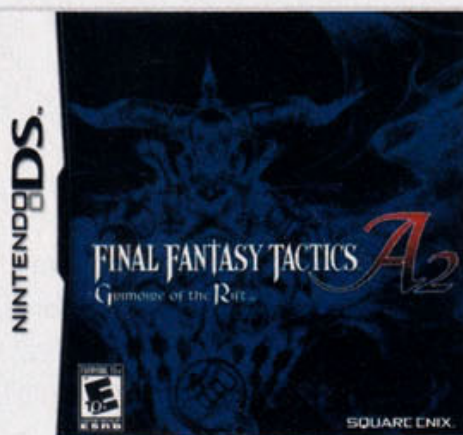


GRÁFICO: 9,0
SOM: 9,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 9,5
REPLAY: 10
NOTA: 9,0

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: SQUARE ENIX
GÊNERO: ESTRATÉGIA EM TURNO
NÚMERO DE JOGADORES: 1



FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT

EVOLUÇÃO DO CLÃ

Tactics é o spin off de Final Fantasy que eu mais gosto. Mas eu e todos os fãs sempre temos que esperar longos prazos para conferir uma nova versão da série, que foi lançada em 1998 para o PSone e cinco anos depois para o GBA, onde recebeu o sobrenome



Advance.

Mais cinco anos e agora o DS recebe Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift, que carrega o sobrenome e as principais características do irmão mais velho.

Assim como o anterior, você controla um garoto que é transportado de seu mundo para um universo paralelo por meio de um livro mágico.

A primeira grande novidade em Grimoire of the Rift é um interessante sistema de clãs, que permite que você crie, personalize e gerencie seu próprio grupo de lutadores, variando entre 56 profissões.

Com o grupo montado, basta aceitar algumas missões no "pub" local para aumentar o nível dos guerreiros e do próprio clã, além de ainda ganhar itens para criar e disponibilizar novas armas e equipamentos.

É verdade que o enorme número de mecânicas pode ser um pouco maçante para os novatos, mas o sistema de evolução é tão prazeroso que o esforço vale à pena.

Os únicos pontos negativos são a ausência de batalhas multiplayer e a impossibilidade de movimentar a câmera durante os combates, algo que atrapalha um pouco a visualização em lutas com vários personagens.

Com uma direção artística impecável, centenas de possibilidades de evolução e um total de 400 missões, Tactics A2 tem diversão garantida por muito tempo. Só vamos torcer para que a Square Enix não nos deixe esperando mais cinco anos para lançar a próxima versão da série.

— Lucas Patricio

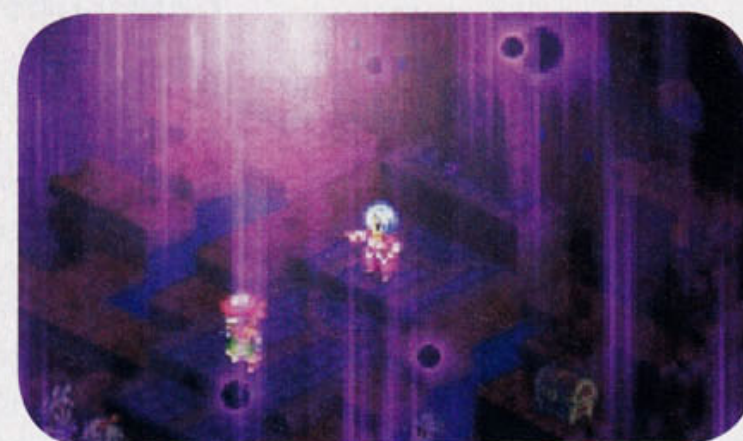


GRÁFICO: 9,0
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 6,0
NOTA: 7,5

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: CAPCOM
DESENVOLVIMENTO: CAPCOM
PRODUCTION STUDIO 21
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 6



MEGA MAN STAR FORCE 2: ZERKER X SAURIAN / ZERKER X NINJA



SEU DS VAI VIRAR PROTON CANNON

Sabe que, para meu leigo conhecimento sobre Nintendo DS, eu me impressionei bastante com esses Mega Mans? Não que sejam dois jogos absurdamente diferentes entre si, mas também não são o mesmo jogo em dois aplicativos. O que mais chama atenção é o fato de serem duas versões do mesmo jogo: histórias iguais, mesmos personagens, mesmos oponentes. Normalmente, isso seria o fim para mim, mas me remeteu aos saudosos tempos de Game Boy Color, com Pokémon Vermelho, Azul, Amarelo, e os mais recentes Platinum e Pearl.

O jogo faz uso de ação direta, com atitudes que você toma durante a batalha, mas para melhorar e facilitar sua vida, tem um menu acessível onde você escolhe um deck de cartas que criam desde barreiras protetoras até espadas laser e super tiros. É necessária uma certa malandragem para usar um deck balanceado. Os gráficos não tentam abusar do hardware do DS, o que é mais um resultado satisfatório.

O maior problema é que ele se parece muito, mas muito mesmo, com a série Battle Network. Na verdade, é quase igual, nada mais fazendo do que uma troca de roupagem, e isso é um pecado mortal principalmente para quem não conhece e acaba se interessando pelo nome do robzinho azul. Em suma, é jogo para fã. Eu gostei, mas sabe aquele gostinho de "podia ter um pouquinho mais"? Pois é, acaba rolando muito disso aqui.

— Rafael Arbulu



GUITAR HERO: AEROSMITH

MAIS DO MESMO? VIVA!



Guitar Hero: Aerosmith não é nem de longe o que todos esperariam de um dos jogos da aclamada série Guitar Hero, o jogo não impressiona, mas pelo contrário, deixa a desejar. Se você é fã de Aerosmith, irá gostar do jogo, se não é, ele não será tão interessante assim. O setlist inclui vários sucessos contagiantes da banda, que qualquer roqueiro que se preze sabe pelo menos cantarolar o refrão, mas também há uma boa dose de músicas desconhecidas que somente os fãs de Aerosmith conhecem, o que acaba fazendo com que o jogo perca um pouco a graça.

Este novo Guitar Hero conta a história do Aerosmith mostrando algumas fases da banda desde o princípio até o estrelato. Bandas que foram influenciadas ou que já abriram shows para o Aerosmith também estão presentes no jogo. O nível de dificuldade das músicas não chega a exigir muito dos heróis da guitarra nem mesmo no nível expert, o que acaba decepcionando um pouco.

Em compensação ao nível fácil das músicas em relação aos outros Guitar Heroes e ao setlist que não

agrada a todos, pelo menos o visual do jogo é muito bacana. Os cenários foram inspirados em casas de shows, capas de álbuns e eventos históricos da carreira da banda. A caracterização dos personagens também recebeu um cuidado bem especial, todos os instrumentos são cópias dos originais da banda e é possível observar cada integrante fazendo movimentos característicos idênticos aos dos rock stars.

— Carla Rodrigues



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

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: ACTIVISION
DESENVOLVIMENTO: VICARIOUS VISIONS
GÊNERO: MUSICAL
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 2



ALONE IN THE DARK

ANTES MAL ACOMPANHADO DO QUE SOZINHO NO ESCURO



Da influência Alone in the Dark migrou para a mediocridade. Carregando o mesmo nome de um dos pioneiros do survival horror e inspirador de Resident Evil, a versão 2008 é genérica até não poder mais, com a infâmia de recuperar o protagonista original, Edward Carnby, na investigação de acontecimentos insólitos em Nova Iorque.

Em primeira pessoa, ouve pessoas conversando ao seu redor. O brilho ofusca a vista. A ideia de apertar o direcional para baixo a fim de piscar o olho é interessante. Com o tempo, é maçante. Ainda bem que depois não é mais necessário. Em seguida, uma lanterna é apontada na sua direção. O efeito é ridículo – geração inicial de GameCube? Visualiza a face escangalhada do personagem: uma afronta. Se havia algum resquício de imersão, esse foi embora no bisonho tremelique da imagem na subida de escada.

Uma esperança: há modo de visão em terceira pessoa. De uma área para a outra, a taxa de quadros por segundo varia sem acanhamento, com uma câmera tenebrosa. Depois, é acometido pela fórmula de tentativa e erro numa linearidade estúpida. No momento em que acredita que encontrou uma bifurcação, ela está

obstruída. Apagar fogo com o extintor também se torna repetitivo, uma tremenda chatice. Passagens acrobáticas idem, com lampejos de Prince of Persia: The Sands of Time ao segurar-se em cordas, às vezes correndo pelas paredes – sem poder voltar no tempo, claro. E quando você fica travado em alguma parte do cenário e a única saída é desligar o Wii, nem dá vontade de ligar de novo.

— Alexei Barros



GRÁFICO: 4,5
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 4,5
DIVERSÃO: 4,0
REPLAY: 3,0
NOTA: 4,0

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: ATARI
DESENVOLVIMENTO: HYDRAVISION ENTERTAINMENT
GÊNERO: Ação
NÚMERO DE JOGADORES: 1



GRÁFICO: 8,0

SOM: 9,5

JOGABILIDADE: 8,5

DIVERSÃO: 9,0

REPLAY: 8,0

NOTA: 8,5

PLATAFORMA: DS
 PRODUÇÃO: ACTIVISION
 DESENVOLVIMENTO: RED OCTANE
 GÊNERO: SIMULADOR
 NÚMERO DE JOGADORES: 1-2



Guitar Hero: On Tour



FAZENDO DE VOCÊ UM ASTRO DO ROCK PORTÁTIL

Você pode até achar estranho o fato de um game que se propõe fazer de você um guitarrista dos games ser lançado em versão portátil. Mas acredite, deixe o preconceito de lado e você terá aqui mais um dos títulos que usa e abusa da versatilidade do DS.

Guitar Hero: On Tour, assim com a versão maior lançada para Wii, tenta fazer de você um mestre do rock. E aqui, a guitarra de plástico sai de cena dando a vez para a Guitar Grip, um acessório que é encaixado na entrada para cartuchos de GBA e possui quatro botões para fazer a vez das cordas do braço de uma guitarra. Não se preocupe se você tem um DS Fat ou Lite, o acessório vem com um adaptador para ser usado em ambos modelos do aparelho. Nas duas telas, uma exibe as notas da música (e a banda tocando), enquanto que a outra (a de toque) exibe a guitarra que deve ser palhetada com a plalheta-stylus que acompanha o kit.

É o arsenal perfeito para você tocar Ozzy Osbourne, Red Hot Chili Peppers, Twisted Sisters e outras 28 músicas (a grande maioria em versões originais) no seu portátil. E se você pensa que o fato de ter um botão a menos para realizar os riffs e acordes facilita as coisas, pode mudar de idéia. Mesmo quem já domina com maestrias os solos de Guitar Hero III suará um bocado para terminar o jogo na maior dificuldade.

Para ativar o star power, basta pressionar a stylus na barra de poder especial ou simplesmente gritar alguma coisa que o microfone do DS reconhecerá como um urro metaleiro de empolgação. Para a strum bar (a barra do floyd rose, para quem conhece dos termos musicais), basta usar a própria stylus na barra que fica presa na guitarra da telinha e você

causará o efeito de distorção das notas como na versão maior da franquia.

No modo carreira, você trilha a calçada da fama no melhor estilo roqueiro falido que se torna pop star: com a grana dos shows você compra novas roupas, guitarras e grafites especiais (além de pagar a equipe de técnicos, as mulheres da banda e outras contas).

Há também o modo multiplayer (que infelizmente não traz opção para partidas online). Nele, além do modo clássico com direito a ver quem toca melhor cada uma das músicas, temos também o modo duelo, em que além de ter o domínio absoluto das músicas, você precisa ter a destreza perfeita para usar os poderes especiais no momento certo. Na lista, além dos poderes que temos em GHIII de Wii, outros exclusivos do DS entram para abrilhantar o uso dos recursos do portátil. Por exemplo, tem um poder especial que você precisa dar autógrafo para as fãs frenéticas, outro você precisa assoprar o microfone do DS para apagar o fogo da sua guitarra, ou quando o oponente corta uma de suas cordas você precisa amarrar uma nova ligando os pontos do corpo da guitarra e do braço usando a stylus. Enfim, são elementos possíveis apenas graças aos recursos do DS, o deixa o jogo com uma certa originalidade.

Enfim, eis aqui mais um excelente título para aumentar as possibilidades de "jogar DS de um jeito diferente". Fora que Guitar Hero é bom de qualquer jeito, né?

— Ricardo Farah



THE INCREDIBLE HULK

HULK ESMIGALHA A QUALIDADE

Jogos baseados em filmes já carregam o péssimo estigma de que são todos ruins – mesmo quando apresentam um mínimo de qualidade aqui e acolá. Todavia, outros fazem por merecer tal preconceito, culminando na consolidação de tal tradição. Até agora, The Incredible Hulk lidera na lista de principal colaborador desse fenômeno neste ano de 2008, melhor dizendo, nos últimos 5 anos.

Difícil pensar em um título baseado em película com tantas falhas quanto este. Mesmo Enter the Matrix, achacado por mídia e jogadores, tinha certo mérito pelo pioneirismo em termos de integração entre games e cinema e a tentativa (mesmo que frustrada) de implementar os elementos de bullet time e artes marciais.

The Incredible Hulk mimetiza em menor escala o sistema visto nos consoles de alta definição: uma recreação virtual de Nova Iorque aberto para exploração com dezenas de missões, tarefas paralelas e objetos interativos e destrutíveis. A ideia original soa boa, mas foi pessimamente executada. Tendo em vista o hardware menos potente do Wii a calamidade é ainda maior. Gráficos rivalizam com as piores produções do PlayStation 2, lançando mão de um amplo leque de defeitos especiais: neblina em baldes, clippings e pop-ups aos montes,

texturas lavadas, ausência total de pedestres. Parece a cidade assombrada Silent Hill em feriado: nem os inimigos aparecem direito por lá.

Para piorar, os controles são confusos e os sensores de movimento mal aproveitados – após escolher o golpe especial que deseja basta chacoalhar freneticamente para desferi-lo.

Se sobreviver à montanha verde de defeitos, encontrará ao menos uma grande quantidade de missões a cumprir e segredos para destravar. Mas duvidamos que alguém chegue aos 100% em sua consciência...

– Claudio Prandoni



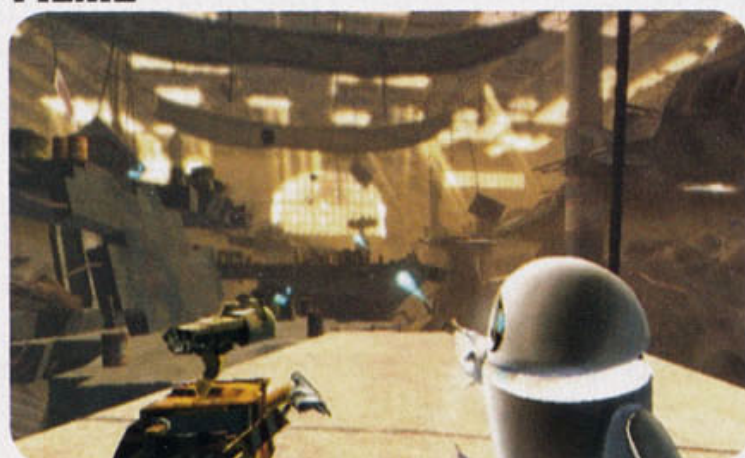
GRÁFICO: 3,0
SOM: 3,0
JOGABILIDADE: 3,0
DIVERSÃO: 2,0
REPLAY: 4,5
NOTA: 3,0

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: SEGA
DESENVOLVIMENTO: EDGE OF REALITY
GÊNERO: Ação
NÚMERO DE JOGADORES: 1



WALL-E

NÃO TÃO BONITINHO QUANTO O FILME



Ao inserir o disco no console e entrar no canal do jogo, já escutamos logo de cara uma agradável (e muito "fofa") surpresa: a voz do robzinho simpático dizendo daquele jeito todo especial "waaall-eee" - dá até vontade de voltar e repetir o processo.

Wall-E é mais um sucesso da Disney Pixar que chega aos cinemas e aos principais videogames. No jogo, você controla o robô que é a estrela do filme e também, em um determinado ponto, a misteriosa Eve.

Camuflado no ambiente do filme, retratado fielmente por sinal, e na lataria dos personagens, Wall-E não passa de um estilo plataforma muito, muito genérico e fácil. Você precisa

usar as habilidades da empilhadeira de lixo para avançar pelo cenário, carregando itens e usando outros como arma, sempre de olho no seu medidor que indica o nível da bateria do tímido robô - há ainda um multiplayer que consegue acrescentar um pouco de diversão, com modos de jogo como o tradicional deathmatch.

O pequeno Wall-E já é por si só muito carismático, o que de certa forma contribui para você querer gastar algum tempo com o título e descobrir seus lados positivos como a própria movimentação dos personagens. Ainda assim, o maior defeito de fábrica de Wall-E é que o jogo é extremamente curto (cerca de 8 horas são o suficiente) e não há muito o que destravar, além de alguns vídeos do filme. O melhor mesmo é controlar a Eve e sair por aí voando.

– Odir Brandão



GRÁFICO: 5,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 6,0
REPLAY: 4,0
NOTA: 6,5

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: THQ
DESENVOLVIMENTO: HEAVY IRON STUDIOS
GÊNERO: Aventura
NÚMERO DE JOGADORES: 2





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

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: TAITO CORPORATION
GÊNERO: SHOOTER
NÚMERO DE JOGADORES: 2



SPACE INVADERS EXTREME

NOSTALGIA DE MELHOR QUALIDADE



Comemorando 3 décadas desde seu lançamento original, o avô dos clássicos da história do videogame chega em uma versão turbinada para o Nintendo DS.

Fãs do gênero shooter não têm o que reclamar: na tela inferior do DS vemos a sua pequena nave, sozinha e abandonada para enfrentar uma horda de inimigos de várias formas aliens e tamanhos. Os alvos surgem na tela superior do portátil, mas podem invadir o seu território, ou seja, aqui a frase "a melhor defesa é o ataque" se faz verdadeira.

Visualmente falando, Space Invaders Extreme está repleto de cores e efeitos alucinantes. Mas não pense que a simplicidade se perdeu nesta versão atualizada, déjà vu e outros sintomas nostálgicos são garantidos ao movimentar a nave pela lateral da tela e atirar sem parar.

Não podemos deixar de citar o multiplayer, nele até dois jogadores podem competir desde que cada um tenha uma cópia do jogo, ou ainda no modo online da Nintendo contra qualquer pessoa do mundo. Assim como no modo principal, aqui o objetivo é permanecer vivo e destruir os invasores - mas agora há o outro jogador para lhe atrapalhar com itens e tentar lhe destruir.

Para quem não gosta muito de jogos retrô ou shooters (ou ambos), Space Invaders pode enjoar em poucas horas, ainda que tenha boas variações na ação - os alvos se movimentam de maneira diferente e há ainda alguns bonus para aumentar o replay. No geral, é divertido tanto no modo para um jogador como no multiplayer..

— Odir Brandão

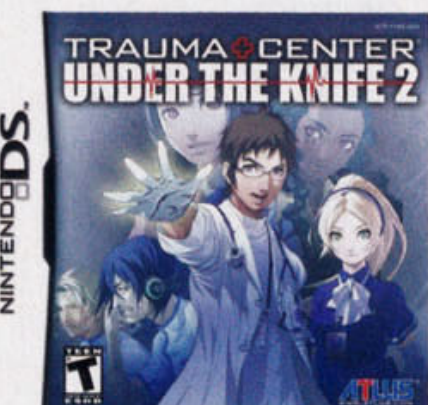


GRÁFICO: 7,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 7,5
NOTA: 8,5

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: ATLUS
DESENVOLVIMENTO: ATLUS
GÊNERO: SIMULAÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1



Trauma Center: Under the Knife 2



ENTRE NA FACA!

República de Costigar, África. Durante uma década inteira, a guerra interna entre os civis castiga os habitantes do país. Mesmo após o término das lutas, diversos ataques por militantes de guerrilha, de minas terrestres e dos refugiados continuam a aterrorizar os povos. Outros países internacionais enviam ajuda, e é aí que Dr. Stiles, o protagonista do jogo, entra. Juntos, você e o doutor têm como objetivo oferecer serviços médicos e curar as pessoas vítimas dos ataques. Mas outro problema acontece durante as missões de Stiles: uma nova epidemia causada pelo vírus Guilt se espalha entre os refugiados, com novos sintomas que Dr. Stiles, Dra. Thompson e os outros médicos não conhecem. Assim como o primeiro Under The Knife, este exige muita

experiência e rapidez com a stylus ao usar os instrumentos e não falhar nas operações - sim, o game continua com um estilo desafiador. Mesmo este novo Trauma Center parecendo ser mais difícil, está mais fácil tirar um A nas cirurgias e ver um "Cirurgião Mestre" no ranking da operação. Bem mais dinâmico e com oito tipos de instrumentos para ser utilizado, dá até vontade de ser médico. O maior problema é perder muito tempo com as conversas, o que faz muitos passarem os bate-papos e começarem a cortar, esterilizar e costurar logo. As missões variam entre pequenas cirurgias até explosões químicas ou acidentes de carro. A parte sonora continua a mesma. So, let's begin the operation!

— Bruna Torres

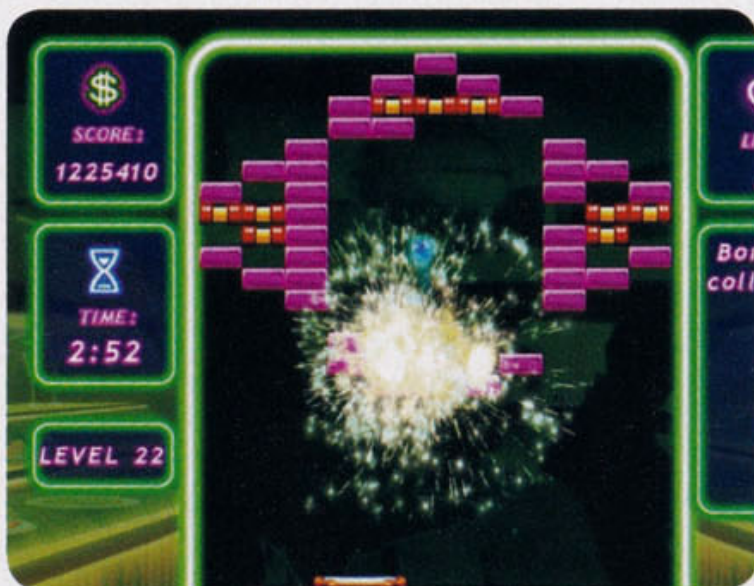


BLOCK BREAKER DELUXE

VIVA LAS BLOCOS

Muitos temiam e aconteceu: o WiiWare tornou-se reduto para adaptações de games lançados para celular. Todavia, não há o que temer, já que o resultado é competente e enseja prospecto positivo em relação a produções do gênero.

Block Breaker é uma versão glorificada do clássico Arkanoid adaptada de maneira rudimentar, ainda que boa o suficiente, para o Wii Remote. São dois tipos de controle: uma usa o sensor de movimento, locomovendo um cursor na tela em sentido horizontal tira-se do lugar também a barra rebatedora de bolotas. Na outra configuração o direcional digital é responsável pelo controle do bastão. Em ambas o ponteiro serve para coletar os power ups que



surgem ao quebrar blocos específicos.

Aliás, neste aspecto BBD inova e entretém ao oferecer um leque variado de poderes. Desde os manjados multi-ball à la pinball (vários bolas no campo de jogo) e barra estendida até outros curiosos, tal qual lasers e ímãs que atraem as pelotas, impedindo-as de caírem – algo que ocorre facilmente no sistema que se vale do sensor móvel, uma vez que é sensível demais e erros ocasionais são inevitáveis.

Há dezenas de níveis e dificuldade gradual e equilibrada o bastante para não frustrar novatos e agradar veteranos neste estilo de game e existem objetivos extras para cumprir que rendem itens e dinheiro extra, que servem para adquirir power ups na loja.

Inusitada mesmo só a trilha sonora que combina com a temática ainda mais esdrúxula de vida noturna e glamourosa – convenhamos, um tanto quanto inadequada para quebra-cabeças e representada por meio de cenas 2D estáticas pobres, dignas de 16-bits. Imagine o universo de Need For Speed Underground, adicione Las Vegas à receita e troque os rachas de bólidos tunados por emocionantes sessões de quebras de bloquinhos coloridos. Tão bizarro que chega a ser engraçado e, o melhor, não estraga a diversão.

– Claudio Prandoni



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

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: GAMELOFT
DESENVOLVIMENTO: GAMELOFT
GÊNERO: PUZZLE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2



GYROSTARR

UMA ESTRELA BRILHANTE QUE DERRAPA NA CURVA

Os shmups encontraram novo lar no WiiWare – seja para o bem, com Star Soldier R, ou para o mal, vulgo Protôthea – e Gyrostarr integra este fronte de batalha, felizmente para o lado bom da situação.

Em partes, lembra uma mistura de F-Zero com jogos de navinha tradicionais. Percorrendo um half-pipe à deriva no espaço, o objetivo é destruir inimigos para acumular esferas de energia e assim conseguir atravessar portais, chegando eventualmente ao fim do nível. Caso não consiga poder o suficiente, seu bólido interestelar se esborracha como mosca em pára-brisa, mas se obtiver tanta energia a ponto de preencher a barra medidora aí se tem acesso a um estágio bônus que serve apenas para acumular pontos.

Um aspecto bacana é que Gyrostarr possui multiplayer competitivo ou cooperativo para até quatro pessoas e consegue isso de maneira muito prática: um combo Wii Remote + Nunchuk já habilita dois jogadores a participarem, cada um com um tipo de manete. Pode-se tanto optar por controle tradicional, via D-pad ou alavanca analógica, ou sensor de movimento, mas este último carece de precisão, soando mais como uma adaptação picareta.

A idéia de maneira geral soa bem, mas acaba falhando em pontos cruciais. Apesar de dezenas de níveis – cerca de 50 – a falta de criatividade e variedade impera. As disputas

multiplayer incitam perseguições implacáveis por quebra de recordes, mas não há opção de mandar seu placar para rankings online – tal qual Star Soldier R. Por fim, o pior de tudo: a velocidade dá sono até nos mais cafeinados.

Pelo conceito, Gyrostarr poderia ser um dos melhores games do WiiWare, tendo em vista ainda que o visual é dos mais bonitos vistos no serviço, com efeitos de luz bem elaborados. Todavia, peca justamente em aspectos essenciais, que minam o potencial de diversão da experiência. De qualquer maneira, a expectativa por um Gyrostarr 2 é das melhores.

– Claudio Prandoni



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

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: HIGH VOLTAGE SOFTWARE
DESENVOLVIMENTO: HIGH VOLTAGE SOFTWARE
GÊNERO: Ação
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4





A SANGUE FRIO

Os fãs pediram, e Castlevania ganhará novos lançamentos para os consoles da Nintendo. Ação clássica para o DS e - pasmem! - luta para o Wii.

— Rodrigo Ortiz

Castlevania Judgment

Plataforma: Wii

Produção: Konami

Desenvolvimento: Eighting/Konami

Gênero: Luta

Jogadores: Mais de 2

Data de Lançamento: 2008

Vampiros, morcegos, monstros, caçadores e sangue - os ingredientes básicos de qualquer jogo da série Castlevania finalmente foram combinados para duas novas receitas. Já fazia um tempo que se discutia - afinal, quando o Wii terá seu próprio Castlevania? A resposta demorou, mas chegou. Além de um lançamento para o DS, terceira encarnação da série no portátil, o game ganhará uma versão no Wii, abandonando todo o sistema tradicional e adotando um formato de luta.

A HORA DO JULGAMENTO

Provavelmente, a primeira pergunta que irá surgir na cabeça dos fãs é "Por que?" e a segunda será "Como?". Tudo começou com Koji Igarashi, produtor da série. Iga pensou que, exatamente por se tratar do Wii, qualquer fã gostaria que a Konami aproveitasse ao máximo a interação e os movimentos para chicotear, cortar e espetar. O pensamento é lógico, afinal, depois de anos vendo a família Belmont com seus chicotes, quem nunca desejou brincar de Indiana Jones dos vampiros?

LAÇOS DE SANGUE

A grande novidade dos lançamentos será a possibilidade de conectar os games. Pouco foi revelado, mas conectando Judgment com Order of Ecclesia, poderemos destravar conteúdo adicional. O que, exatamente, ou para qual dos dois consoles será, ainda não é certo.

**E com esse golpe
Alucard virou eunuco...**





Gráficos muito bonitos em seu Wii!



Mas aí entrava uma decisão perigosa para Igarashi: certo, se utilizarmos o Remote dessa maneira, os fãs poderão curtir a ação com um grande envolvimento, mas qualquer game da série envolve muitas batalhas, e horas a fio de aventuras. Tudo bem se você estiver usando um controle, afinal, o máximo que acontecerá será cansar seus dedos - mas imagina ter que chicotear cada uma das vezes usando o Remote? A solução encontrada foi transformar o game em um jogo de luta com elementos de ação. Igarashi, que em entrevista já admitiu não ser bom com jogos de luta, buscou um tratamento especial para isso. Pensando nos jogadores de games de ação, Judgment utilizará comandos simples, trocando a precisão exagerada de "timing" nas lutas por ataques dinâmicos.

Além de ataques comuns com suas respectivas armas, os personagens de Judgment terão acesso a diversos elementos tradicionais da série. Isso inclui armas e criaturas, que os lutadores podem utilizar para obter certas vantagens. Os itens serão coletados quebrando elementos do cenário. Claro que nem todos terão acesso aos mesmos itens - enquanto Simon poderá usar itens clássicos como facas de arremesso, Maria utilizará magias e Dracula abusará de seus poderes

LUTADORES SOMBRIOS

O novo game também inaugura aparências totalmente novas para os personagens, pela mão de Takeshi Obata - mais conhecido no mundo dos animes e mangás por ter desenhado a série Death Note (publicada no Brasil pela Editora JBC), também de temática gótica (fãs da série poderão ver a semelhança de Maria Renard com a personagem Misa Amane). Conheçam agora parte do elenco de Judgment, assim como algumas caras que provavelmente estarão na versão final.

Simon Belmont

Primeira Aparição: Castlevania - NES

Quem é: Um dos nomes mais famosos da família Belmont, linhagem de caçadores de vampiros. Foi o herói do game original, passando por maus bocados com uma maldição do vampirão Dracula. Seu chicote, Vampire Killer, era passado de geração a geração entre os Belmonts.

Estilo de luta: Simon usa principalmente seu chicote, mas paralelamente recorre a armas sagradas, facas, e outros para dizimar seus inimigos demoníacos.

Maria Renard

Primeira Aparição: Castlevania: Chi no Rondo (Rondo of Blood) - Turbografx CD, exclusivo no Japão.

Quem é: Sua história varia de acordo com os games, sendo que originalmente era uma parente distante dos Belmont, mudando em Dracula X para irmã de Annette, a amada de Richter Belmont. A garota, depois de ser salva por Richter, aos 12 anos, ajuda o caçador de vampiro na luta contra Dracula, utilizando seus poderes mágicos.

Estilo de luta: Maria usa principalmente magia, sendo que sua arma em Judgment será um bastão mágico.



Alucard

Primeira Aparição: Castlevania III: Dracula's Curse - NES

Quem é: De nome verdadeiro Adrian Farenheights Tepes, Alucard é filho de Dracula com uma humana, sendo assim um meio-vampiro, ou Dhampir. O pedido final de sua mãe foi que, diferente do pai, ele não odiasse a humanidade - o fez optar pelo lado dos caçadores de vampiros contra seu pai e seus seres das trevas, apesar de algumas vezes ele já ter ficado do lado das trevas, sendo em sua primeira aparição, um chefe, até ser derrotado por Trevor Belmont, tornando-se um personagem selecionável.



Estilo de luta: Alucard, pelo menos em Symphony of the Night, se mostra proficiente com vários tipos de armas, porém o que ele faz de melhor é usar espadas. Seus poderes vampíricos também lhe garantem várias vantagens na hora da luta.

Dracula

Primeira Aparição: Castlevania - NES

Quem é: O grande vilão da série, Dracula é o mais forte vampiro de todos. Como revelado em Lament of Innocence, seu nome era Mathias Cronqvist. Conseguindo uma pedra mágica chamada Crimson Stone, se transformou em um vampiro, e graças a ela mantém seu poder cada vez maior. Apesar de ter sido vencido inúmeras vezes, sempre consegue voltar para infernizar a vida de todo mundo. A razão principal pela sua "birra" com a humanidade seria o fato de sua mulher - Lisa -, mãe de Alucard, ter sido queimada na fogueira por humanos como uma bruxa durante a inquisição.

Estilo de luta: Dracula é extremamente poderoso, utilizando-se de um grande arsenal de poderes das trevas, desde bolas de fogo a teletransporte. Vale lembrar que ele também possui grande poder de transformação, assumindo diversas vezes a forma de um demônio gigantesco.



Shanoa

Primeira Aparição: Castlevania: Order of Ecclesia - DS

Quem é: Shanoa é uma lutadora do grupo chamado Order of Ecclesia, que, entre outros, foi formado para lutar contra Dracula na ausência de Richter Belmont. A moça possui amnésia, mas isso não impede que seja a maior lutadora da Ordem.

