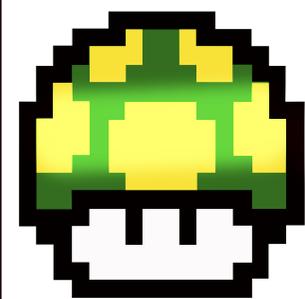


OS TEMPOS MUDAM

APARELHOS DA FAMÍLIA? CONHEÇA AS OPÇÕES SANGRENTAS PARA DS E WII



**BIG
N
Brasil**

www.ndsbrasil.com.br

grand theft auto CHINATOWN WARS

UM DOS MELHORES JOGOS
DA SÉRIE. E VOCÊ PODE LEVAR
PARA QUALQUER LUGAR

Revolução no Wii
MADWORLD muda a visão
do console

Sonic volta ao Wii
Será que o ouriço cai bem
usando uma espada?

NINTERATIVIDADE
Conheça alguns dos
acessórios da Big N

ANO 1

3

CAPA

MADWORLD

MUITA AÇÃO E VIOLÊNCIA NO JOGO MAIS
POLÊMICO DO WII

ÍNDICE

3 MUNDO N

45 FLASHGAME

6 MATÉRIAS

47 N-NETWORK

19 PREVIEWS

51 TOP 5

23 REVIEWS

52 FLASHBACK

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

CONTATO

Para enviar dúvidas, críticas ou anunciar na revista, envie um e-mail para:

contato.bignbrasil@gmail.com

PORTAL

www.ndsbrasil.com.br

[Clique aqui para ver novidades e curiosidades em nosso blog.](#)

Um novo começo

Terminar a primeira edição da Big N Brasil foi uma vitória. A recepção foi ótima, fomos destaque na página inicial da UOL Jogos e saímos no CD da revista Gamers Pró-Dicas.

Depois de duas edições, lemos todas as opiniões dos usuários e, a cada novo trabalho, estamos tentando implementar cada pedido pertinente. Começo com uma revolução visual, modificando praticamente cada pedaço da revista, mas mantendo a organização. E isso será só começo.

Mas vamos ao que interessa: jogos! E este mês se define em jogos bons, para ambas as plataformas. No DS, GTA é o nome da vez. Acompanhe em nosso review completo como a Rockstar conseguiu adaptar de forma brilhante a série no portátil. Além dele, Retro Game Challenge e Away Shuffle Dungeon são alguns outros fortes destaques.

Já no Wii, MADWORLD brilha de forma imponente, além de ser um importante título para o console, além de Sonic que está de volta. Pegando carona em MADWORLD, apresentamos uma matéria sobre os jogos violentos que dão o que falar no DS e Wii. Aliás, recentemente, famílias se disseram desapontadas pela Nintendo possibilitar o lançamento de um jogo como MADWORLD, devido à violência do mesmo. E você, concorda com isso? Acha mesmo que os jogos podem, de certa forma, influenciar as pessoas? Pessoalmente falando, se isso fosse mesmo verdade, então já teria roubado, matado e feito várias outras atrocidades. Mande um e-mail para nós com sua opinião.

- *Rodrigo Russano Dias, Editor*
rodrigo.russano@uol.com.br



Mundo N especial Game Developers Conference 2009!

MUNDON



Zelda retorna ao DS

A Nintendo surpreendeu ao revelar um novo Zelda para DS. A mecânica de jogo é uma extensão de Phantom Hourglass. Link pode criar inimigos e fazê-los lutar ao seu lado. Isso adiciona algumas idéias bacanas. Em um exemplo mostrado, Link distraiu um grande Zora controlando um monstro e com isso, o acertou por trás. Elementos clássicos da série estarão lá, como as dungeons e itens adicionais. Link ainda entra a bordo de um trem, que assim como o barco de PH, possui canhões que podem ser usados.

O título estará disponível no final do ano.

+ Vídeo

Line-up do DSiWare nos EUA

A Nintendo já divulgou os primeiros aplicativos para o lançamento do serviço DSiWare nos EUA. Inicialmente teremos o browser Opera e os jogos WarioWare Snapped!, Art Style: Aquia e Bird and Beans. Os preços ainda não foram divulgados.

Virtual Console receberá jogos de arcades

Uma confirmação mais que bem-vinda, agora o Virtual Console também receberá títulos de arcades. Inicialmente o Japão terá 6 jogos, e os EUA, 3.

1000 DS points para compradores de DSi

A Nintendo vai fazer uma promoção excelente - todo comprador de DSi terá direito a 1000 DS Points caso entre no DSi Shop até o dia 5 de outubro deste ano.

[Confira o site teaser clicando aqui.](#)

Professor Layton volta ao ocidente

Akihiro Hino, da Level 5, afirmou que deseja ver todos os jogos da série sendo localizados para a América do Norte e Europa, e que Professor Layton and the Diabolical Box deve ser lançado dentro de 6 meses.

É muito tempo, é verdade, mas é bom ver que uma série tão fantástica terá todos os seus episódios por aqui também.



Mundo N especial Game Developers Conference 2009!

Futuros lançamentos da Namco para o Virtual Console

Com a confirmação da adição de jogos de arcade para o Virtual Console, a Namco não perde tempo e anuncia um senhora lista de futuros lançamentos. Confira:

Assault
Burning Force
Cosmo Gang the Puzzle
Cosmo Gang the Video
Cyber Sled
Dragon Buster
Dragon Saber
Dragon Spirit
Finest Hour
Galaga 88
Hopping Mappy
Knuckleheads
Mabael Land
Mappy
Numan Atheletics
Pacmania
Pehlios
Rolling Thunder
Samurai Ghost
Shadow Land
Sky Kid
Splatterhouse
Starblade
Tower of Druaga
Wonder Momo
Xevious

Square-Enix investindo no Virtual Console e WiiWare

O apoio da Square-Enix ao Wii pode estar aquém do que esperávamos, mas depois de anúncios como Dragon Quest X, a coisa começou a melhorar. Agora, a empresa dá mais atenção também ao WiiWare e Virtual Console. Para o primeiro teremos a sequência do primeiro Crystal Chronicles para o WW. Em FFCC My Life as a Darklord, controlamos uma malévola princesa que deve defender sua torre de hordas de inimigos. O segundo é FFIV: The Years After, sequência de FFIV lançado apenas para celulares no Japão. Ambos terão versões americanas. Já o Virtual Console ficará com os FF's antigos, começando com o primeiro.



