

# O QUE É QUE O JAPONÊS TÊM

CONHEÇA VÁRIOS JOGOS QUE NÃO VIRAM A LUZ DO SOL FORA DO TERRITÓRIO NIPÔNICO



[www.ndsbrasil.com.br](http://www.ndsbrasil.com.br)

N

## THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

TIROS E MUITOS ZUMBIS NA VOLTA DO CLÁSSICO DA SEGA

THIS IS LIKE  
SOMETHING  
OUT OF A  
VIDEOGAME!

**Kirby Super Stars Ultra**

Clássico do Snes  
reformado no DS

**Bomberman 2**

Mascote da Hudson  
volta de forma clássica

**New Play Control**

Saiba como ficaram as  
primeiras adaptações

**ANO 1**

**# 2**

## Capa: House of the Dead volta a aterrorizar no Wii



## ÍNDICE

**3 MUNDO N**

**5 MATERIAS**

**15 PREVIEWS**

**23 REVIEWS**

**45 N-NETWORK**

**50 TOP 5**

**51 NDS BRASIL**

## CONTATO

Para mandar sua dúvida, sugestão ou crítica, envie um e-mail para:

[contato.bignbrasil@gmail.com](mailto:contato.bignbrasil@gmail.com)

## E começa a fartura

Esse começo de ano promete para ambas as plataformas. O Wii receberá jogos como Sonic and the Black Knight, MAD-WORLD e Dead Rising; já o DS terá Suikoden, GTA e Dragon Quest V. E esses são apenas alguns exemplos. Como dá para notar, cada vez mais grandes séries interam o panteão de títulos disponíveis para DS e Wii. Sinal dos tempos? Sem dúvida alguma, afinal, ambas as plataformas são líderes em seus seguimentos - uma em consoles, outra em portáteis. Esta edição mostra um pouco disso - e você não perde por esperar quanto ao que lhe aguarda na próxima.

Começamos com uma matéria sobre os jogos que, até o momento, são exclusivos do povo nipônico. Alguns deles fazem partes de grandes séries, e mesmo assim estamos a ver navios. Mas a esperança continua! Ainda na parte das matérias, apresentamos nosso novo

redator, Tobias, que fala um pouco sobre a evolução dos portáteis.

Quanto aos jogos, o título de capa é um retorno de um clássico dos jogos de tiro. Ainda temos os primeiros jogos da série New Play Control, o novo Bomberman e o ótimo remake de Dragon Quest IV. Nos vemos de novo mês que vêm!

- Rodrigo Russano Dias

## EXPEDIENTE

### Editor Geral

Rodrigo Russano Dias

### Design/Diagramação

Rodrigo Russano Dias

### Textos

Gabriel Resende de Araújo  
Jeancarlos Silva Mota  
João Vitor Paulino dos Santos  
Raoni Ferreira  
Rodrigo Russano Dias  
Tobias de Sampaio Cavichioli

## As últimas do mundo Nintendo Por Rodrigo R.



### A disputa de mascotes está de volta!

Depois de mega-sucesso de Mario & Sonic at the Olympic Games, os maiores mascotes do mundo dos games estão de volta, desta vez, nas Olímpiadas de Inverno. O jogo seguirá a mesma linha de anterior, contendo todos os esportes do torneio e diversos personagens de ambas as séries. Mario & Sonic at the Olympic Winter Games chega no final do ano para DS e Wii.



### Rumor: Remake de Resident Evil 2

Depois dos "Wiimakes" de Resident Evil 4 e Resident Evil Zero, há uma expectativa de vermos, enfim, um remake de Resident Evil 2. Durante um evento sobre o novo jogo da série, um fã questionou Mark Webster, da Capcom. O que ele disse? "Fiquem ligados". É esperar e ver se isso se confirma, e se virá para o Wii.



### Dead Space Extraction

Um dos grandes hits do PS3 e X360 no ano passado, Dead Space ganhará um título exclusivo para o Wii. Extraction traz eventos que ocorrem antes do primeiro Dead Space. O jogo introduz uma nova heroína, diversos personagens, armas, inimigos, e o principal: mudança total no modo de jogar. Ao contrário do original, que era um jogo de ação em terceira pessoa, Extraction será um jogo de tiro "on-rail", como House of the Dead. Confira o trailer [clicando aqui](#).

**Quer saber como tudo começou? Então clique na capa abaixo e faça o download de todas as edições da NDS Brasil!**

# As últimas do mundo Nintendo

## Nintendo revela lista com lançamentos para DS e Wii até junho

Num movimento inesperado, a Nintendo revelou uma grande lista com os lançamentos já confirmados para DS e Wii até o mês de junho. Confira abaixo os principais:

### DS

**Grand Theft Auto: Chinatown Wars** - 17 de março

**Guitar Hero On Tour: Modern Hits** - junho

**Mega Man Starforce 3**

**Black Ace** - junho

**Mega Man Starforce 3 Red**

**Joker** - junho

**Overlord Minions** - terceiro trimestre

**Rhythm Heaven** - 5 de abril

**Shin Megami Tensei: Devil Survivor** - 23 de junho

**The Legendary Starfy** - 8 de junho

**Tokyo Beat Down** - 31 de março

### Wii

**Boom Blox Bash Party** - segundo trimestre

**Excitebots: Trick Racing**

- 20 de abril

**Guilty Gear XX Accent Core**

**Plus** - 12 de maio

**Klonoa** - segundo trimestre

**Let's Tap** - junho

**Overlord Dark Legend** - terceiro trimestre

**Punch-Out!!** - 18 de maio

**Ready 2 Rumble Revolution** - 17 de março

**The Conduit** - junho

**Virtua Tennis 2009** - maio

## Jogos para DS e Wii figuram entre os mais vendidos no mês de fevereiro no Japão

Três títulos para sistema Nintendo figuraram entre os 10 jogos mais vendidos do mês no Japão. Confira quais foram eles:

2. **Mario & Luigi RPG3!!! (DS)**

Lançado em: 11/02/2009

Vendas no mês: 278,664 unidades

Vendas totais: 278,644 unidades

5. **Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time (DS)**

Lançado em: 29/01/2009

Vendas no mês: 170,595 unidades

Vendas totais: 170,595 unidades

10. **Wii Fit (Wii)**

Lançado em: 01/12/2007

Vendas no mês: 69,990 unidades

Vendas totais: 3,179,099 unidades

## Controle Classic PRO

Os acessórios para Wii não acabam: agora é vez do controle Classic PRO, uma versão maior do Classic, mas sem vibração (e continua com fio), e os botões Z agora ficam melhor posicionados. O acessório fica disponível no verão japonês.



**PORTAL  
NDS BRASIL**

Acompanhe mais notícias no Portal NDS Brasil, além de reviews e matérias exclusivas! Acesse já:

[www.ndsbrasil.com.br](http://www.ndsbrasil.com.br)

ONEGA!! – *Watashi wa*  
*Não posso mais suportar!*

Libertem estes games do Japão!

Por João Vitor

Nós, gamers brasileiros, já somos obrigatoriamente forçados a aprender uma segunda língua se quisermos tirar proveito máximo de um jogo nos dia de hoje, tudo isso porque nós sofremos pelo nosso país ser o que é nesse mercado, tornando produtos viáveis em outros países algo totalmente abusivo e caro por aqui. Mas esse nosso drama vocês já bem conhecem, não é?

Com essa situação, o Brasil não recebe o devido suporte das indústrias de games, sendo quase um prêmio de megasena ver um game em Português do Brasil (PT-BR), o que dificulta e muito as vezes o entendimento

completo de vários títulos, principalmente rpg's.

Mas é claro que um gamer de verdade não se rende, eu mesmo por exemplo aprendi muito do meu inglês jogando vários títulos com o dicionário do lado, e quando não entendia algo era a ele quem eu recorria, e durante esta troca de informações eu já conseguia ir formulando as traduções de frases e tudo mais. O constante contato com materiais de língua inglesa ajudam bastante no processo de aprendizagem, sejam músicas, jogos, filmes, séries, o que for! Vale tudo quando se trata de aprendizado hoje em dia.

Mas... e se o jogo está em japonês!? Pior, e se ele não sai do Japão!? Essas perguntas são até fáceis de se responder, mas na prática não é tão simples, você pode aprender japonês (o que é excelente sem dúvida) ou ficar esperando sentado por alguns títulos chegarem ao ocidente, o que definitivamente é uma tortura em alguns casos.

Foi pensando nessas coisas que decidi criar esta matéria que traz alguns títulos (entre vários) para Nintendo DS que merecem pintar no Ocidente, especialmente em inglês, a língua mais falada no mundo gamer hoje em dia.

## Soma Bringer (2008) – O melhor RPG multiplayer do portátil!



Lançado pela Monolith Soft (de Baten Kaitos, GC) este game traz alguns dos aspectos mais divertidos existentes em um RPG de ação já lançado ao portátil! Pra começar você e mais dois amigos podem se unir via wireless para jogarem, e o melhor, nenhum dos players dentro do jogo se limita a ficar colado um com o outro! E fora desse modo multiplayer, cada personagem criado ainda pode seguir a história no modo single player, e todo seu avanço será mantido caso volte a jogar com seus amigos, possuindo um log gravado com todo seu avanço pela história do jogo, que o mantém informado sobre os acontecimentos de cada capítulo.

O título ainda traz pessoas que já trabalharam em games famosos, tais como Tatsuya Takahashi, que trabalhou em Chrono Trigger, Xenogears e Xenosaga, e o compositor Yasunori Mitsuda que também

já trabalhou nos jogos citados além de Shadow Hearts e até Mario Party! Mas e quanto a experiência do jogo em si, você pergunta? Soma Bringer traz um ar de mmorpg com batalhas de ação em tempo real, aprendizado de várias habilidades e magias através de distribuição de pontos, além da escolha dentre variadas classes, como: Darks, Somas e Gunners. Sobre o enredo, conhecemos a história de uma terra infestada por seres chamados visintes que ameaçam a vida em Terra, podendo até mesmo consumir e controlar outros seres terrestres.

Mas como nem todos no Mundo são pacientes, um certo membro do fórum GBAtemp acabou lançando um patch de tradução para o jogo (ROM), que, ilegal ou não, acaba tornando-se uma das únicas alternativas. Mesmo para aqueles que só vivem de originais e sonham com o jogo.

NINTENDO DS

Nintendo Wi-Fi Connection



Ok, este aqui já é de início válido dizer que seria praticamente intervenção divina se chegasse a pisar no lado de cá do globo! Simplesmente por que trata de muitos títulos de mangás/animes diferentes, de autores diferentes e com séries que sequer saíram de lá até os dias de hoje.

Jump Ultimate Stars abriga 300 personagens de 41 mangás lançados pela Shonen Jump. Dentre as séries mais famosas na atualidade podemos destacar: Naruto, Death Note, Bleach, One Piece e Dragon Ball!

Mas afinal, do que se trata este jogo!? Batalhas divertidas, engraçadas e emocionantes (como os animes e mangás) além de um replay de valor infinito!

Uma das características mais legais do jogo é que aqui você monta seu próprio mangá para batalhar. Mas como!? Simples, durante o jogo você vai ganhando cristais que servem para comprar novos komas (tirinhas de mangás) com cenas de episódios ou eventos de suas séries originais.

Aqui entra outro caso em que os fãs tiveram de intervir (eu incluso) lançando um patch o qual traduz o essencial (e muito mais) para jogar e montar seus times/decks de komas! Tendo o Quizz do jogo como único elemento não traduzido (uma pena, pois é sempre divertido testar nossos conhecimentos sobre séries que amamos!).

Professor Layton and the Pandora's Box (2007) e Professor Layton and Last Time Travel (2008) - 1 é bom, 2 ótimo, mas 3 é essencial!

NINTENDO DS

Nintendo Wi-Fi Connection



Vocês que já acompanham a Big-N Brasil puderam conferir por minha parte uma review na 1ª edição do excelente game de puzzle/adventure Professor Layton & The Curious Village.

Mas muitos não sabem de uma coisa, o primeiro título a pisar no ocidente chegou um pouquinho tarde e não pelas mãos da sua própria desenvolvedora, a Level-5, mas sim pela Nintendo que com certeza viu o potencial da série e não perdeu tempo! Além disso, enquanto recebíamos a primeira aventura do mestre em enigmas Layton e seu jovem assistente Luke, os japoneses já tinham em mãos a 2ª aventura e estariam recebendo breve a 3ª e última, fechando assim a trilogia do professor. Após 1 ano desde

o lançamento de Curious Village em solo ocidental, porquê não há sinais da chegada do 2º título ao ocidente?! O jogo ficou no topo de vendas nos Estados Unidos durante 3 semanas seguidas e só recebeu avaliações positivas.

Em resolução ao caso dos 2 títulos da franquia Layton no Japão eu chuto que o lançamento por aqui está sendo uma questão de tempo, e que acontecerá cedo ou tarde! (antes tarde, do que morrer e não ver nada).

Level-5 do meu kokoro, estou de prontidão. Se todo enigma tem uma resposta? Pra essa demora eu ainda não encontrei.





Advinha quem está envolvido com o desenvolvimento e produção deste Survivor Horror/Adventure?! Dica: Maior suporte em RPGs ao Nintendo DS! Acertou quem disse, pasme, Square Enix!

Nanashi no Game nos coloca em um Japão que sofre com os rumores de um possível jogo eletrônico de RPG amaldiçoado, aquele que o joga terá 7 dias para completá-lo ou então terá sua morte decretada (como gostam dessa idéia de uma semana da morte).

Interpretamos uma pessoa que joga este jogo, e através deste mesmo RPG teremos que adquirir informações de como atravessar obstáculos na "vida real" e no próprio jogo, para então concluí-lo durante o pra-

zo e viver em paz nossas vidas diárias. A Square Enix sempre surpreende quando o quesito é 3D no DS, e mais uma vez presenciamos cenários bem trabalhados, porém, o RPG o qual jogamos na história é tratado como um das antigas, algo como Dragon Quest 1 para Famicom, tendo seus gráficos em 2D com os velhos e bons sprites pixelados da era 8-bit.

Sendo um título da empresa que é, é possível aguardar esperançosamente pelo lançamento ocidental deste game, e é o que faço, cada vez que leio sobre os aspectos do jogo me interesso mais. O Título não tem muito tempo de lançado, não completou nem 1 ano, mas, quanto mais cedo vier melhor!

Tales of Tempest (2006), Tales of Innocence (2007) e Tales of Hearts (2008) – Ou simplesmente... Tales of Nothing!



Este é um dos casos de maior revolta entre os amantes de RPG e donos de Nintendo DS! Porquê? A Namco Bandai não cansa de especificar o por que: "O lançamento desses jogos no ocidente não está nos planos da empresa.", bem direta não? Houveram casos que, não aguentando o sofrimento alheio, outras softhouses se dispuseram a publicar seus títulos em outros territórios, sendo a Nintendo publisher de Tales of Phantasia para GBA e a Ubisoft com Tales of Eternia para PSP.

Tales of Tempest foi o primeiro a ser lançado, têm os gráficos mais simples dentre os 3 além de também ter sido o menos falado/aclamado, mas possui as características

da série, como o estilo Anime preservado. Já falando de Tales of Innocence, vê-se uma senhora evolução, na parte gráfica isso fica bastante evidente com cenários e personagens não devendo em nada para versões de mesa da série, como Symphonia para Game Cube. E por último temos o recentíssimo Tales of Hearts, que volta às raízes da série. Teve duas versões, uma "normal" e outra com diversas cenas em CG.

Mas como sempre os fãs não se conteram, e um grupo conhecido por Absolute Zero já está a todo vapor em uma tradução de Innocence, o jogo está aparentemente com o processo bem avançado e logo deve estar sendo lançado na rede.