Estilo de luta: Utiliza símbolos mágicos conhecidos como Glyphs para causar todo tipo de efeito à base de magia. Ela normalmente usa uma rapieira, mas os glyphs lhe dão uma liberdade de modificá-la.



E quem falta?

Do que foi revelado dos personagens, já sabemos que teremos mais representantes da família Belmont. Portanto, não é difícil imaginar que Richter dará as caras, e ainda Trevor. A questão ficará sobre como cada um deles será diferenciado, uma vez que - convenhamos - muitas vezes as técnicas da família quase não mudavam de geração em geração.

Do lado das trevas, as sugestões são interessantes. Entre os monstros, quem sabe uma Axe Armor ou ainda outra criatura não ganhem seu espaço? Death, a Morte que adora aporrinhar Alucard em Symphony of the Night, seria uma ótima adição, assim como Shaft, o feiticeiro sinistro que deu uma mão a Dracula mais de uma vez.

sombrios. Mas a utilização desses itens dependerá de corações que devem ser coletados durante as lutas, à moda dos games de ação. Dependendo do ambiente, alguns personagens também poderão criar armadilhas, e ainda para aumentar o desafio, monstros podem se meter na ação e atrapalhar as lutas.

Se você ainda acha que só isso não é o suficiente para acabar com seu adversário, cada personagem terá também movimentos especiais que podem ser executados após o enchimento de uma barra. O leque de possibilidades de lutas aqui é enorme, uma vez que a promessa de Iga é de personagens dos 22 anos de série. Isso significa que o time irá deliberadamente ignorar a cronologia. Por mais que alguns

puristas possam reclamar, não há dúvida que lutas entre diferentes gerações da família Belmont, por exemplo, seriam muito interessantes.

Pouco foi revelado sobre os modos de jogo, mas sabemos que os jogadores poderão, além das lutas offline, competir em partidas online por Wi-Fi. Existem suspeitas de um modo de história, uma vez que em entrevista, Igarashi disse que o game teria bastante diálogo entre os personagens. Há também a possibilidade do game contar com modos offline para mais de dois jogadores, mas seja lá qual for o resultado final, Igarashi garante: Judgment será extremamente divertido.

BOTANDO A MÃO NA MASSA

Lutar em Judgment vai ser simples e recompensador. Primeiramente, cada mão irá cuidar de funções diferentes. Para atacar, basta manipular o Remote como se fosse a respectiva arma (chicote, espada, cetro etc.), balançando-o no ar. Apertar B enquanto ataca permite ataques mais fortes, e segurá-lo e depois atacar resulta em ataques especiais. Apertar o botão A cuida de itens especiais, e segurá-lo executa a especial de cada item. Por fim, especiais podem ser utilizados com o Control Pad.

Enquanto isso, o Nunchuk cuidará de movimentos e defesa. Utilize o control stick para mover seu personagem, enquanto o botão Z cuida da defesa, o C pula, e uma chacoalhada no controle cuida de desviar de ataques inimigos.

COLOCANDO AS COISAS EM ORDEM

Castlevania: Order of Ecclesia

Plataforma: Nintendo DS

Produção: Konami

Desenvolvimento: Konami

Gênero: Plataforma

Jogadores: 1-2

Lançamento: 2008

Order of Ecclesia se passa depois dos eventos de Symphony of the Night, ou seja, por volta do século XIX. Richter Belmont está desaparecido, então não há ninguém que possa se opor a Dracula e seus capangas malignos. Começam a se formar diversos grupos de lutadores, sendo que a Order of Ecclesia se mostra a mais forte, graças à sua campeã Shanoa.

A aventura seguirá o mesmo estilo dos games anteriores: aventura em plataformas com elementos RPG. A heroína Shanoa contará com um sistema de batalha único. Ela utilizará itens conhecidos como "Glyph

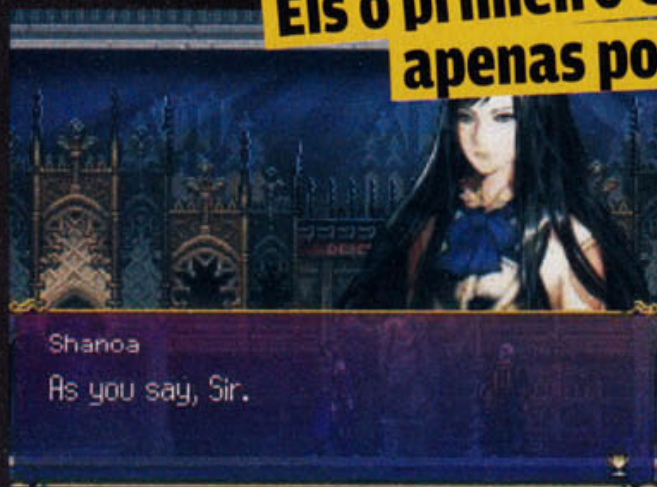
Symbols" para conseguir novos poderes e ataques, sendo que objetivo final de Shanoa é conseguir o Glyph supremo, Dominus, para derrotar Dracula. Os glyphs são símbolos que podem ser colocados nas costas e nos braços da heroína, garantindo novas habilidades e poderes. O sistema é complexo e possibilita muitas combinações: cada lugar que se coloca um glyph afeta a funcionalidade dele, e existem muitos tipos diferentes, incluindo relativos a magias e a armas, com um total de 100 combinações diferentes - mas vale lembrar que qualquer ação relativa aos glyphs usa MP (Magic Points, ou pontos de

magia), nem que seja pular ou atacar. Tudo bem que os pontos serão restaurados rapidamente, mas novos elementos estratégicos farão parte do game com isso.

O game se utilizará de um espaço grande - serão 20 locais, baseados num mapa do mundo. Para facilitar as coisas, estátuas para salvar o jogo e teletransportar estarão de volta, e ainda poderemos contar com diversas missões paralelas. O game contará também com partidas online para os jogadores competirem num modo versus ou negociarem itens. **NW**



Eis o primeiro Castlevania protagonizado apenas por uma mulher



PELOS PODERES DOS GLYPHS!

Os Glyphs de Shanoa serão bem especiais, e serão divididos em várias categorias. Teremos, por exemplo, Glyphs que garantem a arma que Shanoa quiser - espadas, chicotes ou outras -, ou ainda combinações que melhoram sua rapidez e a transformam em um sabre energético. Combinações especiais de glyphs criarão ataques especiais. Outro Glyphs serão vitais para levar a heroína para outros locais e resolver quebra-cabeças. Por exemplo, o glyph Magnes lhe dá poderes magnéticos, permitindo que alcance plataformas e locais metálicos com poder de atração e repulsão.

KID GAMES

Venda e Assistência Técnica



Seu videogame pifou?

Assistência Técnica **Kid Games:**

- 🔑 Peças novas e de qualidade;
- 🔑 Atende todo o Brasil (via Sedex ou Correios);
- 🔑 Técnicos Experientes

Acesse: www.kidgames.com.br

© 1989-2008 - **Kid Games** - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - contato@kidgames.com.br

Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - **Loja 2:** CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF

Loja 3: Águas Claras Shopping - 2º Piso - Águas Claras/DF - <http://www.kidgames.com.br> - Site 100% Seguro



E3: UM VERDADEIRO ESPETÁCULO DA NINTENDO

O maior evento de videogames do ano chegou, e com ele novos rumores, especulações e apostas sobre novos jogos. Saiba o que a Nintendo trouxe na E3 de 2008.

— Por Carla Rodrigues e Bruna Torres

Rumores, especulações e torcidas por novos títulos de franquias consagradas. Tudo isso faz parte da antecipação que precede a E3 ou como ela passou a ser chamada no ano passado: E3 Media & Business Summit. Chegou a vez do evento mais esperado por dez entre dez jogadores de videogames. É nela que são anunciados os maiores títulos do ano, algumas surpresas e novidades.

A E3 é a maior feira de games da atualidade e reúne todas as grandes empresas, desenvolvedoras e produtoras do ramo, sem contar nomes lendários como Shigeru Miyamoto. A feira está na sua 14ª versão agora em 2008, apesar de não ser mais a mesma dos anos anteriores. O número de pessoas que podem participar do evento é muito mais restrito, e um pouco do encanto se perdeu devido às novas restrições que foram feitas, porém, ela continua sendo o evento mais aguardado do ano por gamers de todas as partes do mundo.

É de conhecimento geral que a Nintendo possui a platéia mais entusiasta da E3. Sempre que novidades são apresentadas, os nintendistas vibram como se estivessem em um estádio de futebol – e não é a toa que a E3 é conhecida como a Copa do Mundo dos videogames.

Já se passou um ano desde que conferimos demonstrações das aventuras do ícone simpático e bigodudo da Nintendo entre planetas no Super Mario Galaxy, ou que vimos a ainda inédita Wii Balance Board com seus exercícios do Wii Fit, entre outros lançamentos como Mario Kart Wii, Super Smash Bros. Brawl e mais algumas novidades como a Wii Zapper. Agora chegou a vez da E3 2008, e qualquer nintendista que se preze gostaria que os lançamentos fossem tão bacanas, ou melhores, do que os que conferimos em 2007.

Em 2008 a apresentação da Nintendo começou com Cammie Dunaway, executiva de marketing

da Nintendo, revelando um novo jogo que fará uso da Wii Balance Board chamado Shaun White's Snowboarding. O jogo foi demonstrado pelo próprio recordista mundial de snowboarding que deu o título ao jogo, Shaun White. Logo em seguida a apresentação continuou com Satoru Iwata, presidente global da Nintendo, revelando os números de vendas e crescimento da empresa no último ano. E como não poderia faltar, no final da apresentação Shigeru Miyamoto entrou no palco simulando tocar um saxofone com um Wii Remote para apresentar o Wii Music para o público.

Muitos outros jogos foram revelados, e a Nintendo promete um ano e tanto de lançamentos para todos os gostos em 2008. Nós separamos para vocês os jogos que serão lançados em 2008, os novos títulos divulgados na E3 2008 e algumas outras surpresas que merecem destaque. Confira como será o resto do ano de 2008 para a Nintendo.

OS JOGOS QUE VOCÊ QUERIA.

Na E3 são divulgados títulos de jogos antecipados por fãs do mundo inteiro, e o ano de 2008 não é exceção para este fato, especialmente se você é um nintendista. Confira abaixo os principais títulos que nós tanto queremos jogar.

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

Plataforma: Wii

Produtora: Nintendo

Data de lançamento: Final de 2008

O primeiro Animal Crossing foi lançado pela Nintendo em 2001 para Nintendo 64 seguido de uma versão para o GameCube no mesmo ano. O joguinho fez tanto sucesso que em 2005 ganhou a sua versão para DS, Animal Crossing: Wild World e agora o alegre vilarejo de animaizinhos falantes ganhará uma versão para Wii.

Novidades: Animal Crossing: City Folk terá gráficos similares as versões do jogo para GameCube. O jogo permitirá que jogadores usem a Wii Message Board para trocar mensagens entre seus amigos como se estivesse escrevendo uma carta, uma das tarefas possíveis das versões anteriores de Animal Crossing. Além do vilarejo, haverá uma cidade onde o jogador encontrará novas opções de tarefas e afazeres como, por exemplo, entrar em um salão de cabeleireiro e colocar uma máscara no avatar do jogo que irá deixá-lo com a aparência do seu Mii. Além de mandar mensagens para outros jogadores, você poderá conversar em tempo real com eles através do microfone chamado WiiSpeak.



Wii MUSIC

Plataforma: Wii

Produtora: Nintendo

Data de lançamento: 1 de Outubro de 2008

A primeira vez que ouvimos falar no Wii Music foi na época do lançamento do Nintendo Wii, onde o lendário Shigeru Miyamoto surgiu no palco da E3 como um regente de orquestra controlando a melodia com um Wii Remote em mãos.

Finalmente tivemos a confirmação do lançamento do jogo para o final do ano, que contará com cerca de 50 instrumentos diferentes.

Novidades: os instrumentos serão tocados através do Wii Remote, Nunchuk e da Wii Balance Board, que servirá como pedal caso o jogador queira tocar bateria. Até quatro jogadores poderão participar da banda e ao contrário de outros jogos musicais onde o jogador deve acertar uma sequência de notas para que a melodia seja feita, no Wii Music o jogador poderá improvisar o som que desejar apenas utilizando os controles imitando a movimentação do instrumento. Wii Music terá mais de 50 instrumentos, entre eles guitarra, banjo, saxofone, piano e bateria. Haverá uma lista de músicas para o jogador escolher e improvisar com seu instrumento no ritmo dela, entre as faixas disponíveis estará o clássico tema de Super Mario Bros. Será possível gravar suas músicas e apresentações com as bandas de Miis e enviá-las aos outros usuários que possuem Wii Music.



WII SPORTS RESORT

Plataforma: Wii

Produtora: Nintendo

Data de lançamento: Início de 2009

Wii Sports Resort será a continuação do já aclamado Wii Sports. A nova versão do jogo irá transportar o jogador para um belo dia de Sol na praia trazendo atividades como andar de jet-ski, jogar frisbee com o seu cãozinho na areia ou até mesmo um duelo de espadas para quem não gosta muito de dias ensolarados ao ar livre.

Novidades: Foi apresentado um sensor de movimento que será acoplado ao Wii Remote para trazer ainda mais realismo aos movimentos do jogador no jogo. O Wii Motion Plus controller possui uma resposta ainda mais precisa, e capta até mesmo movimentos de rotação do pulso do jogador que serão transmitidos na tela do jogo.



Parece até um Mii do seu Totó...



GTA: CHINATOWN WARS

Plataforma: DS

Data de lançamento: Não divulgada

Durante a E3 de 2008, uma das maiores surpresas da Nintendo foi sem dúvida o anúncio de um novo episódio de GTA para Nintendo DS. Intitulado GTA: Chinatown Wars, o jogo trará personagens completamente novos e uma história inédita, mas os fãs da série podem ficar tranquilos pois foi garantido que o estilo que o jogo apresentará será o mesmo dos jogos anteriores da série.

**grand
theft
auto
CHINATOWN
WARS**

POKÉMON RANGER: SHADOWS OF ALMIA

Plataforma: DS

Produtora: Creatures

Data de lançamento: 10 de Novembro de 2008

Em Pokémon Ranger você salvará pessoas em apuros, ajudar Pokémon e proteger a natureza. O jogo traz muitas novidades, entre elas o uso do Capture Style que será uma nova ferramenta para captura de Pokémon onde o jogador precisará desenhar um círculo em volta da sua presa na tela de toque. Além de caçar Pokémon, o jogador deverá combater incêndios florestais, salvar pessoas em apuros ou ainda entregar pacotes importantes aos seus destinatários. A história se passará em Almia, e trará mais missões e aventuras do que os jogos anteriores da série Pokémon Ranger, além de conter um mundo muito mais vasto com oceanos, florestas e desertos.



**Não importa a versão,
o Pikachu é inesquecível**



SHAUN WHITE'S SNOWBOARDING: ROAD TRIP

Plataforma: Wii

Produtora: Ubisoft

Data de lançamento: Final de 2008

O jogo que traz como personagem principal o medalhista e recordista mundial de snowboard Shaun White, irá fazer uso da Wii Balance Board. O jogador deverá se equilibrar na balança para fazer manobras e deslizar montanha a baixo.



CHRONO TRIGGER

Plataforma: DS

Produtora: Square Enix

Data de lançamento: Final de 2008

O clássico dos RPGs, Chrono Trigger, está de volta e receberá sua merecida versão para Nintendo DS. A primeira aventura do pequeno Crono foi lançada em 1995 para Super NES e revolucionou a história dos jogos de RPG. O game apresentava múltiplos desfechos para a trama dependendo das ações e escolhas que o jogador tomava, além de ter uma trilha sonora espetacular.

Novidades: O jogo manterá a história e os elementos originais, mas introduzirá o uso de duas telas, sendo uma de toque onde o jogador pode interagir com o jogo, além de agora ser portátil, claro. Os fãs querem mais? Então saibam que o jogo terá uma dungeon completamente nova e modo de batalha multiplayer Wi-Fi. Remake para ninguém botar defeito.

GUIITAR HERO: ON TOUR DECADES

Plataforma: DS

Produtora: Activision

Data de lançamento: Não divulgada

Guitar Hero: On Tour foi um sucesso tão grande com as suas mais de 350,000 cópias vendidas em apenas três semanas, que a Nintendo já anunciou que ele terá uma continuação. O jogo que traz uma experiência completamente nova ao permitir que Guitar Hero seja tocado no DS agora terá uma novidade a mais: ele permitirá com que jogadores possam interagir através do DS compartilhando músicas. Ou seja, se um jogador tiver apenas a versão original do Guitar Hero: On Tour, poderá tocar o Decades se jogar com alguém que compartilhe com ele.



ROCK REVOLUTION

Plataforma: Wii e DS

Produtora: Konami

Data de lançamento: Final de 2008

Mais um jogo de guitarra, baixo, bateria e vocal? Pode apostar que sim. Chegou a vez da precursora dos jogos musicais lançar sua versão para a nova geração, então arrume espaço na sala para Rock Revolution. A Konami lançou GuitarFreaks em 1999 e o jogo foi a maior inspiração para a criação de Guitar Hero da Harmonix lançado em 2005. Rock Revolution será um jogo mais focado na parte de percussão e o setlist será composto por 40 músicas.

Novidades: Se a bateria do Rock Band possui quatro pads e a do Guitar Hero IV irá ter cinco, a bateria de Rock Revolution tem seis pads mais o pedal de bumbo. Outra diferença é que ao invés da esteira de notas vir deitada, ela será completamente na vertical, como no GuitarFreaks. Na versão do Wii será possível abolir os equipamentos, o jogador poderá tocar os instrumentos apenas com o Wii Remote e o Nunchuck estilo air-guitar.

O setlist foi parcialmente divulgado, e entre as músicas que farão parte do jogo estão bandas como Foo Fighters, System of a Down, Dream Theater, Iron Maiden, Whitesnake e mais alguns clássicos do Rock, mas se o seu gosto é menos hardcore, Avril Lavigne, Blink 182 e Fall Out Boy também estão confirmados.

POKÉMON PLATINUM

Plataforma: DS

Produtora: Nintendo

Data de lançamento: Novembro de 2008 no Japão

Ninguém se cansa da série de jogos Pokémon, então atendendo a pedidos dos poke-fãs foi anunciado mais um jogo, Pokémon Platinum, que será uma espécie de junção dos sucessos anteriores "Pokémon Diamond" e "Pearl" que já venderam mais de 14 milhões de cópias no mundo todo levando a série a ser uma das campeãs de vendas do DS.

Novidades: Além de disponibilizar os 107 bichinhos das versões anteriores via Pal Park, sistema que permite a captura dos pokemons de outros jogos para o atual, Pokémon Platinum terá uma nova forma do lendário pokémon Giratina além de apresentar mais um pokémon completamente novo. Treinadores do mundo todo ainda podem conversar, batalhar e efetuar trocas com outros treinadores via Wi Fi. Uma novidade interessante é que Sinnoh, uma região pokémon, sofrerá mudan-

ças climáticas, será mais fria e ocasionará eventuais tempestades de neve. Também foi divulgado uma nova área no mapa chamada "Torn World" que será a primeira localização em um jogo RPG Pokémon a utilizar gráficos 3D. Pokémon Platinum traz uma nova "Battle Frontier", a "Battle Island", que terá acesso pela Nintendo Wi-Fi Connection. Nintendo Wi-Fi Connection. Também espere uma renovação no guarda-roupas de Lucas e Dawn.



LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

Plataforma: Wii e DS

Produtora: Warner Bros. Interactive

Data de lançamento: 01/09/2008

Lego Batman: The Videogame virá para completar a série de sucessos dos jogos lego. O jogador deverá lutar contra o crime nos cenários de Gotham City na pele do morcego Batman e seu parceiro Robin. O jogo terá 36 fases, onde 18 serão vividas pelos heróis e as outras 18 serão protagonizadas pelos vilões, sem contar as fases secretas.

Novidades: O jogo não será baseado somente na trama do novo filme, serão convocados inúmeros vilões que fizeram parte da história de Batman, como a Mulher-Gato, Hera Venenosa, Pingüim, Coringa e mais alguns. Cada personagem do jogo terá uma habilidade especial, e alguns terão segundas roupas que serão conquistadas durante o jogo e também atribuem truques novos.



KINGDOM HEART 358/2 DAYS

Plataforma: DS

Produtora: Square Enix

Data de Lançamento: Terceiro trimestre de 2008 no Japão

Dessa vez o famoso título de RPG da Square Enix acontecerá entre o segundo e o terceiro jogo da série (Kingdom Hearts: Chain of Memories e Kingdom Hearts II) e ainda será focado no cotidiano do personagem principal, Roxas. O jogo será em 3D e trará modo single e multiplayer.

Novidades: O modo single player terá sua trama desenvolvida em mundos da Disney de séries passadas que irão progredindo com o passar do jogo, e será possível utilizar o mesmo personagem desenvolvido no modo multiplayer.



CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

Plataforma: DS

Produtora: Konami

Data de lançamento: final de 2008

A série Castlevania teve sua estréia em 1987, e em 2008 ganhará mais uma versão para o Nintendo DS. O jogo traz no enredo a luta entre a família Belmont e Drácula, que a cada 100 anos reaparece para dar mais um pouquinho de trabalho. Castlevania: Order of Ecclesia acontece logo após Castlevania: Symphony of the Night, perto do ano 1800, quando Richter Belmont e toda sua família desaparecem, o que leva ao aparecimento de vários grupos que tentam lutar contra o Drácula, e a Order of Ecclesia é o que mais se destaca nesse feito.



Novidades: Shanoa será a primeira protagonista feminina de Castlevania. O modo de batalha mudou um pouco e recebeu o nome de "Modo Glyph", que permite a personagem principal colecionar ícones chamados Glyphs, conquistados após derrotar inimigos ou vencendo desafios. Os Glyphs permitem que Shanoa absorva novas poderes e habilidades. No total o jogo trará 20 localizações diferentes, incluindo florestas, montanhas e oceanos e terá o modo online disponível para os jogadores, além de trazer a compatibilidade Wii-DS



GUITAR HERO IV: WORLD TOUR

Plataforma: Wii

Produtora: Activision

Data de lançamento: 21 de outubro de 2008

Guitar Hero dispensa apresentações, mas caso você esteja confuso devido a tantos lançamentos de jogos musicais, esse é o que deu origem a todos os demais games do gênero da nova geração. Guitar Hero IV: World Tour será o sexto volume, seguindo Guitar Hero: Aerosmith lançado em Junho de 2008.

Novidades: Assim como Rock Band, Guitar Hero também terá bateria e vocal, mas eles procuraram elevar o nível com uma bateria de um pad a mais do que a do concorrente e com pratos elevados, para dar mais realismo. Os instrumentos serão wireless, e será possível a criação de músicas feitas pelos próprios jogadores, personalizar sua guitarra escolhendo diversos tipos de alavancas, cordas, cores etc e também será possível caracterizar os personagens que fazem parte do resto da banda. Guitar Hero IV: World Tour será a primeira versão que terá conteúdo para download no Wii.



EQUIPANDO O SEU Wii

Wii MotionPlus

Lançamento: 2008

Um inovador acessório, que se conecta ao Wii Remote - renomado controller do Wii. Não menospreze o tamanho reduzido do MotionPlus: ele oferece a capacidade de reproduzir movimentos de maneira ainda mais fiel, em tempo real, detectando qualquer mínimo trejeito do braço e punho do jogador. O primeiro game a utilizar este acessório será Wii Sports Resort, continuação do game que vem na caixa do videogame, e que agora traz diversos esportes típicos das praias. Você poderá pilotar um jet-ski, jogar frisbees e curtir outras modalidades que ainda não foram anunciadas. Alguém aí pensou em volleyball? Durante a conferência da Nintendo, foi anunciado que o acessório acompanhará Wii Sports, e virá também com uma capa (a Wii Remote Jacket) na mesma embalagem. Ponto para a Nintendo!

WiiSpeak

Lançamento: 2008

Sejamos francos: quem tem um Wii em casa, não tem razões para reclamar. A Nintendo constantemente

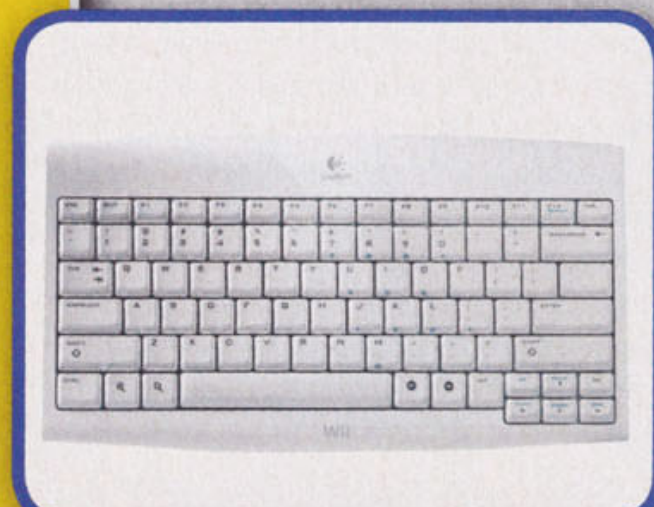
aprimora o sistema do console, oferecendo atualizações gratuitas e novas funções para alegrar a vida da família toda. Até o fim do ano chegará às lojas uma outra novidade quente, principalmente para quem curte jogar online: o WiiSpeak. Este pequeníssimo acessório ficará acoplado à sua Sensor Bar, e permitirá o chat online entre amigos - algo que até então era limitado às mensagens do Wii Message Board.

O primeiro título a utilizar esta função será o novo Animal Crossing, série conhecida por sua forte relação entre os jogadores, que podem até mesmo trocar presentes. O mais bacana: agora você poderá fazer novos amigos do mundo todo através do WiiSpeak!

Wii Keyboard

Lançamento: 24 de agosto

Na hora de criar um teclado para o Wii, quem melhor do que uma das mais renomadas empresas do ramo para produzir o acessório oficial e licenciado da Nintendo? Pois bem, a eleita foi a Logitech, veterana e pioneira na criação de teclados, mouses e joysticks de qualidade superior para PCs e consoles. Como todo acessório de Wii, o Keyboard segue o mesmo padrão visual, com cores claras, linhas curvas e teclas de fácil acesso, que vão mudar a sua vida na hora de enviar mensagens, digitar endereços no Internet channel ou até mesmo fazer compras no Wii Shop Channel. Quer mais? Não haverá fios para atrapalhar o seu jogo: basta conectar um pequeno acessório na porta USB traseira do seu console, para usar o teclado no conforto do sofá, na maior mordomia. Gostou? Por meros US\$ 49,99 (nos EUA), você leva um para casa. Em agosto.



SONIC UNLEASHED

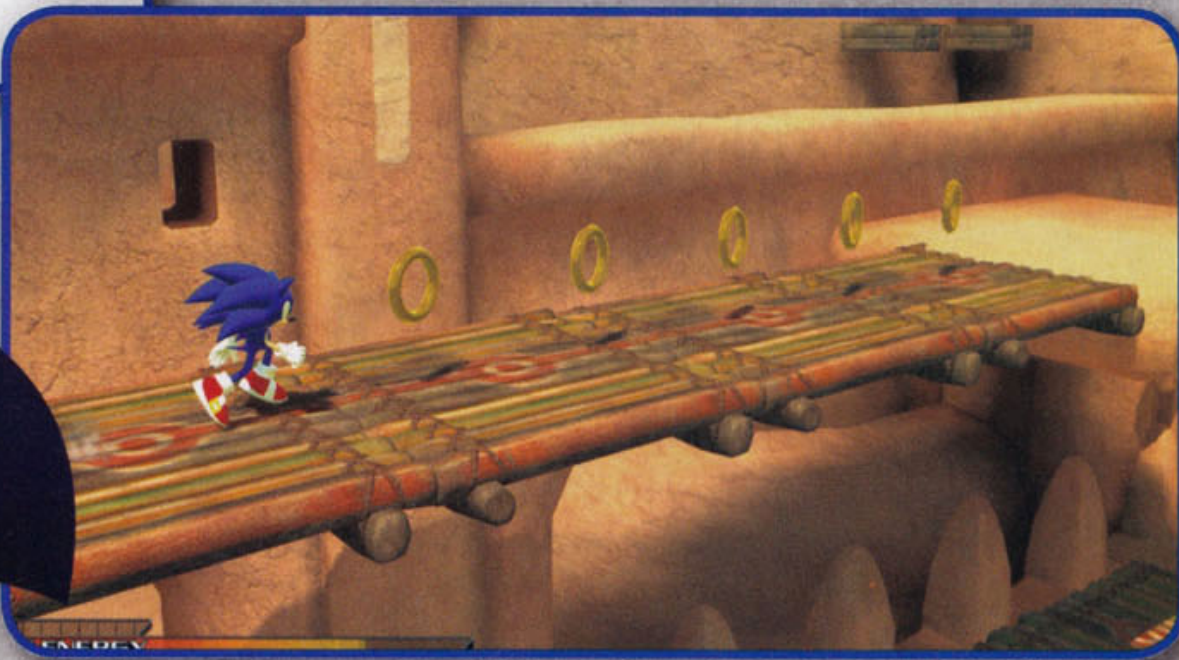
Plataforma: Wii

Produtora: SEGA

Data de lançamento: novembro de 2008

Nosso querido porco-espinho azul estará de volta no final do ano trazendo muitas novidades. O jogo será em 2D com visual 3D e trará fases em que será possível jogar com uma visão de primeira pessoa. Dessa vez Sonic terá que ativar o poder das Chaos Emeralds para restabelecer os sete continentes do mundo, uma vez que eles foram destruídos quando o Dr. Eggman prendeu Super Sonic em uma armadilha e utilizou a energia das esmeraldas para soltar um mostro destrutivo preso no centro do planeta.

Novidades: Sonic agora terá a função de travar seus alvos e inimigos para facilitar a mira do jogo, e terá o modo Speed Drift que permite com que o personagem faça curvas em alta velocidade e o modo Quick Step que faz com que Sonic desvie de objetos para a esquerda ou direita instantaneamente. Na tela do jogo terá um Ring Energy que será preenchido a medida que a quantidade de anéis forem coletados e quando estiver completo dará mais velocidade ao Sonic, chamada de Sonic Boost. Todas as fases do jogo serão baseadas em lugares do mundo, como Grécia, China e Nova York, e terão continuidade dia/noite.



ROCK BAND 2

Plataforma: Wii

Produtora: Harmonix

Data de lançamento: final de 2008

Rock Band deu um passo a mais na história dos jogos musicais ao aderir bateria e vocais no estilo de jogo que era focado somente na guitarra e baixo. Houve uma série de reclamações quanto à durabilidade dos instrumentos, mas este fato não ofuscava a diversão que o jogo proporcionava. A versão original disponibilizava

multiplayer online onde havia a possibilidade de montar uma banda com outros jogadores do mundo inteiro, mas somente para quickplay.

Novidades: Rock Band 2 terá instrumentos sem fio, menos barulhentos e com a promessa de serem mais resistentes, porém se você não for investir nos novos aparelhos, o jogo será compatível com o anterior assim como com as músicas previamente disponíveis para download.





MARIO SUPER SLUGGERS

Plataforma: Wii

Produtora: Nintendo

Data de lançamento: 25 de agosto de 2008 nos Estados Unidos

Super Mario Sluggers foi lançado em Junho de 2008 no Japão com o título de Super Mario Stadium Family Baseball, e agora terá seu lançamento no continente norte americano. O jogo é uma continuação de Mario Superstar Baseball para o GameCube onde todos os per-

sonagens da série Mario arriscam suas habilidades no baseball.

Novidades: A jogabilidade de Super Mario Sluggers é bem parecida com a do seu antecessor, porém os controles fazem toda a diferença. O Wii Remote será utilizado como se fosse uma bastão de baseball, parecido com o Wii Sports. O jogo trará oito níveis, que serão divididos em oito estádios entre eles o Mario Stadium, Peach Rink, Wario City, Yoshi Park, DK Jungle, Daisy Cruiser, Luigi's Mansion e o Bowser Jr's Room.