Mundo N especial Game Developers Conference 2009!

Futuros lançamentos da Namco para o Virtual Console

Melhor jogo inédito: LittleBigPlanet

Concorreram também Braid, Sins of a Solar Empire, World of Goo e Soul Bubbles

Melhor áudio: Dead Space
Concorreram também L4D, MGS4 e Gears of War 2

Melhor Game Design: LittleBigPlanet

Concorreram também Fallout 3, L4D, Braid e Far Cry 2

Melhor jogo para download: World of Goo

Concorreram também Braid, N+, PixelJunk Eden e Castle Crashers

Prêmio inovação: LittleBigPlanet

Concorreram também Spore, World of Goo, Boom Blox e Braid

Prêmio "Life Time": Hideo Kojima

Jogo do ano: Fallout 3
Concorreram também Fable 2, LittleBigPlanet, Left 4 Dead e GTAIV

Melhor jogo para portátil: God of War: Chains of Olympus
Concorreram também Patapon, Advance Wars: Days of Ruin, echochrome e The World Ends With You

Prêmio embaixador: Tommy Tallarico

Melhor roteiro: Fallout 3
Concorreram também Braid, MGS4, GTAIV e Far Cry 2

Melhor tecnologia: LittleBigPlanet

Concorreram também Gears of War 2, Left 4 Dead, GTAIV e Spore

Melhor arte: Prince of Persia
Concorreram também LittleBigPlanet, Gears of War 2, MGS4 e Fallout 3

Prêmio de pioneirismo: Alex Rigopulos e Eran Egozy, da Harmonix

Kenji Eno desenvolvendo para WiiWare

Kenji Eno ficou famoso por sua série de horror "D", lançado pela Warp no SEGA Saturn. Depois de muitos anos fora dos games, ele está de volta com um projeto exclusivo para WiiWare. Em Kimi to Boku to Rittai (Você, Eu e a Forma), você deve posicionar personagens parecidos com humanos, chamados Ninge, através cubos, usando o Wii Remote. O título custará 1000 Wii Points, e por enquanto só sai no Japão.

A cobertura completa, além de notícias diárias sobre Nintendo Wii e DS você confere no Portal NDS Brasil. Acesse já!



PORTAL
NDS BRASIL

JOGOS BONTINHOS? APARELHOS DA FAMÍLIA?

CONHEÇA AS OPÇÕES SANGRENTAS PARA DS E WII

- POR RODRIGO R. DIAS

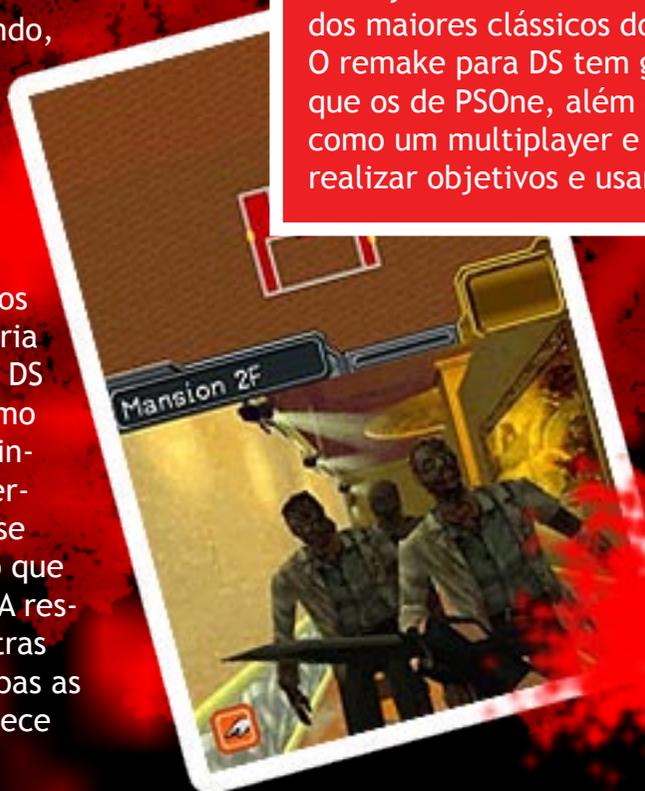
Desde o início de seus tempos, a Nintendo sempre foi conhecida por produzir jogos mais coloridos e alegres, com raríssimas exceções. A mesma coisa acontecia com as outras produtoras em seus consoles e portáteis.

Porém, isso vêm mudando, até porque o mercado cresceu não só de tamanho, mas também na idade. A procura por jogos mais adultos cresce cada vez, mais e o resultado disso são lançamentos para uma maior faixa etária cada vez mais comuns no DS e Wii. Recentemente, como eu disse no editorial, a Nintendo foi criticada por permitir que MADWORLD fosse lançado. Mas será mesmo que MADWORLD é o culpado? A resposta é: não. Existem outras opções do gênero em ambas as plataformas, e você conhece algumas delas agora.

RESIDENT EVIL DEADLY-SILENCE

- Plataforma: DS
- Produtora: Capcom

Deadly Silence é uma releitura do início de um dos maiores clássicos do gênero survival horror. O remake para DS tem gráficos bem melhores que os de PSOne, além de trazer novidades como um multiplayer e uso da touch para realizar objetivos e usar a faca.