Será que a pilha vai aumentar?

# o realismo exacerbado na cabeça dos gamers

A grande cesueira  
gamística em meio à  
guerra de consoles

por Raoni Ferreira

Há muito tempo atrás, quando foi inventado o primeiro videogame, as pessoas passaram a ter uma forma bem diferente de entretenimento em suas mãos. Desde que os militares se divertiam com o tosco "Tênis para dois", até o início da era Atari, o panorama dos games era singular. Gráficos simples, sons estridentes e muita imaginação para interpretar um aglomerado de Pixels como um personagem, uma raquete ou alguma coisa táctil.

Depois que a Atari passou a ter jogos com enredos e objetivos simples, e a Nintendo evoluiu este conceito com games que revolucionaram tanto a forma de fazer games quanto de contá-los, os gráficos passaram a evoluir em conjunto com os sistemas. Pode-se dizer que na época onde o NES e o Master System estavam competindo entre si, tivemos a primeira mostra da Guerra de Consoles que conhecemos agora. Alguns jogos inovavam pela forma de contar seus roteiros, outros por jogabilidades práticas, e outros pelos seus gráficos cada vez mais avançados.

Este último passou a ser um diferencial mais significativo a partir do momento que houve a transição de mídias, onde boa parte dos consoles passaram a investir no CD. Certamente os gamers mais velhos se lembram da investida fracassada da Sega ao inventar o Sega CD, ou das múltiplas tentativas da Nintendo de fazer algo parecido, no que resultou no destruidor Playstation e o infame Philips CD-i. A proposta na época era tirar o mundo da fantasia ou das limitações 2D e tornar a imersão o mais real possível (intenção feita pela Acclaim/Midway ao produzir a trilogia Mortal Kombat).

O problema é que com esse caminhar da indústria, os gamers passaram a exigir mais e mais realismo dos games. Na época do Playstation, do Saturn e do Nintendo 64, embora os personagens tenham sido em sua grande maioria um amontoado de polígonos, o público gostou da proposta de ver seus personagens preferidos parecendo cada vez mais reais e vivos. E isso foi se repetindo até o limiar de consumo ter que ser renovado, com o Gamecube, o Playstation 2 e o Xbox, que causaram frisson ao ampliar cada vez mais o longínquo horizonte da reprodução realística.

Agora na geração corrente, a guerra dos consoles se tornou mais ferrenha. A Nintendo decidiu baixar a bola e experimentar um outro olhar sobre o hábito dos games, enquanto a Sony e a Microsoft passaram a se peitar diretamente. E os fãs, formados na geração anterior, partiram para a luta como duas torcidas organizadas rivais. E a pergunta que não quer calar: Até quando será a noção de que os games devem repro-

duzir a realidade de forma mais que fiel?

Já existem games que simulam as leis da física com fidelidade, outros que tem efeitos visuais que impressionam de tão caprichados, mas a sede dos gamers é mais e mais realidade. O que de fato é impossível, em se tratando de um software que tem um limite neste escopo. Por exemplo, a única coisa que pára um jogador em determinado jogo é a morte de seu personagem. O Game Over é apenas a comunicação de que este jogador falhou, e que se quiser, deve tentar novamente. Agora levando o conceito de realidade tão alardeado pelos gamers, como seria se o jogador comprasse um Blu-Ray de Playstation 3, no meio do jogo ele levasse um Game Over, e o jogo o instruísse que jogasse o disco no lixo, por que a partir daquele momento, ele estaria inutilizado? A morte realista seria essa. Seu personagem morreu, não há mais volta, seu jogo não rodará nunca mais.

O grande paradoxo no conceito dos gamers é esse: Um videogame foi feito para a diversão, para uma expressão artística, e todos, incluindo as softhouses, passaram a se afundar num ópio da busca pela perfeição. Mas nem de perto chegaremos a isto. A guerra dos consoles ainda durará muito tempo, e nunca se resolverá esta situação. E os Jogadores permanecerão cegos para vários aspectos que tornam um jogo realmente bom. Como por exemplo, Retro Game Challenge, do DS, que retrata com fidelidade e gráficos simples um pouco do cotidiano do Gamer dos anos 80. E é disso que a maioria se

esqueceu. Dos games que te cativam pela arte, por muitos detalhes. Por isso que Gran Turismo fez sucesso, com sua estrutura que é quase uma declaração de amor aos carros e seus detalhes. Mas para muitos, é apenas um game de corrida com carros hiperrealistas. 





Ai está você, sentado confortável com seu Nintendo DS em mãos ou seu Playstation Portable, mas será que você sabe a origem desses video games portáteis? Sabe quem foi o pai, ou até mesmo o avô desse que você segura em mãos?

Nesse artigo vou fazer uma breve viagem no tempo, na história dos portáteis, e juntos vamos aprender que esses não são coisas tão recentes.

Tudo começa em meados de 1979, com uma empresa desconhecida: A Milton Bradley Company, eles foram responsáveis pelo lançamento do

primeiro console portátil que possibilitava a troca de cartuchos, sensacional não? Seu idealizador foi Jay Smith, que o batizou com o nome de Microvision. Nos anos seguintes Jay Smith também veio à projetar o Vectrex, que não vem ao caso para nós no momento.

Calma, estamos longe de acabar essa nossa pequena viagem, vamos passar ainda pelos anos de outro dos consoles portáteis. Mas para isso temos muito chão, então vamos parar de lenga-lenga. Os anos 80 marcaram a vida de muitas pessoas, infância de pequenos

gamers, tudo por causa do revolucionário Atari. Mas uma coisa que muitos desconhecem é que a Atari Company arriscou em lançar seu próprio "console de bolso".

A Atari, em plena decadência no fim dos anos 80, por conta das baixas vendas e da queda do mercado de games, viu uma chance de brilhar novamente as custas e uma empresa chamada Epyx (responsável por jogos de sucesso, tais eles como: Califórnia games, Summer games, Winter games, entre outros), que também estava indo pro buraco.

Junto com Epyx, a Atari lançou em 1989 o Atari Lynx (Nos E.U.A saiu com o nome de Atari Lince) uma verdadeira revolução, pois foi o primeiro portátil a ter tela colorida. O Lynx contava com um processador central 8-bit e um espaço de endereço 16-bit. Pelo seu alto custo de mercado, algo em torno de U\$150,00, o Lynx caiu no esquecimento.

Agora nossa viagem finalmente chega até a década de 90 e apesar da guerra fria ter acabado, o mundo dos games se depara com uma das maiores batalhas já travadas, a Sega contra a Nintendo.

Na década de 80 a Nintendo já ditava o passo do mercado no quesito portátil, com sua cativante série Game & Watch, que contava com mais de 50 aparelhos com tela de cristal líquido. O sucesso foi tanto que a série perdurou por mais de onze anos, sendo fabricada ainda mesmo depois do lançamento do Game Boy.

A Sega por sua vez resolveu entrar na competição dos portáteis em 1991, lançando o Game Gear, carinhosamente apelidado de "Master System portátil", contudo sua vida não foi duradoura e nem com muito sucesso. O motivo? Inúmeros, o Game Gear era simplesmente muito grande, o que tornava seu transporte difícil, outro motivo é o fato de que ele necessitava de nada mais, nada menos do que 6 pilhas AA que descarregavam muito rápido, ainda pela sua iluminação interna.

Em 1995 a Sega novamente tentou investir em um portátil de sua autoria, dessa vez a tentativa recebeu o nome de Sega Nomad, vídeo game no qual você era capaz de inserir



O Microsivion, primeiro portátil que possibilitava troca de cartuchos



Nomad e Game Gear, duas tentativas frustradas da Sega em competir com o Game Boy

um cartucho de Mega-Drive. Apesar da boa idéia, o Nomad continha às mesmas falhas de seu predecessor. Calma lá, agora aposte que você está pensando que a Nintendo nunca errou a mão. Engano, meu caro leitor: a Nintendo também já falhou nesse processo de evolução dos portáteis, pois ninguém é perfeito. Em 1995, querendo se destacar ainda mais, a Nintendo financiou um projeto de um vídeo game 3D e portátil. O Virtual Boy era a revolução idealizada por Gunpei Yokoi (mesmo criador do Game&Watch),



Virtual Boy, o primeiro fracasso da Nintendo



Neo Geo Pocket e WonderSwan também fracassaram

e continha um processador 32-bit (O primeiro da história a tal) com duas telas no formato de óculos apoiado sobre um tripé. Para diminuir seu custo de mercado o Virtual Boy foi feito para apresentar apenas 2 cores (vermelho e preto), já que um visor colorido iria fazer com que seu preço triplicasse. Além disso, ele tinha que ser apoiado sobre uma mesa, o que o tornava nem um pouco portátil.

Ainda existem alguns vídeo games “obscuros” no nosso conhecimento ocidental. É o caso do Neo Geo Pocket (SNK), Neo Geo Pocket Color (SNK), WonderSwan (Bandai), WonderSwan Color (Bandai) e PocketStation (Sony), quase todos eles lançados somente no oriente entre os anos 1998 e 2000.

O Neo Geo Pocket foi lançado em 1998 para entrar na batalha com o Game Boy. Contudo, teve vida curta por conta do lançamento da sua versão Color em 1999. WonderSwan, lançado na mesma época, queria brigar de frente com o Neo Geo Pocket e com o Game Boy, e sua versão Color, lançada em 2000, obteve grandes títulos, com destaque para os remakes de Final Fantasy I ao IV.

Toda essa história, todo esse passado apenas colaborou para o que temos hoje, seja com os fracassos ou com os sucessos de várias empresas. E o que será que nos aguarda no futuro? Isso somente o tempo irá nos dizer, e até lá devemos olhar para trás e ver essa linda trajetória e aproveitar o que temos em mãos. 



X



Campeonato Jump Ultimate Stars - Fórum Nintendo DS Brasil

## Por João Vitor



300 personagens de animes em duelos de titãs! :

Isso mesmo! Nós, membros da Arena Jump Ultimate Stars do fórum Nintendo DS Brasil, estamos organizando um campeonato de um dos melhores jogos de luta para Nintendo DS - Jump Ultimate Stars!!!

Estamos atrás do melhor jogador brasileiro desse fantástico game de luta, se você é jogador veterano ou não venha participar conosco, o campeonato é amistoso e queremos acima de tudo proporcionar um dia inteiro de diversão WI FI!

As regras principais podem ser encontradas no tópico oficial do campeonato em nosso fórum NDS Brasil, lá você saberá o que pode ou não pode, tudo para tornar o jogo balanceado a todos os participantes!



Se ainda não participa do fórum registre-se hoje mesmo! As inscrições estarão abertas até o dia 14, sendo que o torneio ocorrerá no dia seguinte, 15 de março (domingo).

O campeonato está sendo organizado principalmente pelo membro do fórum: Haunter x\_x, qualquer eventual dúvida procurem por ele no fórum, ou por email/msn: skiper\_58@hotmail.com .

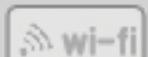
Todos os jogadores do fórum também possuem ponto de encontro exclusivo no msn, junte-se a nós:

group33323@groupsim.com .

Preparem seus jutsus, monstros de duelo, kamehamehas, death notes, leigans, bankais, raquetadas e muito mais!

Desenvolvimento: Rockstar Games | Distribuidora: Rockstar Leeds

Gênero: Ação | Data de Lançamento: 17/03/2009



## Grand Theft Auto: Chinatown Wars

O primeiro game de DS para maiores!

Por Jean Mota

É assustador confirmar e ver tal acontecimento no DS! Um game que teve sua censura avaliada em "MATURE" nos EUA (para jogadores acima de 17 anos)! Isso só poderia ser obra da Rockstar Games, com mais um jogo da série GTA, que retorna o game para suas raízes!

Grand Theft Auto: Chinatown Wars põe você na pele de Huang Lee, filho de um chefe deu uma triade (máfia chinesa). Lee é uma pessoa mimada e cheia de problemas (perfeito para um protagonista de GTA), que vai parar em Liberty City, com uma espada ceremonial de sua família e muita mágoa, graças à morte de seu pai por um assassino! E para deixar as coisas mais quentes logo no início, assim que Huang coloca o pé fora do avião ele é pego em uma emboscada! O jogo começa com ele, após ter levado uma surra, ter sido deixado para morrer e sem a



espada de sua família!

O jogo segue de uma forma bastante criativa e utiliza bem de diversas funções do DS. É facilmente visível que a equipe de produção caprichou bastante na produção desse game, na medida em que você inicia a exploração em Liberty City. A câmera do jogo é vista por cima, como nos games clássicos da série, porém com muito mais qualidade gráfica, com coisas que explodem ou latas que voam, caso você as atinja. Os habitantes da cidade são outro dos destaques do jogo. Com uma IA bem caprichada, os personagens tem movimentos bem fluídos e povoam a cidade de forma bastante realista. Quando você interage com eles é possível vê-los através de ilustrações e animações que surgem na outra tela do DS.

GTA: Chinatown Wars mantém o foco nas culturas Chinesa e Coreana, com as Triades conseguindo dinheiro através de drogas, que é uma forma essencial para se obter grana em Chinatown Wars. Além das missões principais do jogo, comprar e vender os entorpecentes no mercado negro tem lá seu certo valor. O jogo também conta com missões e um novo sistema de "Wanted" (procurado). Você poderá ser caçado por viaturas, helicópteros e tudo mais o que possa imaginar, por isso fique esperto! Já outras missões podem envolver mais ação, como a "Store Wars", onde você deve derrubar uma gangue chamada "Spanish Lords" na base do chumbo grosso!

Quando você estiver num veículo, você utilizará o direcional do DS para guiá-lo e o "A" para acelerar. A direção ficou



Sempre envolvida na série, agora a máfia chinesa será o tema principal

muito bem elaborada no DS, com físicas realistas o suficiente para agradar a qualquer fã da série. É possível também lançar molotov e utilizar armas quando você estiver no volante, para se proteger de inimigos ou para despistar a polícia. Com o stylus você determina a distância do arremesso de uma granada ou molotov e com o "R" você poderá travar sua mira automaticamente no adversário mais próximo. E não somente de carros que vive GTA: Chinatown Wars! Há uma missão na "Statue of Happiness" onde você terá que pilotar um helicóptero!

Com isso, espera-se que Grand Theft Auto: Chinatown Wars não só sirva para adicionar um interessante jogo de

ação à biblioteca do DS, mas também para agradar a fãs e saudosistas da série! Esse é um grande passo para o portátil da Nintendo, que mostra mais variedade e seriedade em sua biblioteca de títulos. O jogo mal saiu e demonstra ser um título essencial para todos os proprietários de um Nintendo DS, assim como foram os demais games da série. Resta agora esperar ansiosamente por seu lançamento, que ocorre ainda esse mês! 

**Desenvolvimento:** Konami | **Distribuidora:** Konami

**Gênero:** RPG | **Data de Lançamento:** 17/03/2009



## Suikoden Tierkreis

As 108 estrelas do destino

Por João Vitor

Baseado na lenda chinesa "Shui Hu Zhuan" a série Suikoden conta a história de 108 pessoas tidas como "Estrelas do Destino". Esses heróis são reunidos sempre que algo ameace seu Mundo, sua paz, e qualquer outro ideal em que cada um acredite e compartilhe.

Pela 2ª vez a série pisará em um portátil Nintendo, porém, desconsiderando o fato de que Suikoden Card Stories [GBA, 2001, só no Japão] era mais um jogo de cartas que um RPG convencional, a nova e exclusiva versão para Nintendo DS introduz um título maduro e coincidente com as versões dos consoles de mesa, especificamente Playstation 1 e 2 onde a Konami manteve [na maioria] suas franquias principais desde o primeiro título em 1995.