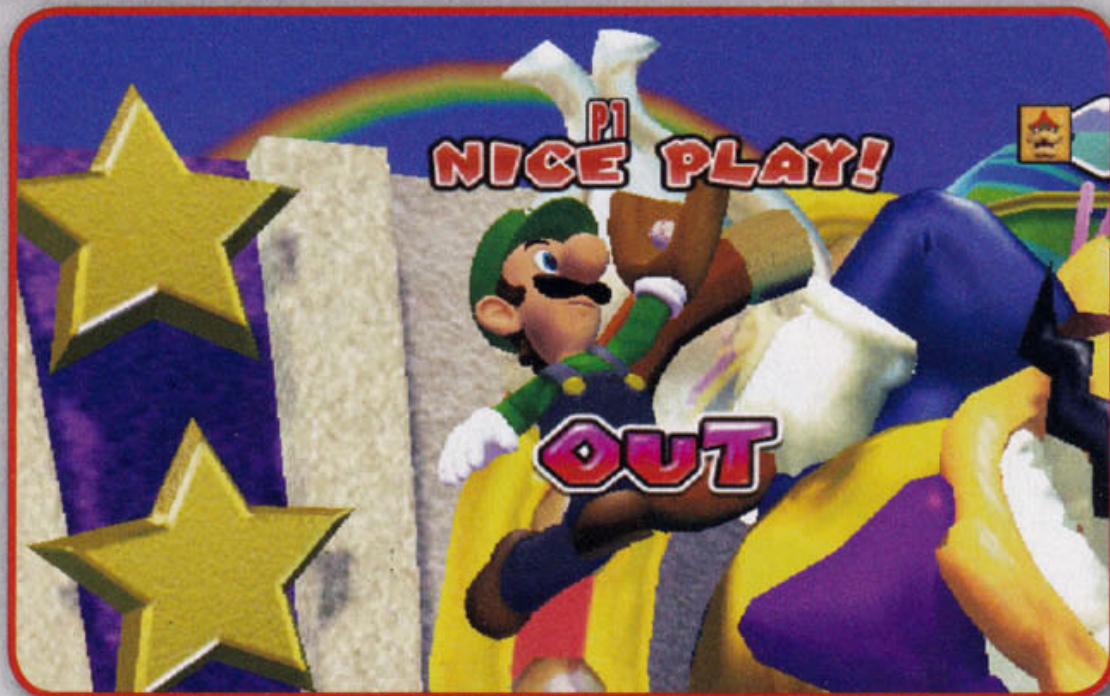
MAD WORLD

Plataforma: Wii

Produtora: SEGA

Data de lançamento: 2009

Enfim um jogo antecipado que é completamente novo, sem ser de franquia e que está dando o que falar. Mad World é um jogo em terceira pessoa onde o jogador vive o personagem Jack que possui uma serra elétrica no lugar de um dos braços. O jogo é extremamente violento, o objetivo de Jack é mutilar e destruir inimigos que vão aparecendo no seu caminho. O jogador controlará os passos do protagonista com o Nunchuck e realizará golpes com o Wii Remote. O jogo é inspirado em Sin City, de Frank Miller, e por este motivo os gráficos serão somente em preto, branco e tons de cinza contrastando com o sangue - muito sangue - vermelho.



ESQUECERAM DE MIM!

Com tantos lançamentos de jogos das franquias conhecidas e queridas pelos nintendistas fanáticos, alguns títulos acabam sendo deixados em segundo plano e são ofuscados pelos grandes nomes da E3. Nós listamos alguns jogos que apesar de não serem tão esperados quanto os títulos acima, deveriam receber mais atenção.



SPYBORGS

Plataforma: Wii

Produtora: Capcom

Data de lançamento: terceiro trimestre de 2008

Segundo a Capcom, a melhor maneira de descrever Spyborgs é "uma manhã de sábado a ver desenhos animados." E eles não parecem estar mentindo. O game é um action-adventure cheio de humor. Ele foi desenvolvido por ex-integrantes da Insomniac Games e High Impact.

A história gira em torno de uma dupla de espões, Bouncer e Kinetic, um robô e um viciado em esportes respectivamente. Os outros personagens são Stinger, Voxel e Clandestine. Eles devem lutar contra vilões intergalácticos para impedir que eles dominem o mundo, que é praticamente o que todo inimigo mais deseja.

Por que deve ser lembrado? São várias brincadeiras espalhadas pelo game e, entre cada um dos episódios terá direito a um comercial na forma de minigames. Spyborgs faz diversas referências à desenhos animados. Cada frase do game é um episódio de algum desenho.

HIGH SCHOOL MUSICAL 3: SENIOR YEAR

Plataforma: DS

Produtora: Disney Interactive Studios

Data de lançamento: último trimestre de 2008

Em HSM do DS, o jogador entra na pele de um dos protagonistas escolhidos e participa de atividades baseadas em ritmo. Outro diferencial, é o de poder tirar fotos virtuais para criar um livro de recordações do ano letivo. O mais legal de tudo é poder participar de um jogo de perguntas e respostas que determina qual personagem da série mais se parece com o jogador em termos de personalidade.

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Plataforma: Wii e DS

Produtora: Eidos Interactive

Data de lançamento: 18 de novembro de 2008

O oitavo action-adventure da série, Tomb Raider Underworld, será uma continuação do Legends. O cenário principal são as ruínas do sul do México, onde a arqueóloga britânica descobre uma série de portais que a levam para o Submundo. Eles permanecem abertos por cinco dias, contados no calendário Maia.

Além do México, a musa dos games irá para a Austrália, Ilha de Páscoa, Roma, Vaticano e Triângulo Dourado, que compreende os países de Myanmar (Vietnã, Laos e Tailândia). A mansão Croft também aparecerá totalmente remodelada.

Por que deve ser lembrado? Por ser uma série que sempre fez sucesso e tem diversos fãs, Tomb Raider Underworld merece toda a atenção. O game conta com gráficos e jogabilidade reno-

vada, que marcam o terceiro título da franquia para os consoles de última geração. O primeiro deles foi o Legends, seguido de Anniversary, o remake do primeiro Tomb Raider, de 1996. Serão diversos cenários interativos, que ao serem destruídos, por exemplo, assim permanecem. Os corpos também continuam no lugar, não somem como nos antigos TR.



HIGH SCHOOL MUSICAL 3: SENIOR YEAR DANCE

Plataforma: Wii

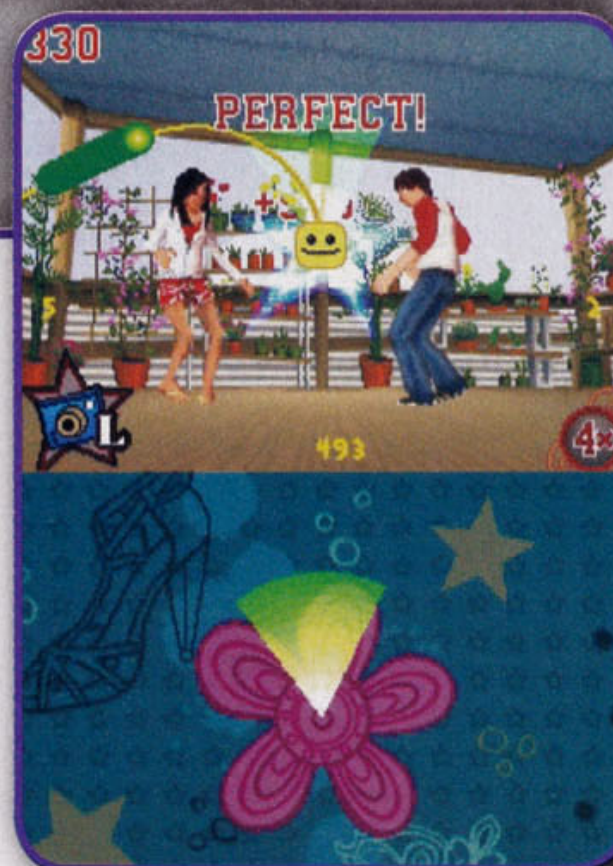
Produtora: Disney Interactive Studios

Data de lançamento: último trimestre de 2008

Baseado no 3º filme, a Disney Interactive Studios anunciou que lançará o game para Wii

e para DS. No Wii, o nome do game que muda, sendo High School Musical 3: Senior Year Dance, pois o jogador deve dançar mesmo. Os jogadores assumem os papéis de Troy, Gabriella, Sharpay, Ryan, Chad ou Taylor. Podem também criar um personagem, com uma variedade de roupas e acessórios a serem escolhidos. Essa versão será a mais dinâmica, graças aos sensores de movimento do Wii Remote e Nunchuk.

Por que deve ser lembrado? Assim como todos os games de dance e musicais, esse é mais um que deve ser lembrado! O game tem modos multiplayer, versus e cooperativo, além de canções clássicas da série, como "We're All In This Together" e "What Time Is It". Além disso, HSM ajudará a perder algumas calorias também!



FACEBREAKER K.O. PARTY

Plataforma:Wii

Produtora: Electronic Arts Canada

Data de lançamento: 1 de novembro de 2008

Este jogo de boxe ao estilo arcade foi criado pela mesma equipe de Fight Night Round 3. FaceBreaker oferece muita diversão, com uma jogabilidade incrível e gráficos de dar água na boca.

No game, cada personagem terá atributos únicos e uma forma diferente de personalidade. Todos os golpes são aplicados de maneira simples, com dois comandos de ataque. O visual ao estilo cartum, promete deformar muitos rostos, inclusive dos jogadores.

A versão para Wii conta com algumas modificações não muito significativa, além da adaptação para controles sensíveis a movimento. Para evitar problemas nos controles, as lutas terão o ritmo diminuído, e o enfoque ao braço predominante, direito ou esquerdo, também será adicionado. Além disso, o jogo contará com alguns modos e opções exclusivas.

Por que deve ser lembrado? FaceBreaker aparenta ser uma bela, e cômica, introdução a nova marca da EA, oferecendo controles simples e uma jogabilidade repleta de elementos peculiares. Além disso, o visual cativante e a deformação dos personagens prometem deixar muitos de queixo caído.



MADDEN NFL 09 ALL-PLAY

Plataforma:Wii

Produtora: Electronic Arts Canada

Data de lançamento: 1 de novembro de 2008

A série Madden NFL receberá uma versão especial para o Wii, que faz parte da nova linha de games chamada All-Play, exclusiva para Wii, anunciada pela Electronic Arts.

O que mudará será o recurso Call Your Shots. Antes os jogadores só podiam selecionar as jogadas entre várias opções pré-definidas, agora com essa novidade, os jogadores terão liberdade para criar a própria jogada.

Por que deve ser lembrado? O game traz divertimento e uma jogabilidade inovadora com o poder do Wii Remote. Jogadores de todos os níveis de habilidade poderão jogar no modo onde as disputas são de cinco contra cinco em um campo menor e com jogadores cabeçudos.



HARVEST MOON: ISLAND OF HAPPINESS

Plataforma: DS

Produtora: Natsume

Data de lançamento: 26 de agosto de 2008

Neste game o jogador pode escolher tanto um homem, Mark, como uma mulher, Chelsea, para cuidar da fazenda. Assim como em todos os Harvest Moon, a idéia é você começar a plantar, molhar, colher e vender para ganhar a vida. Todos os movimentos são feitos com o toque da Stylus na tela do DS. As outras teclas servem para selecionar e equipar itens e ferramentas.

O game começa quando o jogador se encontra em uma fazenda abandonada em uma ilha, com um punhado de sementes nas mãos e a determinação para começar uma vida nova. O objetivo é atrair novas pessoas para povoar a ilha e prosperar cada vez mais a fazenda.

Por que deve ser lembrado? Além de ter uma história legal, os gamers podem jogar Harvest Moon com outros rancheiros, através da conexão Wi-Fi que o DS disponibiliza.

JOGOS MUSICAIS

Com vários lançamentos de diferentes jogos musicais, a E3 se torna palco para shows de games do gênero. A gente confere o backstage desses shows para te ajudar a decidir em qual vale a pena investir o ingresso.

	Plataforma	Instrumentos	Músicas	Multiplayer
Guitar Hero IV: World Tour	Wii	Guitarra, baixo, bateria e vocal	85	Sim
Rock Band 2	Wii	Guitarra, baixo, bateria e vocal	80	Sim
Rock Revolution	Wii e DS	Guitarra, baixo, bateria e vocal / Wii Remote e Nunchuck	DS - 20 Wii - 40	Sim
Ultimate Band	Wii e DS	Wii Remote e Nunchuck.	30	Sim

FLOCK

Plataforma:Wii

Produtora: Capcom

Data de lançamento: indefinido

Um novo projeto ultra-secreto! Foi assim que a Capcom descreveu um dos jogos desconhecidos que estava na lista revelada para a E3 2008. Até o fechamento desta edição da revista Nintendo World, ainda era um projeto misterioso. Não se sabia o gênero do game, mas, segundo a Capcom, é um título ultra-secreto para Nintendo Wii. O jogo em questão se chama Flock.

Por que deve ser lembrado? Isso é o que veremos!

HARVEST MOON: TREE OF TRANQUILITY

Plataforma: Wii

Produtora: Natsume

Data de lançamento: 26 de agosto de 2008

Desde o sucesso do primeiro lançamento de Harvest Moon, a série vem angariando fãs. E em Tree of Tranquility não será diferente. Para quem acompanha a série, encontrará a mesma jogabilidade de sempre: preparar as terras, germinar os campos, cuidar dos animais e vender a produção. Tudo isso com gráficos coloridos ao bom velho estilo.

A história desta versão para Wii gira em torno de uma Mística Árvore Mãe e a Deusa de Harvest, que habitam a mesma ilha que o personagem. Certo dia, a árvore seca e a deusa desaparece, e com isso a ilha perde toda a conexão com a natureza e, em consequência, os habitantes não sabem como agir. Cabe ao jogador a tarefa de restaurar a magia do local.



Também controlando um garoto ou uma garota, o jogador irá utilizar o sistema de controles do Wii, para fazer tudo o que é necessário em todos os Harvest Moon. Preparar o solo, regar plantas, pescar, cortar madeira, quebrar pedras e muito mais.

Por que deve ser lembrado? O jogo conta com uma série de mini-jogos (para até quatro jogadores simultâneos) e permite que você personalize o seu personagem comprando novas roupas e decorando o interior da sua casa. Além disso, com a liberdade do controle do Wii, parece que o jogador está realmente cuidando de uma fazenda.

HISTÓRIA DA E3

Conhecida como E3, Electronic Entertainment Expo, é, atualmente, a maior feira internacional de games. Ela ocorre anualmente, e a maioria dela é no Centro de Convenções de Los Angeles, nos Estados Unidos. Diversas empresas do ramo de jogos eletrônico apresentam os lançamentos e desvendam os rumores que são especulados ao longo do ano.

A empresa que organiza o evento, Entertainment Software Association, anunciou no ano passado que a edição deste ano do evento, assim como a do ano passado, teve o nome alterado para E3 Media & Business Summit, por conta de mudanças que ocorreram na edição passada.

Todas as E3 recebiam milhares de pessoas, mas a última, em 2007, recebeu bem menos. Isso aconteceu porque agora só quem pode entrar na E3 são pessoas que estão ligadas ao setor, como jornalistas, produtores, desenvolvedores, etc. E ainda, cada veículo tem um limite, não podem mandar todos da empresa. Só para se ter uma idéia, a E3 de 2007 passou de 60 mil para cinco mil pessoas.

Ao todo, já foram treze edições da Electronic Entertainment Expo, de 1995 até 2007. A décima quarta ocorreu entre os dias 15 a 17 de julho.



VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE

Plataforma: DS

Produtora: THQ

Data de lançamento: setembro de 2008

Quem joga Viva Piñata e vê tudo hiper colorido e criaturas cheias de doces já pensa "Poxa, mais um jogo de crianças". Por um lado estão certos, mas quem for gamer o bastante saberá como se aventurar no mundo repleto de beleza e cores de Viva Piñata.

O game é baseado na versão de Viva Piñata para o X360, e a jogabilidade foi adaptada para usar as características originais do DS.

São mais de 60 Piñatas, divididos em sete espécies. Assim como na versão antiga, o trabalho do jogador é transformar um jardim em um lugar reluzente que atrairá cada vez mais Pinãtas. Para isso, deve utilizar várias ferramentas para deixar flores, gramados, lagos, árvores cada vez mais bonitos.

Para quem não sabe, os Pinãtas, também conhecidos como Pichorras no Brasil, são uma brincadeira existente no México. Elas consistem em atingir, com os olhos vendados e um taco na mão, atingir criaturas ou objetos feitos com papel machê, que ficam suspensos no ar por uma corda e contêm doces.

Por que deve ser lembrado? O próprio nome já diz tudo: Pocket Paradise. Você poderá ter o paraíso no seu bolso. Além disso, os jogadores podem trocar Piñatas ou itens via Wi-Fi. Mesmo os gráficos não serem tão bons quanto o de X360, as cores dos piñatas continuam vibrantes. A música e o som entram de acordo com a harmonia do game, não deixando a desejar.



FINAL FANTASY IV – REMAKE

Plataforma: DS

Produtora: Square Enix

Data de lançamento: 22 de julho de 2008

Desde o ano passado o Japão já conhece o remake de Final Fantasy IV. Agora chegou a vez do resto do mundo apreciar o RPG, uma vez lançado nos anos 90. O remake terá gráficos 3D e os personagens serão ao estilo cabeçudo.

FFIV foi um dos episódios mais clássicos da série da Square Enix. A história do game é exa-

tamente como a do original. O jogador controla Cecil Harvey, o comandante dos Red Wings, que é uma força militar nos céus. A missão é evitar a destruição do planeta.

Por que deve ser lembrado? Por ser tratar de um dos maiores episódios da clássica série Final Fantasy, FFIV merece também toda a atenção. Pessoas que não acompanharam a série desde os primeiros, por questões de terem consoles atuais, agora poderão presenciar mais um enredo fascinante da série.



O ATAQUE DO RETRO MAN

Capcom embarca no túnel do tempo e causa polêmica com uma nova velha aventura de Mega Man.

— Por Claudio Prandoni

"Temos que ser fiéis às nossas raízes e continuar fazendo jogos que as pessoas esperam que façamos". "Ainda queremos fazer games hardcore para gamers, para quem ama games". "As pessoas reclamam, dizem que alguns jogos são difíceis demais... Elas não são jogadoras de verdade; não entendem mesmo o que é o jogo, que parte dele é a frustração e se esforçar para atingir um objetivo difícil".

Três frases proferidas por Keiji Inafune, criador de Mega Man e outras tantas franquias de sucesso da Capcom, que praticamente justificam por completo o inesperado (ou talvez nem tanto assim, apenas atrasado) anúncio de Mega Man 9.

A nova aventura do amado Blue Bomber retoma a série principal após um hiato de doze anos desde o último episódio - lançado para PSone e Saturn - e 21 depois da estréia do guerreiro azul no NES - como esquecer a abominável capa ocidental com um senhor de meia-idade aparentemente sofrendo de reumatismo?

Todavia, MM9 será um título um tanto quanto paradoxal: a principal novidade é um controverso e inusitado retorno às raízes da franquia em todos os sentidos, um tradicionalismo decisivo. Enfim, como as imagens ilustrando o texto testemunham e você já deve ter visto em vários sites, Mega Man 9 é um game feito nos moldes da era Nintendo 8-bits, com visual, som e jogabilidade da época.

Revivendo o charme original dos pixels numa tela de proporção 4:3, será lançado no final deste ano primeiro para WiiWare, o serviço de download de jogos da Nintendo, ao custo de 1000 Wii Points (modestos dez dólares) aportando uma semana depois na Xbox Live Arcade e PlayStation Store, de Xbox 360 e PlayStation 3, respectivamente.

TRADIÇÃO ROBÓTICA

Mega Man 9 está sendo desenvolvido pela Inti Creates, estúdio que há anos capitaneia algumas das melhores desventuras robóticas, tendo no portfólio todos os capítulos de Mega Man Zero e Mega Man ZX. Ainda assim, demonstrando o comprometimento pleno da Capcom com a qualidade e resgate à essência (aparentemente perdida no caleidoscópio de spin-offs e séries alternativas), o próprio Keiji Inafune está participando diretamente do desenvolvimento

Mega-Man: azul, "das antigas" e não é o Sonic...

MEGA MAN 9



do jogo, colaborando principalmente no design dos tradicionais oito chefes de fase.

Seus nomes já foram revelados e reservam uma grande surpresa e inovação. As alcunhas dos bandidos são as seguintes:

- Galaxy Man
- Plug Man
- Hornet Man
- Jewel Man
- Magma Man
- Concrete Man
- Tornado Man
- Splash Woman

Você leu absolutamente correto o nome do último mestre, melhor dizendo, mestra. Pela primeira vez teremos uma chefe no universo principal de Mega Man.

A história carece do arrojo visto nas iterações X, Zero, ZX ou qualquer outra subsequente à original. Dr. Wily está à solta novamente e planeja dominar o mundo com oito novos supervilões robóticos. Todavia, ele foi malandro: convenceu a população de que o responsável pela malvada traquinagem é ninguém menos que o pacato Dr. Light. Tanto que por conta disso as tradicionais portas que precedem embates contra os antagonistas ostentam uma imensa letra L em detrimento do tradicional W dos episódios anteriores.

Outro elemento copiado e colado diretamente do túnel do tempo promete ser a dificuldade vertiginosa. Reclama-se que os jogos ultimamente são fáceis em demasia, mas MM 9 terá o intento de resgatar a espinhosas jornadas de outrora. Para tanto, velhos clichês que nunca perecem: fases de lava incandescente que causam morte instantânea, irritantes blocos que somem e

aparecem no meio do ar, puzzles com bolhas em fases aquáticas à la Mega Man 5, níveis aéreos com saltos arriscados, plataformas similares a pêndulos que exigem impulso para cruzar abismos (apontando para uma engine física avançada, apesar do visual retrô) e alguns dos confrontos com guardiões mais complicados já vistos. A equipe do site gringo GamesRadar, por exemplo, teve oportunidade de testar a aventura durante duas horas, tendo nesse período encontrado três dos chefes e batido apenas dois!

PIXELS REVIGORADOS

Tanta nostalgia e apego ao passado, porém, não privarão MM 9 de quebrar paradigmas. Além da aparente posição de Dr. Light como vilão da trama, o game introduzirá a loja de itens do próprio bom velhinho – algo até então visto apenas nos jogos de Game Boy e episódios pós 8-bits. Não foi anunciado exatamente se os cobiçados parafusos de MM7 e MM8 ou os P-Chips do GB serão a moeda de troca, ou mesmo se contaremos com algo novo. Dentre os artigos confirmados para obter no lugar, estão os Spike Shoes (botas que protegem Mega da morte instantânea ao pisar em espetos), Energy Balancer (que distribui automaticamente a energia obtida nas cápsulas para armamentos secundários) e uma armadura que reduz os danos recebidos.

No que se refere às habilidades de Mega, contemplamos um aparente passo para trás. Tal qual Samus Aran no início de praticamente qualquer Metroid, no qual é seriamente danificada e perde todos os equipamentos da jornada anterior, o azulzinho perdeu algumas artimanhas inatas. Exatamente como no primeiro MM de NES, o herói não possui a habilidade de carregar o tiro da Mega Buster para deixá-lo poderoso e nem pode mais

Mega Man 9

Console: WiiWare

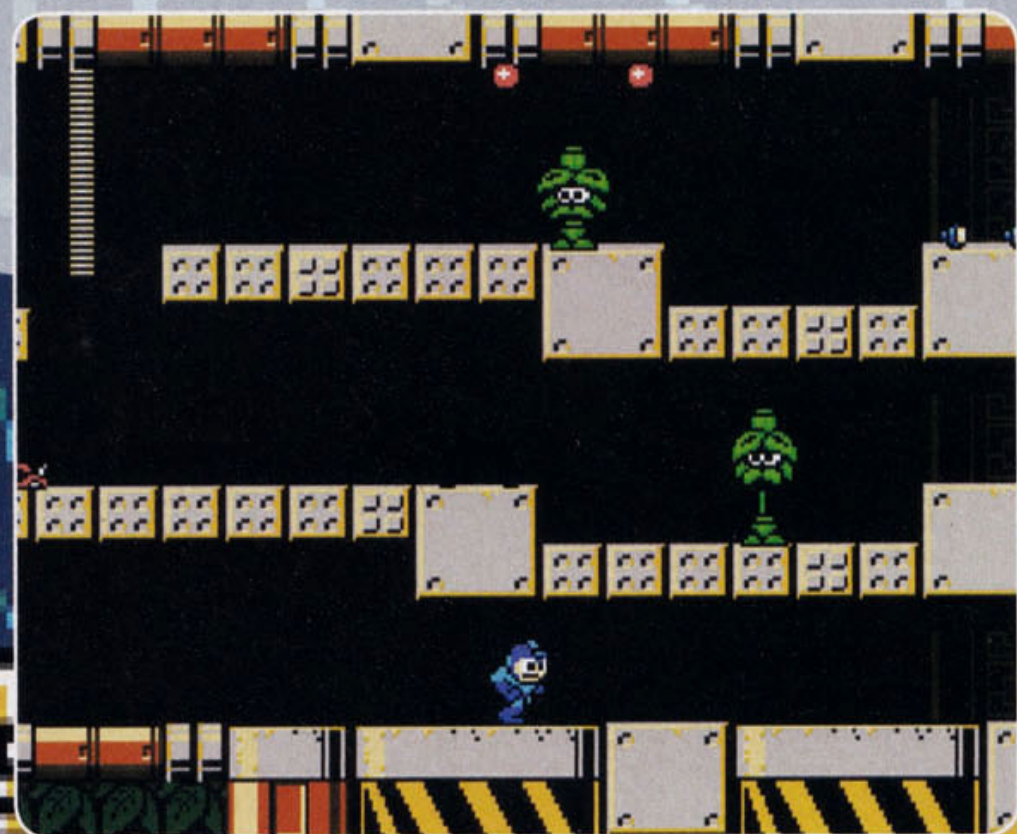
Produção: Capcom

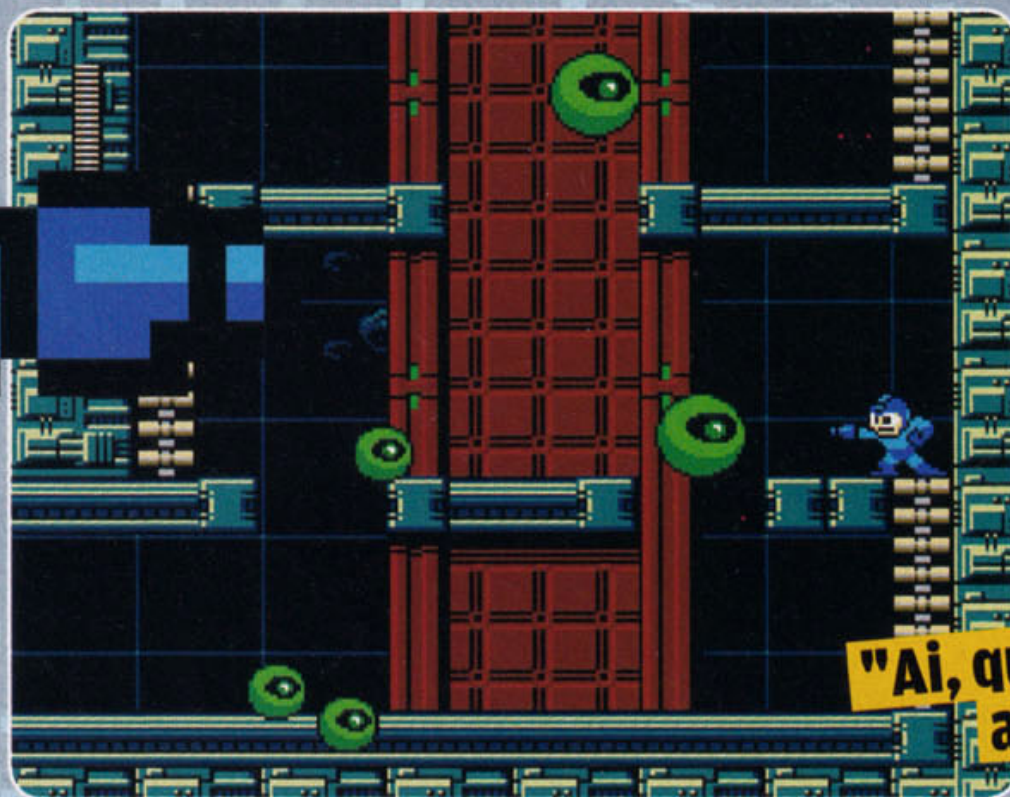
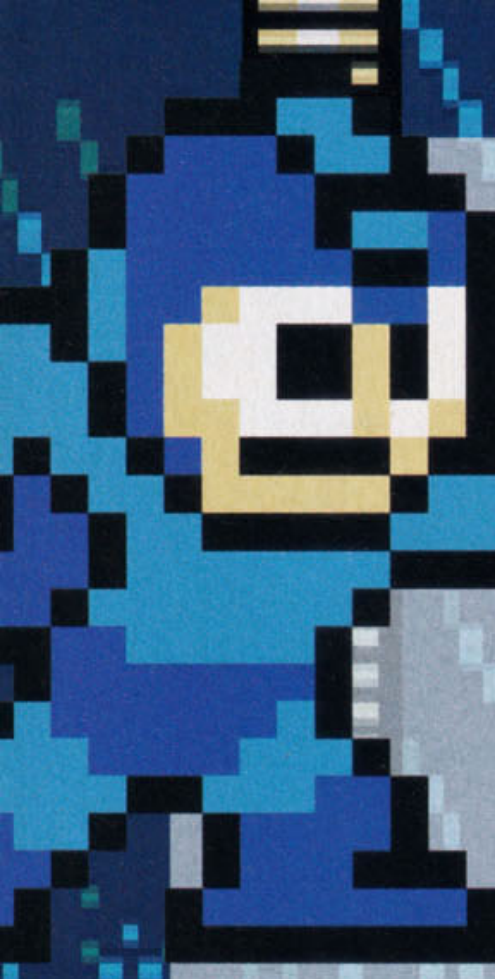
Desenvolvimento: Inti Creates

Gênero: Ação

Jogadores: 1

Data de Lançamento: 2008





"Ai, que susto!" disse Mega-Man ao pular a plataforma



executar o escorregão para entrar em lugares estreitos e desviar rapidamente de investidas. Todavia, tal situação não deve se manter imutável visto que certos trechos de fases mostram passagens diminutas nas quais o tradicional slide seria bem aproveitado, sugerindo assim que Mega pode obtê-lo posteriormente - e (por que não?) o Mega Buster carregado também. Um detalhe meramente estético, mas que promete empolgar os fãs mais fervorosos da mascote da Capcom é que pela primeira vez na série clássica será possível jogar sem o capacete, permitindo às madeixas sintéticas do herói balançarem ao vento pixelado - exatamente como na abertura de MegaMan 2.

Dentre outros equipamentos confirmados, Rocky contará com o fiel amigo canino Rush, que logo de início disponibilizará a mola Rush Coil, para atingir lugares altos. Honrando a tradição, upgrades podem ser obtidos, mas não foram explicitados - apostamos no jatinho Rush Jet como um deles; será que o submarino Rush Marine também entra na lista?

Nada foi dito sobre a possibilidade de vermos também o passarinho Beat, o gato Tango ou o suporte da irmãzinha loira Roll, o misterioso Proto

Man, o rival Bass com o lobo mecânico Treble ou qualquer outro novo desafiante à série.

Por fim, não serão apenas os pixels quadrados de cores chapadas e a jogabilidade simplista que evocarão os anos áureos dos 8-bits: toda a trilha sonora será feita no mesmo padrão. Esqueça dezenas de canais, arranjos eletrônicos ou orquestrados; nostalgia total é palavra de ordem, mesmo que venha ao preço de descaso tecnológico. O principal responsável pelas composições é um funcionário não revelado da Inti Creates (especula-se que seja Ippo Yamada, de MM Zero e MM ZX), que está sendo auxiliado por um músico da Capcom, também não confirmado, que trabalhou na franquia clássica. Sobre este último, é lógico supor que há grande probabilidade de se tratar de Manami Matsumae, única compositora dos antigos MM que não abandonou a Capcom. Além disso, ela é responsável - junto com Yoshihiro Sakaguchi - pela trilha de MM2, justamente o único título do passado com músicas incorporadas a MM9 até agora.

Um embate entre velho e novo para criar a simbiose perfeita e criar faixas contagiantes para os jogadores atuais ao mesmo tempo em que mantenham o espírito característico do Mega Man

8-bits. Um detalhe bacana é que velhas favoritas retornarão, a exemplo do tema da tela título de Mega Man 2, tido por fãs como uma das melhores OSTs de toda a série (e estamos falando de mais de 90 de jogos com o herói!).

DE VOLTA PARA O FUTURO?

Tudo isso descrito concerne à essência de Mega Man 9, o processador central da versão 2008 do velho ciborgue 8-bit. Consciente de que apenas isso pode não ser o bastante para segurar o título e justificar este formato em pleno final da primeira década do século XXI, a Capcom está trabalhando em opções extras.

O menu principal abriga opções que vêm no intento de estender a vida útil do jogo. Infelizmente, até o fechamento desta edição tais modos permaneciam em total sigilo. Aqui na redação cremos que há boas chances de aparecer um editor de fases (como visto em Mega Man Powered Up, remake de MM1 para PSP) com possibilidade até de compartilhar online os níveis com amigos. Time Trial com rankings online também são apostas grandes prospectos de se realizarem. Mesmo assim, o que nos impede de sonhar alto?

A revista favorita do Mega-Man é a Nintendo World!



Quem sabe até não sejamos agraciados com níveis inéditos, músicas remixadas, batalhas especiais contra chefes do passado (algo que acontece em Mega Man ZX ao plugá-lo no DS em conjunto com alguns cartuchos de Mega Man Zero) ou de outras séries (suposição que encontra precedente na franquia Battle Network em relação a Boktai, game de caça vampiros da Konami criado por Hideo Kojima, pai de Metal Gear)?