DEMENTIUM THE WARD

■ Plataforma: DS

■ Produtora: Renegade Kid

Dementium foi o primeiro lançamento da para o DS. E impressionou por trazer uma engine robusta para criar uma atmosfera de muito suspense. Você acorda em um misterioso hospital, sozinho, e encontra criaturas abomináveis. Seu objetivo é sair com vida desse inferno.



O CASO MADWORLD

O “National Institute on Media and the Family” (NIMF), que sempre acompanha também os esforços das empresas em deter os jogos violentos, criticou abertamente a Nintendo por permitir que MADWORLD fosse lançado, já que considera o Wii uma plataforma para as crianças e família. O NIMF ainda pede que as famílias fiquem longe de MADWORLD e que a Nintendo não autorize mais o lançamento de jogos do gênero.

MOON

■ Plataforma: DS

■ Produtora: Renegade Kid

Trazendo uma evolução da engine de Dementium, Moon é um FPS de muito suspense. Você é Major Kane, membro de um grupo que vai investigar uma misteriosa encubadora na lua. O foco fica na exploração, lembrando Metroid. Leia a análise completa na primeira edição.



GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

- Plataforma: DS
- Produtora: Rockstar

Esta não é a primeira aparição de um jogo da série - já tivemos outros 3 para o Game Boy -, mas Chinatown Wars é simplesmente um dos melhores. Esta exclusiva versão para DS redefine a qualidade do gênero no portátil e nos coloca dentro da máfia chinesa. Leia o review completo nesta edição.



THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN

- Plataforma: Wii
- Produtora: SEGA

Com o lançamento da pistola Wii Zapper, os shooters em trilhos voltaram à ativa. E claro que o clássico House of the Dead não poderia ficar de fora. 2&3 Return traz os jogos citados, mas infelizmente a SEGA não adicionou praticamente nada, a não ser um robusto sistema de calibragem de mira.



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

Com o sucesso de 2&3 Return, a SEGA decidiu investir mais e produzir uma versão exclusiva para o Wii. Temos em mãos basicamente o HoTD que todos amam, com algumas novidades. Confira a análise completa na edição anterior.

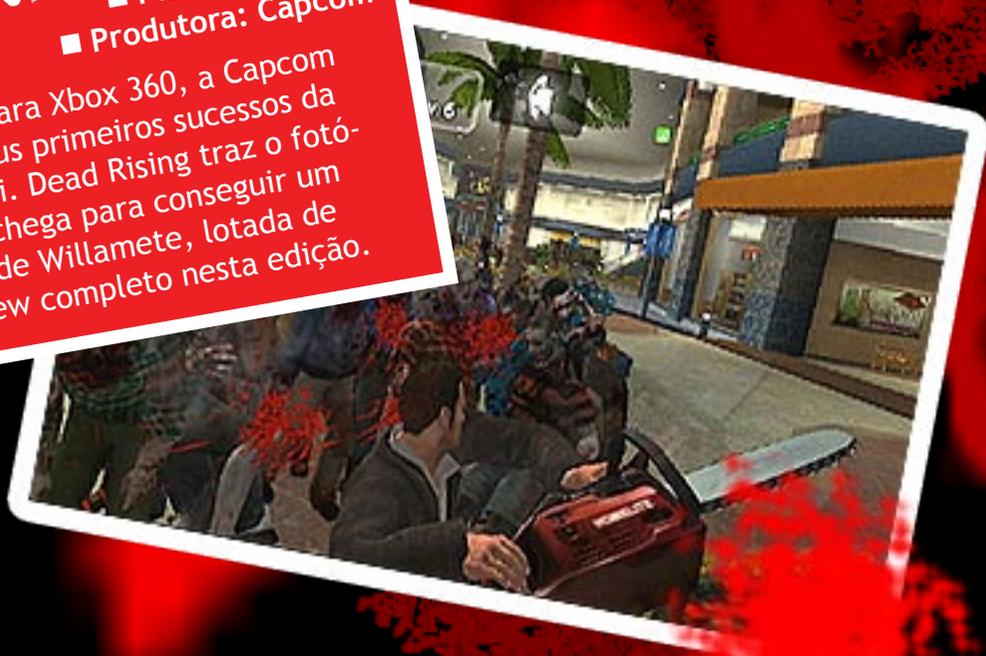
- Plataforma: Wii
- Produtora: SEGA



DEAD RISING CHOP TILL YOU DROP

Originalmente lançado para Xbox 360, a Capcom decidiu portar um de seus primeiros sucessos da geração atual para o Wii. Dead Rising traz o fotógrafo Frank West, que chega para conseguir um grande furo na cidade de Willamete, lotada de zumbis. Confira o review completo nesta edição.