Já sido lançado em 18 de Dezembro do ano passado no Japão, Suikoden Tierkreis

chegará ao Ocidente em 17 de Março! A Konami surpreendeu a todos, tanto aos fãs da série, quanto a amantes de RPG por localizar um título de tamanha potência em tão pouco tempo.

Apesar de Tierkreis ser um Spin Off aos títulos principais de Suikoden, o mesmo recebeu tratamento vip durante seu desenvolvimento, estamos falando aqui de um dos poucos títulos do portátil que utilizam um card de 2048Mbits [256 Mega Bytes], e toda essa potência será mostrada durante as várias animações no estilo Anime, dublagens, músicas e gráficos. Estamos falando aqui de 108 personagens distintos, cada um com seu objetivo e propósito, é um game de peso em diversos ângulos.

Resta aguardar também que a versão americana traga um time de dubladores competentes para interpretar bem os personagens dessa jornada.



Tratamento de gala no novo spin-off da série Suikoden

As músicas não pretendem decepcionar. A primeira vez em que andar no mapa ouça sua música atentamente e perceba porquê aguardar algo positivo do compositor Norikazu Miura.

Personagens 3D se misturam a um dos cenários mais belos vistos até agora no portátil, você com certeza será pego por si mesmo prestando atenção extra nas florestas, ruínas, cidades e castelos que visitar.

No DS os jogadores terão o livre arbítrio de utilizar para total comando de menus, personagens e tudo mais, a tela de toque ou os controles convencionais por direcional e botões.

O enredo de Tierkreis coloca você na principal tarefa de enfrentar "One King" líder de uma sociedade conhecida como "The Order of The One True Way", e que pretende criar caos sobre o universo. Como protagonista principal está o Herói

(originalmente sem nome) que juntamente com seus amigos devem unir as outras Estrelas do Destino para derrotar os planos de "One King".

O Mundo de Tierkreis não é o mesmo situado pelos episódios principais da série, o jogo é ambientado em "Kingdom of Salsaville", local que faz parte de um dos muitos universos no multiverso de Suikoden, conhecido como Infinity.

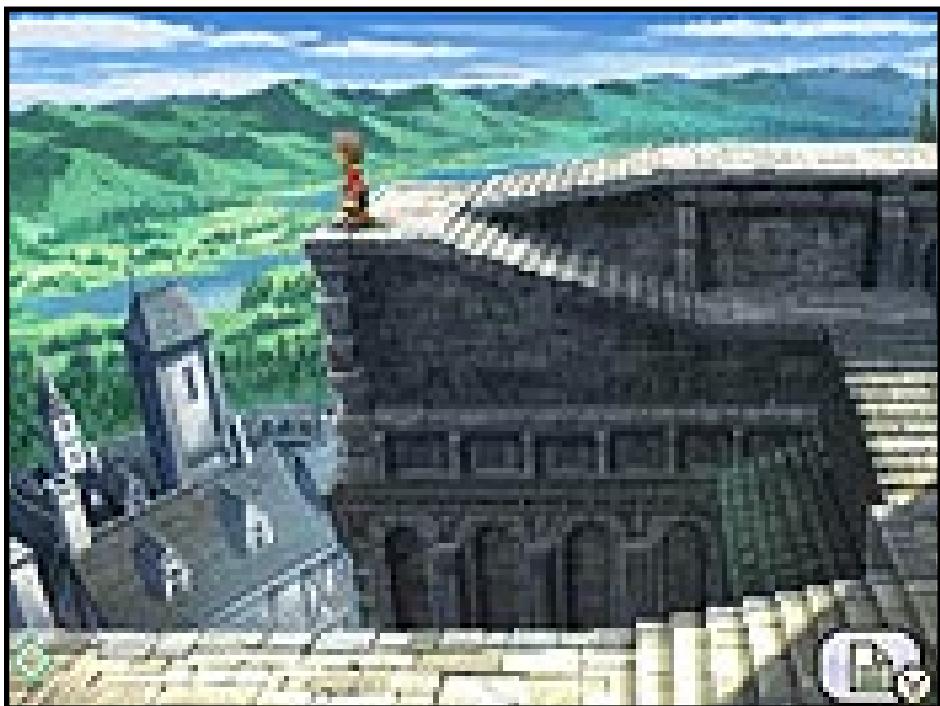
E falando em Universos, a Konami adicionou ao seu mais recente Suikoden um elemento inédito. Através da Nintendo WI

FI Conecction os jogadores serão aptos a enviarem seus personagens para outros Mundos [lê-se outros players], e durante suas viagens pelos outros universos eles completarão quests, aumentarão níveis e aprenderão novas habilidades, além disso, alguns itens e chefes exclusivos só estarão

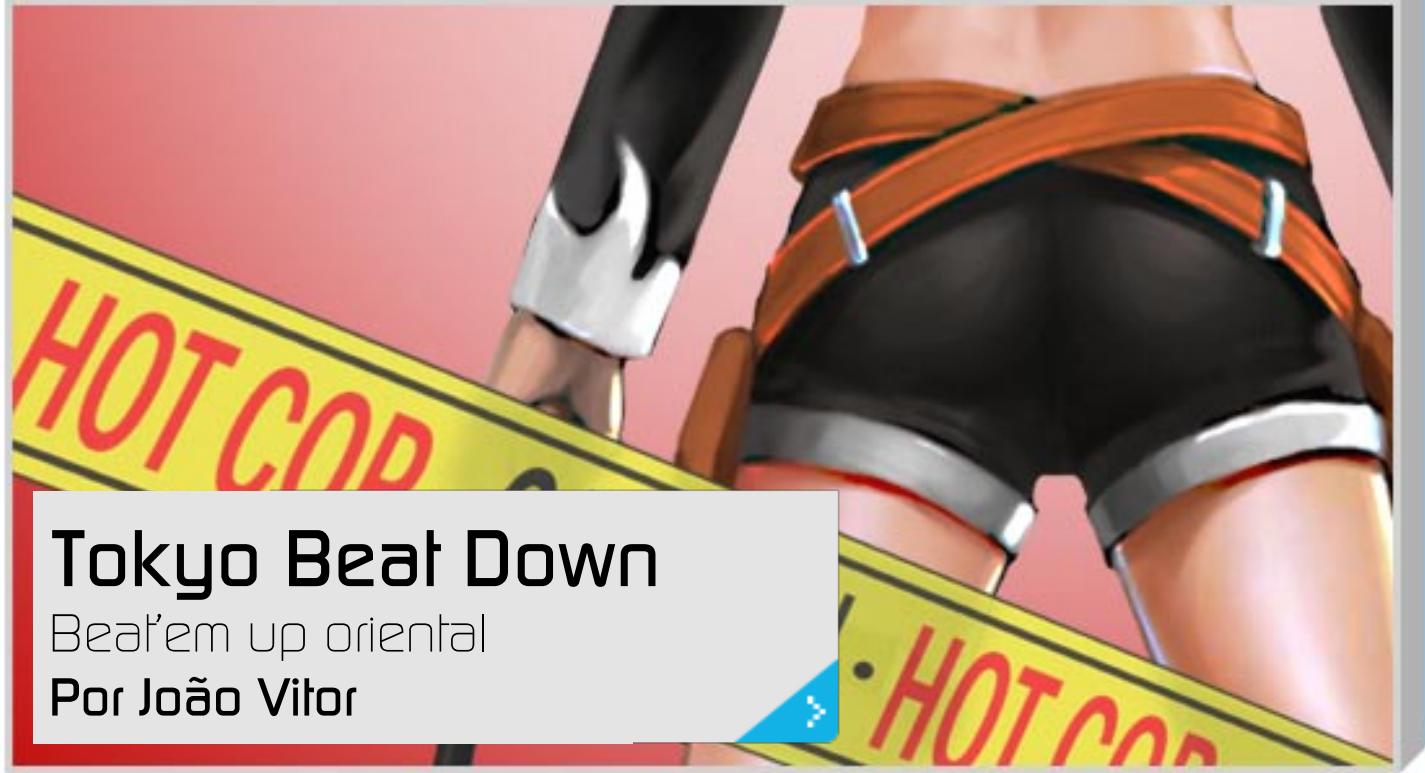
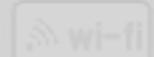
disponíveis através desse modo! Recurso interessantíssimo que deverá surpreender a todos, além do mais, cuidar de possíveis 108 personagens jogáveis não aparenta ser uma missão rápida e fácil, e através desse modo podemos ter um senhor empurrão para equilibrar todo nosso time.

O RPG de turnos e batalhas aleatórias, Suikoden Tierkreis, chegará aos Estados Unidos no dia 17. Março dará início às diversas possibilidades disponíveis no novo episódio da franquia de RPG de maior sucesso da Konami. Aos fãs mais assíduos a empresa ainda está disponibilizando por Pre-Order um CD contendo a Soundtrack do jogo, além de um Artbook.

Prepare-se para encarnar as 108 estrelas do Destino. 



**Desenvolvimento:** Success | **Distribuidora:** Atlus  
**Gênero:** Ação | **Data de Lançamento:** 31/03/09



## Tokyo Beat Down

Beat'em up oriental

Por João Vitor

Policiais lutadores, criminosos por todos os lados, e uma ação 2D, o que lhe recorda? Acertou quem disse Streets of Rage! Esse clássico da SEGA é sempre lembrado quando se trás a tona um estilo um tanto esquecido nos dias de hoje, os Beat'em up, ou simplesmente "Andar e Bater".

No Nintendo DS já temos alguns poucos títulos que buscam reviver esses tempos nostálgicos, como exemplos: Full Metal Alchemist, Spider Man e Viewtiful Joe, contudo, a Atlus estará trazendo no fim do próximo mês Tokyo Beat Down, mais um título para tentar expandir esse gênero que é tomado pela quase unanimidade dos RPGs no portátil.

O desenvolvimento do jogo ficou a cargo da SUCCESS, que aparentemente só carrega essa qualidade no seu nome, pois como um ponto negativo em relação à empresa temos o

simplório game de luta Windy x Windam. Mas vamos deixando a negatividade de lado e dar um voto de confiança por acreditar em um título de um gênero que fez muito sucesso no passado.

Tokyo Beat Down nos colocará em ativa no dia a dia das ruas da cidade japonesa. E os mundialmente famosos Beast Cops - como são conhecidos -, Rika Hyodo, Lewis Cannon e o Capitão Takeshi Bando não medirão esforços ao descer o punho sobre marginais que ameaçam a cidade. E como em todo bom beat'em up cada qual terá seu leque de golpes e especiais exclusivos.

Além de bons lutadores, os policiais obviamente possuem direito sobre usar armas de fogo, e em Beat Down



não será diferente, o arsenal trará ao jogador acesso a pistolas, metalhadoras, shotguns e até rocket launchers, porém, todas utilizando-se de balas de borracha (!).

Diferindo um pouco mais da maioria dos jogos do gênero a SUCCESS ainda implementou algumas novidades ao estilo, agora será possível ir e vir em fases, não sendo regra a linearidade seguir em frente, matar um chefe e passar de estágio. Mesmo com esse ainda sendo o foco principal, o jogo oferece um sistema de investigação onde você escolhe uma das localidades da cidade e sai em busca de pistas e informações

sobre os atuais casos em que esteja envolvido. Este modo serve também para melhorar seu personagem, onde você poderá encontrar power ups definitivos que aumentam sua energia vital e seus combos.

Outro diferencial do jogo caracteriza-se na parte gráfica, estamos acostumados a ver Beat'em ups com os famosos gráficos 2D, porém, em Tokyo Beat Down decidiu-se usar um pouco mais da potência do portátil, aderindo assim gráficos 3D, tanto para personagens quanto aos cenários. Os designs de personagens lembram pessoas de verdade, remetendo até possíveis filmes clássicos de

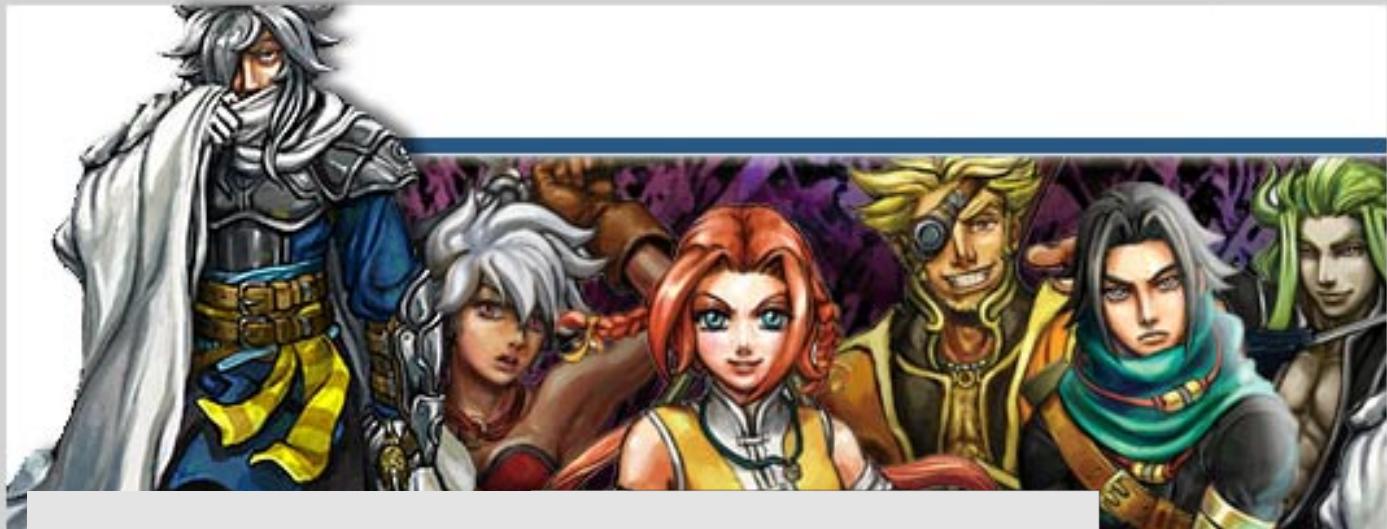
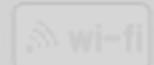
temática policial e investigativa japonesa (ou chinesa, como Police Story de Jackie Chan).

Criminosos, tiroteios e pancadaria na visão japonesa de um dos gêneros mais amados no passado estarão de volta no portátil em 31 de Março. Essa é a data em que os Beast Cops de Yaesu Station pisam sobre solo Ocidental pela Atlus.

Estariam os sentimentos nostálgicos de décadas passadas prontos a ressurgir? Pelo menos os golpes especiais que diminuem parte da energia vital estarão de volta! 



**Desenvolvimento:** Studio Archcraft | **Distribuidora:** Graffiti E. | **Gênero:** RPG | **Data de Lançamento:** 14/04/2009



# Black Sigil: Blade of the Exiled

Produtora estréia no DS

Por João Vitor

Studio Archcraft? Este é o nome da nova softhouse canadense que está ingressando no mercado dos games a partir desse ano, e para estréia a produtora não poderia ter escolhido uma melhor base instalada, o Nintendo DS.

Os amigos Vincent Dehaut e Pierre Leclerc sempre sonharam com a criação de um estúdio próprio de desenvolvimento de jogos e desde 2001 iniciaram suas atividades como tal. Informações sobre um novo título de nome "Project Exile" começavam a surgir na internet em 2006, tratava-se do primeiro título da produtora, para o antigo portátil GBA. Durante o desenvolvimento do mesmo, ocorreu então à substituição definitiva entre o último modelo da linha Game Boy (Micro) com o Nintendo DS Lite, e para acompanhar o mercado a nova Archcraft dedicou-se então a transpor seu jogo original

para o portátil de duas telas.