Outro fato pouco difundido, mas que pode se tornar um atrativo crucial para quem ainda está reticente em relação a MM9 é o enredo. Funcionários da Capcom chegaram a cogitar que este novo título fará a ponte entre a série clássica e (prepare o coração) a saga X, que se passa num futuro muito distante, mas claramente no mesmo universo - como denunciam as aparições de Dr. Light nas cápsulas de habilidades para Mega e outros detalhes em episódios posteriores.

De fato, a suposição faz sentido até em termos de nomenclatura, uma vez que o X que denomina a vertente futurista poderia muito bem remeter ao número dez em numerais romanos, tornando MM9 seu exato predecessor em compreensão cronológica. Dito isso, podemos sonhar com uma aparição 8-bit de Zero e explicações mais aprofundadas sobre suas origens? Seria o Mega Man original realmente o mesmo X que controlamos no futuro ou apenas versões diferentes do mesmo conceito? Presenciaremos em glória e esplendor pixelados o fim das rusgas entre Light e Wily?

Assopre a poeira, aperte os parafusos, coloque óleo nas juntas, pegue o capacete (ou não mais, não é mesmo?) e deixe de lado qualquer desprezo ou preconceito que possa ser evocado pela embalagem retrô. Mega Man 9 desponta como ode e lembrança a todo o legado que a geração 8-bits nos deixou aliado a um frescor propiciado pela tecnologia da atual geração de consoles - principalmente o aspecto online - e o tratamento de luxo empregado pela Capcom com suas principais franquias nos últimos tempos. **NW**

EXCLUSIVA!

ENTREVISTA: KEIJI INAFUNE



Produtor de Mega Man 9

Nintendo World: O que motivou a Capcom a lançar Mega Man 9 para o Wii? O DS parecia ser o sistema perfeito para o game...

Keiji Inafune: Nós sempre tivemos o desejo de fazer um novo Mega Man, e especificamente de criar o mundo simples e divertido da primeira franquia que cativou os fãs de Mega Man. Enquanto isso, o Virtual Console foi concebido, e os antigos jogos de NES eram reavaliados e jogados pelos gamers. Isso nos fez pensar que nós devíamos criar um novo game do Mega Man como "o mais novo jogo de NES." A estrutura do Wiiware pode nos ajudar a realizar essa idéia, e entusiastas de Mega Man irão definitivamente ficar felizes com o produto. O DS era uma possibilidade, mas os consoles pareciam muito mais apropriados para o mais novo game de NES.

A propósito, além de Mega Man 9, nós estaremos distribuindo Mega Man e Mega Man 2. Vocês terão muitas oportunidades de encontrar Mega Man este ano. Fiquem ligados!

O Wii é conhecido pela predominância de games casuais. Mesmo assim, será Mega Man 9 focado no público hardcore, com o nível de dificuldade característico da série?

Este projeto é dedicado aos fãs de Mega Man, então Mega Man 9 volta às suas raízes. Nós estamos confiantes que jogadores casuais e fãs de longa data irão amar o jogo.

Pode até ser contra a tendência, mas o nível de dificuldade de Mega Man não é definido alto demais para terminar. Ele certamente desafia os jogadores, mas requer uma certa quantidade de esforço. Quando terminado, ele definitivamente dará a eles felicidade e satisfação.

Os remakes Mega Man Powered Up e Mega Man Maverick Hunter X para o PSP não alcançaram as vendas esperadas. Mesmo

assim, existem planos para levá-los a consoles Nintendo ou refazê-los como seqüências?

Nós não temos planos para fazer remakes ou seqüências para estes títulos neste momento.

Quem será o designer de personagens do game? Irão os gráficos lembrar Mega Man Powered Up ou irão eles seguirem um estilo mais maduro?

Um designer da Inti Creates que criou Mega Man Zero e ZX fez o design da maior parte dos personagens. Eu também fiz o design de certos chefes e venho supervisionando o processo geral de design. Nós estamos tentando consolidar o estilo gráfico do NES.

Que time de composição foi recrutado para Mega Man 9? Iremos ouvir remixes de músicas antigas? Existem planos de lançar a trilha sonora em CD?

Um designer de som da Inti Creates compôs a música. A música de fundo e os efeitos sonoros também devem lembrar os jogadores dos bons e velhos jogos do NES. Nós não temos planos de lançar a trilha sonora, mas é uma possibilidade desde que haja uma demanda dos fãs.

Onde na cronologia estará a história de Mega Man 9? Irá Mega Man 9 ser o último episódio da série principal? Mega Man & Bass faz parte da cronologia oficial?

Basicamente, a cronologia foi feita para seguir a de Mega Man 8, e será a última da série. O mundo de Mega Man & Bass existe paralelamente a Mega Man 9.

Quais personagens do universo de Mega Man veremos no game? Irá Rush, o cão, estar lá? Há alguma chance dos personagens da série X, como Zero, fazerem uma aparição?

Haverá Rush, Pete e Eddie. Quanto a inimigos, teremos Met e outros caras familiares.

Porque a série X acabou? Existe alguma intenção de continuá-la?

Não é que a série X acabou, mas estamos dando um tempo. Nós ainda esperamos fazer mais seqüências no futuro.

Os jogadores poderão fazer upgrades em Mega Man assim como em Mega Man 8, ou encontrar pedaços de armadura como na série X?

Nós tentamos manter o game o mais simples possível para que os power-ups em Mega Man 8 fossem mantidos no mínimo. Haverão alguns elementos de upgrade, mas nós tentamos focar em criar um game de ação puro.

DETONADO

FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT



Enfim, o novo Final Fantasy Tactics chega ao portátil da Nintendo. Novidades? Algumas. Mas suficiente para render muitas páginas de detonado e guias intermináveis.

Além das principais raças do primeiro game (Humanos, Moogles, Bangaas, Nu Mous e Vieras), outras duas raças entram para aumentar o leque de opções (Seeqs e Grias). Por conta disso, a lista de profissões (Jobs) aumenta consideravelmente (são 56 no total). O que você encontra a seguir é um resumo do que você precisa essencialmente saber para se dar bem no jogo e montar a melhor equipe de guerreiros. Pronto para os combates?

— Ricardo Farah

ALCHEMIST

Quem aprende:

Nu Mous

Habilidades:

Astra (A)
Warp (A)
Protometeor (A)
Rasp (A)
Flare (A)
Poison (A)
Toad (A)
Magic UP (S)
Maintenance (S)
Item Lore (S)

ANIMIST

Quem aprende:

Moogles

Habilidades:

100% Wool (A)
Catnip (A)
Chocobo Rush (A)
Frog Song (A)
Cuisine (A)
Invite Friend (A)
Tail Wag (A)
Sheep Count (A)
Archer's Bane (R)

ARCANIST

Quem aprende:

Nu Mous

Habilidades:

Syphon (A)
Death (A)
Gravity (A)
Drain (A)
Graviga (A)
Level 3 Dark (A)
Level 5 Haste (A)
Level 6 S Flare (A)
MP Shield (R)
Pierce (S)

ARCHER

Quem aprende:

Humes e Vieras

Habilidades:

Boost (A)
Leg Aim (A)
Arm Aim (A)
Cupid (A)
Burial (A)
Take Aim (A)
Lightning Strike (A)
Black Out (A)
Archer's Bane (R)
Concentration (S)

ASSASSIN

Quem aprende:

Vieras

Habilidades:

Shadowbind (A)
Last Breath (A)
Aphonia (A)
Nightmare (A)
Ague (A)
Rockseal (A)
Oblivion (A)
Ultima Masher (A)
Shadowbind (A)
Return Fire (R)

BEASTMASTER

Quem aprende:

Nu Mous

Habilidades:

Bakanamy (A)
Dreamhare (A)

Flan (A)

Lamia (A)

Deadly Nightshade (A)

Wolf (A)

Shelling (A)

Headless (A)

Zombie (A)

Ghost (A)

Deathscythe (A)

Malboro (A)

Bomb (A)

Ahriman (A)

Floating Eyeball (A)

Sprite (A)

Antlion (A)

Cockatrice (A)

Drake (A)

Immunity (S)

BERSERKER

Quem aprende:

Seeqs

Habilidades:

Scream (A)
Hone Senses (A)
Furore (A)
Groud Shaker (A)
Smite of Rage (A)
Rend Helm (A)
Body Blow (A)
Critical: Berserk (R)
Counter (R)
Attack UP (S)
Death Strike (S)

BISHOP

Quem aprende:

Bangaas

Habilidades:

Cura (A)
Dispel (A)
Holy (A)
Water (A)
Aero (A)
Barrier (A)
Drop (A)
Break (A)
Counter Magick (R)
Halve MP (S)

BLACK MAGE

Quem aprende:

Humes, Moogles e Nu Mous

Habilidades:

Fire (A)
Fira (A)
Firaga (A)
Thunder (A)
Thundara (A)
Thundaga (A)
Blizzard (A)
Blizzara (A)



Parece o Mestre dos Magos
mas é o Papai Noel



Blizzaga (A)
Counter Magick (S)
Geomancy (A)

BLUE MAGE

Quem aprende:

Humes

Habilidades:

Magick Hammer (A) -
Aprenda com: Goblins
(Baknamy)
Unction (A) - Aprenda
com: Flans
Self-Destruct (A) -
Aprenda com: Bombs
Mighty Guard (A) -
Aprenda com: Drakes
Expose Weakness (A) -
Aprenda com: Drakes
Dragon Force (A) -
Aprenda com: Drakes
Night (A) - Aprenda com:
Irritating Snake Women
Matra Magick (A) -
Aprenda com: Turtles
Bad Breath (A) - Aprenda
com: Malboros
Roulette (A) - Aprenda
com: Ahriman
White Wind (A) - Aprenda
com: Sprite
Angel Whisper (A) -
Aprenda com: Titania
Quake (A) - Aprenda
com: Headless
Roar (A) - Aprenda com:
Werewolf
Screech (A) - Aprenda
com: Wolves
Cornered (Limit Glove)
(A) - Aprenda com:
Turtles
War Dance (A) - Aprenda
com: Evil Fluffy Bunnies!
Doom (A) - Aprenda
com: Ghosts
Sandstorm (A) - Aprenda
com: Bugs

Eerie Sound Wave (R) -
Aprenda com: Malboros
MP Shield (R)
Learn (S)
Immunity (S)

CANNONEER

Quem aprende:

Bangaas

Habilidades:

Reload (A)
Attachment (A)
Backshot (A)
Scope (A)
Fixed Shot (A)
Lock On (A)
Potion Shot (A)
Ether Shot (A)
Blur (R)

CHOCOBO KNIGHT

Quem aprende:

Moogles

Habilidades:

Choco Cure (A) (use qual-
quer Chocobo)
Choco Esuna (A) (use um
Chocobo verde)
Choco Ball (A) (use um
Chocobo preto)
Choco Meteor (A) (use
um Chocobo vermelho)
Choco Beak (A) (use
qualquer Chocobo)
Choco Heal (A) (use um
Chocobo branco)
Choco Guard (A) (use um
Chocobo marrom)
Choco Barrier (A) (use
qualquer Chocobo)

DRAGOON

Quem aprende:

Bangaas

Habilidades:

Jump (A)
Fire Breath (A)

Ice Breath (A)
Thunder Breath (A)
Bangaa Cry (A)
Wyrmtamer (A)
Wyrmslayer (A)
Lancet (A)
Dragonheart (R)

DEFENDER

Quem aprende:

Bangaas

Habilidades:

Temor (A)
Meltdown (A)
Defense (A)
Drop Weapon (A)
Hibernate (A)
Mow Down (A)
Aura (A)
Bulwark (A)
Last Berserk (R)
Defense UP (S)
Equip Heavy Armor (S)

ELEMENTALIST

Quem aprende:

Vieras

Habilidades:

Fire Whip (A)
Earth Heal (A)
White Flame (A)
Shining Air (A)
Evil Gaze (A)
Boulder Crush (A)
Sliprain (A)
Thunder Roar (A)

FENCER

Quem aprende:

Vieras

Habilidades:

Swarmstrike (A)
Shadowstick (A)
Checkmate (A)
Featherblow (A)
Swallowtail (A)
Manastrike (A)
Piercethrough (A)

Nighthawk (A)
Reflex (R)
Shieldbearer (S)

FIGHTER

Quem aprende:

Humes

Habilidades:

Rush (A)
Wild Swing (A)
Beatdown (A)
Blitz (A)
Air Render (A)
Aurablast (A)
Air Blast (A)
Backdraft (A)
Bonecrusher (R)
Strikeback (R)
Doublehand (S)

FLINTLOCK

Quem aprende:

Moogles

Habilidades:

Prime (A)
Cure Cannon (A)
Protect Cannon (A)
Shield Cannon (A)
Ether Cannon (A)
Teleport Cannon (A)
Ether Damage (A)
Full Burst (A)
Blur (R)
MP Attack (S)

FUSILER

Quem aprende:

Moogles

Habilidades:

Fireshot (A)
Iceshot (A)
Boltshot (A)
Confusshot (A)
Charmshot (A)
Silenshot (A)
Stopshot (A)
Blindshot (A)
Concentration (S)

GEOMANCER

Quem aprende:

Grias

Habilidades:

Shining Flare (A)
Nature's Embrace (A)
Venom Squall (A)
Mist Storm (A)
Artifice's Embrace (A)
Life's Embrace (A)
Earth's Embrace (A)
Critical: EvadeUP (R)
Counter Magick (R)
Magic Defense UP (R)
Evade Traps (S)

GREEN MAGE

Quem aprende:

Vieras

Habilidades:

Protect (A)
Shell (A)
Sleep (A)
Silence (A)
Oil (A)
Blind (A)
Leap (A)
Tranq (A)
Magick Evade (R)
Spellbound (S)

HUNTER

Quem aprende:

Humes e Grias

Habilidades:

Sonic Boom (A)
Oust (A)
Advice (A)
Vitals Aim (A)
Hunting (A)
Addle (A)
Sidewinder (A)
Ultima Shot (A)
Auto-Regen (R)
Attack UP (S)

GLADIATOR

Quem aprende:

Bangaas

Habilidades:

Rush (A)
Wild Swing (A)
Beatdown (A)
Blitz (A)
Fire Sword (A)
Bolt Sword (A)
Ice Tackle (A)
Ultima Sword (A)
Strikeback (R)
Doublehand (S)

ESPEERS

Belias

Acessório para invocá-lo:
Pendant de Gigas

Mateus

Acessório para invocá-lo:
Corsage dos Corrupts

Hashmal

Acessório para invocá-lo:
Hairpin de Ruler

Famfrit

Acessório para invocá-lo:
Dark Velour

Adrammelech

Acessório para invocá-lo:
Brooch de Thunder God

Zalera

Acessório para invocá-lo:
Pierce de Death Seraph

Chaos

Acessório para invocá-lo:
Ring de Reincarnation
King

Zeromus

Acessório para invocá-lo:
Chocker de Conviction

Exodus

Acessório para invocá-lo:
Fringe de Spiritual Tree

Ultima

Acessório para invocá-lo:
Feather de Holy Seraph

Zodiark

Acessório para invocá-lo:
Ring de Precept Emperor



JOBS QUE PRECISAM DE QUESTS

Arcanist - Complete a quest "Nu Mou Nobles"

Assassin - Complete a quest "Veis, Assassin"

Beastmaster - Complete a quest "Knowing the Beast"

Cannoneer - Complete a quest "The Bangaa Brotherhood"

Chocobo Knight - Complete a quest "Popocho's Chocobos"

Dragoon - Complete a quest "Kyrre, Dragoon"

Fighter - Complete a quest "To be a Fighter"

Flintlock - Complete a quest "Of Kupos and Cannons"

Fusiler - Complete a quest "Goug Consortium"

Geomancer - Complete a quest "Geomancer's Way"

Green Mage - Complete a quest "Green Dominion"

Lanista - Complete a quest "Lanista's Pride"

Master Monk - Complete a quest "Banbangaa!"

Palrvis - Complete a quest "The East Watch"

Raptor - Complete a quest "Instrument of Inspiration"

Ravager - Complete a quest "Ravager"

Scholar - Complete a quest "Treasured Tomes"

Seer - Complete a quest "Cat's Meow"

Spellblade - Complete a quest "To be a Spellblade"

Trickster - Complete a quest "Sleight of Hand"

Viking - Complete a quest "Lord Grayll"

ILLUSIONIST

Quem aprende:

Humes e Nu Mous

Habilidades:

Prominence (A)

Tempest (A)

Freezeblink (A)

Star Cross (A)

Stardust (A)

Deluge (A)

Soil Evidence (A)

Wild Tornado (A)

Absorb MP (R)

Halve MP (S)

JUGGLER

Quem aprende:

Moogles

Habilidades:

Hurl (A)

Ring Toss (A)

Molotov Cocktail (A)

Ball Toss (A)

Dagger Toss (A)

Smile Toss (A)

Gil Toss (A)

Sticky Fingers (R)

Return Fire (R)

LANISTA

Quem aprende:

Seeqs

Habilidades:

Darkness (A)

Charge (A)

Block! (A)

Assault (A)

Razzle-Dazzle (A)

Sword of Darkness (A)

Sword of Light (A)

Blink Counter (R)

Dragonheart (R)

MASTER MONK

Quem aprende:

Bangaas

Habilidades:

Inner Focus (A)

Armor Rend (A)

Holy Strike (A)

Dark Fist (A)

Cross-Counter (A)

Lifebane (A)

Pummel (A)

withered Blow (A)

Blink Counter (R)

Focus (S)

MOOGLE KNIGHT

Quem aprende:

Moogles

Habilidades:

Mog Rush (A)

Mog Guard (A)

Mog Lance (A)

Mog Attack (A)

Mog Shield (A)

Disarm (A)

Mog Aid (A)

Ultima Charge (A)

Critical: Haste (R)

Shieldbearer (S)

Equip Heavy Armor (S)

NINJA

Quem aprende:

Humes

Habilidades:

Throw (A)

Wood Veil (A)

Fire Veil (A)

Earth Veil (A)

Gold Veil (A)

Water Veil (A)

Unspell (A)

Oblivion (A)

Critical: Haste (R)

Dual Wield (S)

PALADIN

Quem aprende:

Humes

Habilidades:

Nurse (A)

Defense (A)

Cover (A)

Parley (A)

Saint Cross (A)

Holy Blade (A)

Sanctify (A)

War Cry (A)

Reflex (A)

Defense UP (A)

PARLVIR

Quem aprende:

Humes

Habilidades:

Wind Slash (A)

Iai Blow (A)

Shimmering Blade (A)

Skyfury Blade (A)

Hoarfrost Blade (A)

Lifethread Blade (A)

Soul Release (A)

First Strike (R)

Death Strike (S)

RANGER

Quem aprende:

Seeqs

Habilidades:

Stem Needle (A)

Choking Gas (A)

Leech (A)

Love Potion (A)

Mirror Item (A)

Camouflage (A)

Revealer (A)

Life Charge (A)

Critical: Vanish (A)

Item Lore (S)

Evade Traps (S)

RAPTOR

Quem aprende:

Grias

Habilidades:

Power Crush (A)

Mind Crush (A)

Speed Crush (A)

Soul Crush (A)

Cyclone (A)

Whirlwind (A)

Shield Bash (A)

Bulwark (A)

Reflex (R)

Counter (R)

Shieldbearer (S)

Maintenance (S)

Monkey Grip (S)

RAVAGER

Quem aprende:

Grias

Habilidades:

Sweeping Spin (A)

Sneak Attack (A)

Full Assault (A)

En Garde (A)

Overpower (A)

Battle Cry (A)

Rebel (A)

Blast Wave (A)

Bonecrusher (R)

Strikeback (R)

Defense UP (S)

Equip Heavy Armor (S)

Unscarred (S)

RED MAGE

Quem aprende:

Vieras

Habilidades:

Protect (A)

Shell (A)

Cure (A)

Fire (A)

Thunder (A)

Blizzard (A)

Silence (A)

Doublecast (A)

Sticky Fingers (R)

Magic UP (S)

SAGE

Quem aprende:

Nu Mous

Habilidades:

Blind (A)

Water (A)

Aero (A)

Esunaga (A)

Scathe (A)

Giga Flare (A)

Bio (A)

Ultima Blow (A)

Reflex (R)

Defense UP (S)

Shieldbearer (S)

SCHOLAR

Quem aprende:

Nu Mous

Habilidades:

Scan (A)

Biologic (A)

Writings of Earth (A)

Writings of Cold (A)

Writings of Storm (A)

Writings of Darkness (A)

Force (A)

Mad Science (A)

Spellbound (S)

SEER

Quem aprende:

Humes

Habilidades:

Recharge (A)

Magick Frenzy (A)

Cura (A)

Raise (A)

Fira (A)

Thundara (A)

Blizzara (A)

Restore MP (R)

Pierce (S)

Equip Ribbon (S)

SNIPER

Quem aprende:

Vieras

Habilidades:

Doubleshot (A)

Beso Toxico (A)

Death Sickle (A)

Vanish (A)

Markman's Spite (A)

Armor Aim (A)

Weapon Aim (A)

Wallet Aim (A)

Auto-Regen (R)

SOLIDER

Quem aprende:

Humes

Habilidades:

First Aid (A)

Rend Power (A)

Rend Magick (A)

Rend MP (A)

Rend Speed (A)

Mug Gil (A)

Provoke (A)

Gauge (A)

Shieldbearer (S)

Monkey Grip (S)

SPELLBLADE

Quem aprende:

Vieras

Habilidades:

Oil Sword (A)

Slow Sword (A)

Poison Sword (A)

Confuse Sword (A)

Sleep Sword (A)



"Oi, eu sou o Goku!"
brincadeira, não sou!

Doom Sword (A)
Maim Sword (A)
Stun Sword (A)
Critical: Evade (R)
Blood Price (S)

SUMMONER

Quem aprende:
Vieras
Habilidades:
Unicorn (A)
Ifrit (A)
Shiva (A)
Ramuh (A)
Kirin (A)
Carbuncle (A)
Phoenix (A)
Maduin (A)
Halve MP (S)

TEMPLAR

Quem aprende:
Bangaas
Habilidades:
Astra (A)
Haste (A)
Rasp (A)
Warcry (A)
Rasp (A)
Silence (A)
Cheer (A)
Soul Sphere (A)
Lifebreak (A)
Bonecrusher (R)
Attack UP (S)

THIEF

Quem aprende:
Humes e Moogles
Habilidades:
Steal Items (A)
Steal Gil (A)
Loot Lv1 (A)
Loot Lv2 (A)
Loot Lv3 (A)
Loot Lv4 (A)
Steal Accessories (A)
Steal Limelight (A)
Counter (R)
Maintenance (S)

TIME MAGE

Quem aprende:
Moogles e Nu Mous
Habilidades:
Haste (A)
Reflect (A)
Slow (A)
Hastega (A)
Quicken (A)
Stop (A)
Extend (A)

Undo (A)
Last Quicken (R)
Magic Evade (R)

TINKER

Quem aprende:
Moogles
Habilidades:
Red Spring (A)
Blue Screw (A)
Green Gear (A)
Silver Disc (A)
Gold Battery (A)
Black Ingot (A)
Chroma Gem (A)
Yellow Spring (A)
Gold Mecha (A)
Auto-Regen (R)
MP Shield (R)
Equip Ribbon (S)

TRICKSTER

Quem aprende:
Bangaas
Habilidades:
Humiliating (A)
Allusion (A)
Placebo (A)
Ambiguity (A)
Charisma (A)
Trauma (A)
Agitate (A)
Snatch (A)
Equip Ribbon (S)

VIKING

Quem aprende:
Seeqs
Habilidades:
Thunder (A)
Thundara (A)
Thundaga (A)
Pickpocket (A)
Cutpurse (A)
Warcry (A)
Riptide (A)
Absorb Damage (R)
Gil Snapper (R)
Maintenance (S)
Doublehand (S)

WARRIOR

Quem aprende:
Bangaas
Habilidades:
First Aid (A)
Rend Power (A)
Rend Magic (A)
Rend MP (A)
Rend Speed (A)
Body Slam (A)
Greased Bolt (A)

Downsize (A)
Shieldbearer (S)
Monkey Grip (S)

WHITE MAGE

Quem aprende:
Humes, Nu Mous e Vieras
Habilidades:
Cure (A)
Cura (A)
Curaga (A)
Esuna (A)
Raise (A)
Araise (A)
Reraise (A)
Refresh (A)
Turbo MP (S)

WHITE MONK

Quem aprende:
Bangaas
Habilidades:
Whirlwind (A)
Air Render (A)
Earth Render (A)
Aurablast (A)
Chakra (A)
Revive (A)
Exorcise (A)
Holy Sign (A)
Reflex (R)
Counter (R)

JOBS ESPECIAIS

Além dos principais Jobs, FFTA2 traz outros cinco Jobs exclusivos de personagens secretos. Veja quais são e como habilitá-los

BARD

Quem aprende:
Apenas Hurdy (na história principal)
Habilidades:
Requiem (A)
Hide (A)
Angel's poem (A)
War's poem (A)
Magical poem (A)
Nameless poem (A)
Magic Ballad (A)
Soul Ballad (A)

DANCER

Quem aprende: Apenas Penelo (Antes da terceira batalha com Illua, siga para Flourogis Aerodome e assista a cena com Penelo)
Habilidades:

Minuet (A)
Sword Dance (A)
Slow Dance (A)
Witch Hunt (A)
Polka Polka (A)
Frolic (A)
Jitterbug (A)
Nameless Dance (A)

HERITOR

Quem aprende: Apenas Adel (Antes de lutar com Illua pela terceira vez, siga para a casa de Lezafor e, em seguida, para Zeldei Woods. Vença a batalha para habilitar a classe)

Habilidades:
Wermut (A)
Nesiaam (A)
Lennart (A)
Hilo (A)
Elpe (A)
Viola (A)
Ldja (A)
Adelaide (A)

SKY PIRATE

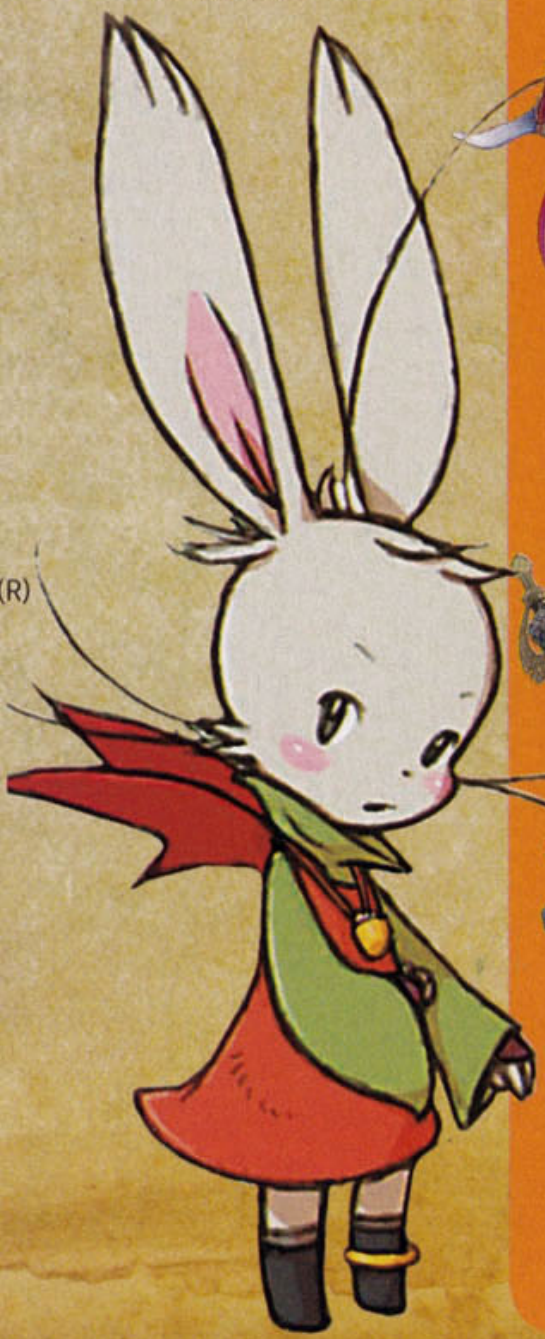
Quem aprende: Apenas Vaan (Assim que tiver Penelo no time, completa a batalha que aparecer)
Habilidades:
Shadow Stalk (A)
Salavage (A)

Steal (A)
Razor's Edge (A)
Flee (A)
Snatch (A)
fAfNfefBDlfnf"fg (A)
Life Of Crime (A)
Sticky Fingers (R)
Vigilante (S)

AGENT

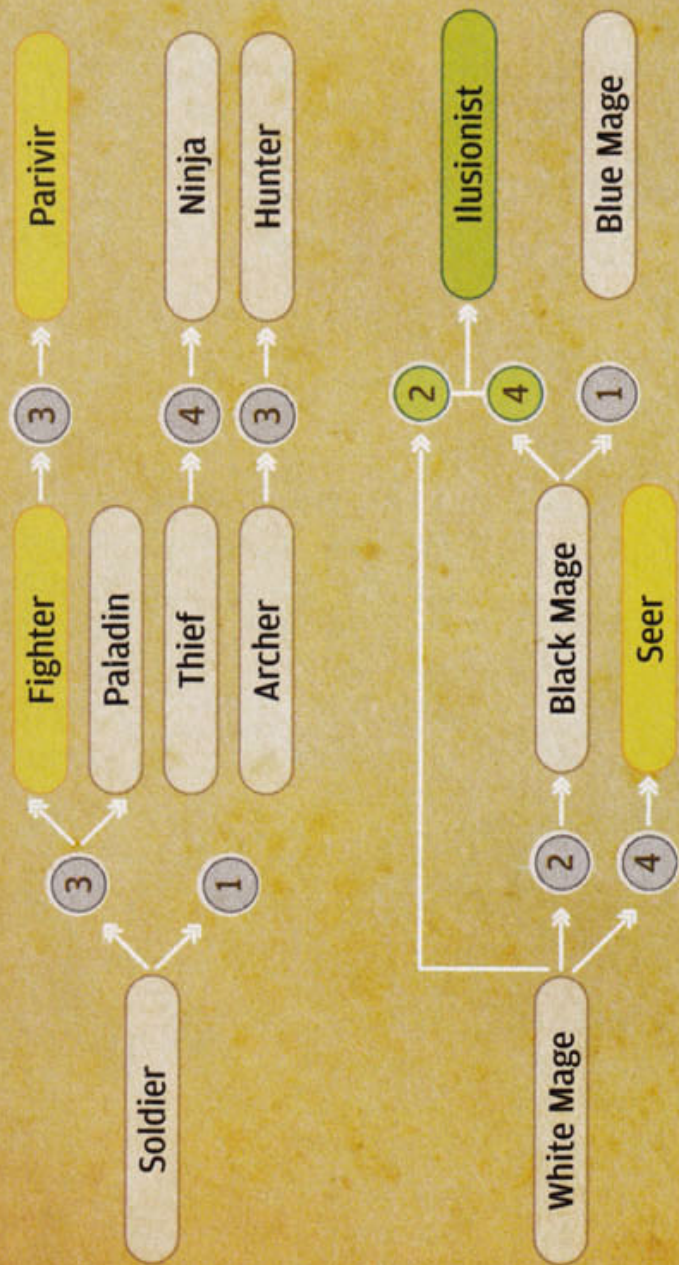
Quem aprende: Apenas Al-Cid (Assim que tiver Vaan no time, complete a quest "A Dashing Duel" e siga para qualquer cidade)
Habilidades:

Escort (A)
Insider (A)
Breakdown (A)
Flourish (A)
Reception (A)
Management (A)
Succor (A)
Serious! (A)