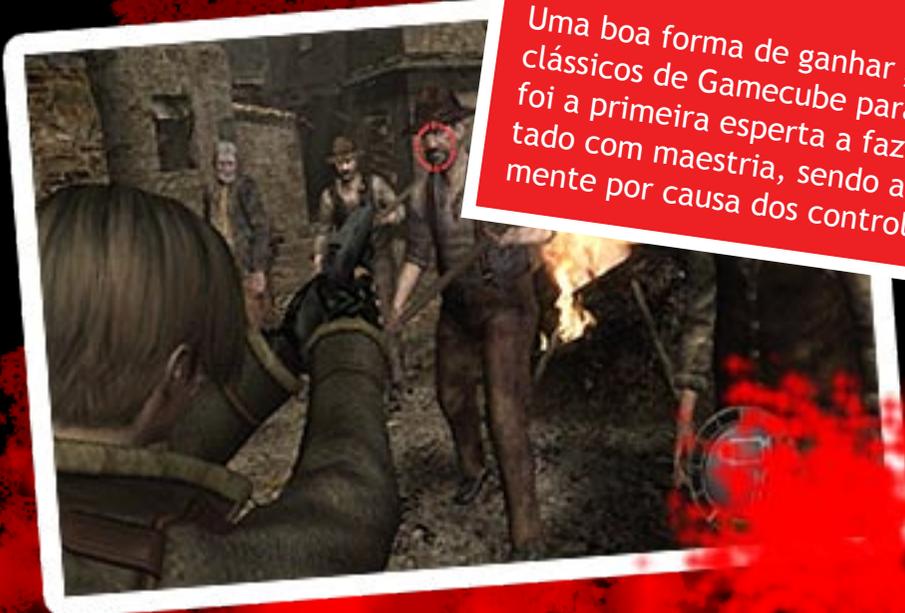
- Plataforma: Wii
- Produtora: Capcom



RESIDENT EVIL 4 WII EDITION

- Plataforma: Wii
- Produtora: Capcom

Uma boa forma de ganhar grana no Wii é adaptar clássicos de Gamecube para o console. A Capcom foi a primeira esperta a fazer isso e RE4 foi adaptado com maestria, sendo a melhor versão, justamente por causa dos controles renovados.



RESIDENT EVIL UMBRELLA-CHRONICLES

- Plataforma: Wii
- Produtora: Capcom

Umbrella Chronicles foi a mais nova tentativa da Capcom em lançar um jogo da série como um shooter em trilhos. Trazendo histórias paralelas envolvendo a Umbrella, Chronicles se mostrou um título bem competente e divertido se jogado com um amigo. Tem suporte à Wii Zapper.



ONECHANBARA BIKINI ZOMBIE SLAYERS

■ Plataforma: Wii

■ Produtora: D3 Publisher

Onechanbara vai para um lado mais cômico da coisa, mas não deixa de apresentar seu lado "gore". Aqui você controla garotas seminuas que enfrentam hordas de zumbis e outros monstros bizarros. Jogo simples e sem frescuras, mas deixa à desejar.



MADWORLD

■ Plataforma: Wii

■ Produtora: Platinum Games

Simplesmente a razão para esta matéria (além de ser capa desta edição). Em MADWORLD controlamos Jack, que participa de um reality show chamado Death Watch, onde deve eliminar os participantes e ganhar pontos. A violência rola solta, com um visual incrível que lembra o clássico Sin City.



O FUTURO

Esses títulos prometem ser apenas o começo. Não apenas falando de jogos sanguinários, mas dos jogos mais sérios de modo geral. Todas as softhouses estão de olho em como MADWORLD irá se sair, além de outros dois títulos - que curiosamente também são da SEGA: Thr House of the Dead: Overkill e o futuro The Conduit, que promete elevar o patamar gráfico visto até agora no Wii.

Já no DS, as opções permanecem poucas e raramente estamos vendo jogos do gênero, o que é uma pena, já que títulos como Dementium mostram como o portátil ainda é mal explorado.

Resta torcer por um aumento na mentalidade das softhouses, provando que ambas as plataformas tem potencial na área, mas que quase nenhuma ainda tentou explorar. As possibilidades únicas de jogabilidade só ajudam a pensar no que poderia ser possível.



O QUE VEM POR AÍ

2009 promete, e muito. Confira os principais destaques e suas datas de lançamento:



Resident Evil: Darkside Chronicles

- Plataforma: Wii
- Produtora: Capcom
- Lançamento: final do ano

Cursed Montain

Wii / Deep Silver / Setembro

Dead Space Extraction

Wii / EA / Segundo semestre

Resident Evil Classics – Resident Evil Zero e Remake

Wii / Capcom / Final do ano

The Conduit

Wii / SEGA / Junho



"Old gen", "new gen", e a invasão casual

Por Tobias C.

Vivemos hoje num mundo cheio de nomenclaturas, antigamente tudo era tão mais simples, não? Simplesmente não se pensava em tipos de jogos, a não ser pelos fatores mais óbvios que distinguiam um do outro. Mas hoje em dia cada tipo tem seu sub-tipo e cada sub-tipo sua devida análise.

Vou tentar ajudar um pouco essas suas cabeças confusas e explicar o que mais atormenta a todos: Os games 'casuais'. Fora isso vamos poder ver um pouco do que é a Old gen e New gen e aonde seu console se encaixa nessa história toda. No mais literal um jogo casual é um jogo feito para jogadores casuais, geralmente eles apresentam um esquema de regras simples e não requerem um comprometimento a longo prazo. Levando a termos comuns:

Jogos simples e que você pode jogar a qualquer momento sem se preocupar em ter que parar em algum momento chave. Mas a pergunta é, onde começou essa história de jogos casuais? Bem, o termo é tecnicamente recente, contudo sua trajetória é longa. Jogos como Mr. Game & Watch, os jogos do Atari e game boy são jogos casuais em sua essência, pois sempre foram tratados como um mero divertimento a família e algo que não roubasse muito tempo.