Com essas mudanças o nome do projeto inicial havia ganho um título em definitivo: Black Sigil: Blade of the Exiled.

A publicação do jogo está a cargo da Graffiti Entertainment (mesma de Mazes of Fate, C.O.R.E), que tinha programado o lançamento ainda para 2008. Porém, a data original não foi cumprida e uma nova estabelecida, o jogo agora chegará às lojas americanas em 14 de março.

## Exílio Mágico

Bel Lenora é um reino onde todos possuem aptidão à magia. Durante muito tempo atrás um homem chamado Vai, que não possuía magia em suas veias, entrou neste reino trazendo consigo tragédia e morte, contudo um bravo General conseguiu bani-lo. 15 anos se passaram desde os eventos,

e Kairu – um jovem guerreiro –, aventura-se pelas terras de Bel Lenora, e assim como Vai, não possui qualquer magia sobre seu corpo...

Esta é a introdução ao jogo e que ainda trará, segundo a Archcraft – "Segredos negros e poderosas reviravoltas no enredo, criando uma original e intrigante história."

No desenvolver da trama, além do protagonista Kairu, o jogador terá acesso a mais 7 personagens, sendo um deles totalmente customizável em habilidades e magias, não tendo uma setlist pré-definida.

Blade of the Exiled se destaca principalmente pela impressão de que este seria um título vindo originalmente de algum console da era 16-bit (especialmente o SNES). Os gráficos de cenários e personagens, além de efeitos de batalha, remetem e muito alguns antigos clássicos como Final

Fantasy & Chrono Trigger. Muito dessa idéia formada pode ter sido causada ainda mais pela plataforma inicial do jogo, o GBA (juntamente com seus limites), porém, mesmo com o (praticamente) port do jogo para DS, o mesmo ainda exala a sensação nostálgica de um RPG das antigas.

Encontros com inimigos serão randômicos, e as batalhas não serão por turnos e terão aspecto tático (Active-time tactical combat), onde a posição dos personagens em campo influenciará nos comandos.

A direção artística do jogo está a cargo de Maya Sawamura Anderson (também co-fundadora e produtora do Studio Archcraft) que possui um portfólio de ilustrações bem profissionais em seu site. Dentro outros elementos o jogo conta com mais de 100 armas, mais de 200 armaduras e mais de 100 diferentes habilidades e combos, físicos e mágicos.

Com a promessa de mais de 50 hrs de jogo e várias quests opcionais, a Archcraft nos apresenta um RPG nos moldes antigos, um RPG com cara de títulos famosos a lá Final Fantasy. Sendo uma empresa praticamente nova e inexperiente há uma certa apreensão, mas de erros vivemos e aprendemos! A Renegade Kid (Dementium the Ward, Moon) é um bom exemplo de produtora pequena e novata que têm dado um show no portátil Nintendo DS.

Resta-nos agora esperar o resultado final para tirar a conclusão de que não se trata de uma sombra do passado, mas sim algo novo. E, como gamers, desejemos "the Best of luck" para a Archcraft em sua 1<sup>a</sup> grande empreitada! 



## Entenda o nosso sistema de avaliação

Dividimos as notas em "cogumelos" especiais, que servem para simbolizar as médias. Os destaques ficam para o "Jogo do mês", que é o jogo com a melhor nota da edição, e a "Vergonha do mês", justamente o contrário.



5-6: Regular



7-8: Bom



9-10: Muito bom



Jogo do mês



Vergonha do mês

## Jogo do mês: Bomberman 2 (DS) Pág. 24



### DS

- Bomberman 2 **24**
- Kirby Super Star Ultra **26**
- Final Fantasy Tactics A2 **28**
- Dragon Quest IV **32**
- Big Bang Mini **34**

### Wii

- House of the Dead Overkill **36**
- deBlob **38**
- Série New Play Control **40**

Tem algum review e quer vê-lo publicado na revista? Então mande-o para o nosso e-mail:

**contato.bignbrasil@gmail.com**

Desenvolvimento: Hudson | Distribuidora: Hudson

Gênero: Ação

Wi-Fi



4



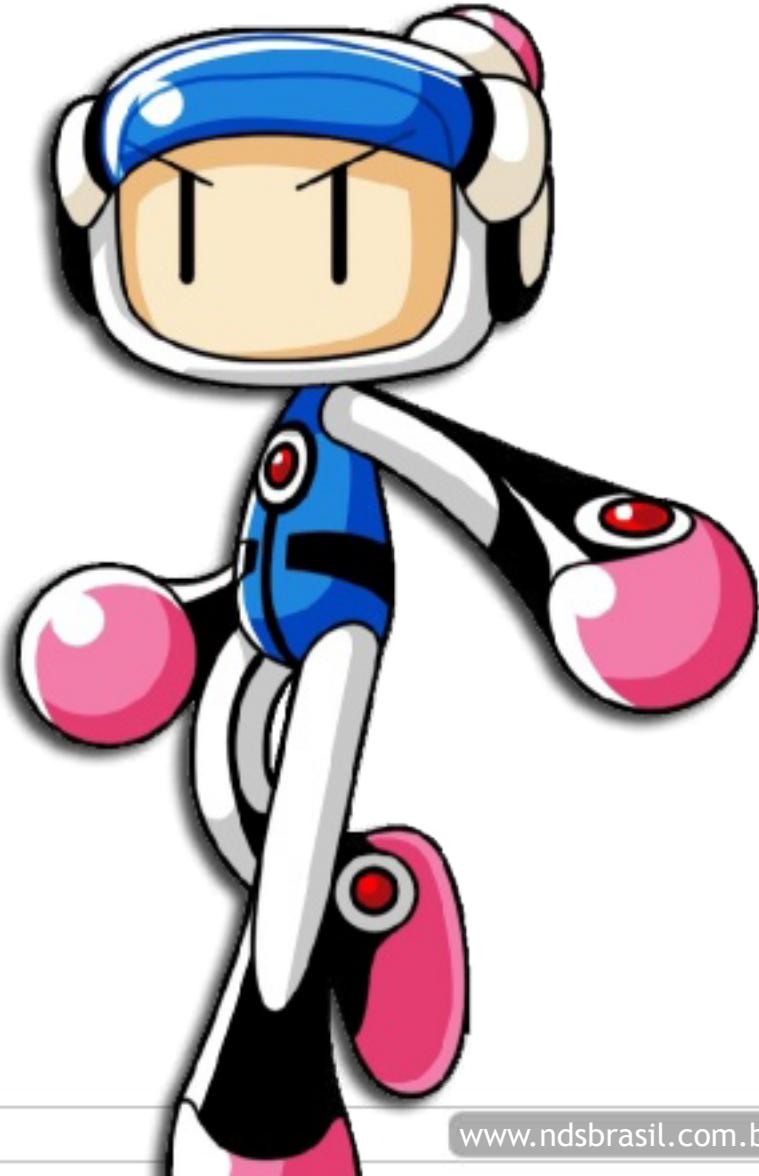
## Bomberman 2

Uma evolução pontual nas aventuras do Homem-Bomba **Por Raoni Silva**

Bomberman é um personagem já ancião nos consoles. Seus primeiros jogos apareceram no TurboGrafx, no NES, e no Neo Geo, e desde então se tornaram games extremamente viciantes na grande maioria de suas participações até então. Seu modo batalha sempre foi um dos favoritos das rodas de amigos, que se reuniam para atirar bombas na cabeça do mais próximo e vencer um duelo bem explosivo, sem trocadilho algum.

O cenário não foi muito diferente no DS, embora o pequeno homem-bomba tenha ganho algumas mudanças de jogabilidade na série Land Touch. Mas Bomberman 2 é uma continuação direta de "Bomberman", lançado em 2005, colocando-o na "série principal" do DS, muito embora a história não tenha nada a ver com o original.

Isto logo se explica: no Japão, este jogo se chama





Custom Battler Bomberman, e seu roteiro segue mais ou menos o que a Capcom fez com Megaman: transformou seu personagem principal em um Anti-vírus. Mas ao contrário do Blue Bomber, a Hudson não mudou completamente a forma de jogo do mais carismático ícone da casa. Ainda temos o adventure ao qual estamos acostumados, onde Bomberman coloca uma bomba aqui e ali, explode obstáculos e inimigos, e chega a algum lugar após cumprir seus objetivos. O grande diferencial deste jogo (e a razão do nome japonês do game) é que a roupa de Bomberman é totalmente customizável, como se fosse uma armadura de RPG.

Cada parte é encontrada durante as fases aleatoriamente, e dependendo de como forem combinadas, Bomberman pode ficar mais rápido, com mais alcance das bombas, mais resistente a danos, fora poder detectar seus inimigos com mais clareza. Apenas isso dá uma diferença enorme na experiência, já que no game

anterior, era tudo dependendo de itens. Aliás, os itens aqui são meros power-ups temporários que apenas ajudam durante uma determinada fase. Os modos Multiplayer não decepcionam. Há o modo Versus, em rede local, onde os jogadores usam as habilidades de seus Bomberman para vencer seus adversários, tal qual as

brigas bombásticas que estámos acostumados. Pra galera que curte o Wi-Fi, ficamos com a velha guarda. O Battle Mode de Bomberman 2 é o mesmíssimo feijão-com-arroz que vimos em Land Touch, Land Touch 2 e Story, mas não menos divertido. Merece ser jogado, até para relembrar os bons tempos de embates e trazer risadas. No final das contas, a Hudsonsoft conseguiu fazer um ótimo jogo com mudanças pontuais. Não tentaram reinventar a roda, mas mudaram completamente o conceito da série sem comprometer a diversão já existente. E pra melhorar mais ainda, é tão viciante quanto sempre foi.



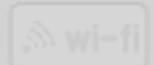
O Blue Bomber está de volta, e o melhor, da forma clássica

Nota Final

9.0



**Desenvolvimento:** Hal Laboratory | **Distribuidora:** Nintendo  
**Gênero:** Aventura/Plataforma 2D



## Kirby Super Stars Ultra

Super estrela reformada

Por João Vitor

Voltando no tempo, lá em 1996, o Super Nintendo havia recebido mais um game da série Kirby - a bolotinha rosa-suga-tudo mais famosa dos videogames. Kirby Super Star trazia consigo um pacote de vários jogos e subjogos do personagem em um único cartucho! Dentre os games de Kirby para a plataforma 16-Bits da Nintendo este foi um dos mais famosos, sendo considerado também um dos melhores do personagem pelos gamers.

Canvas Curse e Squeek Squad já fazem parte da biblioteca do rosado ao DS, mas o mais recente e 3º título lançado é na verdade um remake do original de 96, intitulado Kirby Super Star Ultra.

A reedição da aventura não só trás a bordo o conteúdo original como adiciona mais, e dentre as muitas novidades uma das mais marcantes fora a adição de mais de 30 cenas

não interativas (CG's) que ajudam a ilustrar ainda mais as aventuras. Apesar das mudanças serem principalmente na parte estética, quem nunca jogou a primeira versão pode até pensar que se trata de algo inteiramente inédito devido às melhorias.

Super Star Ultra é dividido em vários jogos que não devem ocupar muito de seu tempo, ainda mais pela facilidade extremista de seus principais modos. Do original estão presentes as aventuras: Spring Breeze, Dyna Blade, The Great Cave Offensive, Gourmet Race, Revenge of MetaKnight e Milky Way Wishes, além dos 2 minigames Megaton Punch e Samurai Kirby (onde por sinal mantiveram-se intactos graficamente no remake).

Em Ultra foram introduzidos os novos Revenge of the King (Versão mais difícil de Spring Breeze), The Arena (Teste suas



Quem é que não se rende ao encantos da bola rosada?

habilidades em um torneio contra todos os chefes do jogo, só ou acompanhado), Meta Knightmare Ultra (No outro lado da história, jogue como Meta Knight) e Helper to Hero [Kirby fica de fora e da es- paço a seus ajudantes em torneio contra chefes), além destes, 3 novos minigames fecham o pacote, Kirby Card Swipe, Kirby on the Draw e Snack Tracks. Vale lem- brar que nem todos estão liberados logo de cara.

O jogo ainda traz suporte multiplayer cooperativo para até 2 jogadores nas aventuras principais, ou ainda, 4 poderão disputar alguns dos minigames entre si, tudo via wireless local.

Mesmo com vários jogos em um você encontrará na maioria o mesmo sistema de coman- dos, que são simples e logo se domina. As histórias podem ser tidas como o grande diferencial entre um e outro, mas o game- play se mantém basicamente o mesmo de um aventura e plataforma 2D.

Durante o tempo de jogo você certamente encontrará diversão, rápida e descompro- missada. Cada jogo de Super Star Ultra pode ser terminado em alguns minutos e adicio- nada a facilidade da maioria em poucos dias você poderá ter concluído tudo que ele tem a oferecer. O que pode impedir isso é o debulhamento de tudo, em Great Cave Offensive por exemplo há de se coletar 60 tesouros por todos os cantos das fases, ou se quiser um real desafio entre em The Arena e prepare-se para o que o jogo tem de mais árduo a oferecer.

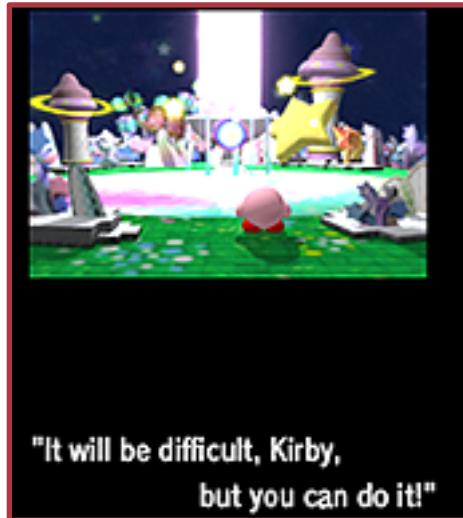


O remake no DS uti- liza alguns de seus únicos aspectos. A aventura desenrola- se na tela de cima, enquanto a touch exibe sua ener- gia e de seu ajudante, atual poder, pontuações, vidas restantes, mapas, e em alguns casos há variações como em Milky Way Wishes onde ela é usada para se selecionar 1 entre 19 po- deres disponíveis ao herói, e é um dentre os poucos que utiliza o real uso da touch screen.

Apesar de Ultra ser um título bem curto em suas aventuras principais, até o final de tudo que o jogo tem a oferecer você com certeza fará Kirby pular, planar, deslizar, e principal- mente, sugar seus inimigos e roubar seus poderes muitas vezes!

A diversão do original foi mantida, e quem o já jogou com certeza merece conferir a versão Ultra, tendo gráficos e áudios (destaque para a faixa Gourmet Race e o tema de King Dedede) melhorados, além das belas cenas não in- terativas.

Se estiver cansado ou pro- curando jogos menos sérios e longos, o game o fará boa companhia. Se possível au- mente o entretenimento cha- mando amigos para juntos curtirem mais do jogo. 