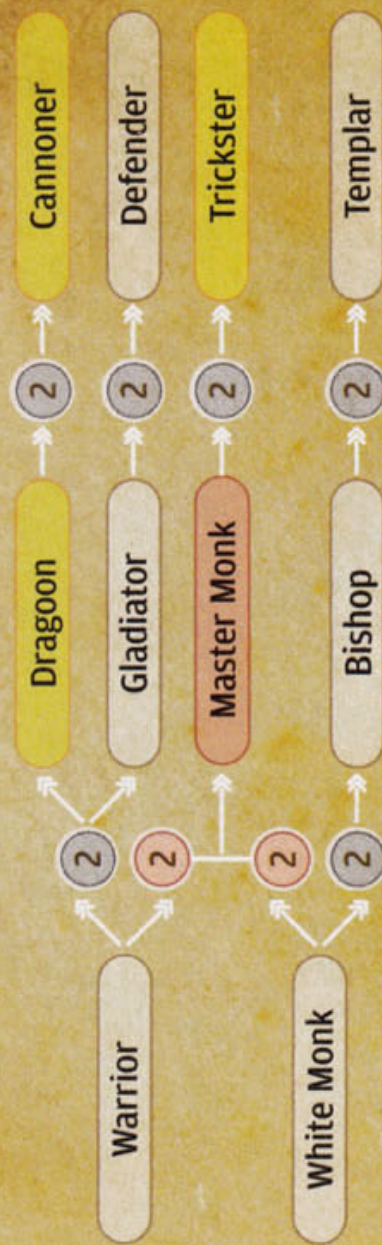


EVOLUÇÃO DAS PROFISSÕES

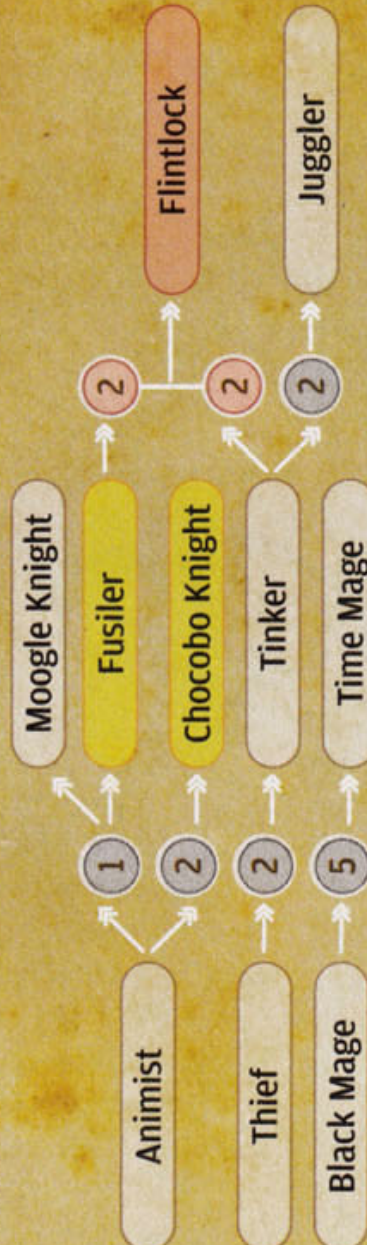
HUMES



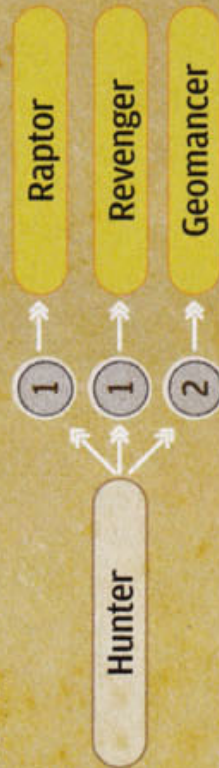
BANGAAS



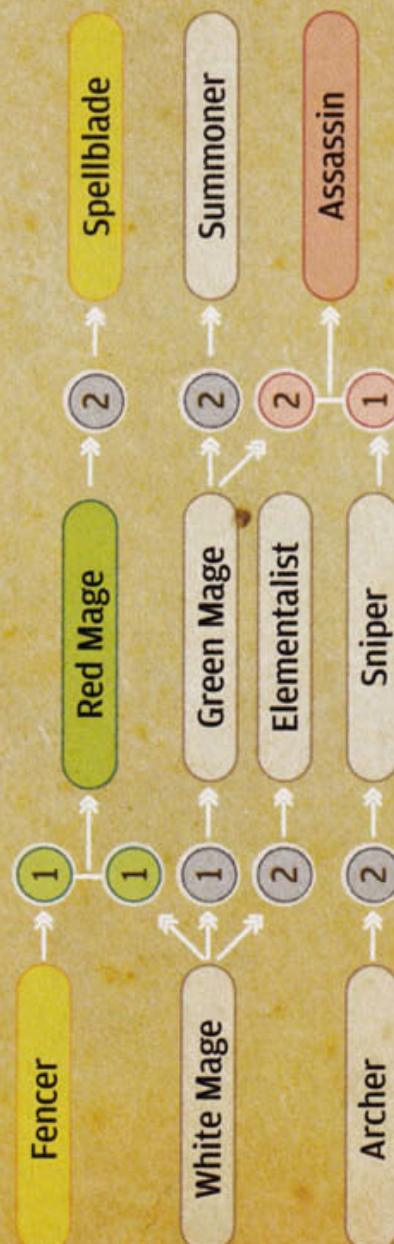
MOOGLES



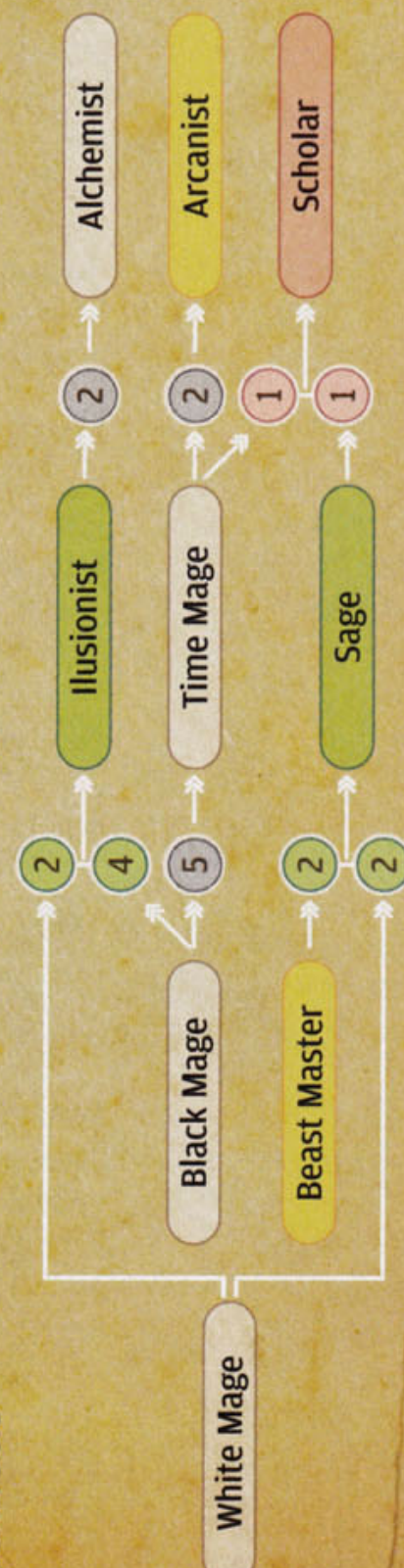
GRIA



VIERA



NU MOUS

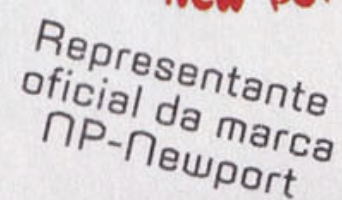


SEEQ



LEGENDA

- Requer Múltiplos Jobs
- Requer Também Quest
- Requer Múltiplos Jobs + Quests



wii™

NINTENDO DS™



**Venda de games
e acessórios
exclusivamente
para lojistas**

**cadastre sua loja
entre em contato**

www.np-newport.com

(011) 2824 6612 / 2824 6413 / 2824 6459

[011] 2824 6041 / 2824 6614

(045) 3028 8596 / 3028 8592 / 3028 8585

[045] 3028 8596 / 3025 4483

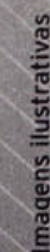
atendimento eletrônico via MSN:

olympic_vendas01@hotmail.com

e-mail:olympic@newportgames.com.br

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

**Conheça
também
nossa
linha de
modelismo!**



Planeta Pokémon

— por Lucas Patrício

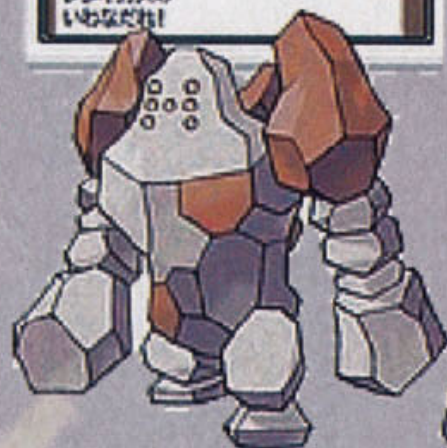
//NOVIDADES



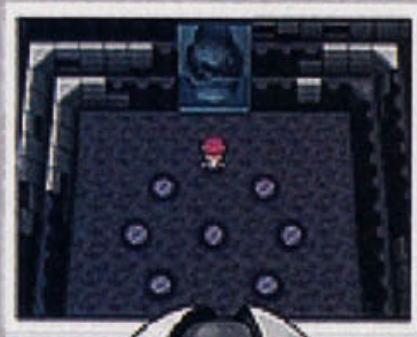
MAIS FORMAS ALTERNATIVAS EM PLATINUM

Mês passado nós mostramos que Pokémon Platinum terá uma forma alternativa do lendário Giratina. Agora é hora de outro Pokémon ganhar novo visual e habilidades: Shaymin.

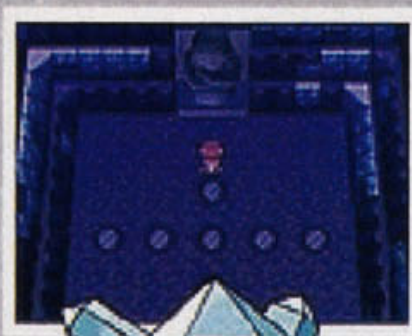
Shaymin é um Pokémon lendário e não pode ser capturado nos jogos. Apenas por meio de eventos oficiais da Nintendo é que se pode pegar o simpático Pokémon, que também é estrela do novo filme da série "Giratina e o Buquê do Céu - Shaymin". A forma alternativa do Pokémon só poderá ser vista na versão Platinum. Assim como também vai acontecer com Giratina, caso você passe o Shaymin para a versão Pearl ou Diamond, ele voltará à forma normal.



© Regirock



© Registeel



© Regice

Por enquanto a única novidade estratégica do Pokémon lendário é que ele será voador, em adição ao tipo planta de sua forma original.

MAIS INFORMAÇÕES

Algumas outras novidades de Platinum ficarão no enredo. Uma estranha mudança de temperatura atingiu o continente de Sinnoh, tornado o clima mais frio. Alguns novos personagens aparecem para investigar e tentar resolver esse problema. Isso talvez explique o porquê das roupas de frio dos personagens principais.

Existirá também um novo cenário chamado Torn World, que ficará em cima do Spear Pillar. Esse local será totalmente 3D, e é lá que o novo Giratina poderá ser capturado.

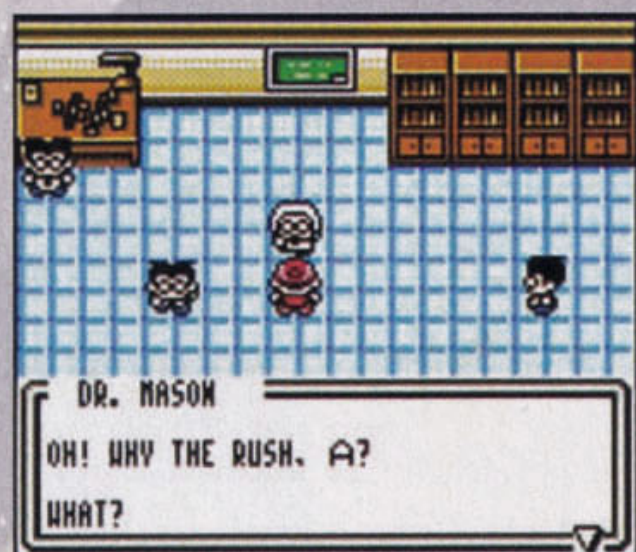
Outras novas localidades também já foram confirmadas, e os três Pokémon titãs da terceira geração, Regirock, Registeel e Regice, poderão ser encontrados em cavernas de Sinnoh, após transferir o lendário Regigigas para o Platinum.



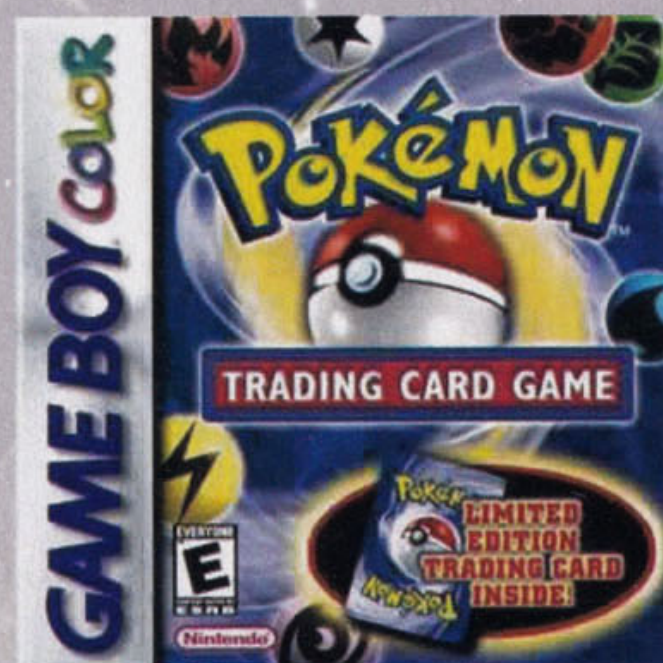
Adversários não vão faltar durante sua jornada



//BAÚ POKÉMON



Este mês eu estava revirando o baú e encontrei uma fita de Game Boy que já acumulava algumas teias de aranha e mal dava para ler o nome do jogo, de tão desgastada que já estava a etiqueta. Depois que liguei meu guerreiro Game Boy, lembrei que aquela era a fita de Pokémon Trading Card Game, que eu joguei até os dedos ficarem roxos. Vamos relembrar um pouco desse clássico?



TEMOS QUE COLECIONAR!

Há dez anos a Hudson Soft produziu para o Game Boy e Game Boy Color, o primeiro game da série Pokémon baseado no jogo de cartas dos monstros. Mesmo fugindo do objetivo principal de criar e treinar Pokémon, o jogo era extremamente divertido para os que já conheciam as regras e também para outros que nunca haviam escutado falar em "card games".

O professor Mason, um dos maiores especialistas nos cards do mundo, ensinava os conceitos básicos do jogo logo no início e te oferecia um baralho iniciante para você poder começar os duelos. Bastava então escolher entre o baralho de fogo, água ou planta. Já viu isso em algum lugar?

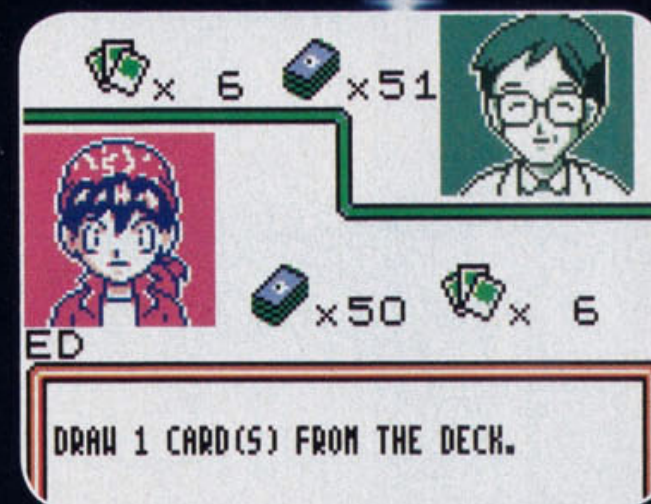
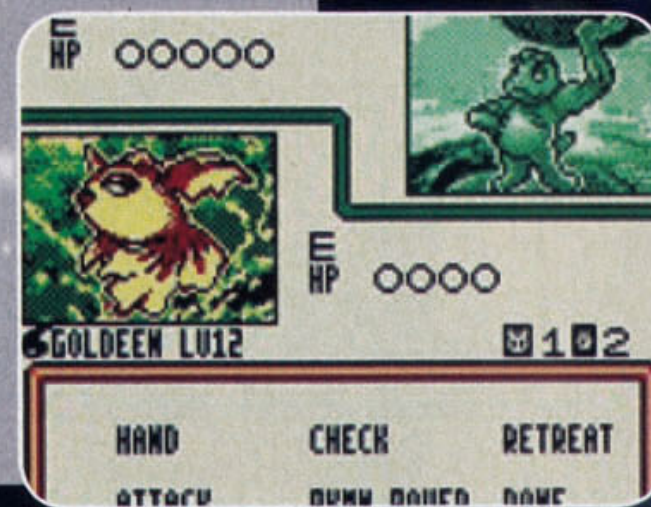
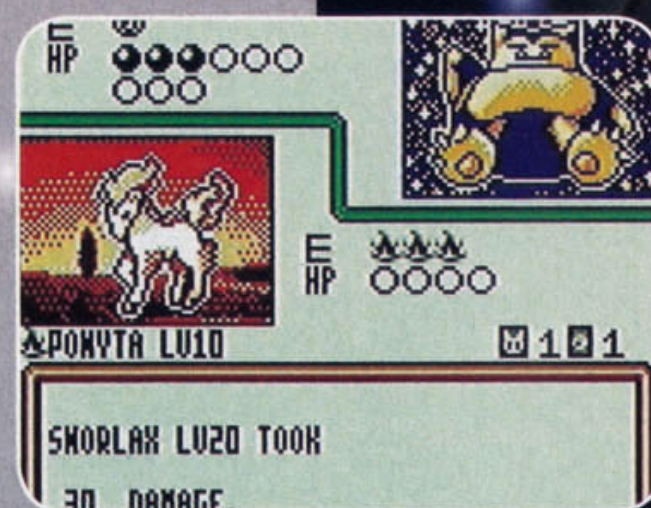
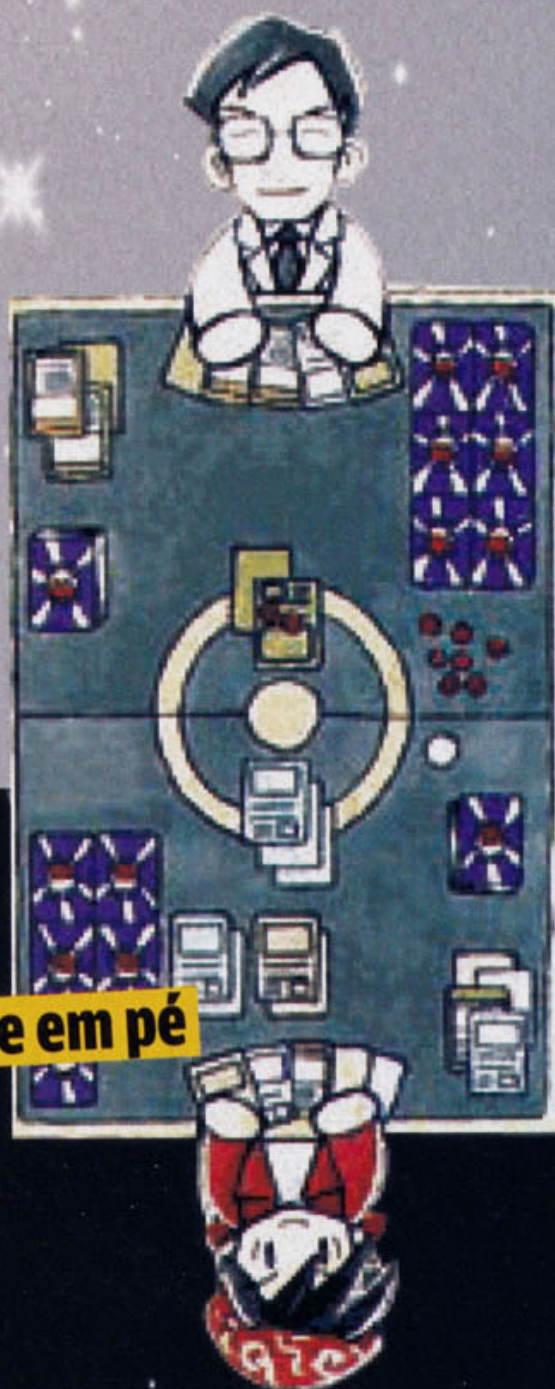
O grande barato é que ao vencer um duelo você ganhava um booster, pacotinho com novas cartas. Dessa forma, ficava mais fácil montar um baralho mais forte para derrotar todos os oito especialistas nos Clubes de Cards, que ocuparam o posto dos ginásios Pokémon.

Ao todo eram 266 cartas, incluindo uma carta para cada um dos 151 Pokémon da primeira geração.

O que é invejável em Pokémon TCG é a facilidade de se jogar. Tudo é muito simples e prático, como um jogo portátil deve ser. E visto que naquela época jogos de cartas eram raríssimos, podemos considerar esse spin of um divisor de águas do gênero.

Uma continuação foi lançada somente no Japão em 2001, só que nunca chegou ao ocidente. A segunda versão trazia cerca de 500 cartas, incluindo os Pokémon da geração Gold/Silver.

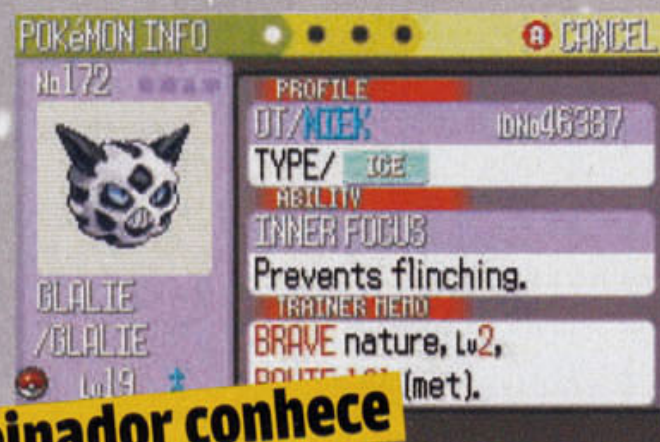
Relembrando esses jogassos, não seria má ideia pensar em uma possível sequência para o DS, não é mesmo? Até esse dia chegar (se é que vai), o jeito é ir matando a saudade no game ou nas cartas de verdade.



É melhor ser um mestre Pokémon sentado do que em pé

//PERGUNTE AO PROFESSOR

Olá, eu sou o professor Carvalho, e espero que todos tenham feito a lição de casa para continuarmos nossa aula sobre treinamento avançado Pokémon. O que? Você ainda não aprendeu os princípios básicos do treinamento avançado? Oras, então pegue a Nintendo World #112 e dê uma recapitulada, pois vamos conhecer novas formas de se conseguir EVs.



Um bom treinador conhece cada detalhe do seu Pokémon

POKÉRUS

O Pokérus é um vírus Pokémon. Mas ele não é um vírus prejudicial, pelo contrário, ele ajuda (e muito!) no treinamento avançado.

O Pokérus dobra os Effort Points (EVs) ganhos pelo Pokémon infectado em batalhas, assim como o item Macho Brace, como vimos na última aula. Esse vírus pode ser obtido em qualquer batalha contra Pokémon selvagem. A má notícia: não é tão fácil conseguir se contaminar com esse vírus. A boa: quando você adquire esse vírus, é fácil contaminar os demais Pokémon do seu grupo.

Durante 24 horas você tem a chance de passar o Pokérus para os demais Pokémon. Depois desse tempo, o vírus desaparece. Ah, já ia me esquecendo! Se você guardar o monstinho infectado no computador, o tempo para o vírus sumir é pausado.

EXP. SHARE

O Exp. Share é um item que divide os pontos de experiência entre o Pokémon que está lutando e o que está usando esse utensílio. Mas além de dividir os pontos de

experiência, o Exp. Share também funciona com os EVs ganho pelo Pokémon que está lutando.

Mas diferentemente da experiência, o item não divide o EV ganho em batalha, e sim adiciona o mesmo número de pontos ganho pelo Pokémon vencedor do duelo para o Pokémon que segura o Exp. Share.



TÁTICAS DE TREINAMENTO

Existem algumas manhas para facilitar as coisas na hora do treinamento. Vejamos algumas:

- Um Pokémon contaminado com Pokérus e segurando o Macho Brace ganha 4x de Effort Points.
- Se você tiver um Pokémon segurando um Exp. Share, ele não vai ganhar o valor de effort multiplicado, apenas o valor básico do Pokémon silvestre derrotado.
- Coloque o Pokémon em treinamento em primeiro lugar e segurando o Macho Brace. Logo que começar a batalha, troque por um Pokémon mais forte e vença o duelo. O Pokémon em treinamento receberá o dobro de efforts (devido ao item).

LOCAIS RECOMENDADOS

Existem alguns locais onde você pode encontrar certos Pokémon em abundância, ideal para treinar um atributo em especial. Por exemplo: estou treinando meu Eevee para ter mais pontos em velocidade, então terei que derrotar Pokémon que ao serem derrotados, adicionem pontos de efforts em velocidade (speed).

A seguir uma lista de alguns locais e Pokémon recomendados para treinamento, pelo amigo treinador Caê Grivol

LOCAL	POKÉMON	PONTOS / ATRIBUTO
Rota 201	Bidoofs	1 ponto em HP
Rota 212	Bibarels e Kicketunes	2 pontos em Ataque
Ruin Maniac Cave - Rota 214	Geodudes e Hippopotas	1 ponto em Defesa
Old Chateau	Gastlys	1 ponto em Ataque Especial
Rota 223	Tentacruels	2 pontos em Defesa Especial
Trophy Garden - Rota 212	Staravias	2 pontos em Velocidade
Trophy Garden - Rota 212	Pichus e Pikachus	1 ponto em Velocidade

// RAIOS X

O pessoal gostou e a nossa seção Raio X voltou para sugerir mais uma opção de Pokémon para participar de torneios. Hoje vamos conhecer uma sugestão para o Heracross, fortíssimo Pokémon para os duelos da quarta geração. Como Diamond & Pearl não tem versões em português, vamos manter algumas expressões e nomes em inglês para não causar confusão.

LEGENDA:

HP - Hit Points (Pontos de Vida)

Atk - Attack (Ataque)

Def - Defense (Defesa)

SAtk - Special Attack (Ataque Especial)

SDef - Special Defense (Defesa Especial)

Spd - Speed (Velocidade)

FICHA TÉCNICA

Pokémon: Heracross

Tipo: Inseto/Lutador

Habilidade: Guts (aumenta o ataque em 1.5x quando está com mudanças no status)

Atributos Básicos: 80 HP / 125 Atk / 75 Def / 40 SAtk / 95 SDef / 85 Spd

TREINAMENTO AVANÇADO

Lista de Golpes sugerida:

- Megahorn
- Close Combat
- Stone Edge
- Pursuit

Item sugerido: Choice Scarf (aumenta a velocidade em 1.5x, mas só permite o uso de um golpe até trocar o Pokémon)

Natureza recomendada: Adamant

Distribua os "EVs" da seguinte forma: 4 em HP / 252 em Atk / 252 em Spd

Prós: Heracross tem um ataque destrutível. O uso do Choice Scarf não é uma formação tão ofensiva, mas garante velocidade suficiente para evitar surpresas.

Contras: Tem fraqueza a ataques voadores x4 e baixa velocidade

Estratégia: Com o Choice Scarf o problema de velocidade do Heracross acaba. Os ataques Megahorn e Close Combat são ótimos para derrotar boa parte dos inimigos. Stone Edge é essencial para derrotar Pokémon voadores. Quando você perceber que o adversário irá trocar o Pokémon, usar Pursuit será a melhor escolha.

//CURIOSIDADES

COMO CONSEGUIR O POKÉMON MANAPHY?

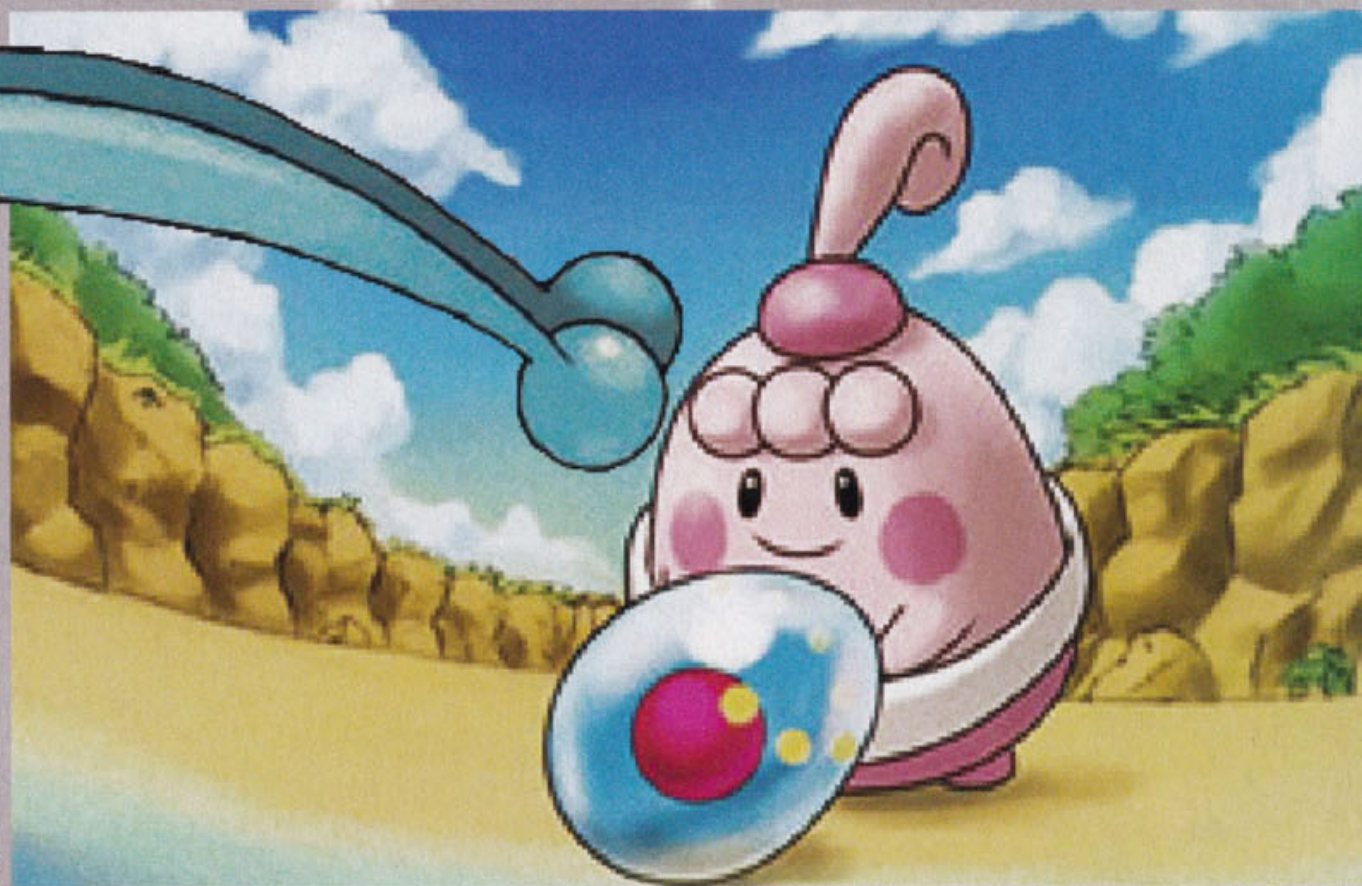
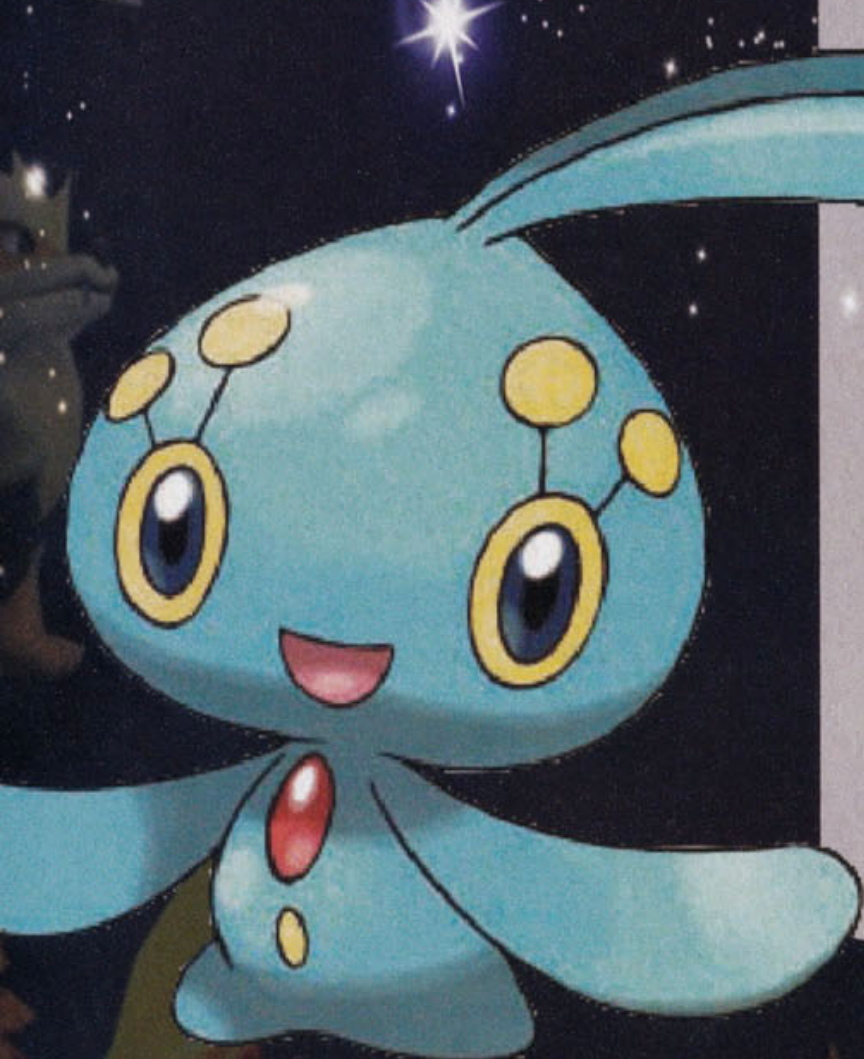
Manaphy é um Pokémon que só pode ser adquirido nas versões Diamond/Pearl por meio de trocas. Para não depender da boa vontade daquele seu amigo que não quer trocar com você, existe outra maneira (tão árdua quanto) de se conseguir este Pokémon.