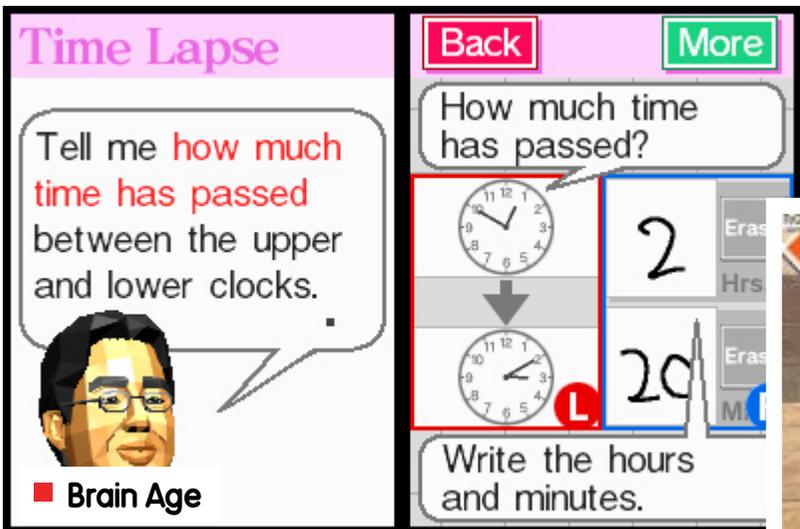
Contudo, as empresas viram nos games um grande potencial, com o tempo foram surgindo jogos que necessitavam mais tempo de dedicação e continham enredos nos quais o jogador se identifica com herói querendo, junto a ele, chegar ao desfecho da história. À medida que os consoles e

portáteis evoluíram os games casuais se tornaram cada vez mais itens raros. Mas eles não desistiram e se expandiram para um novo mercado: celulares (quem nunca jogou o jogo da minhoca naquele celular tijolo? Que atire a primeira pedra, ou o celular!). O tempo passou e jogos casuais se tornaram pouco mais elaborados, assim como os aparelhos.

Bom, por enquanto é isso tudo o que vamos falar sobre os jogos casuais, para falar mais, primeiro precisamos falar sobre Old gen e New gen. Com a evolução constante dos consoles surgiram termos para separá-los em grupos, os vídeo games considerados New gen são todos aqueles com um hardware mais avançado, com tecnologias espetaculares e jogos que o fazem babar. Old gen são todos aqueles que



■ **Wii Sports**



Time Lapse

Tell me **how much time has passed** between the upper and lower clocks.



■ **Brain Age**

Back **More**

How much time has passed?

11 12 1
10 2
9 3
8 4
7 5
6
5
4
3
2
1

2

11 12 1
10 2
9 3
8 4
7 5
6
5
4
3
2
1

20

Write the hours and minutes.



■ **Nintendogs**

ficaram para trás, mas jamais foram esquecidos. Exemplos dos New gen são bem claros, playstation 3 e Xbox360, opa, pêra lá e o Nintendo Wii? Bom, o Wii, apesar de ter sido lançado recentemente e de ser o vídeo game mais atual da companhia, ele não consegue

rodar jogos com a mesma capacidade que o PS3 e Xbox360. Pela limitação do hardware do Wii e pelo fato da alta interatividade do controlador com o vídeo game, as produtoras viram novamente a ascensão dos games casuais de volta aos consoles. Por isso hoje em dia

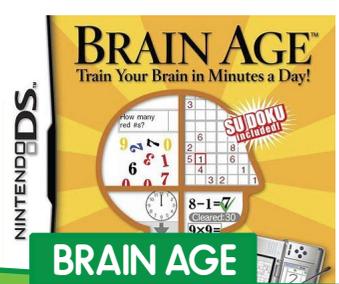
somos metralhados por esse termo nos fóruns e sites especializados. Independentemente de termos e opiniões, não existe nada melhor do que juntar os amigos para uma boa jogatina!

EM NÚMEROS



NINTENDOGS

MAIS DE 20 MILHÕES DE UNIDADES VENDIDAS



BRAIN AGE

MAIS DE 16 MILHÕES DE UNIDADES VENDIDAS



WII FIT

MAIS DE 10 MILHÕES DE UNIDADES VENDIDAS



Power Pad

Este é o que podemos dizer que seria um “avô” dos atuais pads de Dance Dance Revolution, além do atual conceito do Wii Fit. Se trata de um tapete com partes sensíveis que funcionavam com jogos feitos para treinar fisicamente os jogadores. Mas não passava de uma substituição para os botões do controle, e no lugar de ficar revezando entre o A e o B para correr, o jogador “corria” em cima dos botões do Power Pad.



Powerglove

Criada pela Mattel, era uma das primeiras grandes tentativas de captura de movimento. Equipada com sensores de movimento horizontais e verticais, era uma luva que “entendia” os movimentos dos jogadores e os reproduzia nos jogos. Basicamente os únicos jogos que usaram as propriedades da Power Glove corretamente foram “Super Gloveball”, que acompanhava a dita cuja, e “Bad Street Brawler”, um Beat’em Up. Nos outros jogos, o controle por ela ficava um tanto estranho, por conta de coisas como mover o dedo indicador para pular, atirar com o dedo polegar, agitar a mão para usar algum item, e por aí vai. O maior problema deste acessório é que ele prometia demais e não cumpria muita coisa, fora que ele exigia a colocação de um código diferente para cada jogo da biblioteca do NES.



Virtual Boy

Seria o único console a entrar nesta lista, porque foi a única empreitada da Big N em tornar um portátil cada vez mais imersivo. Mas além do problema de cores (apenas preto e vermelho), havia uma falha terrível na portabilidade do console, que era quase zero. E a biblioteca de jogos do Virtual Boy não favorecia em nada a “realidade virtual” prometida pelo console, sendo premiado com jogos pseudo-tridimensionais, e uma grande maioria de games que poderiam ter sido produzidos para consoles de mesa.



Super Scope

Foi uma bazuca monstruosa que saiu para o SNES, que ao contrário da Zapper, tinha um sensor que se colocava em cima da televisão. Era até bem eficiente na época, mas era um notório chupador de pilhas (durava poucas horas, e consumia 6 pilhas AA). Por ser feito em tempos de telas curvas, hoje em dia ele tem problemas de precisão, por conta da mudança cada vez mais crescente dos consumidores para as telas planas.