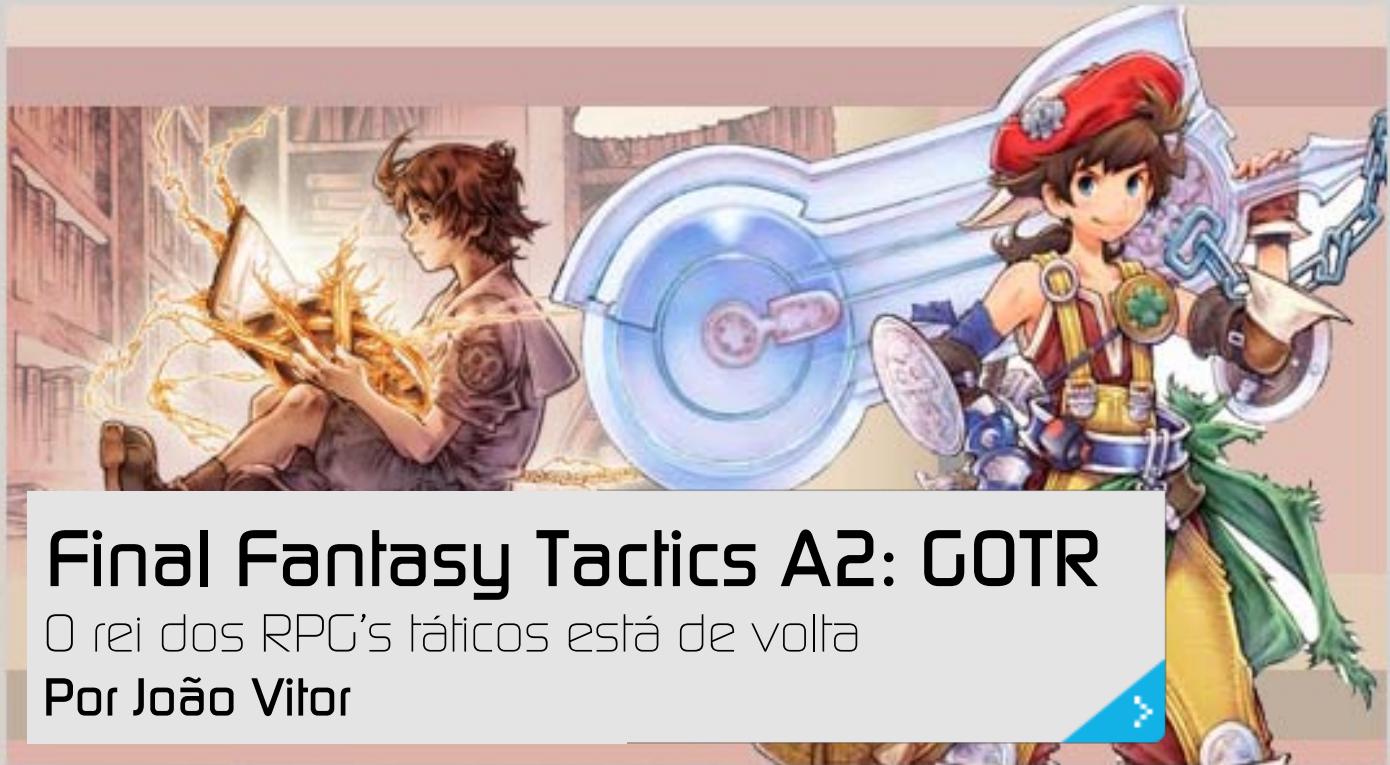
### Nota Final

7.5



**Desenvolvimento:** Square-Enix | **Distribuidora** Square-Enix

**Gênero:** RPG/Estratégia



## Final Fantasy Tactics A2: GOTR

O rei dos RPG's táticos está de volta

Por João Vitor



**Grimório da Fenda**  
**Capítulo 1: Quem é o Herói**  
**dessa História ? ...**

No último dia de aula, estudantes de uma escola aguardam ansiosos pelo alarme final, e quando finalmente chega a hora de iniciar as tão esperadas férias de verão uma única criança permanece em sala de aula, Luso Clemens. Diante de seu mau comportamento seu professor o castiga, Luso terá suas férias atrasadas durante algumas horas [assim imaginava...], como punição ele foi enviado à biblioteca do colégio para limpá-la completamente.

Ao chegar ao local o garoto se depara com um livro de aparência bastante singular, e ao invés de se preocupar com o resto da tarefa decidi explorá-lo. Durante as primeiras páginas Luso encontra figuras de magos e espadas, já da metade em diante percebe que suas

páginas são brancas, porém ao chegar na última página depara-se com a seguinte frase:

"Alguém está destinado a preencher essas áridas páginas. Saberia você, seu nome?"

Sem pensar duas vezes Luso assina seu nome, e de repente um vento forte sopra das janelas, as páginas mudam-se sozinhas uma atrás da outra, e sem o menor tempo para pensar o jovem é magicamente teleportado... Ao assinar seu nome, Luso havia garantido a si mesmo uma passagem única para o Mundo fantástico de Ivalice.

## Capítulo 2: De volta à Ivalice

Apesar de carregar juntamente ao título "Advance 2" não se engane, Grimoire of the Rift não é continuação direta das aventuras de Marche, Ritz e Mewt de FFT Advance do GBA (2003), ao contrário, é uma aventura completamente inédita, com personagens novos, uma trama nova, porém, dividindo o mesmo espaço, pois ambos os jogos são situados no mesmo Mundo de Ivalice.

Foram 5 anos de espera para que a Square Enix lançasse uma continuação da versão de bolso de seu jogo tático baseado em uma das suas séries de maior sucesso, Final Fantasy. A série Advance difere-se do jogo original do Playstation por pisar nos consoles Nintendo com um ar mais infantil, leve e sem tramas e reviravoltas complexas, porém, seja no Playstation, PSP, GBA ou DS, a série já se



A2 faz parte de todo um mundo chamado Ivalice, que envolve também Final Fantasy XII (Playstation 2) e Final Fantasy Tactics: The War of the Lions (PSP)

consagrou como um título de estratégia divertido, que prende os jogadores mais aficionados durante dezenas de horas, ou mesmo, centenas.

### Capítulo 3: Entre Humes e Grias, espadas e cajados

As novidades em FFT A2 começam já pela introdução de novas raças ao jogo, agora complementando as já existentes Humes, Bangaas, Nu Mous, Vieras e Moogles, unem-se ao time Seeqs e Grias. As Grias são novas e exclusivas personagens desta edição, possuem asas que as permite atravessar o campo de batalha com extrema facilidade, já os Seeqs, mesmo que inéditos na série tática, já foram vistos em Final Fantasy XII (PS2).

Em adição as novas raças seria inevitável a não aparição de novas classes, e Grimoire of the Rift nos apresenta 18 novas profissões : Parivir, Seer, Master Monk, Cannoneer, Trickster, Chocobo Knight, Flintlock, Green Mage, Spellblade, Arcanist, Scholar, Ranger, Berserker, Lanista, Viking, Ravager, Geomancer e Raptor.

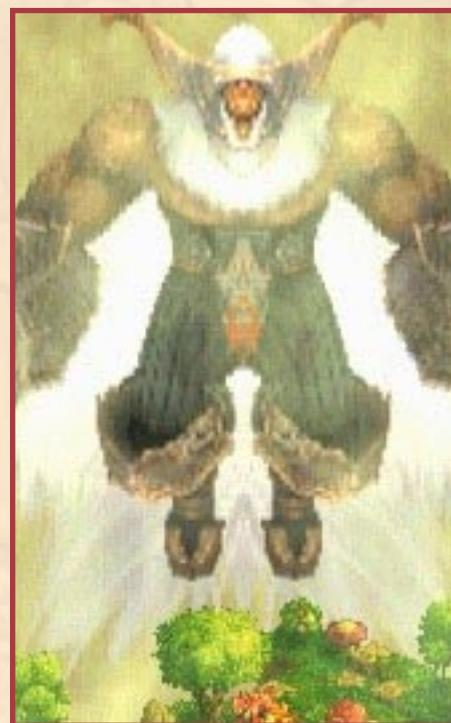
### Capítulo 4: Um Grimório Modificado

O primeiro FFTA trazia consigo um estrito sistema de leis, o qual acabava tirando um pouco da dinâmica do jogo, já Grimoire of the Rift teve todo esse sistema modificado, e felizmente para melhor! As



leis ainda existem, porém não são tão lineares e obrigatórias como antes, na maioria das missões você as segue se quiser, podendo quebrá-las, mas, pagando por isso, porém de uma forma bem mais leve. Por exemplo, no início de cada batalha seu clã tem direito a um "Privilégio", que pode ser experiência extra, mais movimentação em campo, aumento de status de uma determinada raça dentre outros.

Escolhido o privilégio você seguirá na batalha com ele, e com a Lei da missão, mas, caso você a quebre, perderá o privilégio





concebido e não poderá reviver personagens que tendam a morrer na batalha. Só isso, sem prisões, perca de pontos em status, dinheiro, e itens como na edição anterior. E mais, se você terminar a batalha sobre os percalços da lei, será agraciado com itens extras no final da missão.

Partindo agora para a parte visual de A2 vale ressaltar que apesar do grafismo assimilar-se ao GBA, o jogo consegue sim impressionar no portátil sucessor, a versão do NDS pode trazer consigo cenários e sprites de personagens similares aos do hardware de um Game Boy Advance, contudo, o mesmo dificilmente seria capaz de reproduzir o jogo com tamanha beleza e detalhes, e essas melhorias se tornam mais evidentes nas magias, habilidades, efeitos climáticos e especialmente durante as invocações de qualquer um dos 12 Scions.

Diferentes dos Totemas, os Scions - divindades de extremo poder -, não se limitam a raças privadas, as novas invocações supremas são conseguidas através de 12 itens místicos que podem ser equipados em qualquer raça ou classe.

Quando invocados para suporte em batalha a diferença entre a capacidade de um GBA e DS surge, belos e detalhados seres invadem ambas as telas, todos em caprichados moldes 3D e desferindo únicos golpes com ótimos efeitos especiais e gráficos.

Um fator inexistente na primeira edição de FFTA marca presença agora em A2, são as Auction Houses, ou simplesmente, casas de leilões. Através delas você será capaz de obter itens raros de se en-

contrar com muito mais facilidade. Mas não só itens serão obtidos para você e seu Clã, o domínio de áreas entre os continentes também está incluso.

Na parte sonora A2 não decepciona, mas não inova, suas músicas são reciclagens na maioria das faixas, todas vindas diretamente de Final Fantasy XII (PS2), o que pra mim não foi problema algum, já que ambos os títulos me agradaram. A falta de algo único e novo, além de possíveis dublagens aos personagens - que seriam muito apreciadas -, tornam sons e efeitos de A2 em um produto que cumpre seu propósito, mas que foi perceptivelmente pouco explorado.

## Capítulo Final: Justo e divertido

A Square Enix criou uma continuação divertida e competente em que amantes de estratégias e iniciadores na franquia tática de Final Fantasy podem aproveitar sem se preocupar com ligações externas para o completo entendimento da trama. Mas a falta de um suporte multiplayer decente deixou e muito a desejar de um título em que esse fator além de cair como uma luva garantia diversão e replay extras. Quem sabe em um próximo? Aguardemos confiantes! 

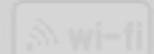
### Nota Final

8.0



**Desenvolvimento:** Square Enix | **Distribuidora:** Square Enix

**Gênero:** RPG



## Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen

Remake de primeira

Por Lucas Martim (Colaborador)

O remake de DQ IV – Chapters of the Chosen divide-se em 5 capítulos (sem contar o prólogo), os quatro primeiros capítulos contam as histórias dos parceiros do herói até o encontro de todos os personagens, no 5º capítulo.

No 1º, conhecemos a história do cavaleiro Ragnar McRyan, que é enviado para investigar o desaparecimento de várias crianças, então ele descobre sobre os planos que os vilões têm para matar o herói, enquanto este ainda é uma criança e não apresenta ameaça. No 2º capítulo, conhecemos a Princesa Alena, que fugiu de seu reino com seus servos Kiryl Borya, e fica sabendo a existência do terrível monstro Psaro, the Manslayer. O 3º capítulo estrela Torneko, um mercador que sonha ter riquezas e fama, e também procura pela poderosa arma que diz matar Psaro. Durante o 4º conhecemos

as irmãs Maya e Meena, que buscam vingança pelo homem que matou seu pai. Todos eles, estão destinados a acompanhar o herói, em sua aventura para deter Psaro, no 5º capítulo.

Diferente das versões anteriores, no DS houve a inclusão de um 6º e exclusivo capítulo, em que os escolhidos unem forças com o vilão Psaro, que busca vingança por um monstro que o traiu e matou sua amada.

O jogo foi totalmente refeito, desde os sprites, até as músicas. Como sempre, Akira fez um ótimo trabalho com os desenhos, deixando-os melhores do que já eram. As músicas são belas, como em todos os jogos da série Dragon Quest, porém elas poderiam ter sido mais trabalhadas, já que foram exportadas da versão do NES, e em alguns momentos você sente isso.

Mesmo não sendo um jogo

full-3D, como Final Fantasy IV DS, o jogo traz lindos cenários bem detalhados e coloridos, há também a possibilidade de girar a câmera em 360º, algo novo em um RPG deste porte, o único problema, é que não há esta possibilidade em algumas dungeons. Outra novidade, a tela de cima é usada para, juntamente com a touch, completar o cenário, sendo que na touch se encontram seus personagens. Apertando o botão Y dentro de uma cidade, você abre um mapa da mesma, contendo localizações das lojas e afins, e se o botão for apertado novamente, é mostrado o preço dos itens locais.

Eu diria que a parte mais divertida do jogo seria o sistema "Bustling Boom Town". Depois de encontrar as ruínas de um antigo castelo, você se torna o líder deste pequeno terreno, mas conforme o tempo passa, mais pessoas vão morar neste

terreno, e em pouco tempo, este terreno pode virar um enorme castelo! Você também poderá enviar "Pioneers" para as cidades de seus amigos, através da rede Wireless! Embora este sistema já estivesse incluído na versão do PSOne, no DS ele recebeu a inclusão de poder usar a rede Wireless.

As batalhas continuam como nos primeiros Dragon Quest, em primeira pessoa, vendo somente os monstros na tela. Sendo que na tela superior você tem os status de seus personagens e na tela inferior, é onde a luta acontece.

Uma das novidades do remake é que agora os monstros possuem animações para seus ataques normais, desde socos até o uso da língua como arma. Vale ressaltar que todas as magias receberam animações para

seus ataques, desde tornado até chamas que se espalham pelo chão, porém, mesmo com essas animações, as lutas parecem incrivelmente rápidas.

Uma coisa interessante é que, depois de obter uma carroça, você consegue evoluir todos seus personagens de uma vez, sem tem que ficar evoluindo um grupo deles, depois evoluindo outro grupo, uma coisa chata e demorada, porém isso só funciona em lugares onde você está com a carroça. Outro fator interessante, é a possibilidade de você dar uma ordem de luta para a A.I., para que ela jogue para você, você pode dar ordens desde "Show no mercy" (não mostre piedade) até "Guard my back" (me proteja, literalmente).

O jogo novamente traz as "Mini-Medals", existentes tam-

bém em Dragon Quest VIII (PS2), onde você encontra as pequenas medalhas espalhadas por todo mundo, e quanto maior a quantidade de medalhas, mais raros serão os itens que poderá conseguir!

Finalizando, Dragon Quest 4 DS é um dos melhores RPGs que eu já joguei, possuindo belos desenhos, uma ótima trilha sonora, lutas rápidas e que você dificilmente irá enjoar, além de possuir uma alta gama de itens. É um jogo obrigatório para qualquer um que se diga ser jogador de RPGs, e por ser o primeiro volume da trilogia Zenithia, esperemos que a Square-Enix repita o mesmo bom trabalho. 

## Nota Final

8.0



**Desenvolvimento:** Arkedo Studio | **Distribuidora:** SouthPeak Games

**Gênero:** Shooter

wi-fi

2



## Big Bang Mini

Um réveillon na sua mão

Por Raoni e João Vitor

**Raoni**

Como seria possível fazer um jogo cujo tema é fogos de artifício se tornar algo divertido? A Arkedo respondeu a isto da forma mais improvável possível: combinando Shoot’em ups (os famosos games de navinha, tipo Nanostray, R-Type e Galaga) com efeitos pirotécnicos e inimigos dos mais variados possíveis. O resultado é Big Bang Mini, um game que à primeira vista é apenas visual, mas após algumas horas de jogo, é percebido que ele demanda mais que parece.