Primeiro você precisa jogar Pokémon Ranger e derrotar o Go-Rock, no final da aventura. Depois disso, vá até a tela de título e escolha a opção "Ranger Net" e então segure os botões R, X e esquerda no direcional.

Ao fazer isso a opção Password vai aparecer, e aí basta inserir o código: P8M2-9D6F-43H7. Uma missão chamada "Rescue the Egg" surgirá na lista de "Special Mission". Aí basta entrar e detonar essa missão para conseguir o ovo de Manaphy.

Com o ovo "em mãos", vá novamente ao menu Ranger Net e acesse uma opção para enviar o ovo, que estará disponível desta vez. Ligue outro DS com Diamond/Pearl, vá até um PokéMart em Sinnoh, salve e volte para a tela de título. Comece a transmitir o ovo no DS que estiver com Pokémon Ranger, que o outro DS irá receber via wireless (na tela de menu principal do Pokémon Diamond/Pearl).

Após tudo isso, basta dar load em sua aventura no Diamond/Pearl e conversar com um cara que vai aparecer no PokéMart. Pronto! Agora é só andar 2,560 passos para o ovo chocar e seu Manaphy nascer! Vale lembrar que se você tentar fazer filhotes do Manaphy, o ovo será de um novo Pokémon, o Phione. Portanto, para conseguir outro Manaphy, você vai precisar repetir todo o processo, ou tentar convencer aquele seu amigo.



//POKÉLOJA

Pokémon Diamond/Pearl possui centenas de itens diferentes com diversas funcionalidades que podem te ajudar muito durante o jogo. E para você não ficar perdido, vamos abrir um espaço para explicar alguns dos itens mais importantes e mais úteis para sua aventura.

CHOICE SCARF / BAND / SPECS

Função: Estes itens são utilizados em combates para aumentar em 1.5x a velocidade, ataque e ata-



que especial (respectivamente) do Pokémon que estiver segurando. O efeito colateral faz com que o Pokémon só utilize o mesmo ataque durante a batalha, até ser trocado.

Como conseguir? Cada um destes três itens custa 48 Battle Points. O preço é um pouco alto, mas a eficiência deles em combate vale o esforço dos vários duelos na Battle Tower.

FOCUS SASH

Função: Este item permite que o Pokémon que o estiver segurando resista a ataques fatais enquanto ter a barra de vida cheia. Ou seja, se seu Pokémon estiver com a "vida cheia" e tomar um ataque que vai derrotá-lo, ao invés disso, ele ficará com 1 de HP.

Como conseguir? Na rota 221 ou trocando por 48 Battle Points.



MACHO BRACE

Função: Um excelente item para treinar Pokémon: o Macho Brace duplica o número de EVs que o Pokémon em treinamento ganha ao vencer um duelo contra um Pokémon selvagem. Em compensação, a velocidade é cortada ao meio enquanto o Pokémon estiver segurando este item.

Como conseguir? Basta mostrar as três variações do Pokémon Burmy na cidade de Pastoria.

LEFTOVERS

Função: Um dos itens mais usados em batalhas. O Leftovers recupera, a cada rodada, 1/16 da barra de vida do Pokémon que o segura.

Como Conseguir? Pode ser adquirido na Victory Road, derrotando Munchlax selvagens ou usando a habilidade Pickup, que alguns Pokémon possuem.



//COMUNIDADE

Na nova comunidade oficial da Nintendo World você tem um fórum sobre os mais variados e divertidos assuntos Nintendo, entre eles, tudo sobre o universo Nintendo. Lucas Patrício, nosso redator responsável pela seção Planeta Pokémon, também está lá e quer saber de você, leitor, o que está achando da volta da seção na revista, o que é preciso melhorar, sugestões de assuntos para as próximas edições e o que mais você quiser falar sobre o Planeta Pokémon - além de, é claro, fazer novos amigos pokemaniacos. Acesse já e cadastre-se em <http://revistanw.ning.com> 



//DICA DE MESTRE

A partir desse mês, o Planeta Pokémon vai conversar com alguns dos melhores jogadores de Pokémon do país, para dar dicas e algumas manhas para quem quiser se tornar um Mestre Pokémon. Este mês conversamos com o Lestat, atual campeão do último torneio oficial da Nintendo no Brasil.

FICHA TÉCNICA

Nome: Fernando Henrique da Silva Ferreira (Lestat)

Idade: 22 anos

Estuda: Administração

Joga Pokémon desde: Quando lançou
Versão Favorita: Silver

NW: Qual o time que você costuma usar em campeonatos?

Lestat: O time que eu usei pra ganhar o último campeonato foi: Hariyama, Dusknair, Magnetzone, Snorlax, Bronzong e Slowking. As batalhas eram em duplas.

Quais Pokémon você acha mais forte nas batalhas atuais?

A maioria dos Pokémon tem seu potencial. Não existe um mais forte, e sim a estratégia que funciona.

Então qual estratégia você considera mais forte?

Trick Room, com certeza.

Quais dicas você dá para quem está pensando em montar um time para competir?

Análise todos os status do Pokémon e os golpes que ele aprende. O segredo é estudar o Pokémon antes de treiná-lo e formar um time escolhendo muito bem cada membro para que seja um grupo equilibrado em conjunto.

Treinar Pokémon não é fácil. O que você indica para ajudar os treinadores iniciantes?

Estude os Pokémon. Não adianta só jogar, é preciso conhecer e entender o funcionamento do jogo.

Pra terminar: qual é o seu Pokémon favorito?

Abomasnow, eu amo Pokémon do tipo gelo



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



ENTREGAMOS EM
TUDO O BRASIL VIA SEDEX



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

★ JOGOS
★ CONSOLES
★ ACESSÓRIOS
Originais

ROCK LASER

GAMES

**É mês de entrar
em forma na
Rock Laser.**

Exercite-se enquanto se diverte com o novo
Wii Fit e aproveite os grandes lançamentos
em games e a mais completa linha de jogos,
aparelhos e acessórios. 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 6425-0482



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

NINTENDO ESTRANGEIRA

O maior pesadelo de um admirador da Nintendo é a desistência da fabricação de plataformas. Não por ver consequentemente Mario e Zelda num console alheio, e sim porque abandonaria o ramo dos videogames em definitivo - algo que jamais ocorrerá, pois a Big N preza a fidelidade dos fãs. Devaneios à parte, com a reconquista da liderança na geração atual, tudo isso é remotíssimo. Mas no passado vários games desenvolvidos pela produtora ou com personagens foram lançados para consoles de outras empresas. Reviva mais um capítulo obscuro da história da Nintendo.

- Alexei Barros

POPEYE

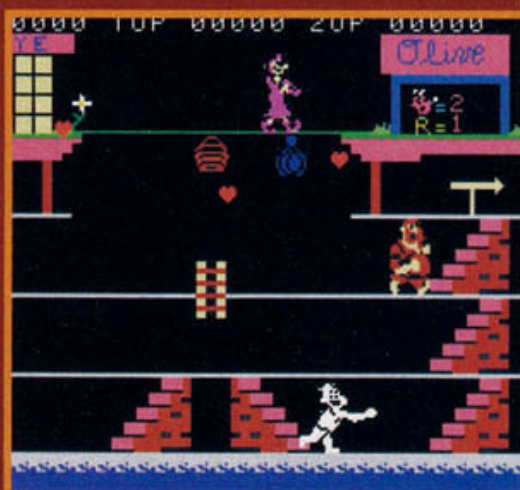
Plataformas: Atari 2600, Atari 5200, Atari 8-bit, ColecoVision, Commodore 64, Intellivision e TI-99

Produção: Parker Brothers

Desenvolvimento: Nintendo R&D1

Lançamento: 1983

É raro, mas não impossível a Nintendo esquecer um pouco o elenco de mascotes para realizar um jogo licenciado. Na companhia de Donkey Kong e Donkey Kong Jr., Popeye, inspirado no desenho e HQ da King Features Syndicate, foi título de lançamento do Famicom no Japão em 1983. Conforme a Olívia Palito atirava itens diversos pela tela, entre corações, notas musicais e letras, o marinheiro tentava coletá-los, fugindo do Brutus. O bebê Gugu, o comedor de hambúrgueres Dudu e



a vilã Bruxa do Mar também eram presenças garantidas. Não obstante a coloração menos vívida, a versão do NES manteve a jogabilidade do Arcade. Nas outras faltou espinafre, principalmente por conta da limitação de cada plataforma, com sprites disformes que lhe obrigavam a fazer força para diferenciar o vigoroso Popeye da raquítica Olívia.

BALLOON FIGHT

Plataforma: PC-8801

Produção: Hudson Soft

Desenvolvimento: Nintendo

Lançamento: 1985 (Japão)

A luta no céu entre os balões corajosos, sem medo de trovoadas ou peixes insaciáveis, foi traduzida sem floreios para PC-8801 pela Hudson, apenas com uma ou outra alteração sutil na parte gráfica.



EXCITEBIKE

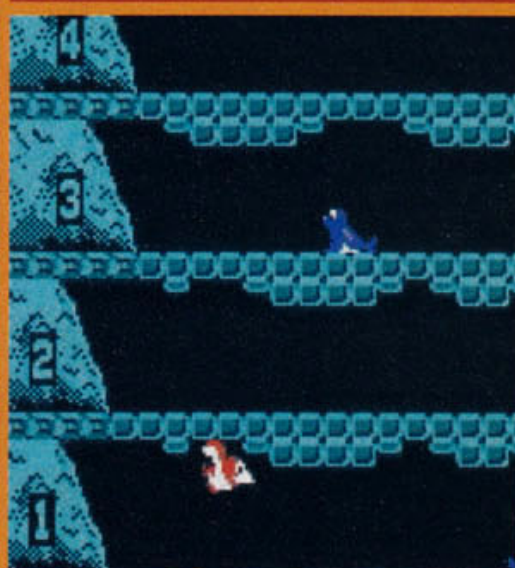
Plataforma: PC-8801

Produção: Hudson Soft

Desenvolvimento: Nintendo

Lançamento: 1985 (Japão)

Basicamente o mesmo jogo saudos de motociclismo do NES, de somente cinco pistas (salvas pequenas alterações) com a paleta de cores minorada, pista mais larga e o acréscimo dos dizeres "HUDSON" na parte da arquibancada, ao lado de "NINTENDO".



ICE CLIMBER

Plataforma: PC-8801

Produção: Hudson Soft

Desenvolvimento: Nintendo

Lançamento: 1985 (Japão)

Como saiu apenas no Japão, manteve as focas da versão nipônica do NES no lugar dos Topi (espécie de versão mini-mizada do monstro das neves) do jogo dos esquimós alpinistas. O espaço na lateral direita é usado para exibir os contadores de tempo e vida, o que não acontece no original.

GOLF

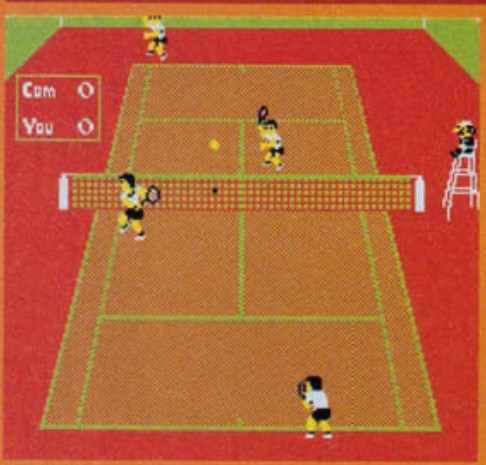
Plataforma: PC-8801

Produção: Hudson Soft

Desenvolvimento: Nintendo

Lançamento: 1984 (Japão)

Muito se discute o fato de a Nintendo exagerar a quantidade de jogos com o Mario. Na verdade, ela já fazia isso na época do NES, mas não de forma oficial, por assim dizer. Quem se vê no relvado, pronto para dar uma tacada? Uma figura familiar de bigode... Que também está na versão da Hudson, sem novidades muito relevantes.



TENNIS

Plataforma: PC-8801

Produção: Hudson Soft

Desenvolvimento: Nintendo

Lançamento: 1985 (Japão)

Tirando as cores - o piso da quadra, outrora verde, é de uma coloração indescritível e das mais desagradáveis -, praticamente o mesmo jogo divertidíssimo do NES, com direito às partidas com duplas.

DONKEY KONG

Plataformas: Amstrad CPC, Apple II, Atari 2600, Atari 7800, Atari 8-bit, ColecoVision, Commodore 64, Intellivision, PC, TI-99 e MSX

Produção: Atari, Coleco e Ocean

Desenvolvimento: Nintendo R&D1

Lançamento: 1982, 1983, 1986 e 1988

A estréia de Donkey Kong e Mario (como Jumpman), a revelação de Shigeru Miyamoto, a redenção da Nintendo... Um dos jogos mais importantes de todos os tempos também sobreveio em um sem-número de sistemas além do NES. Uma versão era pior que a outra, com representações porcas do Arcade. Chama também atenção a capa da edição para Atari 2600: Donkey Kong é um gorila selvagem de dentes afiados e Mario... O Mario está irreconhecível!

Ostenta um visual adulto (parece um super-herói vindo das HQs antigas da Marvel), sem chapéu e ainda por cima empunhando um martelo à la Thor. Grotesco.



SKY SKIPPER

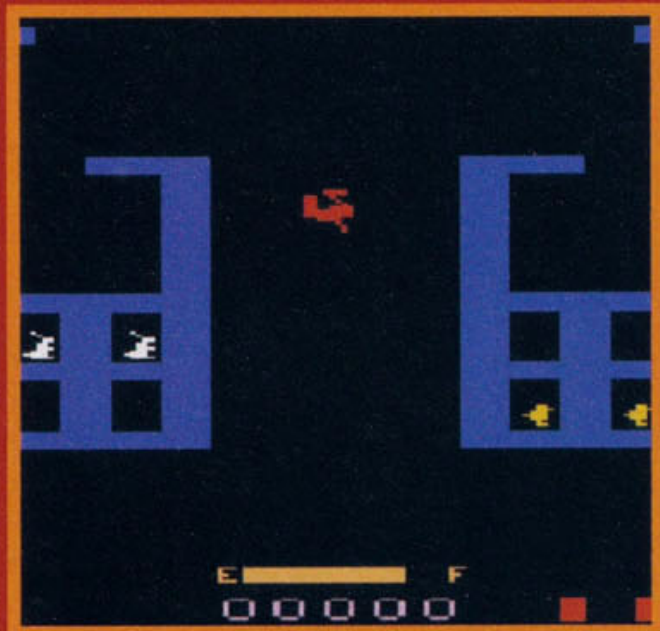
Plataforma: Atari 2600

Produção: Parker Brothers

Desenvolvimento: Nintendo R&D1

Lançamento: 1983

O Wonder Kingdom foi invadido por gorilas (não o Donkey Kong), que capturaram a família real. Enquanto desvia das bombas lançadas pelos símios, sua missão é liberar pimentas dos aviões para atordoá-los e salvar o condado. Cada um representa o naipe de uma carta, e colecionando quatro iguais um bônus é dado. O fato mais curioso de Sky Skipper é que, além de o Arcade de 1981 ter aparecido somente no Japão, o único console a ter versão caseira, e apenas nos EUA, foi o Atari 2600 em uma adaptação primitiva. Nem mesmo o NES recebeu o jogo.



DONKEY KONG JR.

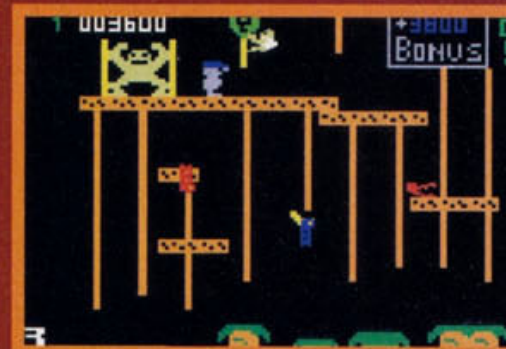
Plataformas: Atari 2600, Atari 7800, Atari XE Game System, Atari 8-bit, ColecoVision, Commodore VIC-20 e Intellivision

Produção: Atari e Coleco

Desenvolvimento: Nintendo R&D1

Lançamento: 1982, 1983 e 1988

Seqüência que inverteu os papéis. Donkey Kong foi aprisionado por Mario no primeiro e único jogo como antagonista principal. Donkey Kong Jr. - não confunda com Diddy Kong -, que chegou a ser piloto de Super Mario Kart, vai salvá-lo escalando cipós e coletando frutas. De todas as versões, umas ruins e outras deploráveis, a do Atari 2600 é inacreditável. Donkey Kong é verde, Mario um homenzinho azul e Donkey Kong Jr. é difícil descobrir ao certo..



DONKEY KONG 3

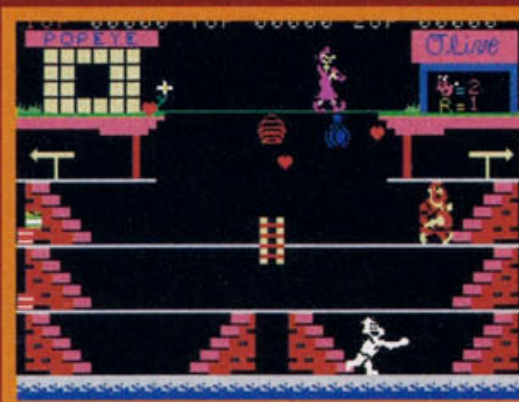
Plataformas: PC-88 e FM-7

Produção: Hudson

Desenvolvimento: Nintendo R&D1

Lançamento: 1984 (Japão)

De menos sucesso que os predecessores, Donkey Kong 3, com trilha musical de Hirokazu Tanaka, trouxe uma mudança drástica na mecânica de jogo, exigindo que o personagem Stanley borrifasse inseticida no Donkey Kong para dispersá-lo, ao mesmo tempo em que devia desviar de abelhas. Foi o último antes da série Country. Como em algumas das outras versões, a Hudson fez várias alterações. Não só o fundo foi trocado, como Donkey Kong, por exemplo, se segura em dois pára-quedas em vez dos postes.



LINK: THE FACES OF EVIL

Plataforma: Philips CD-i

Produção: Philips Interactive Media

Desenvolvimento: Animation Magic

Lançamento: 1993

Zelda II: The Adventure of Link é referido por muitos fãs como o pior da série. Quem afirma isso ou nunca jogou Link: The Faces of Evil ou o acha torpe demais para ser considerado como parte da saga. Coincidentemente, também é um jogo de plataforma 2D, inspirando-se um bocado na fórmula de Metroid. Cansado da monotonia de Hyrule, Link é convocado pelo mago Gwonam a combater Ganon na ilha de Koridai. Quando vai lá, a Princesa Zelda é seqüestrada. Pior de tudo são os desenhos animados estapafúrdios criados por seis animadores russos que foram aos EUA para o projeto, e devem causar pesadelos em Shigeru Miyamoto até hoje por terem maltratado de tal forma a sua criação.

ZELDA'S ADVENTURE

Plataforma: Philips CD-i

Produção: Philips Interactive Media

Desenvolvimento: Viridis

Lançamento: 1994

Troque aqueles desenhos animados horrendos por cenas live action. A progressão lateral pela tradicional visão superior, com a estrutura de um mapa aberto e calabouços. E o visual agora é com sprites digitalizados. Não adiantou muito... Mas a história não deixa de ser curiosa. O seqüestrado da vez de Ganon é Link, e a princesa Zelda vai salvá-lo, ainda com a missão de recuperar sete emblemas celestiais levados pelo vilão, criando a Era da Escuridão no Reino de Tolemac... (e Hyrule? Onde foi parar?).



HOTEL MARIO

Plataforma: Philips CD-i

Produção: Philips Interactive Media

Desenvolvimento: Fantasy Factory

Lançamento: 1994

Se você pensa que foi em Super Mario 64 a primeira vez que o bigodudo falou, saiba que dois anos antes ele já havia soltado a voz em Hotel Mario, fruto da pútrida parceria da Nintendo com a Philips aprofundada no dossiê do SNES na edição passada. Mas como o hotel não é digno sequer de uma estrela não dá para levar em conta. E nem era com o dublador atual, Charles Martinet. Marc Graue (posteriormente participou de games como World of Warcraft e Ratchet & Clank), quem interpretou em cenas de animação asquerosas de traços ordinários que narravam a história. Bowser raptou a Princesa Peach e subjugou o Reino, construindo sete hotéis da discórdia. Em busca dela, Mario e Luigi invadem as hospedarias. O objetivo? Fechar as portas de



cada recinto... Tudo simplista demais para 1994, com as fases ocupando uma única tela. Olha que, embora abominável, Hotel Mario se mostrava fiel ao universo na medida do possível, trazendo Goombas, Koopas e Boos e os power-ups estrela, flor e cogumelo. Depois de tanto tempo listado como o pior jogo do personagem por sites e revistas de games, Hotel Mario ganhou um novo significado com o YouTube, já que os desenhos animados servem de base para montagens satíricas.



PUNCH BALL MARIO BROS.

Plataforma: PC-8801

Produção: Hudson Soft

Desenvolvimento: Nintendo

Lançamento: 1984 (Japão)

Aproxima-se mais do original que Mario Bros. Special e não deixa de trazer modificações. As plataformas e os canos (há um no chão, voltado para cima) estão alojados em lugares diferentes. O bloco POW também, próximo ao centro, e ainda deixa a tela toda azul quando esbarrado. A principal novidade é que Mario e Luigi dispõem de bolas, que podem ser socadas para abater os adversários – daí o “Punch Ball” no nome.

MARIO BROS.

Plataformas: Amstrad CPC, Apple II, Atari 2600, Atari 5200, Atari 7800, Atari XEGS, Commodore 64 e ZX Spectrum

Produção: Atari, Melbourne House e Ocean

Desenvolvimento: Nintendo R&D1

Lançamento: 1983, 1984 e 1988

Inspirador de uma arena em Supewr Smash Bros. Brawl, Mario Bros ficou marcado pela estréia do nome “Mario” e também do Luigi. Em tela única, você pulava na tartaruga ou mosca do andar superior para desnorreá-los. Nada de pular em cima dos inimigos como se tornou versado no Super Mario Bros. A Atari insistiu tanto no jogo que até chegou a lançá-lo para as três gerações do sistema. Não que alguma tenha sido decente...



MARIO BROS. SPECIAL

Plataformas: PC-8801 e FM-7

Produção: Hudson Soft

Desenvolvimento: Nintendo

Lançamento: 1984 (Japão)

Diferente das outras versões, Mario Bros. Special não se contentava em reproduzir toscamente o original. É praticamente um jogo novo. Já na primeira fase, um choque. Não há inimigos. Mario escala andares vazios, se precavendo para não cair nos buracos que se mexem lateralmente, até a saída no topo. Segundo estágio, outro estúpido. Tartarugas apresentam-se, e as plataformas estão dispersas. Quando todas são derrotadas, surge a saída.



SUPER MARIO BROS. SPECIAL

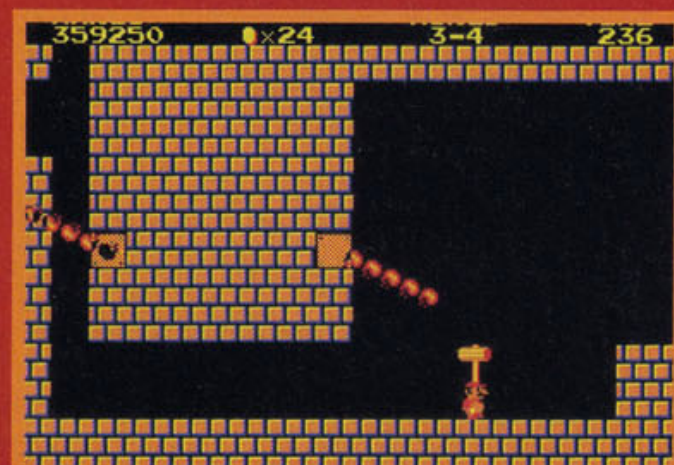
Plataforma: PC-8801

Produção: Hudson Soft

Desenvolvimento: Nintendo

Lançamento: 1986 (Japão)

A discussão que gira em torno da verdadeira sequência de SMB, que ocorreu em virtude da diferença das versões americana (1988), adaptação de Yume Koji: Doki Doki Panic, e japonesa (1986), nada mais que uma variação severa do primeiro, que posteriormente virou SMB: The Lost Levels, sempre omite um jogo extremamente recôndito. SMB Special pode ser considerado o verdadeiro Lost Levels por trazer muitas alterações feitas pela Hudson, além da paleta de cores limitada, maior velocidade na jogabilidade, ausência do Luigi e uma irritante imagem preta a cada troca de tela, diferentemente da progressão fluida do original. Mais perceptíveis são o novo design dos estágios e os empréstimos de elementos de Donkey Kong (martelo e barris) e de Mario Bros. (caranguejos e moscas). Se corrigidos os problemas decorrentes das limitações do PC-8801, não deixaria de ser uma relíquia proveitosa no Virtual Console. 



ZELDA: THE WAND OF GAMELON

Plataforma: Philips CD-i

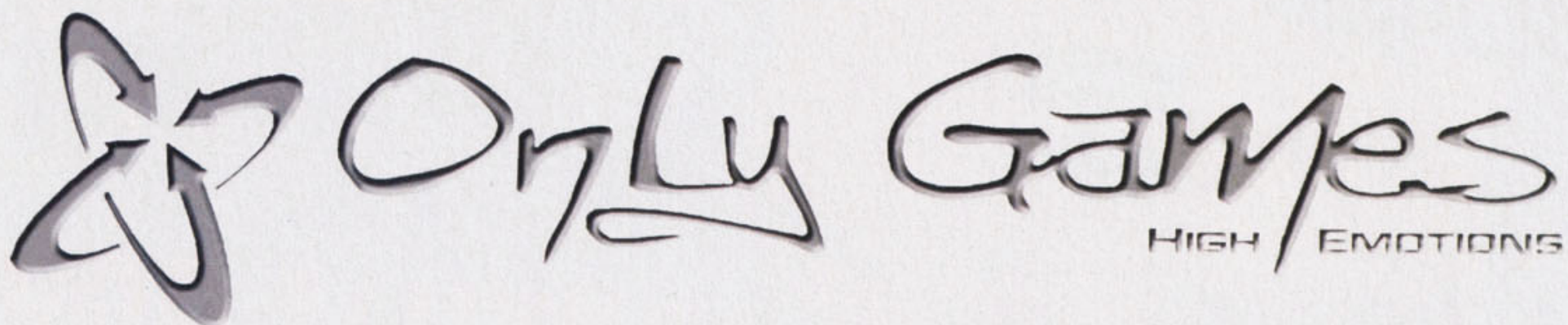
Produção: Philips Interactive Media

Desenvolvimento: Animation Magic

Lançamento: 1993

The Wand of Gamelon foi lançado no mesmo dia que Link: The Faces of Evil, adotando igual estilo gráfico. A razão: para aproveitar melhor o orçamento relativamente pequeno de US\$ 600.000 cada. E nisso acrescenta os esdrúxulos desenhos animados e a dublagem... Uma piada. A trama, em compensação, é bem diferente, com você no comando da Princesa Zelda na missão para resgatar Link e o Rei Harkinian na cidade de Gamelon.





Shopping Curitiba, loja 253 - Tel: (41) 3233-4771 / (41) 3779-5152
Shopping Palladium, loja 1049 - Tel: (41) 3212-3948 / (41) 3212-3949



Wii Fit™



VOCÊ NÃO VAI FICAR PARADO!!!

E MAIS...



Nintendo® **Wii**™

NINTENDO DS™

NINTENDO
GAMECUBE™

GAME BOY ADVANCE™



@Todos os direitos reservados.



VIRTUAL BOY

PESADELO PRETO E VERMELHO

Todos os motivos para o Virtual Boy ter sido o pior videogame da Nintendo

— Por Alexei Barros

Injustamente, o Nintendo 64 e o GameCube são citados como fracassos. Mas quem afirma isso esquece que o primeiro foi o sistema da trinca paradigmática Super Mario 64, GoldenEye 007 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time, no momento em que o outro deu origem a Metroid Prime e recuperou os laços perdidos com as third-parties. Já o Virtual Boy... Não há nada que se salve.

O preço era elevado (US\$ 180,00), a seleção de games limitada (apenas 22 títulos somando americanos e japoneses), o tamanho do aparelho grande demais (qual o sentido em um portátil que precise de apoio para superfície plana?) e, para piorar, utilizava gráficos com as cores preta e vermelha — se já machuca os olhos ver as imagens nessas páginas, imagine então jogar por muito tempo...

Não por acaso, o Virtual Boy se configurou como o maior insucesso da Nintendo e o quinto dentre todos os videogames já lançados, com 770.000 unidades vendidas, atrás de Philips CD-i, Atari Jaguar, SEGA 32X e Apple Pippin. Nada justifica a aquisição. Paradoxalmente, hoje em dia o VB se tornou um item cobiçado pelos colecionadores.

HISTÓRIA

O tempo de vida do Virtual Boy foi minúsculo. Ainda assim, há muito que contar:

1992

À revelia do público, o engenheiro Gunpei Yokoi inicia o projeto do portátil 32-bits, comandando uma equipe de 60 pessoas no estúdio Nintendo Research & Development 1, em parceria com a Reflection Technology, empresa detentora da tecnologia por trás do Virtual Boy. Residente em Waltham, Massachusetts nos EUA, tornou-se pioneira no mercado ao fazer um display em miniatura que, quando colocado no olho, visualiza-se uma imagem maior. A Nintendo pagou US\$ 5 milhões para assegurar a exclusividade.

1994

Surgem os primeiros boatos sobre um console futurista da Nintendo de realidade virtual, chamado VR System ou VR-32. A Nintendo concede o codinome oficial VU ao projeto. Em novembro, na Shoshinkai Exhibition, vulgo Famicom Space World '94, o Virtual Boy é promulgado oficialmente no Japão. Apareceram os primeiros títulos do sistema: Red Alarm, em versão não-finalizada da T&E Software, e um game de plataforma do Mario, que ficaria conhecido posteriormente como Mario Clash. Para mostrar o poderio do VB, três demos técnicas foram apresentadas: um shooter de visão superior, um jogo de corrida e uma cena subaquática em que golfinhos nadavam em torno de uma ilha.

Em dezembro nos EUA, a Nintendo o apresenta na Consumer Electronics Show. Novamente é exibido Mario Clash, e agora um jogo de viagem espacial, Space Pinball (o futuro Galactic Pinball) e Teleroboxing (lançado como Teleroboxer). O suporte das third-parties é alardeado: além de Red Alarm, a T&E Software mostrou outros títulos, a Kemco revela Virtual League Baseball e a Hudson diversos games.

1995

Na primeira edição da E3 em maio, a Nintendo tem a oportunidade de expor o Virtual Boy com Red Alarm, Galactic Pinball, Teleroboxer, Golf, Mario's Tennis, Virtual League Baseball, Vertical Force e Panic Bomberman VB (depois Panic Bomber). Na mesma feira é divulgada a data de lançamento do sistema: 14 de agosto de 1995, nos EUA e Japão, com o preço sugerido de US\$ 179,95 e ¥ 15.000, respectivamente.

Em junho, a Bullet-Proof Software apregoa V-Tetris, e a Atlus Jack Bros. Faceball, Virtual League Baseball e Waterworld são declarados games compatíveis com o cabo link para dois jogadores. Ocean, Rare e Boss Game Studios anunciam o apoio ao Virtual Boy. A THQ também, com ênfase em aventuras e jogos esportivos.

A chegada do console é adiantada no Japão para o dia 21 de julho. Red Alarm, Mario's Tennis, Teleroboxer, Galactic Pinball e Panic Bomber são os jogos de lançamento. A data original é preservada nos EUA, com uma campanha de marketing estimada em US\$ 20 milhões. Todos os mesmos títulos, menos Panic Bomber, aparecem no dia 14 de agosto, sendo que Mario's Tennis fazia parte do pacote.