Zapper

Não, não estamos falando da Wii Zapper, mas sim da pistolinha que saiu pro NES, criada pela Nintendo para os jogos de tiro arcade, como “Duck Hunt” e “Wild Gunman”. Foi um acessório que funcionou muito bem, já que sua construção simples e boa resposta aos comandos tornaram “Duck Hunt” um game terrivelmente viciante, a ponto de ainda o vermos nos “Polystations” que são vendidos hoje em dia. Por conta de uma resolução do governo estadunidense de que armas de brinquedo deveriam ser caracterizadas como tais, a Zapper, anteriormente cinza, ganhou detalhes laranjas.



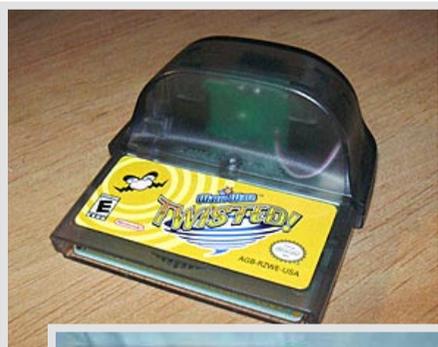
U-Force

Tinha funcionamento bem parecido com a Power Glove, mas eram dois sensores de movimento que capturavam o que o jogador fazia em frente a eles. Fazia bem mais sentido que a luva, já que ele possuía inclusive adaptadores plásticos para jogos de avião (simulando um Manche) ou um bloqueio de sensores chamado de Power Bar para captar socos (obviamente para jogar “Mike Tyson’s Punch Out!”).

Produzido pela Konami para o NES, era um Headset que funcionava como a Zapper, mas seu “gatilho” era uma ativação por voz. Curiosamente a caixa dizia que todos ao redor ficariam felizes ao ver que o ruído do som do NES ficaria restrito apenas aos ouvidos dos jogadores, o que seria engraçado ao perceber que o sujeito estaria lá sentado gritando “Fogo!” ou qualquer outra coisa que ativasse tiros no jogo.



Laser Scope



Cartuchos “tunados”

Alguns jogos de GBA e de GBC saíram equipados com Giroscópios e sensores de movimento, para modificar a jogabilidade. Alguns dos mais famosos foram “WarioWare: Twisted” e “Kirby Tilt’n Tumble”, os quais os controles dependiam também da movimentação que o jogador fazia com o console.



N64 Mic

Como já é claro, foi um microfone usado no Nintendo 64 para o jogo “Hey You, Pikachu!”, da Nintendo/Game Freak. Não teve muitas utilidades além dessa, mas os jogadores se divertiam à beça ao falar “Sony!” ou “Playstation!” e ver o ratiinho elétrico amarrar a cara.



SNES Mouse

Outro acessório de um jogo só, foi criado para uso com “Mario Paint”. Era um mouse parecido com os de computador, com a clássica Bolinha, e dois botões. Vinha também com um Mouse pad de plástico Rígido. Não era lá muito preciso e seu cabo era curto demais para a maioria dos gamers, mas marcou época, principalmente pelo jogo de matar moscas que vinha no Paint-brush do bigodudo.

Foram ótimas tentativas. Nem todas foram bem-sucedidas, mas a maioria contribuiu pra diversos conceitos que temos hoje em dia no Wii e no DS. E por consequência, os mesmos conceitos destes poderão influenciar no futuro os seus sucessores. Onde pararemos? O céu é o limite, e a Big N está sempre alcançando grandes vôos. 🎮

DS

Dokapon Journey

- Produtora: Sting
- Número de jogadores: 1
- Wi-Fi: Não
- Distribuidora: Atlus
- Gênero: Tabuleiro/RPG
- Lançamento: 14/03/09

PREVIEWS



Rolem os dados! Por João Vitor

O reino de Dokapon está ameaçado, monstros por todas as partes, e nem mesmo a Dokapon orb foi capaz de repelir seus ataques. O rei sem nenhuma idéia de como proteger sua cidade e seu povo invoca heróis que sejam aptos à combater o mal pairado sobre seu reino, e de bônus, oferece seu trono e a mão de sua filha, a princesa Penny, como recompensas.

Dokapon Journey através desse simples enredo adiciona ao mundo dos RPGs uma nova forma de jogá-lo, aqui os jogadores enfrentaram desafios típicos de um jogo do gênero, mas, através de um tabuleiro, ou, board game.

O jogo disponibilizará 10 classes diferentes de heróis, 5 homens (Fighter, Bandit, Mage, Paladin e Darkling Guy) e 5 mulheres (Amazon, Spy, Witch, Vakyrie, Darkling Girl). Cada um dos personagens possui suas próprias vantagens e desvantagens assim como habilidades, mas, como em um

típico RPG, você evoluirá e obterá melhoras em status, sendo pontos distribuídos manualmente pelo jogador. O Multiplayer é local abordando até 4 jogadores simultâneos. Dokapon dispõe de 5 modos de jogo, Story, Greed (quem tiver mais grana vence), Liberation Race (vence quem liberar o maior número de cidades no tempo limite), Colect-A-Thon (colecione ou roube todas as orbs da cor de seu personagem) e Death Match (quem matar mais outros players, vence!). Há ainda a possibilidade de gastar a grana obtida em jogo para compra de itens aos personagens.

Gire a roleta, e torça para cair na melhor "casa" possível! Como qualquer outro game do estilo, a sorte é um fator importantíssimo em Dokapon, mas, diferente de Mario Party, a movimentação é mais livre.

Dokapon Journey chega ao DS em 14 de Abril! 🎮



Wii

Resident Evil: The Darkside Chronicles

- Produtora: Capcom
- Número de jogadores: 1-2
- Wi-Fi: Não divulgado
- Distribuidora: Capcom
- Gênero: Tiro em trilhos
- Lançamento: Final/09



Capcom não deixa o Wii na mão Por Rodrigo R. Dias

Em meio ao falatório em torno de Resident Evil 5, a Capcom não poderia deixar o Wii de fora. Além da linha "Classics", o Wii receberá um capítulo inédito e exclusivo da série.