O objetivo do jogo basicamente é atirar fogos de artifício em inimigos que atiram coisas, e prestar atenção pra não morrer no processo. Os controles são todos feitos pela Touch, com a Stylus servindo para proteger um pequeno objeto (que vai desde uma peça psicodélica, até uma bola de neve

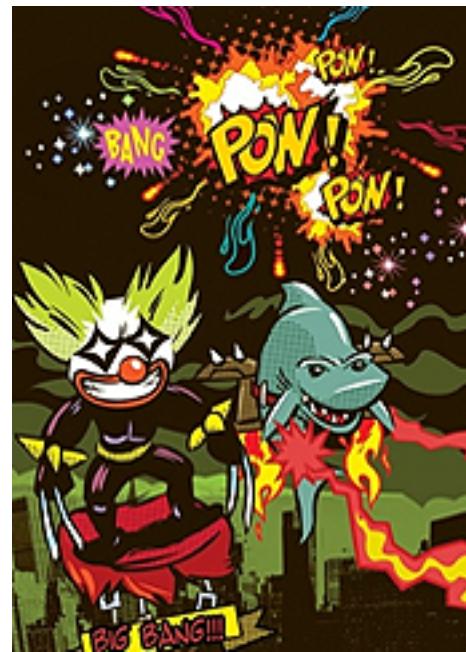
e outros), enquanto atira os fogos nos inimigos, que estão na tela de cima. Cada fase tem poderes especiais concedidos pelo jogo (alguns deles são permanentes, como o tiro perseguidor), além de particularidades. Em algumas, é bom ficar atento pra não tomar Game Over de graça, já que há alguns elementos que chegam de surpresa e acabam por destruir facilmente o jogador. Ao destruir os inimigos, uma estrela cai, e é bom correr para pegá-la.

Há muito de estratégia no jogo, onde se tem que ficar atento não só aos tiros dos inimigos, mas também com seus próprios fogos. Um tiro que erra o alvo explode e solta fagulhas para todos os lados, o que acaba por colocar o jogador mais afoito boa parte do tempo em uma sinuca de bico. A dica na maioria das fases é ter o máximo de precisão, pra

não criar mais obstáculos do que já tem na tela. E isso é uma dica valiosa, levando em conta os estágios mais avançados.

Ao fim de cada fase, há um Bonus Stage, cujo objetivo é formar uma “constelação” ligando pontos numerados. Com o desenrolar das fases, o desafio passa a ser mais complicado, com elementos que impedem que o gamer passe com a Stylus pelos pontos em ordem. Com uma interferência simples da canetinha do DS, a fase é facilmente terminada.

No geral, Big Bang mini é um imenso Puzzle descompromissado, que consegue ser bom por seu alto desafio e conceito inusitado, tornando-o um dos jogos mais agradáveis aos olhos do Portátil. Merece uma jogada para experimentar... E se viciar logo em seguida.



## João Vitor

Assim como meu amigo Raoni eu iria deixar Big Bang Mini passar despercebido!

Em BBM viajamos por diversos locais do Mundo, de Hong Kong à Rio de Janeiro! E em cada um desses cenários devemos nos utilizar de fogos de artifício para detonar os mais variados inimigos, tudo via touch screen! Trazendo assim uma nova maneira de apreciar este gênero que anda escasso nos dias de hoje.

Mas antes de explodir qualquer coisa você deve primeiro aprender os comandos básicos, passando obrigatoriamente por um tutorial que lhe ensinará o sistema do jogo que resume-se a: explodir os inimigos, coletar suas estrelas para encher uma barra e concluir (opcionalmente) os bônus.

A ação rolará nas duas telas, sendo que na touch fica sua "nave", e você deve protegê-la a todo custo de tiros inimigos, isso ao mesmo tempo em que você também deve se preocupar em destruí-los com seus próprios!

Para lançar cada explosão ao ar basta fazer riscos verticais

com sua stylus na touch, porém, conforme o cenário em que esteja novos recursos são habilitados! Luxor é um exemplo: neste estágio egípcio você pode se utilizar de uma habilidade especial onde com um risco horizontal rápido forma-se uma barreira, repe-lindo assim projéteis inimigos.

Durante o modo Arcade do game você irá passar por 90 fases diferentes divididas entre 9 cenários. A última fase de cada mapa inclui exclusivas batalhas contra chefes. A dificuldade é gradual e aumenta conforme se avance, mas lembre-se sempre de utilizar suas armas especiais, elas em alguns casos são indispensáveis para a conclusão das fases.

No final de cada uma das fases (menos chefes) você passará por um estágio bônus e dependendo também do mapa que estiver a dinâmica muda completamente! Além do Arcade o jogo ainda apresenta outros modos, alguns como os Challenge (onde você conclui a fase com a maior pontuação possível e depois a envia para qualificação no rank mundial online), Versus (batalha wireless contra amigos, somente

1 card é necessário) e Mission (mais de 30 tarefas que lhe prenderão por um tempo adicional). A maioria dos modos não estão habilitados de cara, e caberá à você destravá-los.

Os sons e gráficos também são um show a parte, cenários ao fundo são construídos em belos 3D, e os efeitos das explosões também são legais e mudam conforme o estágio. As músicas além de agradáveis ajudam ainda mais caracterização de cada local, e sem nenhum espanto o nosso Rio de Janeiro é embalado por um Samba.

Big Bang Mini inova o estilo Shooter e traz diversão descompromissada aos jogadores. Divirta-se nessa viagem explosiva! 

## Raoni

### Nota Final

8.0



## João Vitor

### Nota Final

8.5



Desenvolvimento: SEGA | Distribuidora:

SEGA | Gênero: Tiro



## The House of the Dead: Overkill

Clássico faz bonito no Wii

Por Gabriel

Desde o anúncio do Wii Remote, muito foi comentado sobre o grande potencial da jogabilidade no console para jogos de tiro. Uma boa dose de jogos do gênero veio para o console, tanto que a própria Nintendo criou um acessório especial para esse tipo de jogo.

A SEGA também resolveu embarcar nessa com o notável Ghost Squad e a famosa série The House of the Dead, trazendo dois clássicos da franquia em The House of the Dead 2 & 3 Return. Mas a verdadeira surpresa ainda estaria por vir, com o anúncio do exclusivo The House of the Dead: Overkill, um prato cheio para os fãs de um bom rail shooter. Mas aqui, a produção não foi feita pela equipe japonesa da SEGA, e sim pela inglesa Headstrong Games, que decidiu traçar um caminho diferente para a franquia, com um escandaloso jogo baseado nos famosos filmes B.

Logo de cara, você já percebe todo o clima tosco que o jogo proporciona, em que na abertura rola um strip-tease bem sensual. Isso mesmo, tirem as crianças da sala, pois além dessa curiosa apresentação, durante todo o jogo vão estar presentes muitas palavras de baixo calão e violência desenfreada. No enredo, o Agente G e Isaac Washington precisam acabar com os famintos zumbis mutantes que apareceram na cidade, sempre lidando com situações bizarras com diálogos hilários. O único problema, é que esse diálogos podem parecer muito preconceituosos às vezes.

Mas mesmo com todo esse estilo único, a essência do jogo continua a mesma de qualquer outro The House of the Dead. Deve-se acabar com a horda de zumbis mutantes que vier pela frente, estando sempre atento aos importantes itens que

aparecem eventualmente pelo cenário, tais como o Slo-Mofo, que deixa o jogo mais devagar por alguns segundos, vidas extras e objetos que destravam conteúdo extra. De vez em quando também aparecem reféns, que quando salvos, dão uma boa quantidade de pontos extras. Além desses detalhes, claro que um jogo com todo esse apelo não poderia deixar de ter um modo cooperativo para dois jogadores, tornando a experiência ainda mais gratificante.

E como não poderia deixar de ser, cada fase possui um monstruoso chefe de cenário pronto para ser detonado. Mas pronto para ser detonado mesmo, pois esses chefes demonstram muito pouco desafio, mesmo com todo o seu visual aterrorizante. E nessas partes do jogo, um típico diálogo engraçado aparece para quebrar o gelo, mas que não conseguem

encobrir uma certa decepção deixada para quem esperava algo mais desafiador.

Os comandos são extremamente simples. Com o Wii Remote, deve-se apontar o cursor para a tela, atirar com o botão B, recarregar chacoalhando o controle ou apertando o botão A, atirar granadas com o botão menos e trocar de arma utilizando os botões um e dois. Também existe a opção de se usar o Nunchuk, apesar de não existir muita necessidade para isso.

No total, estão presentes sete cenários repletos de inimigos, cada um com um título representando as fases como se fossem um curto segmento de um filme. E como adição para tornar o jogo ainda mais atraente, cada cenário possui uma versão modificada, um rápido modo de mini games para até quatro jogadores marca presença, e uma seção única para itens destraváveis também está disponível, com vídeos, fotografias e trilha sonora.

Os efeitos visuais são outro ponto positivo do jogo, belos gráficos acompanhados de uma boa trilha sonora não deixam a desejar. Personagens bem modelados e texturas dignas de um belo jogo de Wii são um show a parte, sem contar os espirros de sangue pelo cenário que tornam a experiência visual ainda mais agradável. As músicas também são bem interessantes, belas composições tornam o clima temático do jogo ainda mais evidente.

Como conclusão, pode se dizer que House of the Dead: Ovekill cumpriu tudo o que prometeu. Trouxe em sua bagagem tudo o que os fãs da



franquia queriam e tudo para chamar a atenção de novos jogadores: belos gráficos, enredo intrigante e uma jogabilidade extremamente simples. Pode parecer ofensivo demais para algumas pessoas e definitivamente não é recomendado para crianças, mas com seu tom humorístico, deve arrancar pelo menos um bom sorriso de quem assistir.

Nota Final

8.0



**Desenvolvimento:** Blue Tongue | **Distribuidora:**

THQ | **Gênero:** Aventura/Plataforma



## deBlob

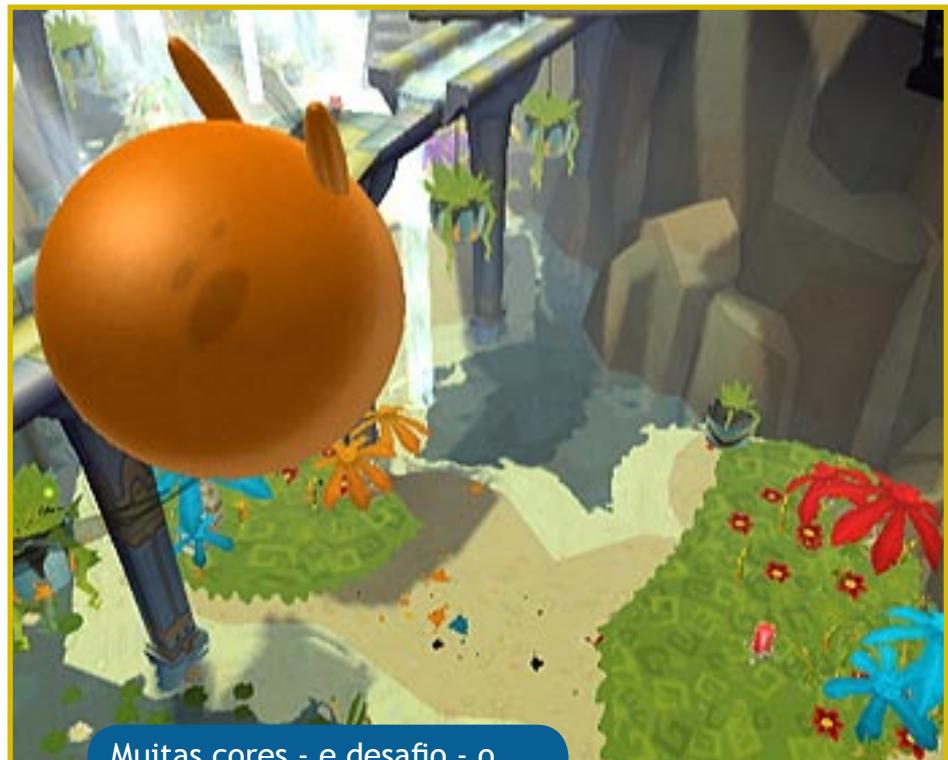
Viva la revolución!

Por Raoni Silva

É um dia de sol na Cidade Chroma. Crianças se divertem num parquinho, uma senhora passeia, um casal de namorados se beija em seu apartamento. Tudo ia bem até naves absurdamente gigantes, de uma milícia denominada INKT, atacarem o país e dominarem com sua política do chato, do sem-cor, do uniforme.

Numa floresta próxima, nosso herói, Blob, observa assustado a descolorização do mundo. E decide lutar contra as forças opressivas do ditador Black, recolorindo toda a cidade e espalhando sua mensagem para incentivar os cidadãos a lutar por sua liberdade.

Por incrível que pareça, é nesse cenário explicitamente político que rolam as peripécias de deBlob, um dos games mais criativos que chegaram para o Wii no ano passado. Blob não está sozinho em sua luta. Os Revolucionários Arty, Bif, Zip e



Muitas cores - e desafio - o aguardam em DeBlob

e Prof estarão sempre com ele, deixando o herói a par de tudo o que está acontecendo em Chroma, e todas as influências que a luta "cromática" causa no comportamento das pessoas, além de dar missões a Blob.

Um dos maiores atrativos de deBlob é seu senso de humor, aliado aos seus belos e gigantescos cenários, onde quase tudo pode ser colorido ou usado como plataforma de apoio para chegar a algum lugar. Haverão missões de reaver grandes prédios de arte, usados pelos INKT como prisões, onde se tem que pegar determinada quantidade de tinta para repintar o local, dadas por Arty. Outras, ditas por Biff, são de combate. Ainda há as de

Zip, que são corridas, e as do Prof, que são basicamente as que estão dentro do contexto da revolução. O jogo é simples nos controles, assim como o Wii exige, mas não deixa de ser um jogo complexo. Espere por hordas de Inkies atacando, podendo ser a pé, com veículos ou com supertanques que atiram tinta preta e te fazem perder vida. Espere ter que enfrentar tudo isso, mas logo após deixar uma decoração "especial" na estátua do Ditador. E ainda há diversão para amigos, no famoso Tag Attack.

Os únicos grandes problemas no jogo são os fatos dele ser deveras viciante, mas as fases serem demoradas ao extremo. A fase da prisão dos INKT demorou nada mais nada menos

que 40 minutos, contando com o tempo que se deu início ao jogo no Disc Channel. É perfeito num dia de marasmo, mas um jogador casual provavelmente deve jogar uma fase por vez até completar o jogo.

No final das contas, deBlob é um jogo pra ficar horas sozinho se divertindo, rindo das cinematicas (que são ótimas) e transgredindo o sistema de maneira epicamente sutil, no mais hardcore dos casuais do Wii. 