O prospecto da Nintendo of America era ter dois milhões de aparelhos e quatro milhões de games vendidos até março de 1996. Para o final daquele ano, três e 12 milhões. Em outubro, a Nintendo reduz o preço do Virtual Boy para US\$ 159,95. Na Shoshinkai de 1995, o presidente Hiroshi Yamauchi admite que as vendas estavam aquém da expectativa, mas ainda acreditava no sucesso, esperando que os próximos jogos fizessem melhor proveito dos recursos. À época, cogitava-se até mesmo um relançamento, enfocando em uma linha mais adulta, com jogos como Bound High, Dragon Hopper e Zero Racers. Mesmo com o esforço, o Virtual Boy se aproximava cada vez mais da tumba depois do PlayStation e Saturn e com toda a expectativa em torno do Ultra 64 (Nintendo 64). Em dezembro, aporta no Japão, Virtual Lab, o derradeiro jogo nipônico para o VB.

1996

No dia 22 de março surge 3D Tetris, o último do Virtual Boy. A Nintendo e as outras produtoras cancelam mais de 30 títulos para o sistema. Sem sequer ter alcançado a Europa, o Virtual Boy está morto.

A maior perda que a Big N poderia sofrer veio em agosto. O homem que ajudou a Nintendo a fazer a incursão nos videogames, depois de 31 anos, desliga-se da empresa: Gunpei Yokoi. A razão para a evasão é desconhecida até hoje. Supõe-se que Hiroshi Yamauchi teria convidado para que se retirasse ou mesmo que ele ficou envergonhado com a desgraça que foi o Virtual Boy.

JOGOS RUBRO-NEGROS

Normalmente não haveria espaço para falar de todos os jogos da Big N. Como é o Virtual Boy, eis os 11 títulos desenvolvidos ou publicados por ela:



3D Tetris

A T&E Soft traduziu a fórmula impoluta de Tetris para as três dimensões, com um túnel de

cinco por cinco quadriláteros. Cada bloco pode ser movimentado horizontal e verticalmente. Marcou a despedida do Virtual Boy e ficou apenas nos EUA.



Nester's Funky Bowling

Jogo de boliche que não saiu no Japão. Traz o personagem Nester,

diretamente das páginas das primeiras edições da revista Nintendo Power. A irmã dele, três anos mais velha, Hester, vem desafiá-lo.



Galactic Pinball

O nome já diz tudo: pinball no espaço. O playfield é formado por sprites pré-renderiza-

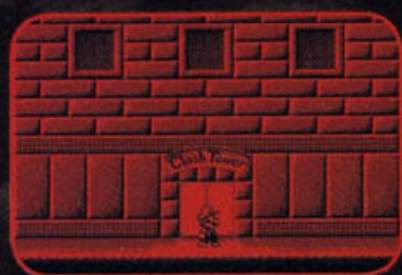
dos, com a adição de efeitos 3D. Um dos melhores do Virtual Boy, GP traz uma participação especial da nave de Samus em um minigame, se acertar o símbolo da Screw Ball, com direito ao tema de Metroid.



Golf

Como o estúdio T&E Soft é especializado em jogos de golfe, não poderia faltar para o

Virtual Boy, nem que você tivesse de se contentar com o gramado e as árvores vermelhas.



Mario Clash

Super Mario 64 é o primeiro Mario 3D. Ponto. Mas tecnicamente, Mario Clash foi o pioneiro das aventuras tri-

dimensionais do encanador. Inspira-se no Mario Bros. de 1983, somando um plano de profundidade e com a vantagem de poder arremessar cascos de tartaruga. Tem 40 fases e foi lembrado em um microgame de WarioWare, Inc.: Mega Microgame\$!.



Panic Bomber

Bomberman se ausentou em Smash Bros. Brawl, em compensação sempre esteve presente nos consoles da

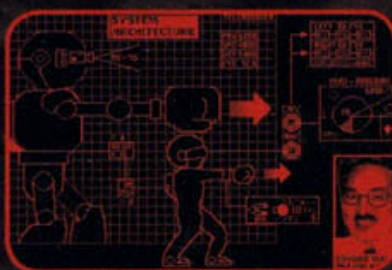
Nintendo. No Virtual Boy, o personagem da Hudson estreou um jogo de puzzle, com elementos característicos da série. Bombas, claro.



Red Alarm

Antes que você pense em alguma brincadeira com o nome do jogo e o Virtual Boy, saiba

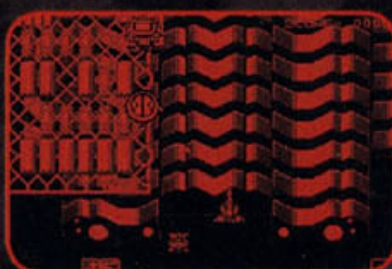
que é um shooter 3D idôneo, quase Rez (Dreamcast) ou mesmo Star Fox em preto e vermelho, utilizando cenários 3D em wireframe. Curto, mas difícil. Feito pela T&E Soft.



Teleroboxer

Punch-Out!! com robôs no lugar de seres humanos. Na visão em primeira pessoa

do boxeador - os punhos do lutador controlado pelo jogador apareciam -, você socava as máquinas com os gatilhos do controle e socava de novo e de novo. Teleroboxer é bastante difícil, exigindo atentar pelas fraquezas de cada adversário e os momentos certos para atacar e defender.



Vertical Force

Outro game da Hudson, um jogo de tiro com naves que aproveitava a capacidade do

Virtual Boy para implementar o conceito de dois planos na jogabilidade. Ao alterná-los, você fugia dos tiros inimigos.



Virtual Boy Wario Land

Inicialmente conhecido como Wario Cruise, não

é uma adaptação de Wario Land: Super Mario Land 3. Adota cenários 2,5D, onde Wario pode coletar chapéus de três poderes - Bull Hat concedia vigor físico, Eagle Hat permitia voar e Water Dragon Hat dava a habilidade de cuspir fogo -, com a possibilidade de combiná-los para ataques ainda mais devastadores.



Mario's Tennis

Versão com sete personagens - Mario, Luigi, Toad, Princesa Peach, Donkey

Kong Jr, Yoshi e Bowser - representados por sprites que passeiam pela quadra em 3D, oferecendo senso de distância, sobretudo quando você subia à rede e podia observar a bola passar por cima da cabeça. Originalmente contaria com suporte para multiplayer, se o cabo link não fosse cancelado.

JOGOS JAPONESES

Nos outros dossiês foi possível constatar a quantidade exorbitante de lançamentos imperdíveis que ficaram só no Japão. No caso do Virtual Boy, apenas cinco e nenhum deles feito pela Nintendo.

SD Gundam Dimension War

Jogo da Bandai de estratégia por turnos baseado no imortal anime de robôs.



Space Invaders Virtual Collection

Trouxe o game lendário de Tomohiro Nishikado na versão original 2D,

na virtual 3D e no meio termo 2,5D.

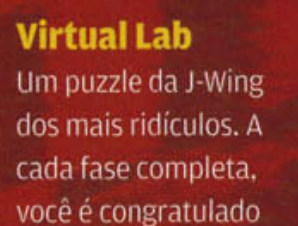
Space Squash

Tido como uma versão 3D de Pong. Você comanda uma nave para rebater a bola, movendo-se nas direções cardeais.



V-Tetris

Em oposição à Tetris 3D, V-Tetris opta pela tradicional jogabilidade 2D, com desenvolvimento da



Virtual Lab

Um puzzle da J-Wing dos mais ridículos. A cada fase completa, você é congratulado com um password. O problema é que depois não há opção para digitá-lo! Há três níveis de velocidade e "Mid", que deveria ser a média, é a mais rápida. Para piorar, no cartucho está a inscrição "NINTENDDO".



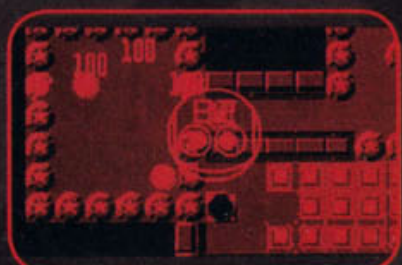
FICHA TÉCNICA

Processador:	NEC V810 (P/N uPD70732) 32-bit RISC Processador @ 20 MHz (18 MIPS)
Vídeo:	Resolução máxima: 384 x 224 para cada olho
Som:	16-bit Estéreo
Memória RAM:	1 MB de DRAM e 512 KB de PSRAM (Pseudo-SRAM) 1 KB Cache
Quantidade de aparelhos vendidos no mundo:	770.000 unidades (630.000 nos EUA e 140.000 no Japão)

Mesmo sem sucesso, o Virtual Boy tem seu posto nas coleções

OS CANCELADOS

Entre jogos anunciados e incompletos, os mais interessantes que nunca viram as prateleiras:



Bound High

Chegaria na primeira leva de títulos para o Virtual Boy e sofreu adiamento

sucessivamente por conta do infortúnio do aparelho. Próximo do término da produção, o cancelamento. O projeto, ao menos, não foi descartado integralmente. Chalvo 55 em 1997, somente no Japão para Game Boy, aproveitou o conceito do jogo que se fundamentava em controlar o robô Chalvo, capaz de se transformar em uma bola para desviar de armadilhas.



Dragon Hopper

Jogo de aventura promissor no estilo Zelda com elementos de

exploração. O reino mágico de Celestia abriga o príncipe Dorin, que, com a família foi encarcerado pelo primeiro-ministro corrupto. Dorin consegue fugir e cai na Land of Faeron. Depois de salvar os espíritos de fadas ele aprende novas mágicas para atravessar sete mundos, libertar sua estirpe e derrotar o culpa pelo aprisionamento.



GoldenEye 007

Seria o primeiro jogo da Rare para o Virtual Boy. Sem relação com o FPS do Nintendo 64,

você controlaria o bólido do agente, desviando de obstáculos e explodindo carros que lhe ameaçassem.

Virtual Boy Mario Land

Não que pudesse reverter sozinho a situação do Virtual Boy, mas parecia ser o jogo que faltava para o aparelho deslanchar: um Mario de aventura. Com o Luigi e o Wario como vilão. Em progressão lateral. Com passagens subterrâneas em visão superior à la Zelda...



Zero Racers

Spin-off de F-Zero, inclusive os hovercrafts Blue Falcon, Fire Stingray e Wild Goose

estavam disponíveis, além da Origammy, com a novidade que os veículos podiam gravitar em túneis constituídos por gráficos wireframe. Teria 15 traçados.

EPISÓDIOS CURIOSOS



TRAGÉDIA APÓS FRACASSO

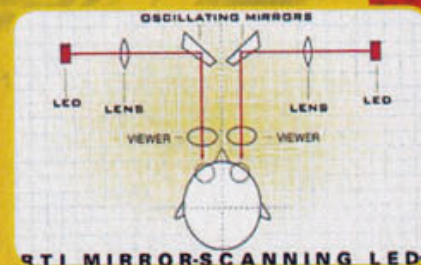
Gunpei Yokoi trouxe a maior desgraça da história da Nintendo, porém a nódoa não nubla o mérito de ter inventado em três décadas o Game & Watch, o Game Boy, o direcional digital e as séries Metroid e Kid Icarus. Infelizmente, Yokoi não pôde trilhar outra trajetória portentosa depois que deixou a produtora e fundou a Koto Laboratory, onde delineou o portátil WonderSwan. Em quatro de outubro de 1997, ele morreria atropelado com 56 anos. Uma perda irreparável da indústria de videogames.

ALERTA VERMELHO

Em meados da década de 1990, o conceito de realidade virtual estava em voga, e os videogames embarcaram com força e de forma desastrosa - Sega VR e Atari Jaguar VR nem se concretizaram. O Virtual Boy a imitava, utilizando duas telas de LED, duas lentes e espelhos oscilantes, baseando-se em três coordenadas: horizontal e vertical para os elementos em um plano e a outra que faz os objetos parecerem distantes. A sensação de profundidade provém da visualização de duas imagens diferentes para cada olho, que são unidas automaticamente pelo cérebro.

Reproduzir as telas nas cores azul e verde já existia na época, mas muito mais dispendioso. No aparelho as imagens eram exibidas em tons de vermelho sob um fundo preto, oferecendo uma relação de contraste maior do que o preto e verde do Game Boy.

Resultado: todos os títulos vinham com um sistema de pausa automática a cada 15 a 30 minutos de jogo para evitar dores de cabeça e vista cansada. Depois de reclamações de usuários, a Nintendo ainda colocou uma mensagem que proibia o uso do console para crianças menores de sete anos, alertando que poderia causar danos permanentes na visão.



OS ACESSÓRIOS

Virtual Boy Controller

O formato em "M" do controller do Virtual Boy remete diretamente ao do GameCube. As semelhanças acabam no design. Na esquerda, os botões cinzas Select e Start e na direita os vermelhos B e A. Cada lado possui um

direcional digital. Na parte de trás, os botões de ombro L e R são circulares e funcionam como gatilhos e há um espaço para o adaptador A/C ou o compartimento para baterias. Com seis pilhas AA você podia jogar durante seis horas.



Shoulder Harness (cancelado)

Permitiria alojar o Virtual Boy no pescoço, sem a necessidade de apoiá-lo em superfície.



Soft Shade

Peca sobressalente para encostar os olhos no aparelho vendida apenas no Japão.



A/C Adapter

Fonte para ligar na tomada semelhante a do SNES.



Hard Case

Maleta oferecida pela locadora Blockbuster nos EUA para proteger o Virtual Boy quando você o emprestasse. Inicialmente, seria apenas para o aluguel, mas depois do fim do sistema, foi colocado à venda pela loja.



Headphones

Fones de ouvido da Nintendo exclusivos do Japão que aproveitavam o som estéreo do Virtual Boy.



Adjustable Stand (cancelado)

Suporte de aço com altura regulável.



Movimente-se com Wii Fit



Suba no Wii Balance Board e descubra um novo tipo de diversão. Use-o com seu sistema Wii para desfrutar de divertidas atividades com sua família, como Hula Hoop, campeonato de saltos de ski, cabecear bolas de futebol e muito mais. Com mais de 40 desafios diferentes, ele o deixará louco. Você também pode definir objetivos e monitorar seu progresso à medida que domina as artes da yoga, atividades aeróbicas, treinamento de resistência e jogos de equilíbrio. Entrar em forma também é divertido. Mas, para jogar, você tem de se mexer.



wii-fit.com

Console Wii vendido separadamente

Wii Fit



TREINAMENTO DE
RESISTÊNCIA

MONITORAMENTO
DO OBJETIVO

JOGOS DE
EQUILÍBRIO

YOGA

ATIVIDADES
AERÓBICAS

AS 100 MELHORES DICAS DE WII E DS

A redação da Nintendo World preparou e testou nada menos do que 100 dicas de alguns dos melhores games para as duas plataformas da Nintendo.

Wii

A biblioteca do Wii e Nintendo DS tem uma grande quantidade de títulos de qualidade no acervo e que atendem os mais variados gostos. Para os fãs do encanador bigodudo, Super Mario Galaxy revolucionou com cenários de plataformas esféricas como nunca vimos antes. Se luta é o seu estilo preferido, Super Smash Bros. Brawl e Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 são ótimas opções. E como a época é de férias, ainda há muito mais para aproveitar: PES 2008; Professor Layton; Elite Beat Agents; e a lista segue. Para acompanhá-lo na diversão e dar aquela ajudinha de amigo, vamos então direto para as dicas.

DICAS 1 A 17

SUPER SMASH BROS. BRAWL

- **Habilitar o Random Stage Switch**

Para ativar o botão de cenários aleatórios você precisa destravar todos os cenários com as regras adicionais

- **Habilitar mais regras**

Consiga 200 KOs no Standard Brawl. As regras adicionais estão localizadas na tela de regras

- **Destravar All-Star Mode**

Destrave todos os personagens secretos

- **Destravar Boss Battle Mode**

Termine o Subspace Emissary

- **Destravar personagens:**

- **Captain Falcon**

Lute 70 partidas (Brawl Mode), ou habilite-o no "Subspace Emissary", ou vença o "Classic Mode" em 12 minutos.

- **Ganondorf**

Lute 200 partidas (Brawl Mode), ou colete os troféus Zelda e Link no "Subspace Emissary", ou vença o "Classic Mode" no Hard com Link ou Zelda.

- **Jigglypuff**

Lute 350 partidas (Brawl Mode), ou enfrente-o no estágio Swamp do "Subspace Emissary".

- **Lucario**

Lute 100 partidas (Brawl Mode), ou habilite-o no "Subspace Emissary", ou complete todos os 5 "Target Tests" com um personagem.

- **Luigi**

Lute 22 partidas (Brawl Mode), ou habilite-o no "Subspace Emissary", ou complete o "Classic Mode" sem usar continues.

- **Marth**

Lute 10 partidas (Brawl Mode), ou habilite-o no "Subspace Emissary" ou termine o "Classic Mode" em qualquer dificuldade.

- **Mr. Game & Watch**

Lute 250 partidas (Brawl Mode), ou habilite-o no "Subspace Emissary" ou complete o "Target Tests" em qualquer level com 30 personagens ou mais.

- **Ness**

Lute 5 partidas (Brawl Mode), ou habilite-o no "Subspace Emissary", ou rebata 10 projéteis.

- **R.O.B. (Robot)**

Lute 160 partidas (Brawl Mode), ou habilite-o no "Subspace Emissary", ou consiga 250 troféus diferentes.

- **Solid Snake**

Lute 130 partidas (Brawl Mode), ou habilite-o no "Subspace Emissary", ou jogue 15 partidas no cenário Shadow Moses Island.

- **Sonic**

Lute 300 partidas (Brawl Mode), ou habilite-o no "Subspace Emissary", ou vença o "Classic Mode" com 10 personagens.

- **Toon Link**

Lute 400 partidas (Brawl Mode), ou enfrente-o no estágio Forest do "Subspace Emissary", ou termine o "Classic Mode" após vencer o "Subspace Emissary".

- **Wolf**

Lute 450 partidas (Brawl Mode), ou lute com ele no estágio Ruins do "Subspace Emissary", ou complete o "Boss Mode" com Fox ou Falcon.

DICAS 18 A 19

SUPER MARIO GALAXY

- **Destravar personagem secreto**

Colete 120 estrelas, vá até Comet Observatory e converse com Rosalina para lutar contra o Bowser e derrotá-lo novamente.

- **Obter 121 estrelas**

Após completar as 120 estrelas e destravar o personagem secreto, vença o Bowser com o novo personagem para abrir a Grand Finale Galaxy e lá pegar 100 moedas para conquistar a estrela final.



DICA 20

OKAMI

- **Destravar o Art Gallery, Jukebox, New Game+, Stray Bead**
Complete o jogo uma vez



DICAS 21 A 24

THE LEGEND OF ZELDA TP

- **Aumentar o saco de bombas**

Saco 1: Compre na loja de bombas do Barnes em Kakariko depois do 2º templo.

Saco 2: Liberte o goron da pedra gigante de lava localizado embaixo da água, no Zora's Domain.

Saco 3: Destrua a barreira de rochas para o proprietário do minigame do rio Canoe.

Upgrade de capacidade: Consiga 25 pontos ou mais no minigame do rio Canoe.

- **Aumentar a capacidade de flechas**

Para aumentar o seu limite de flechas, você precisa jogar o STAR, que fica localizado numa tenda larga a sudeste da cidade do castelo de Hyrule.

Big Quiver (60 flechas): Vença o nível 1 do jogo STAR (requer a clawshot).

Giant Quiver (100 flechas): Venda o nível 2 do jogo STAR (requer a double clawshot).

- **Conseguindo dinheiro mais fácil**

Em Kakariko Village vá para o cemitério e mate todos os urubus, depois de derrotar todos eles vai aparecer um monte de rupees, pegue todas e saia do cemitério, repita o processo quantas vezes por necessário para ir acumulando cada vez mais dinheiro

- **Aumentar a capacidade da bolsa de rupees**

Consiga uma Golden Bug (por exemplo na casa abandonada de Kakariko Village) e entregue para Agatha em Hyrule Castle Town. Se quiser uma bolsa ainda maior, entregue todas as 24 Golden Bugs para Agatha.



DICAS 25 A 26

BOOM BLOX

- **Habilitar Expert Explore Challenges**
Obtenha medalhas de prata em todos os desafios de exploração
- **Habilitar Master Explore Challenges**
Obtenha medalhas de ouro em todos os desafios de exploração



DICAS 27 A 28

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

- **Destravar o time clássico do Brasil**
Ganhe a Copa Puma jogando com o Brasil (o mesmo vale para as seleções: Argentina, Inglaterra, França, Alemanha e Itália)
- **Destravar o modo de jogo Mii Match**
Na Champions Road, termine o treino em primeiro

DICAS 29 A 33

MARIO KART WII

- **Destravar o modo Mirror (espelho)**
Vença todos os campeonatos no modo 150 cilindradas
- **Habilitar Fantasmas Expert**
Derrote um fantasma Normal Staff com um tempo de pelo menos sete segundos mais rápido
- **Título e sequência final alternativos**
Consiga pelo menos uma estrela no rank de cada campeonato, incluindo os campeonatos do modo Mirror
- **Defesa contra o bloco POW**
Para escapar do bloco POW e assim não girar na pista basta empinar a moto ou balançar o Wiimote
- **Ícone dourado do Wii Wheel (volante)**
Para deixar o ícone dourado, inclusive nas partidas online, basta utilizar com muita frequência o acessório volante em todos os modos de jogo



DICAS 34 A 36

METROID PRIME 3: CORRUPTION

- **Final secreto**
Colete todas as 100 pickups para ver um final secreto após o créditos finais
- **Final estendido**
Colete 75% ou mais das atualizações da roupa da Samus para ver um final estendido ao terminar o jogo
- **Destravar o nível de dificuldade Hyper Mode**
Termine o jogo uma vez para destravar esta nova dificuldade



DICAS 37 A 42

RESIDENT EVIL 4

- **Matilda e Infinit Launcher:**
Termine o jogo no nível normal, tenha bastante dinheiro pois a Matilda custa \$70,000 e o Infinite Launcher custa \$1000000.
- **Arma (Chicago Typewriter) para Leon**
Termine o modo Ada's Separate Ways e vá até o vendedor de armas, a Chicago custa \$1000000.
- **Destravar Ada Wong no modo Mercenaries**
Consiga 4 ou mais estrelas no mapa Pueblo
- **Destravar Jack Krauser no modo Mercenaries**
Consiga 4 ou mais estrelas no mapa Castle
- **HUNK no modo Mercenaries**
Consiga 4 ou mais estrelas no mapa Island
- **Albert Wesker no modo Mercenaries**
Consiga 4 ou mais estrelas no mapa Waterworld



Baby Mario não gosta de correr na pista invertida



DICAS 43 A 46

NO MORE HEROES

• Destruir dificuldade avançada

Termine o jogo para assistir os créditos até o final e então selecione a opção "Bitter"

• Libere o "Pure White Giant Glastonbury"

Para liberar esse minigame, vença a batalha de rank 04. Para jogar volte até o motel e selecione a TV

• Assistir o final verdadeiro

Termine o jogo com todas as katanas lasers

• Destruir a camiseta 00

Termine o jogo uma vez

DICA 58

ROCK BAND

• Todas as músicas

Aperte os botões da guitarra (rapidamente) de acordo com a cor correspondente na tela de título que diz "Press Start to Play"

Vermelho, Amarelo, Azul, Vermelho, Vermelho, Azul, Azul, Vermelho, Amarelo, Azul



DICAS 50 A 57

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

• Destruir o Survival Mode

Vença 30 missões na Mission 100 para abrir o Survival Mode no Ultimate Battle

• Destruir cenário Desert (Day)

Faça o pedido ao Shenron (forma normal)

• Destruir cenário Desert (Evening)

Termine o Yamcha Game Level 2

• Destruir cenário Desert (Night)

Termine o Cell Game Level 2

• Destruir cenário Janemba Hell

Termine o Dragon History Special Saga "Janemba"

• Destruir o cenário King Castle

Faça o pedido ao Red Shenron

• Destruir o cenário Mt. Paozu

Faça o pedido ao Shenron (forma normal)

• Destruir o cenário Muscél Tower

Termine o Dragon History Dragon Ball Saga "Decisive Battle in Holy Place"



DICAS 47 A 49

SUPER PAPER MARIO

• Destruir o Cabelo de Bleu para Peach

Depois de terminar o jogo, converse com Bleu

• Destruir o Hammer Whacker

Pegue um cartão dourado encontrado em uma caixa do tesouro no quarto Overthere em Flopside.

• Modo 3D infinito

Vença a Pit of 100 Trials em Flopside duas vezes para ganhar o Mario's Card.

DICA 54

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

• Roupa de Ninja

Tire uma foto de todos os estudantes de Bullworth



Nintendo DS

DICAS 62 A 63

NEW SUPER MARIO BROS.

• Jogar com o Luigi

Na tela de seleção de jogo salvo, aperte e segure L e R no aparelho e selecione o arquivo com o botão A

• Guardar a partida em qualquer lugar

Para salvar o jogo em qualquer lugar da tela do mapa basta vencer o último castelo do nível 8

• Destruir o World 4

Derrotar o chefe do último castelo no Mundo 2 usando o Mini Mario

• Destruir o World 7

Derrotar o chefe do último castelo no Mundo 5 usando o Mini Mario



DICA 64

SPACE INVADERS EXTREME

• Endless Mode

Complete todas as fases no Arcade Mode para destravar o Endless Mode. Neste novo modo você pode jogar cada uma das fases sem interrupções e sem batalhas contra chefões



DICAS 65 A 69

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

- **Destravar o papel de parede final na Design Room**

Obtenha todas as 300 medalhas

- **Habilitar Hard Combat Mode**

Termine o Combat mode uma vez

- **Destravar a Galeria**

Para destravar a galeria, termine o jogo na campanha normal uma vez e depois adquira esta opção com o Hachi por 2000 pontos

- **Destravar o Soundroom**

Termine a campanha uma vez e adquira esta opção com o Hachi

- **Design Map especial**

No modo Map Design, segure L e R enquanto seleciona este modo para produzir um novo mapa pré-produzido, com "Advance Wars" a mostra no terreno



DICAS 74 A 76

ELITE BEAT AGENTS

- **Destravar mais dificuldades**

Sweatin' - Termine o jogo na dificuldade Crusin

Hard ROCK! - Termine o jogo na dificuldade Sweatin

- **Destravar mais fases**

Believe (Cher) - Consiga o rank 4:

Captain of Soul

ABC (Jackson 5) - Consiga o rank 6:

King of the Beat

Survivor (Destiny's Child) - Consiga o rank 9: Legendary Agent

- **Congratulations Picture**

Sempre quando você consegue conquistar o rank mais alto aparece uma imagem de parabéns. Esta imagem pode ser vista sempre que você quiser na galeria



DICAS 77 A 81

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

- **Quebra-cabeça The Art Lover's House**

Termine o Portrait

- **Quebra-cabeça The Decorator's House**

Complete as salas do Inn para receber o máximo de satisfação

- **Quebra-cabeça The Golden Apple's House**

Termine o jogo uma vez

- **Quebra-cabeça The Inventor's House**

Junte-se ao Gizmo

- **Quebra-cabeça The Puzzle Master's House**

Encontre e termine todos os 132 puzzles anteriores

DICAS 70 A 73

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

- **Vozes japonesas para a versão em inglês ou vice versa**

No menu principal segure L e pressione A, então você ouvirá Jonathan falar "showtime" confirmando o truque

- **Play as OLD AXE ARMOR**

Derrote 1000 (ou mais) Old Axe Armor (monstro de número 92) e, logo depois, salve o jogo - você precisa salvar para registrar a contagem de mortes. Agora quando, ao começar um novo jogo, você poderá escolher o Old Axe Armor como sendo um personagem jogável (desde que você tenha feito o final bom)

- **Destravar Boss Rush Course 2 and 3**

Obtenha o Final Bom

- **Destravar Sound Mode**

Obtenha o Final Bom



DICAS 82 A 85

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

• Golden Bug Net

Capture um inseto de cada tipo no jogo para conseguir a Golden Bug Net

• Golden Fishing Rod

Capture um peixe de cada tipo no jogo para conseguir a Golden Fishing Rod.

• Melhorias para sua casa - Back room

Pague 848,000 Bells na Town hall

• Melhorias para sua casa - First house expansion

Pague 19,800 Bells na Town hall

• Melhorias para sua casa - Left room

Pague 598,000 Bells na Town hall

• Melhorias para sua casa - Right room

Pague 728,000 Bells na Town hall

• Melhorias para sua casa - Second house expansion

Pague 120,000 Bells na Town hall

• Melhorias para sua casa - Upstairs room

Pague 298,000 Bells na Town hall



DICA 85

TETRIS DS

• Endless Mode no Standard Mode

Para destravar esta opção, primeiro você deve terminar o Standard Mode. Feito isso, o Endless Mode estará acessível em forma de botão na tela de escolha de level no Standard Marathon Mode



DICAS 97 A 100

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

• Destruir Artwork

Termine o jogo uma vez

• Destruir nível de dificuldade Hard

Termine o jogo uma vez

• Destruir o modo Master Ninja

Termine o jogo no hard (Head Ninja)

• Feliz Aniversário da Team Ninja

Registre sua data de aniversário no sistema do DS para escutar uma mensagem de feliz aniversário quando entrar tela principal do Ninja Gaiden DS.

DICAS 90 A 95

GUISTAR HERO: ON TOUR

• Guitarra Moderne disponível na loja

Consiga 5 estrelas em cada música do CD no nível Easy

• Guitarra ES-335 disponível na loja

Consiga 5 estrelas em cada música do CD no nível Medium

• Guitarra Synapse disponível na loja

Consiga 5 estrelas em cada música do CD no nível Expert

• Guitarra Vanguard disponível na loja

Consiga 5 estrelas em uma música no nível Expert

• Guitarra Les Paul Dbl. Cutaway disponível na loja

Complete todas as músicas no nível Hard

• Destruir a Música Final (I Am Not Your Gameboy)

Complete todas as músicas no modo Guitar Duel em qualquer dificuldade



Discípula uma ova, eu quero umas bitocas!!!



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

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

**Cadastre-se em nosso site
informando que conheceu a
Datashop na revista Nintendo
World e ganhe um
brinde surpresa.**

Compre online! Enviamos para todo o Brasil!

WebSite:

www.datishop.com.br

Televendas:

(11) 4063-5029

CORREIO N

Mostre sua opinião na Comunidade da NW

CARTA DO MÊS



Jogos de ontem e jogos de hoje

Devido a chegada das férias, minha rotina simples de estudante se transforma em TV, praia, e é claro, games. Infelizmente, diferente dos outros anos, estou sem dinheiro para comprar os grandes lançamentos da nossa Big N. A minha idéia nas férias, então, é virar um retro gamer! Relembrarei o primeiro beijo da Peach com o nosso herói Mario, o poder revelado da Master Sword, a chegada dos Metroids e tantos outros momentos inesquecíveis.

Na primeira jogatina percebi que nada mudou, minha mente não pregou uma peça e vários títulos continuam surpreendentemente os mesmos depois de 20 anos. Super Mario Bros, The Legend Of Zelda, Metroid... são todos tão divertidos quanto eu me lembrava. Porém, será que os jogos desta geração ficarão ainda legais após 10, 20 anos? Ou será que os jogos antigos possuem "uma fórmula mágica" que os jogos de hoje em dia não têm e por isso os antigos continuam bons depois de muito tempo? Na segunda jogatina refleti que bons games sempre serão bons ou até melhores do que na vez que você o jogou primeiramente há anos atrás, não importa a quantidade de bits ou dimensões. Panela velha é que faz comida boa, né? Panela boa é que faz: a idéia do Mega Man 9 no WiiWare achei ótima, por que o medo de colocar no mercado novos games com gráficos de NES? Gráfico

é diversão sim, mas não é "A" diversão. Se assim não o fosse, qualquer jogo mediano do Wii e GameCube bateria o supremo Super Mario Bros! Parabéns a Nintendo pelo seus hit's e a revista oficial - a nossa brasileira Nintendo World!

Douglas Fagner Aleodin Silva
Itabuna/BA

É verdade, existem jogos que nunca perderão seu brilho, para isso também é que existem os remakes. Os jogos da Nintendo não têm data de validade na caixinha, e quer saber mais? A Nintendo World também não, prova disso é que agora você precisará das edições passadas (e das próximas) para curtir o Nintendo DS que acabou de ganhar da Nintendo World e Inicial Games. Parabéns Doug, Doda, Aladin e qualquer outro apelido que você tiver!

Os gostos mudam, mas a Nintendo fica

No início dos anos 90, eu tinha 10 anos, ouvia Balão Mágico, assistia ao Xou da Xuxa e jogava no Nintendinho. Em 94/95, eu tinha uns 14/15 anos, ouvia Kiss, Guns n' Roses e Aerosmith, assistia à TV Colosso e jogava no Super Nintendo. Lá pelo ano de 96/97, eu tinha uns 16/17 anos, ainda ouvia as mesmas músicas, assistia à MTV e

jogava no Nintendo 64. Passei alguns anos no limbo, sem jogar nada, até 2007. Hoje, em 2008, ouço Wilco, The White Stripes e Queens of The Stone Age, assisto seriados e filmes, jogo no Nintendo Wii e leio a Nintendo World (e a sua revista irmã, EGM Brasil).