Darkside Chronicles terá um estilo similar ao de Umbrella Chronicles, ou seja, será um jogo de tiro em trilhos. Mas a Capcom garante que o novo jogo será bem diferente do anterior, como se fosse algo completamente novo. Os protagonistas são a dupla Leon e Claire, de Resident Evil 2.

O próprio título é diferente porque a Umbrella não será a inimiga. Serão mostrados áreas inexploradas da história, além de partes negras das histórias dos personagens.

O bacana é que os dois personagens sempre agirão juntos. Se você estiver jogando com Leon, verá ao seu lado Claire sendo controlada pelo computador, e vice-versa. Haverão também ações em conjunto. O clima em geral será bem pesa-

do, com câmeras, efeitos visuais e muito mais para criar aquele clima clássico de RE.

Darkside Chronicles terá um sistema de dificuldade dinâmico, que se adapta ao jogador. Ou seja, casuais e jogadores hardcore poderão desfrutá-lo da mesma forma.

Infelizmente, nada ainda fora comentado sobre uma possível - e pouco provável - modalidade online, mas o multiplayer com tela dividida está garantido. Estando pouco mais de 35% pronto, o título é esperado para o Natal. 🎮



Wii

Dead Space: Extraction

■ Produtora: EA

■ Número de jogadores: 1-2

■ Wi-Fi: Não divulgado

■ Distribuidora: EA

■ Gênero: Tiro em trilhos

■ Lançamento: Final/09

PREVIEWS

Decapitações também no Wii Por Rodrigo R. Dias

Depois do excelente Dead Space para PS3 e X360, chegou a vez do Wii ganhar sua versão. Inteligentemente, ao invés de optar por um port, a EA decidiu por um projeto exclusivo.

Para o desespero de alguns e animação de outros, o fato é que Extraction será um jogo de tiro em trilhos - dá para ver que o gênero encontrou uma nova casa. A história se passa anos antes do original, e apresentará personagens que também estiveram presentes em Downfall e nas HQ's. Exploraremos novas áreas da Aegis VII, além de outras nunca antes mostradas de Ishimura.

A engine gráfica foi feita exclusivamente para o console, e apresenta visuais incríveis, bem fieis ao clima de DS. Muita coisa do original estará aqui, como a possibilidade de evoluir as armas e seu traje.

Para aumentar o clima de tensão, em muitos momentos o jogo rodará lentamente, um pouco fora do habitual do gênero. Para ajudar, você poderá ter ao lado um amigo no modo história.

A EA ainda garante que o tempo de jogo deverá ser bem similar ao original, além de trazer muitos monstros, chefes e armas inéditas. E a exemplo do primeiro capítulo, não existe um HUD para mostrar informações na tela, tudo é informado na mira. 



Wii

Excitebots: Trick Racing

■ Produtora: Nintendo

■ Número de jogadores: 1-4

■ Wi-Fi: Não divulgado

■ Distribuidora: Nintendo

■ Gênero: Corrida

■ Lançamento: Abril/09



Série Excite retorna de maneira inusitada Por Rodrigo R. Dias

Excite Truck foi um dos primeiros hits do Wii, e um jogo de corrida arcade. Mas, por se tratar de um título de lançamento, não veio sem falhas, que esperávamos serem corrigidas em uma possível sequência. Se todas elas vão ser corrigidas, não sabemos, mas o fato é que a série retorna e de uma forma bem diferente. Troque as caminhonetes por veículos baseados em animais e adicione ainda mais loucura, e temos Excitebots: Trick Racing.

Cada bólido é baseado em um animal - louva-deus, besouro, etc. - e possuem diferentes tipos de direção. Com isso, muita coisa muda na hora do vamos ver: os carros podem se transformar, podendo correr em 2 patas! Além disso, teremos novos elementos no cenário, como uma barra, que dá mais velocidade a quem se agarra na mesma. Os itens especiais permanecem, tendo vários efeitos, como mudanças no terreno. Com o dinheiro

ganho nas corridas, é possível comprar mais carros.

A parte visual e sonora é bem selhante à Excite Truck, mas infelizmente temos (aparentemente) dois desfalques: não será mais possível tocar suas músicas usando um cartão

SD, e nada fora dito sobre modos online (e é bem provável que eles não existam).

Falhas à parte, Excitebots promete ser ainda mais variado e divertido, além de ser bem mais pirado que o anterior. E isso já vale o jogo. 🐞





Eles já estão lá, e você?

www.ndsbrasil.com.br

PORTAL
NDS BRASIL

Um portal completo sobre Nintendo
Wii e DS. Últimas notícias, reviews e a
melhor comunidade gamer.

Conheça nossa equipe de analistas:

Notas especiais

Nosso sistema de avaliação também sofreu mudanças. Agora, temos duas classificações especiais: troféu de ouro para o jogo do mês, e uma simpática privada para o pior.



Jogo do mês

Nesta edição, talvez tenhamos algo nunca visto em qualquer publicação: 3 jogos receberam o título de jogo do mês! E são merecidos: GTA: Chinatown Wars, Retro Game Challenge e o retorno de Chrono Trigger.



Rodrigo Russano Dias
Site: [Portal NDS Brasil](#)
rodrigo.russano@uol.com.br

Hey, meu signo chinês é gente boa!



Gabriel Resende de
Site: [Checkpoint](#)
twomew@hotmail.com

Na União Soviética, quem faz a revista é você!



João "Hazuki" Vitor
Site: [Nintendo-Portables](#)
Jpaulinosantos@gmail.com

Estaria Hazuki voltando a Pokémon?! Medo (Efforts)... muito medo!!!!