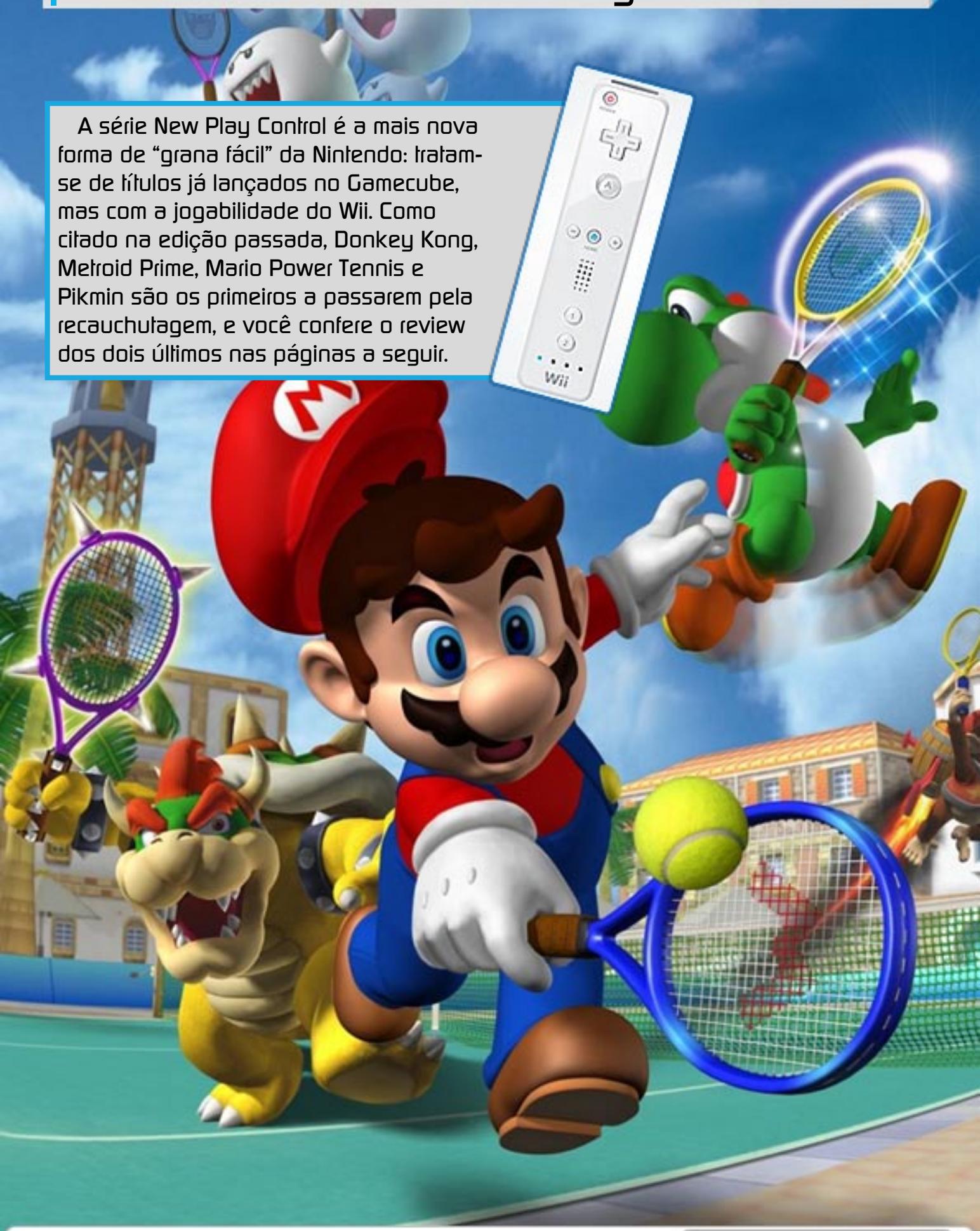
### Nota Final

8.0



# Conhecendo a série New Play Control

A série New Play Control é a mais nova forma de “grana fácil” da Nintendo: tratam-se de títulos já lançados no Gamecube, mas com a jogabilidade do Wii. Como citado na edição passada, Donkey Kong, Metroid Prime, Mario Power Tennis e Pikmin são os primeiros a passarem pela recauchutagem, e você confere o review dos dois últimos nas páginas a seguir.



**Desenvolvimento:** Camelot | **Distribuidora:**

Nintendo | **Gênero:** Esporte

4



## Mario Power Tennis

Multiplayer ainda diverte, mas jogabilidade não faz milagres

Por Rodrigo R.

Quando estreou no Nintendo 64, Mario Tennis rapidamente se tornou um dos jogos de esporte mais divertidos já lançados. Carismático, rápido e fácil de jogar, as seções quase infinitas de multiplayer eram inevitáveis. As versões para portáteis foram tão boas - ou até melhores - quanto.

Alguns anos depois, chegou a vez do Gamecube ganhar sua versão. Apesar de divertido, não causou o mesmo impacto e as jogadas especiais não agradaram a todos - apesar de adicionarem uma boa pitada de estratégia.

E o que faz Power Tennis ser um dos primeiros títulos a fazer parte da linha New Play Control? Bem, depois de Wii Sports, fica evidente que adaptar um jogo de tênis ao Wii Remote seria uma moleza. Mas será mesmo que toda essa facilidade se transformou em qualidade?

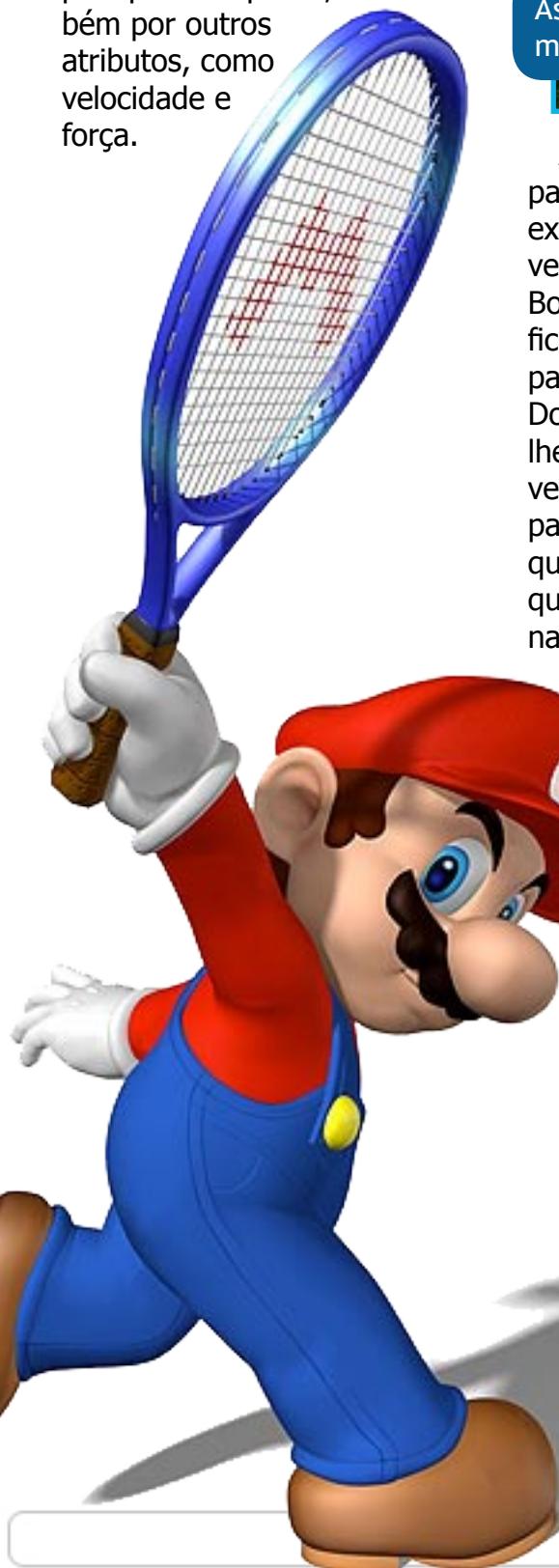
Os modos de jogo permaneceram intocáveis. Estão disponíveis os torneios, minigames e personagens que já estavam no Gamecube. Mas, então, qual é o benefício de relançar o mesmo jogo, apenas com uma jogabilidade que de certa forma já vimos? E aí que está o lado esperto de New Play Control: a base instalada do Wii já é gigantesca e cresce de forma assombrosa, diferentemente do Gamecube que sofreu e terminou em último na geração passada. Com isso, a Nintendo pode reapresentar pérolas que passaram desapercebidas por muita gente. E este review vai seguir a mesma fórmula: apresentar o jogo para quem não conheceu.

Se você nunca jogou nenhum dos jogos anteriores, fique tranquilo: é tudo muito prático e em apenas uma partida, já vai estar dominando os princípios básicos.

Semelhante a Wii Sports, basta movimentar o Wii Remote na posição adequada para fazer a jogada. Nenhum botão é utilizado. Só que existem algumas jogadas diferentes que só melhoram a disputa. Caso você move o controle antes da bola chegar, seu personagem vai carregar e dar uma raquetada mais forte, o que ajuda em bolas longas. Para uma jogada ainda mais eficiente, basta bater na bolinha quando uma estrela aparecer, ideal para cortadas certeiras.

À medida que a partida se desenrola, a barra de especial vai enchendo. E quando a mesma estiver completa, basta chacoalhar o controle para utilizar o poder especial de seu tenista. O bacana é que, caso você tenha a barra de especial também cheia, pode contratacar. Cada personagem possui dois especiais diferentes,

um ofensivo e outro defensivo. Falando em personagens, o elenco, obviamente, é composto de personagens do universo de Mario. Além do próprio, a patota de sempre está presente, como seu irmão Luigi, Donkey e Diddy Kong, Peach, Wario, Waluigi (personagem que fez sua estréia no primeiro Mario Tennis), dentre outros. Cada um deles varia não só pelo poder especial, mas também por outros atributos, como velocidade e força.



As quadras são um show à parte. Além das normais, existem as especiais, com diversas armadilhas. Na de Bowser, por exemplo, a quadra fica se mexendo de um lado para o outro, enquanto na de Donkey Kong, crocodilos ficam lhe mordendo, diminuindo sua velocidade. Tudo isso contribui para a melhor parte do jogo, que é o modo multiplayer. Até quatro pessoas podem entrar na farra. Sobram ainda os mini-games, que são bem variados. Tem fases inspiradas nos Mario's em 2D, batalha com o mecha Bowser, dentre outras.

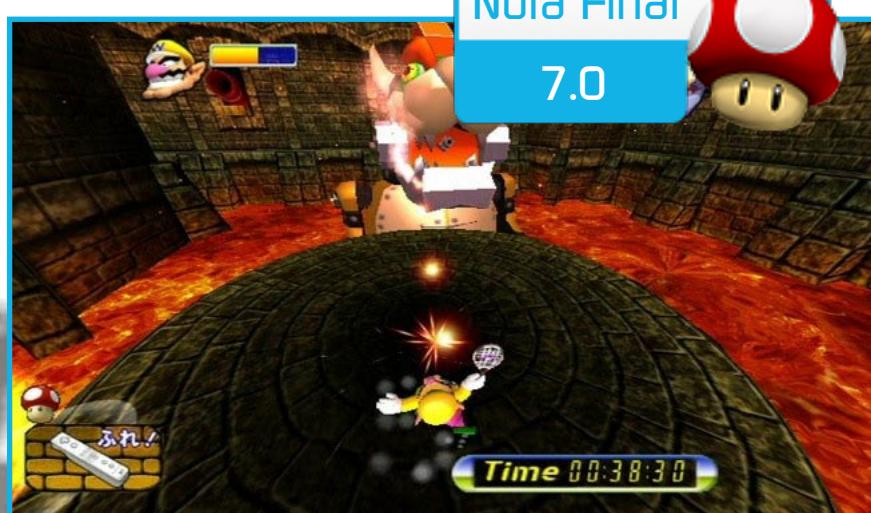
Mas nem tudo são flores. O próprio con-

trole não é perfeito: algumas vezes, é difícil fazer o movimento desejado. Isso é até uma surpresa perto do que vimos em Wii Sports. Além disso, o jogo é de fato recomendado para quem ainda não o conhecia, porque a novidade do controle não justifica comprá-lo novamente, nem contando com o preço menor. E mesmo que não fosse a intenção, fica registrado a falta de um modo online.

De um modo geral, Mario Power Tennis continua divertido, e excelente para partidas multiplayer. Mas ficamos no aguardo de uma versão exclusiva e que realmente aproveite o Wii.

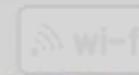
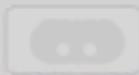
### Nota Final

7.0



**Desenvolvimento:** Nintendo | **Distribuidora:**

Nintendo | **Gênero:** Estratégia



## Pikmin

Controles fazem a diferença

Por Gabriel

Pikmin, lançado originalmente em 2001 para Nintendo GameCube, foi um grande sucesso e uma grande surpresa para a época. Desde a ótima qualidade gráfica até a jogabilidade excepcional, cativou jogadores por todo o mundo. Recebeu também, uma sequência algum tempo depois. Agora, o clássico já está pronto para embarcar no Wii, com a nova série New Play Control!, que leva antigos clássicos da Nintendo de GameCube para o Wii.

A aventura começa quando a nave S.S. Dolphin, comandada pelo Capitão Olimar, se choca subitamente com um meteorito. Capitão Olimar é um homem experiente em viagens espaciais e normalmente não deixaria que uma falha dessas ocorresse, mas como estava exausto, deixou a nave no piloto automático e deu no que deu.

Felizmente, o nosso herói se safa ao cair invicto num estranho planeta próximo ao desastre, mas sua nave não tem a mesma sorte, se despedaça em dezenas de pedaços. E agora, a única esperança do baixinho de voltar para casa é reunir pelo menos 25 das 30 peças perdidas de sua nave, e tudo isso num limite de 30 dias, sendo cada dia uma visita ao planeta. Mas Capitão Olimar jamais conseguiria cumprir essa tarefa sozinho, e por milagre, descobre uma raça muito amigável no planeta, a raça dos Pikmin.

Com os Pikmin e suas capacidades especiais, ele tem acesso a todos os vastos cenários do jogo. São três tipos de Pikmin: os vermelhos, que além de serem os mais fortes dos três, são invictos ao fogo; os amarelos, que por serem mais leves que os demais, recebem um impulso maior ao serem lançados, além de serem capazes de

carregar bombas, itens muito úteis na destruição de bloqueios e de inimigos; e os azuis, que possuem uma habilidade que vale por duas, podem andar na água sem se afogar. Só assim mesmo para Olimar trazer sua máquina de volta as origens.

Mas não é que por possuírem habilidades individuais que os Pikmin sempre se dividem em grupos, eles também possuem muitas funções em comum. Construir pontes, derrubar barreiras e derrotar monstros são habilidades fundamentais para progredir, e que são feitas por toda a raça. Também trabalham em conjunto para poder carregar peças coloridas e monstros abatidos, além de claro, carregar as peças perdidas de volta para a nave de Olimar. Mas qual é a necessidade dos Pikmin carregarem esses monstros e essas talas peças? É simples, eles fazem isso para

poderem se reproduzir. Carregando o material até suas respectivas naves, são plantados um determinado número de Pikmin automaticamente, que são retirados da Terra por Olimar. Esse processo ocorre graças às naves especiais dos Pikmin, mais conhecidas como Onions. São três Onions, uma para cada tipo de Pikmin, que além de servirem para reproduzir a espécie, também servem como abrigo ao anoitecer. Olhando assim, pode até parecer que Capitão Olimar está explorando os inocentes bichinhos. Muito pelo contrário, pois ele ajuda e muito na reprodução da espécie, pois sem alguém no comando dos Pikmin, eles ficariam completamente perdidos e provavelmente não sobreviveriam. Olimar também não conseguiria se sair bem nessa sem eles. É uma mão lavando a outra.