Rafael Siman Carvalho
Campo Grande/MS

Boas escolhas, Rafael!

É isso que eu chamo de "retrospectiva de vida instantânea". Acho que agora te conhecemos melhor do que sua mãe. (haha, brincadeira!)

Leitor Wikipédia

Gostaria que fosse desfeita a injustiça feita na pagina 74 da Nintendo World # 112, no texto do jogo Brain Voyage. Quero esclarecer que o Dr. Reiner Knizia não é um suposto

designer de jogos... ele é um designer de jogos de tabuleiro, dos mais renomados na área. É autor de mais de 200 jogos e ganhou vários prêmios na

A promoção que presenteou um DS Lite para a carta do mês terminou, mas nem por isso você deve deixar de enviar sua carta sábia. Participe!

O JOGO QUE VAI MUDAR O GIGANTE DOS CONSOLES



OS 9 PROBLEMAS DO MERCADO DE GAMES NO BRASIL (E COMO RESOLVÊ-LOS)

E3 2008: AS MAIORES SUPRESAS

JOGAÇOS

GUITAR HERO: AEROSMITH

GUITAR HERO: ON TOUR

METAL GEAR SOLID 4

FINAL FANTASY TACTICS A2

EGM
ELECTRONIC GAMING MONTHLY **BRASIL**

> PS3/360

SOUL CALIBUR IV

Star Wars encontra a melhor série de luta 3D na nova geração!

Entrevista com o diretor e todos os detalhes em 8 páginas

Mais: Star Wars The Force Unleashed e a origem da Força!

EGM
PC

Os melhores jogos

Age of Conan, StarCraft II, C&C:
Red Alert 3, BattleForge, GRID,
Warhammer: Dawn of War II

Hardware para games
Novas placas de vídeo,
placa-mãe verde,
OnBoard ou OffBoard

Entendendo o MMORPG
Quais são os verdadeiros
RPGs massivos online?
Entenda a sigla

Nº 78
R\$ 9,90
ZIFF DAVIS MEDIA
00078
9 771677 337003

Já nas bancas.

Speed Racer

Que tal concorrer a cinco DVDs da primeira temporada do anime Speed Racer e cinco bonés do filme?

Tudo o que você precisa fazer é acessar o site Herói (www.heroi.com.br) e clicar no banner da "Promoção Speed Racer". Preencha o formulário completo respondendo a pergunta "O que você faria se estivesse um Mach 6 na garagem?"

Os cinco participantes que mandarem as respostas mais criativas ganharão cada um um DVD da segunda temporada do anime e um boné do filme.



O resultado será publicado na revista Nintendo World 115 e no site
Corra e participe!

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

área. Este ano ele ganhou um "Spiel des Jahres" (o Oscar dos jogos de tabuleiro) pelo jogo Keltis, o que para um designer de jogos é o ápice da carreira.

Leonardo Cunha
Por e-mail

Injustiça desfeita, já mandamos nossa condolência para o Grande Reiner Knizia. Uala! Um viva ao WiiWare!

Realizei a algum tempo meu primeiro download do WiiWare: Defend Your Castle. Para um jogo insanamente simples, Defend Your Castle é insanamente divertido, principalmente nos créditos, onde Chuck Norris é mencionado nos agradecimentos especiais. Após insistir um pouco, convenci minha mãe a jogar. Ela nunca joga videogame, principalmente aqueles com sangue, e consegue não gostar de jogos como Mario Kart, mas ela gostou de Defend Your Castle, e logo pegou a prática. Pouco tempo depois de realizar o download de Dr. Mario, minha mãe me viu jogando e logo já estávamos destruindo vírus no modo "virus buster". Ela começou atrapalhando mais do que ajudando, mas depois que pegou a prática realizou jogadas que nem eu havia visto. Minha irmã também quase nunca encosta em um controle de videogame, mas ao descobrir que eu havia feito o download de Dr. Mario, provou que não havia perdido a prática que adquiriu com o original, duplicando meu recorde. Atualmente, ela joga diariamente, e já o jogou mais do que eu. Se isso é apenas o começo do WiiWare, fico imaginando os próximos lançamentos... e se o resto da minha família vai conseguir largar o Wii.

Marcelo Szylit
Por e-mail

Baixar jogos clássicos do Virtual Console é legal, mas as vezes o que

mais precisamos é jogar algo novo e simples - principalmente na correria do dia-a-dia, em que temos que calcular o tempo disponível para não corrermos o risco de parar antes de um savepoint. É nessas horas que o WiiWare é ideal com seus games inéditos e baratos. Aproveite nossos reviews desse sistema para escolher com sabedoria seu próximo download, Marcelão.

Oração do nintendista

Admito que sou uma leitora não muito veterana, comecei a ler a revista por causa do Mario. Depois o tempo passou e comecei a ler todas as edições, seja com Mario ou sem Mario! Aqui vai uma pequena homenagem, tanto à revista como à Big N:

Big N nossa que está no Japão
Santificados sejam
os seus jogos
Venha até nós os
seus consoles
Seja feito o seu level
Assim como no Reino dos Cogumelos
como em Hyrule
A jogatina nossa de cada dia vos dai
hoje
Perdoai nossos game overs
Assim como nós
perdoamos os seus lags
E não nos deixeis
cair nos bugs
Mas livrai-nos dos chefões
Amém.

Beatriz Landa
São Bernardo do Campo/SP

Acho que você foi modesta em dizer que não é veterana, hein, Beatriz. Não se esqueça de mandar uma cópia autografada pra gente quando você terminar de escrever a bíblia nintendista completa.

OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

ESPECIAL METROID

Ok. Durante a E3 ficamos sem nenhum novo Metroid. Mas nem por isso não temos novidades pintando da galáxia de Samus Aran.

Estamos falando aqui de quatro Action Figures lançadas pela "First 4 Figures" nos EUA. Porém não são simplesmente "bonequinhos de biscoito" que estamos falando. Veja o fará você gastar sua mesada do segundo semestre:

SAMUS GRAVITY SUIT

Esta é uma peça extremamente raríssima (foram feitas apenas 250 para o mundo todo). Pintada com cores metalizadas, a Gravity Suit também acompanha um cartão de autenticidade. Mas não fique triste se você não curte muito esta armadura, além da Gravity, o site também disponibiliza as versões com a Light Suit, a Dark Suit e a Phazon Suit.

Preço: U\$ 99,00



GUNSHIP

Sim, a nave interplanetária da nossa heroína favorita também é um objeto desejado por todos. O modelo segue fielmente o visual da nave de Metroid Prime 2: Echoes, trazendo como destaque mais de 50 LEDs luminosos ao seu redor e em sua base. E o melhor, ao desligar os LEDs, as luzes se apagam fazendo um efeito como se a nave estivesse pousando. Chique, não acha?

Preço: U\$ 299,00



SAMUS PHAZON SUIT

Eis aqui a vedete da redação. A Phazon Suit é conquistada assim que acabamos com Omega Pirate, lembra? Mas diferente da Gravity Suit, esta estatueta aqui possui 25 LEDs luminosos espalhados ao redor de Samus e em sua base espelhada, resultando em um efeito no mínimo impressionante. Apenas 1500 cópias foram feitas dela, infelizmente.

Preço: U\$ 224,99

ONDE ENCONTRAR?

Se você der sorte pode conseguir uma destas maravilhas acessando o próprio site da fabricante (www.first4figures.com), ou também os já conhecidos: play-asia.com, hlj.com, ncsx.com e animation.com

SAMUS ZERO SUIT

Baseada no figurino usado por Samus tanto em Metroid Prime 2: Echoes quanto em Metroid: Zero Mission, a figura de Samus usando sua Zero Suit possui todos os detalhes mostrados no jogo (leia-se sua pistola clássica, bem como suas curvas delineadas). Assim como toda linha de Action Figures da empresa, a Zero Suit foi lançada em baixíssima tiragem: apenas 2500 peças estão espalhadas pelo mundo.

Preço: U\$ 109,00





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

Envie um torpedo SMS para 50020 com o código SONY (para PS2, PS3 e PSP), NINTENDO (para Wii e DS) ou MICROSOFT (para Xbox 360).



GADGET

Você não pode ficar sem o seu

TECLADO PARA Wii

Durante a E3 deste ano, além de muitos games, os donos de Wii puderam comemorar uma novidade na área dos acessórios. Fabricado (e licenciado) pela Logitech, o teclado sem fio para Wii possui um formato prático (11,85 cm X 6,57 cm) e funciona perfeitamente para a comunicação pela internet do console. E o melhor, ainda vem com teclas Quit e Ok.

Preço: U\$ 49,99



PAPERCRAFT

PaperCraft é uma mania cada vez mais difundida pela Internet. Diferente dos origamis, a diversão exige que você tenha cola, tesoura e muita paciência para cortar, dobrar e colar cada pedacinho de papel. Mas o resultado vale o tempo investido. Aqui na redação temos praticamente todos os principais personagens da Big N em versões de papel. Acesse o link e confira uma seleção só com os personagens da franquia do Mario.

Site: <http://tinyurl.com/papercraft>



SUA OPINIÃO

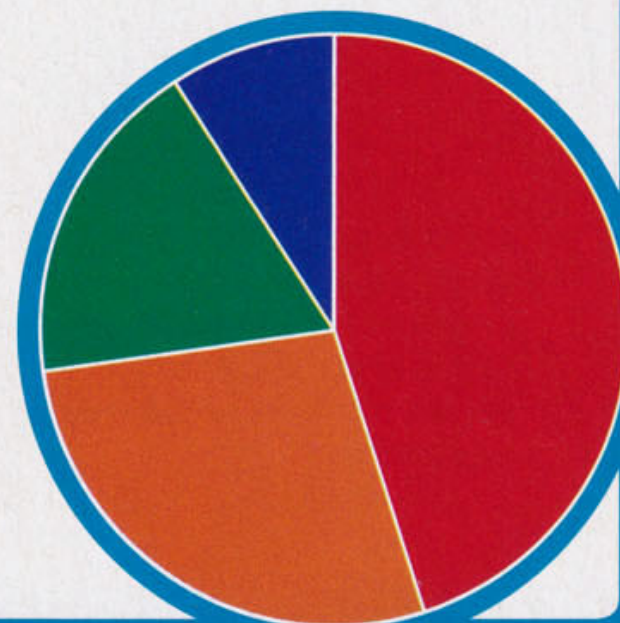
Nós perguntamos. Você responde

No mês que passou fizemos a seguinte pergunta para os membros da comunidade da Nintendo World: O que você achou da E3 deste ano?
Eis o resultado:

- 45% Foi ótima! A melhor desta geração.**
- 28% Foi legalzinha, mas faltou novidades...**
- 18% Foi uma porcaria!**
- 9% E3? Que êtrês?**

A próxima pergunta que já se encontra no orkut é:
Qual a sua franquia da Nintendo favorita?

Corra na comunidade e participe!



DREAMWORKS

KUNG FU PANDA

THE GAME



KUNG FU, NO ESTILO PANDA



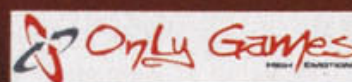
A VENDA NAS LOJAS



WAL*MART

magazineluiza.com

AMERICANAS.com



XBOX 360

NINTENDO DS

Wii

DISPONÍVEL PARA
PS3, PS2



ACTIVISION
activision.com

NC GAMES
www.ncgames.com.br

Kung Fu Panda™ & ©2008 DreamWorks Animation. Todos os direitos reservados. Game©2008 Activision Publishing Inc. Todos os direitos reservados. "PlayStation" e "PS" Family são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, The Windows Vista Start Button, Xbox, Xbox360, Xbox Live e os logos Xbox são marcas do grupo de empresas Microsoft e "Games for Windows" e o logo do Start Button Windows Vista são usados com licença da Microsoft. Nintendo DS e Wii são marcas registradas da Nintendo. ©2006 Nintendo. Todas as outras marcas e nomes são propriedades de seus possuidores.

NINTENDO BRASIL

O que rola no Brasil dos games



ELITE DOS 4 NO BRASIL

Você joga Pokémon? Já participou de algum campeonato valendo as insígnias dos líderes de ginásio? Então corra já para a comunidade "Pokémon World Wide Challenge" do Orkut. Este é o espaço perfeito para você encontrar o ginásio Pokémon na sua

cidade e desafiar o líder local, participar de campeonatos, eventos e todas as novidades do mundo de Meowth, Jesse e James (sim, chega de falar de Pikachu).

Corra e acesse: <http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=51659161>

FRIEND CODES

Você joga DS online? Então envie o seu Friend Code (o número do seu jogo para que jogadores de todo país possam te encontrar). Todo mês publicaremos os primeiros 3 leitores que enviarem seus números amigos. Se você tem um dos jogos abaixo, então desafie os primeiros sortudos abaixo:

Jogador: Caio M.S.

Metroid Prime Hunters:

3050 4103 4228

Tetris DS:

2856 1078 5490

Pokémon Pearl:

1332 4317 8409

Mario Kart DS:

2234 6105 0198

Jogadora: Jung Eun Mi

Pokémon Pearl: 3093 5004 8946

Animal Crossing: 3179 7828 2678

Mario Kart: 1547 3122 4752

Jogador: Fabio

Pokemon Diamond: 0559 7870 1901

Zelda: The Phantom Hourglass: 5155 4029 7552

PICTO ARTE

Desenhe, pinte, cole...



PARTICIPE!

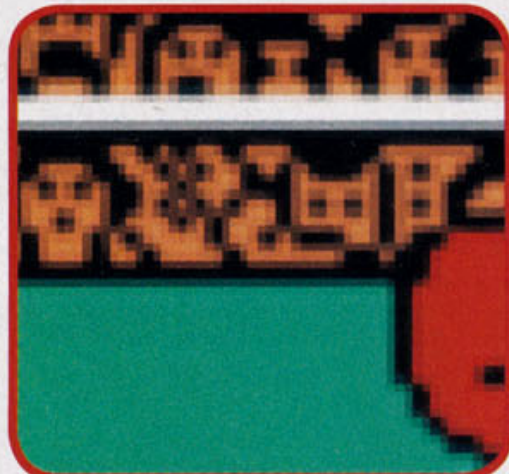
Mande seu desenho para: **Revista Nintendo World - Picto Arte**
- Rua Heitor Penteado, 585 -
Sumarezinho - CEP: 05437-000
- São Paulo/SP. Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera,

guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

QUAL É O GAME?

Você joga coisa antiga?

A volta do game misterioso da NW não poderia ser fácil. Atenção aos detalhes. Envie seu palpite para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Qual é o game" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa aparecerão aqui na próxima edição.



HULK

THE INCREDIBLE

DESCUBRA O HERÓI QUE HÁ DENTRO DE VOCÊ
E SOLTE UMA FÚRIA INCRÍVEL.



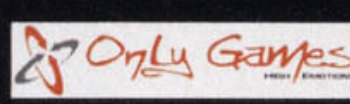
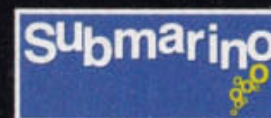
A VENDA NAS LOJAS



WAL★MART

magazineluiza.com

AMERICANAS.com



DISPONÍVEL PARA
PS3, PS2



www.ncgames.com.br

©SEGA. Todos os direitos reservados. SEGA está registrada na U.S. Patent and Trademark Office. SEGA e o logo SEGA são marcas registradas da SEGA Corporation. The Incredible Hulk, o Filme ©2008 MVL Film Finance LLC. Marvel, The Incredible Hulk, todos os personagens e as semelhanças evidentes: TM & ©2008 Marvel Entertainment, Inc. e suas subsidiárias. Todos os direitos reservados. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox360, Xbox LIVE e os logos Xbox são marcas registradas do grupo Microsoft de empresas e são usadas sob licença da Microsoft. O Wii e Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. ©2006 Nintendo.

ANIVERSARIANTES DO MÊS

Um bolo do Mario para toda essa gente

E o parabéns mais Nintendista volta com estilo na Comunidade da NW. Confira quem ficou (ou ficará) mais velho no mês de agosto:



1
Golden Sun
(Japão)
7 anos



2
Hideo Minaba
(diretor de arte de Final Fantasy Tactics Advance) -
37 anos



3
Masahiro Sakurai (criador de Kirby) -
38 anos



5
Motoi Sakuraba
(compositor da série Tales of e Star Ocean)
43 anos

6
Metroid (EUA)
22 anos



11
Shinji Mikami
(criador da série Resident Evil e Viewtiful Joe)
43 anos



13
Koji Kondo
(compositor das principais franquias da Nintendo)
47 anos



15
Koichi Nakamura
(diretor de Dragon Quest 1, 2, 3 e 4, supervisor de DQ5) -
44 anos



18
Ikue Otani (voz de Pikachu em Pokémon)
43 anos

19
Super NES
(EUA)
17 anos



21
Virtual Boy
(EUA)
13 anos



25
Nobuyuki Hiyama (voz de Link adulto em Ocarina of Time)
41 anos



28
Satoshi Tajiri
(criador da série Pokémon)
43 anos



CDRStation
Games

Nas férias
a diversão
continua!



GUITAR HERO
AEROSMITH BUNDLE
R\$ 549,00 à vista
LANÇAMENTO



PROMOÇÃO ESPECIAL
Nintendo Wii + Brinde

CORD FREE GRÁTIS
(Seu nunchuk agora s/ fio)

ACESSÓRIOS PARA TURBINAR SEU WII

Novidade!
Wii Nunchuk
sem fio

Wireless
Nunchuk
NYKO



Volante Wii Wheel



Wireless
Sensor Bar
NYKO

Wii barra de sensor sem fio

COMPRA PELO SITE!

WWW.CDRSTATION.COM.BR



100%
SEGURO

CLUBE
CDRSTATION

AGUARDE,
NOVIDADES EM BREVE!



CONTATO VIA MSN
VENDAS@CDRSTATION.COM.BR

Tele vendas e atendimento
(16) 3236-1522

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

CDRStation
Games

VÍDEOS INCRÍVEIS

O mundo Nintendo em vídeos inesperados

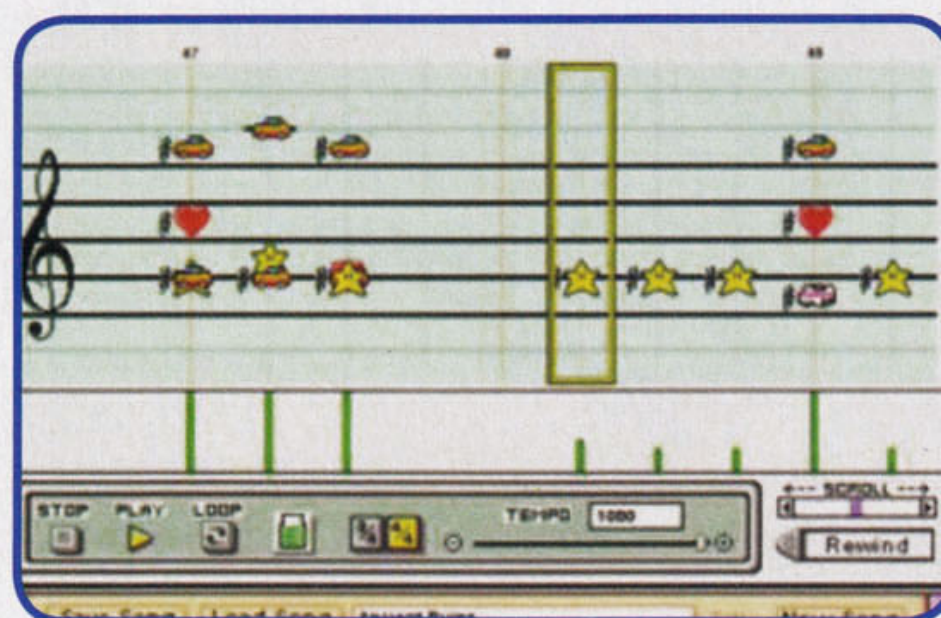
FINAL FULLMETAL FANTASY VI

Crossovers de animes e games andam populares hoje em dia. A bola da vez é o que fizeram com a série animada Full Metal Alchemist. A animação de abertura teve uma versão especial com o elenco de Final Fantasy VI, resultando em uma das mais empolgantes aberturas do anime (bem que a Square Enix poderia lançar um anime baseado só no sexto game da franquia). Veja a animação modificada (<http://www.youtube.com/watch?v=l2g7g6zulRU>) e compare com a abertura original (<http://www.youtube.com/watch?v=S3iDzFyHLIE>).



MESTRE MARIO PAINT

Você lembra do Mario Paint? Pois é, lembra também que ele tinha uma opção para você compor músicas próprias em uma espécie de partitura do Mario? Então saca só o que fizeram com o jogo (<http://youtube.com/watch?v=L2D3nZmqYYE>). Pois é, Zelda: Oracle of Ages tocado no Mario Paint. Acha fácil? Então, procure nos links favoritos que abrirão e você encontrará partituras de muitos outros games e músicas. Agora você não terá mais motivo para tirar a poeira do seu SNES e arriscar compor alguma coisa, né?



ONLINE

Gostou? Veja mais na web

NO ORKUT

A galera nintendista na comunidade oficial do orkut também aproveita para opinar sobre o retorno da seção Planeta Pokémon e o costumeiro tópico de vídeos para relaxar e conhecer mais do mundo N. (<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=276276>)

UMA NOVA COMUNIDADE!

Agora você tem uma nova opção para manter-se informado, discutir sobre os assuntos mais polêmicos, fazer novas amizades e, é claro, bater um papo diretamente com a equipe da Nintendo World. O que está rolando: no novo fórum, o assunto do momento são as novidades quentes da E3. Há também tópicos sobre o rumor de que novas cores estariam chegando para o Wii; listagem do que os membros estão jogando atualmente e muito mais. Acesse já e cadastre-se. (<http://revistanw.ning.com>)

Com a volta da Comunidade, nada mais justo do que convidar a pessoa mais importante para fazer desta a seção cada vez mais completa. Para isso precisamos que você participe da revista com seus reviews, fotos, cartas e desenhos. Os canais de contato você conhece, mas vale sempre reforçar:

VOCÊ NA NINTENDO WORLD

Não gostou daquele review? Acha que pode fazer melhor? Faça sua análise (de qualquer jogo, novo ou velho) e mande para cá. Em toda edição selecionaremos as melhores análises dos leitores para colocar nas páginas da Nintendo World. Tudo assinado pelo autor, é claro.

reviews@nintendoworld.com.br

PERGUNTE AOS PILOTOS!

Lembra dessa seção? Pois é, ela voltará com força total para ajudar quem está enrascado, quem precisa de uma ajudinha extra para passar alguma parte do jogo

ou para quem quer apenas perguntar a dica dos bandeirinhas-cachorro em International SuperStar Soccer Deluxe. Mesmo se for alguma dúvida mais casca-grossa, nós responderemos.

pilotos@nintendoworld.com.br

SEU NINTENDO

Sabe aquela sua história envolvendo a Nintendo que você contou para o seu amigo mas ele não acreditou? Mande para cá, quem sabe ela é escolhida para estar entre as cartas do mês? Seu amigo pode até acreditar dessa vez...

meunintendo@nintendoworld.com.br

MII VIRTUAL

Sabe os Mii, aqueles homenzinhos do Wii? Você fez uma cópia idêntica de você ou de alguma celebridade famosa? Mande para cá, junto com uma foto sua (de verdade). Nós queremos ver e mostrar para o Brasil.

meumii@nintendoworld.com.br

PARTICIPE!
Faça a sua Nintendo World

Nintendo DS

oferece diversão e
entretenimento que
se encaixam com o
seu ritmo de vida

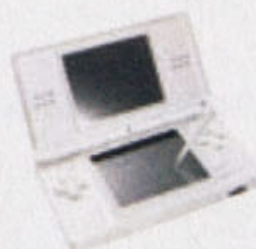
JOGUE QUANDO QUISER. E ONDE VOCÊ QUISER.



Sabemos que você tem pouco tempo entre todas as suas atividades. Por isso, criamos um portátil para que você possa – em poucos minutos – se divertir com uma partida de Sudoku, ou algumas tacadas de golfe.

A série **Touch Generations** permite entrar e sair do jogo facilmente, para continuar com o ritmo de seu dia-a-dia. O tempo é seu. Faça algo com ele. Divirta-se exercitando a sua mente.

Para conhecer mais jogos e informações, visite **TouchGenerations.com**



NINTENDO DS™

As marcas e os direitos dos jogos são propriedades de seus respectivos donos TM, ®, o logotipo Nintendo DS e o logotipo Touch Generations são marcas da Nintendo.
© 2007 Nintendo. www.TouchGenerations.com

ADMIRÁVEL MUNDO NINTENDO

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10 Melhores surpresas da E3

Se esta E3 foi boa para você isso é o de menos. O que importa é lembrarmos sempre que todo ano a Nintendo nos agracia com uma novidade bombástica. Pensando nisso, elegemos as 10 maiores surpresas que vimos durante estes 13 anos de evento.



10 Donkey Kong Country 2 (SNES)

Divulgado na E3 de 1995 (faz tempo, hein), a continuação da aventura do gorila mais amado dos games ficará nas nossas mentes eternamente.



9 Donkey Kong 64 (N64)

Olha o Donkey aqui novamente. Mostrado na E3 de 1999, o primeiro game 3D da franquia prometeu... mas não cumpriu.



8 GameCube

O que era para se chamar Dolphin acabou se tornando nosso amado GameCube. E isso foi em 2001, o ano da Nintendo, não acha?



7 Wii Fit

Nosso amigo acessório que está ajudando o Orlando a perder peso, foi mostrado pelo mestre Miyamoto no ano passado.

6 The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube)

Se para alguns Zelda em versão cel-shading soava como infantil, para todos os outros, 2002 marcou a divulgação de um dos melhores jogos da franquia.



5 Resident Evil 4 (GameCube)

A reinvenção da franquia mais assustadora dos games aconteceu primeiro (e melhor) no GC. E comprovamos isso na E3 de 2003.



4 Game Boy Advance

Se antes o Game Boy já era um sonho de consumo, quando ele ganhou mais cores e poder gráfico (na E3 de 2000) ficou ainda melhor. Sorte a nossa!



3 The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

A primeira aventura de Link no universo 3D foi um verdadeiro marco na indústria de games. Você lembra quando foi? Nós sim: em 1997, na E3, é claro.



2 Nintendo DS

Tocar é legal. Já dizia Miyamoto na E3 de 2004, enquanto demonstrava aquele que seria o único sucessor do Game Boy.



1 Wii

A Nintendo realmente fez a revolução com o Wii e sua demonstração em 2006. Soube resgatar o apelo casual e família dos games e reinventar o jeito de jogar.



7 ERROS

Quem procura, acha

Você sabe tudo de Super Mario 64? Pegou todas as 120 estrelas? Então encontre os sete erros na imagem da esquerda.



Respostas: 1) parafusos da coluna central, 2) círculo amarelo no X vermelho, 3) plataforma cinza no fundo do cenário, 4) barra vermelha no canto esquerdo do teto, 5) ripa da madeira no chão do lado esquerdo, 6) andaime vermelho no canto direito, 7) sobranceira esquerda do Mario.

O tempo médio de espera
por um ônibus na cidade é de
5,4 minutos.
Faça algo enquanto espera.

GRANDES JUEGOS QUE
CUALQUIERA PUEDE JUGAR

Você tem tempo. O tempo de espera. O tempo entre todas as suas atividades. Nesses poucos minutos, você pode se divertir com uma partida de Sudoku, ou algumas tacadas de golfe. A série Touch Generations permite entrar e sair do jogo facilmente, para continuar com o ritmo de seu dia-a-dia. O tempo é seu. Faça algo com ele. Divirta-se exercitando a sua mente. Para conhecer mais jogos e informações, visite TouchGenerations.com



NINTENDO DS



GAME ART

Neste mês, inauguramos a página GAME ART com uma ilustração incrível, diretamente dos baús da Nintendo World. Donkey Kong Jr. apareceu nos arcades em 1982 - muitos de nossos leitores não haviam nem mesmo nascido, e conquistou os arcades com sua jogabilidade diferenciada, típica das obras da Nintendo. E mais: o designer responsável pelo games é ninguém menos que Shigeru Miyamoto, pai da série Mario Bros. e The Legend of Zelda. Pois é, o tio Shigeru está ficando velhinho...



Nintendo®
World

GESTÃO DE NEGÓCIOS TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR
Orlando Ortiz

EDITOR ASSISTENTE
Ricardo Farah

CHEFE DE ARTE
Renata Delabio

ASSISTENTE DE ARTE
Ana Paula Siqueira e Fernando Eduardo

REDAÇÃO
Bruno do Amaral
Fernando Souza Filho
Juliana Zorzato
Odir Brandão
Rafael Arbulu
Rodolfo Braz

COLABORADORES
Alexei Barros, Bruna Torres, Carla
Rodrigues, Claudio Prandoni, Lucas
Patrício e Rodrigo Ortiz

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

COORDENADOR DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

WEBMASTER
Fernando Nogueira

WEBDESIGNER
Robinson Melgar

PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de
nova assinatura, renovação, pagamento,
alteração cadastral, críticas, dúvidas e
sugestões):
Fone: (11) 6877-6088
Fax: (11) 6877-6076
O horário de atendimento é de segunda a
sexta, das 9h às 18h.
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 -
Sumarezinho
CEP: 05437-000 - São Paulo / SP
Pela internet - <http://www.tambordigital.com.br>

Nintendo World, edição 112, junho de 2008.
ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

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

"ANATA NI WA KUFUU GA TARINAI WA"

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

VIA PIXEL COMUNICAÇÃO

Qualidade
13 ANOS
no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO
nossa Garantia*
A maior do Brasil

Mais compacto e leve
possui 5 níveis
de iluminação



6X **ligue e consulte**
12X R\$ 48,89
24X R\$ 29,60

36x R\$ 23,47

Detecta: inclinação, mira e movimento



6X **ligue e consulte**
12X R\$ 27,16
24X R\$ 16,44

36x R\$ 13,04

(acompanha 1 jogo original e
2 controles: 1 Nunchuck e 1 remote)

Controle revolucionário que detecta:
Inclinação, mira e movimento.



6X **ligue e consulte**
12X R\$ 161,87
24X R\$ 84,84

36x R\$ 67,27

COMPRE ESTAS E OUTRAS OFERTAS EM
NOSSA **NOVALOJA VIRTUAL**
COM **SUPER DESCONTOS**
PARA OS LEITORES
DA REVISTA NINTENDO



Fratello Games®

NOVA LOJA

Pela saída do
metrô Tatuapé!

Acesso Fácil

Os preços da Sta. Ifigênia
agora pertinho de você!

Em frente ao
Shopping Metrô
Boulevard
TATUAPÉ

LOJA TATUAPÉ

Rua Tuiuti, 1547 loja 38

Fone: (011) 2090-2528 - Box Center Tatuape

LOJAS CENTRO

**Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418**

Loja 2 e 3 - Galeria São Paulo - principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitória, 257
Loja 116 - Fone: (011) 3331-7006 - Loja 238 - Fone: (011) 3331-7014

SEU GAME COM TUDO!

Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

Central de atendimento:
Fone: (11) **3362.2206**

* O valor anunciado à vista é para pagamento somente em dinheiro. O aparelho anunciado é bloqueado de fábrica. Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões. Os produtos anunciados serão válidos enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Disney • PIXAR

WALL•E

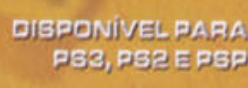
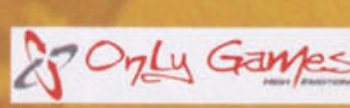
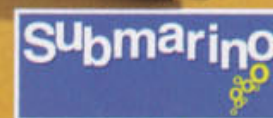
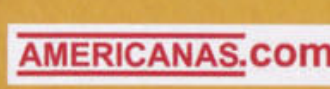
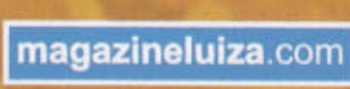
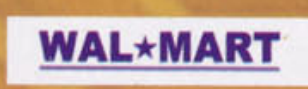
THE VIDEO GAME



Um pequeno robô.
Uma gigante aventura.



a venda nas lojas



©Disney/Pixar. Licenciado pela THQ Inc. THQ, Play THQ, Heavy Iron Studios e seus respectivos logos são marcas e/ou marcas registradas da THQ Inc. Todos os direitos reservados. ©2007 GameStop. Todos os direitos reservados. GameStop é uma marca registrada da GameStop Inc. "Power to Players" é uma marca registrada da Elbo Inc. Todas as outras marcas registradas, logos e copyrights pertencem aos proprietários. PlayStation, e o logo "PS" Family são marcas registradas comerciais e "PS3" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox360, Xbox Live e os logos Xbox são marcas do grupo de empresas Microsoft e "Games for Windows" e o logo do Start Button Windows Vista são usados com licença da Microsoft. Xbox, Xbox360, Xbox Live e os logos Xbox são marcas do grupo de empresas Microsoft.



RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers 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 este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Douglas Ielker**

Revista: **Ricardo Hutter**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.



facebook.com/retroavengers



retroavengers@gmail.com



retroavengers.blogspot.com.br