E nessa versão de Wii, a grande novidade é a incrementação na jogabilidade, como diz o próprio título do jogo. O que já era simples e agil, se tornou ainda melhor, pois agora a maioria dos comandos são feitos apontando para a tela e pressionando um botão. É possível fazer os seguintes comandos com os Pikmin: dispensar e separar por função, lança-los para o alto, desenterrá-los, movimentá-los guiando-se pelo Capitão, chama-los em uma determinada área e move-los livremente. Também pode se escolher o melhor ângulo de visão para determinada circunstância, desde visão superior até em terceira pessoa. Outras novidades nessa versão são o suporte widescreen 16:9 e uma outra que promete agradar muitos dos antigos jogadores da versão de GameCube. Antes, o limite de 30 dias era muito

criticado por todos os lados, pelo motivo de que era considerado pouco tempo para se concluir o jogo. Agora, é possível retornar a qualquer dia já concluído, possibilitando rever erros cometidos e refazer o jogo de maneira melhor.

Concluindo, essa nova versão pode até parecer uma perda de tempo para quem já jogou Pikmin no GameCube, por pecar pela falta de novidades, mas para quem ainda não teve a oportunidade de experimentar esse grande clássico, New Play Control! Pikmin, é uma das melhores pedidas da atualidade, até mesmo por ter um custo menor que o padrão dos jogos de Wii. 

### Nota Final

8.5



**Sonic Chaos****Master / 1 jogador / 500 Wii Points**

Uma das maiores novidades de Sonic Chaos foi a adição de Tails, a raposa, como personagem jogável. A sua principal diferença em relação ao Sonic é a sua habilidade de voar, muito útil para avançar em certos desafios. E não se engane pensando que essa adição na jogabilidade deixou o jogo mais fácil, Dr. Robotnik está de volta com o mesmo plano maquiavélico de antes, tomar governo do mundo. E para isso, a Red Chaos Emerald foi roubada com o intuito de criar armas nucleares.

**Wolf of the Battlefield: MERCS****Mega / 1 jogador / 800 Wii Points**

Verdadeira pérola dos jogos de tiro da época 16-bits. Viaje por cenários como florestas e montanhas no resgate do ex-presidente de Zutulu, país africano. A coisa complica para um soldado solitário quando um exército de inimigos ataca com tudo na África, por isso, utilize veículos como tanques e jipes para passar por cima de seus odiáveis alvos. Na versão para Mega Drive, infelizmente não está disponível um modo cooperativo, mas para compensar, a produtora adicionou um cenário a mais nessa versão.

**Wonder Boy in Monster Land****Master / 1 jogador / 500 Wii Points**

Depois do fim do rei maligno no primeiro Wonder Boy, o reino de Wonder Land finalmente pode descansar em paz... mas não por muito tempo. O malvado dragão Meka ataca o reino com seu exército. Claro que Wonder Boy não vai ficar de braços cruzados com tudo isso, e vai para a revanche a fim de salvar o reino, tornando a Monster Land de volta para Wonder Land. Com elementos de RPG, compre novos equipamentos, converse com os aldeões e acabe com a raça do terrível vilão nesse clássico jogo de plataforma.



**Life Force****Nes / 1 jogador / 500 Wii Points**

Life Force é considerado por muitos como um dos melhores jogos de tiros da época, trazendo um esquema baseado no saudoso Gradius. Sendo um típico jogo do gênero, muitas explosões e tiros estão presentes, com um nível de dificuldade bastante elevado mesmo para os mais entendedores. E como não poderiam faltar, muitos upgrades para a nave estão disponíveis, como mísseis, campos de força e raios circulares, para dar cabo dos gosmentos vermes espaciais, seja em cenários com a visão vertical ou horizontal.

**Commodore 64 se junta à família**

Nesse mês de fevereiro, é possível notar que mais um console se integrou a biblioteca de jogos do Virtual Console, o Commodore 64. Esse computador doméstico foi lançado em 1982 e terminou de ser fabricado em abril de 1994, e ficou conhecido no Brasil através de revistas especialistas em informática. Jogos como International Karate e Commando são grandes clássicos dessa máquina e inesquecíveis para quem os jogou na época.

Essa é com certeza uma grande adição para o canal de compras, e mais um bom motivo para os saudosistas comemorarem.

**International Karate****C64 / 1-2 jogadores / 500 Wii Points**

Nesse simulador de karatê, viaje pelo mundo para participar do torneio internacional. Em oito países diferentes, entre no torneio para um jogador ou então, compita contra outra pessoa no modo para dois jogadores. As regras são simples, cada batalha possui um tempo limite em que o jogador precisa obter um maior número de pontos que seu oponente, que são conseguidos quando os golpes são utilizados corretamente. E para que as batalhas sejam sempre justas, um sábio ancião sempre está presente para medir os pontos da partida.



**Pitstop II****C64 / 1-2 jogadores / 500 Wii Points**

Como uma verdadeira corrida de fórmula 1, em Pitstop II não basta somente correr, também tem que se estar atento quanto ao desgaste dos pneus e a perda de combustível. Mas para esses problemas, é necessário fazer um pit stop para reabastecer e trocar os pneus de sua máquina. No total, estão disponíveis seis circuitos, cada um com um nível de dificuldade maior que o outro. Além desses fatores, Pitstop II foi importante para os jogos por ter sido o primeiro jogo de corrida a ter um modo para dois jogadores simultâneos em tela dividida.

**The Last Ninja****C64 / 1 jogador / 500 Wii Points**

The Last Ninja foi um dos maiores sucessos de Commodore 64 quando lançado, tanto que recebeu duas sequências e foi lançado para diversas outras plataformas. No comando de Armakuni, o último ninja sobrevivente, batalhe contra o exército de Shogun Kunitoki para vingar a morte de seus companheiros ninja.

O principal motivo de o jogo ser tão cativante são seus elementos de quebra cabeça, ação e aventura, além da boa variedade de itens que trazem novos tons a jogabilidade.



**LIT****WT / 1 jogador / 800 Wii Points**

Tenha medo do escuro em LIT. Nesse jogo de puzzle, não vacile para não cair na escuridão, pois o colégio foi dominado por monstros das trevas e você precisa guiar Jake através da luz. Cada sala, um desafio. E em cada desafio, recolha os itens espalhados pelo cenário para poder fazer uso dos recursos de luz disponíveis. Mas tome cuidado, pois só existe um método para progredir pelas salas.

**Lompos****Nintendo / 1-4 jogadores / 800 Wii Points**

Lompos é um jogo de puzzle simples e com pura lógica, organize as peças de cada cor de maneiras diferentes, para que se encaixem na caixa. Os comandos são simples, basta escolher e mover a peça desejada, apontando para a tela e pressionando um botão. Além dos desafios originais, estão disponíveis para download pacotes custando 500 Wii Points, sendo que esses possuem novos desafios e cenários alternativos.

**Niki - Rock 'n' Ball****BPlus / 1-2 jogadores / 500 Wii Points**

Como os bons e velhos clássicos de arcade, o simples esquema de derrotar todos os inimigos num cenário e progredir domina em Niki - Rock 'n' Ball. Com gráficos 2.5D, não se engane pela fofura dos inimigos, acabe com todos que vierem pela frente e não deixe as pérolas ZeLeLi para trás, elas são fundamentais para salvar a vila de Niki das garras inimigas. E não pense que o contador é seu amigo, cumpra o tempo marcado ou sofra as consequências.

E para um bom resultado, consiga todas as melhores medalhas sozinho, ou então, com um amigo ao seu lado, no modo cooperativo.



**Snowboard Riot****Hudson / 1-4 jogadores / 1000 Wii Points**

Quem não tem skate, anda com prancha de snowboarding. E não pense que descer a montanha aqui vai ser de maneira convencional. Ataque seus oponentes com itens loucos e explosivos estilo Mario Kart, tais como bombas, mísseis e escudos. Faça cada vez mais inimigos no modo online para até quatro jogadores, além de dar uma aderência melhor ao seu personagem, com itens que vão tornando-se disponíveis ao progredir. Com uma interação ainda maior, um modo para se usar a Wii Balance Board também está disponível.

**Evasive Space****H.V. Soft / 1-4 jogadores / 1000 Wii Points**

Mais um jogo da High Voltage Software para Wii, Evasive Space trás a mesma engine gráfica encontrada em The Conduit, com belas texturas e efeitos de luz. Entre no comando de Konki the Stellar Guardian, para resgatar as estrelas perdidas. Utilize o ponteiro do Wii Remote para se guiar e esteja sempre atento a desviar dos obstáculos (bombas, asteróides etc.) para assim, encontrar a saída e prosseguir. São vinte cenários no total, repletos de obstáculos e itens que melhoram as capacidades do guardião estelar.

**Onslaught****Hudson / 1-4 jogadores / 1000 Wii Points**

Onslaught é um jogo de tiro em primeira pessoa que coloca o jogador em uma batalha futurista entre a raça humana contra insetos alienígenas. O jogo se divide em duas opções, o cativante modo para um jogador e o modo online para até quatro pessoas. No modo solo, o que cativa é a variedade de ferramentas e o intrigante enredo, já no modo online, é aonde que o jogo mostra para o que veio. São duas opções para até quatro jogadores, o modo cooperativo e o clássico modo mata a mata, aonde quem arrecadar mais assassinatos é o vencedor. O que não deixa de chamar a atenção é que nesse modo o jogo praticamente não tem falhas, tornando a experiência a mais agradável possível.



## O que os redatores andam curtindo



**Rodrigo**

1. **Tatsunoko vs. Capcom (Wii)**
2. Retro Game Challenge (DS)
3. Tenchu Shadow Assassins (Wii)
4. No More Heroes (Wii)
5. Big Bang Mini (DS)



**João Vitor**

- 1 - **Blue Dragon Plus (DS)**
- 2 - Big Bang Mini (DS)
- 3 - New Super Mario Bros. (DS)
- 4 - Retro Game Challenge (DS)
- 5 - Mario Kart DS (DS)



**Raoni**

- 1 - **Retro Game Challenge (DS)**
- 2 - Soma Bringer (DS)
- 3 - Mario Kart (Wii/DS)
- 4 - Trauma Center: Under the Knife (DS)
- 5 - Metroid Prime 3: Corruption (Wii)



**Gabriel**

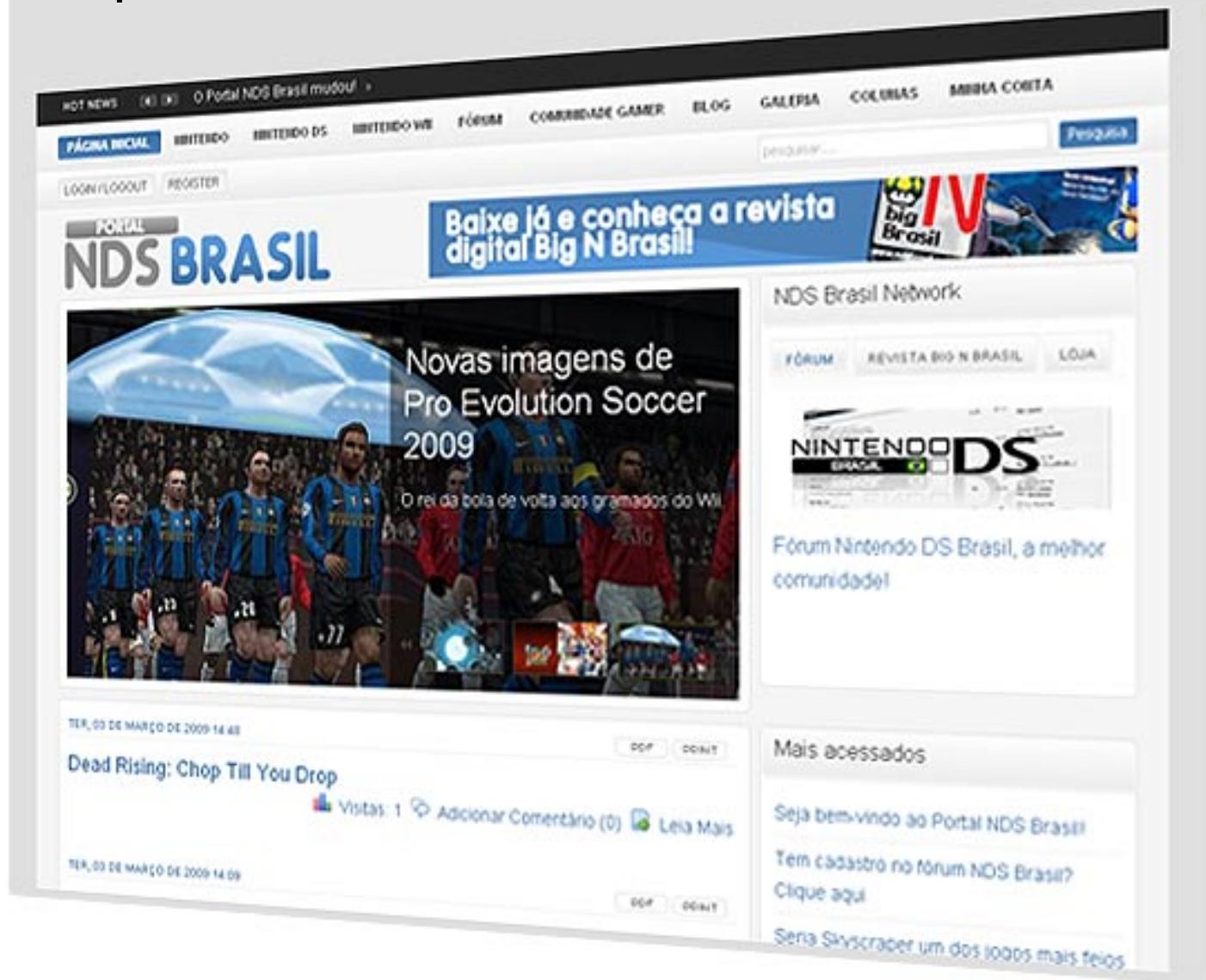
- 1- **Animal Crossing: City Folk (Wii)**
- 2- Onechanbara: Bikini Zombie Slayers (Wii)
- 3- Phoenix Wright: Ace Attorney (NDS)
- 4- Onslaught (Wii)
- 5- Retro Game Challenge (NDS)



**Tobias**

- 1) **Retro Game Challenge (DS)**
- 2) Mario Kart (DS/Wii)
- 3) Metroid Prime Hunters (DS)
- 4) Chrono Trigger (DS)
- 5) Away Shuffle Dungeon (DS)

# O que anda rolando na melhor comunidade



NOT NEWS (4) O Portal NDS Brasil mudou! >

PÁGINA INICIAL BRITÉRIO NINTENDO DS NINTENDO WII FÓRUM COMUNIDADE GAMES BLOG GALERIA COLUNAS MINHA COISA

LOGIN/LOGOUT REGISTER

pesquisar...

PORTAL NDS BRASIL

Baixe já e conheça a revista digital Big N Brasil!

big Brasil /V

NDS Brasil Network

FÓRUM REVISTA BIG N BRASIL LOJA

NINTENDO DS

Fórum Nintendo DS Brasil, a melhor comunidade!

TER, 03 DE MARÇO DE 2009 14:48

Dead Rising: Chop Till You Drop

Visitas: 1 Adicionar Comentário (0) Leia Mais

TER, 03 DE MARÇO DE 2009 14:09

Mais acessados

Seja bem-vindo ao Portal NDS Brasil!

Têm cadastro no fórum NDS Brasil? Clique aqui

Senai Skyscraper um dos jogos mais feios

## Portal NDS Brasil

Apresentamos para vocês a maior novidade da comunidade NDS Brasil para 2009: o Portal NDS Brasil! O site cobre tudo sobre Nintendo DS e Wii e ainda traz interação com o fórum. Tem uma conta nele? Entre no portal, recupera sua senha e use o mesmo cadastro.

[www.ndsbrasil.com.br](http://www.ndsbrasil.com.br)

Visitem e participem da melhor comunidade brasileira!