Tobias "Geladiin" Cavichioli
Site: blog em produção
geladiin_@hotmail.com

Game hardcore? Minhoca no celular... isso é tr00!



Raoni "Dragon" Ferreira
Site: [The Undertaker](#)
raonisilva@hotmail.com

Dragon anda ficando louco com tantos bons lançamentos pro DS. Mas deu espaço pra um ruim na revista, só de sacanagem.



Jeancarlos Silva Mota
Site: [Twitter](#)
omega_sephiroth@hotmail.

"Viva e deixa viver, joga e ME DEIXA JOGAR!" xD

DS

GTA: Chinatown Wars

- Produtora: Rockstar
- Número de jogadores: 1-4
- Wi-Fi: Sim
- Distribuidora: Rockstar
- Gênero: Ação

REVIEWS



GTA nunca esteve tão bom em um portátil Por Rodrigo R. Dias

Mesmo sendo uma grande surpresa, não é a primeira vez que GTA aparece em uma plataforma Nintendo. Acredite, já tivemos 3 jogos da série lançados para a família Game Boy - GTA1 e 2 para Game Boy Color e GTA Advance para o GBA.

De qualquer forma, em um tempo onde os aparelhos Nintendo são ainda mais voltados para um ambiente familiar - e para as crianças -, é de se espantar ver um GTA sendo desenvolvido de maneira exclusiva para o DS. E, acredite: não é qualquer GTA. É simplesmente um dos melhores jogos de toda a série.

Em Chinatown Wars, controlamos Huang, um chinês que teve seu pai, líder da máfia chinesa, morto. Agora ele está de viagem para Liberty City para se encontrar com seu tio, e leva consigo a espada que é dada ao líder. Porém, logo ao chegar no aeroporto, Huang é sequestrado e quase morto. A desgraça não acaba: a espada também é roubada. Agora

Huang, ao lado de seu tio, tentarão recuperar o bem perdido e ajudá-lo a assumir a liderança da máfia.

Os personagens principais, em sua maioria chineses, são alguns dos melhores já vistos na série. Huang também não deixa à desejar. Além de azarado, acaba cumprindo missões para vários chineses que estão interessados em liderar a máfia, mas não deixa de ser um belo boca-suja - algo que você, jogador de GTA, já está acostumado a ver.

A jogabilidade foi muito bem adaptada. Através da tela de toque, podemos rapidamente trocar de armas, acessar o GPS, trocar de rádio ou usar o PDA, principal item do jogo. Ele reúne diversas opções como seus contatos via e-mail ou até o novo sistema de compra de armas online da Ammu Nation. Ainda falando nos e-mails, eles chegam aos montes. Os contatos para as missões principais são demarcados como e-mails vermelhos,

e amarelos são outros contatos ou até spams.

As missões seguem o estilo GTA de ser - assassinatos, perseguições, roubos, proteção a outros personagens, além de algumas brilhantes que aproveitam bem as capacidades do DS. Seguindo a ideia de ser um jogo para portátil, elas são mais curtas, mas incrivelmente divertidas.

Os objetivos paralelos ainda existem e além dos clássicos - como o Rampage (onde deve-se conseguir o máximo de pontos possível) e o táxi (pegando passageiros) - há alguns novos, como assaltar caminhões da Ammu Nation, fazer tatuagens (usando a tela de toque) ou o (polêmico) tráfico de drogas, que é a forma mais fácil de se conseguir dinheiro em Liberty City. Você recebe e-mails de contatos pedindo drogas ou até anunciando promoções. Há ainda personagens escondidos na cidade, que só aparecem no mapa caso você se aproxime.

O fato dos jogos de DS serem



GTA no Game Boy

Muita gente não sabe, mas a linha Game Boy já teve nada mais nada menos do que três títulos da série. Os dois primeiros foram para o Game Boy Color, mas não fizeram muito sucesso; o terceiro foi para o Game Boy Advance e melhorou um pouco a coisa.

em cartuchos preocupava pelas limitações. Essa preocupação diminuiu com a apresentação da poderosa engine criada pela Rockstar, exclusivamente para o portátil. Mas é jogando que você fica verdadeiramente impressionado. acredite, tudo o que está sendo visto é em 3D. Trata-se de uma representação extremamente fiel da Liberty City de GTAIV, com três grandes ilhas. A visão lembra os GTA's antigos, por cima, mas praticamente todos os ângulos foram bem planejados, e raramente algo fica na sua frente. Além disso, a Liberty City de Chinatown Wars também respira. Há muita movimentação à sua volta - personagens brigando, metrô passando, tráfego enorme de carros, e por aí vai. O framerate raramente cai, e só acontece quando você usa um carro muito rápido em grandes avenidas lotadas.

Há uma boa variedade de veículos, de latas velhas e motos estradeiras a super esportivos e lanchas. Existem um depósito que sempre disponibilizam novos carros para serem comprados. O dinheiro também pode ser usado para adquirir residências espalhadas pela cidade, que servem como pontos para salvar o jogo.

Huang mal chega em Liberty City e é sequestrado, quase morre e tem sua espada roubada. Depois reclamam do que os personagens fazem em GTA...





O único ponto fraco fica por conta das rádios, que são poucas e não possuem nenhuma música conhecida. Mas isso é compreensível, até pela alta limitação de áudio do DS - e do espaço de armazenamento do cartucho.

Chinatown Wars ainda traz um divertido multiplayer local, para até 4 jogadores. São várias modalidades, competitivas (como um deathmatch ou corrida) ou cooperativa (defender a base contra hordas de inimigos). Infelizmente, nenhuma delas é online, e ainda é necessário que cada jogador use seu cartucho.

Mas, mesmo o multiplayer não sendo online, você pode se conectar na Nintendo Wi-Fi Connection para conseguir novos desafios, o que aumenta e muito a durabilidade do jogo.

Para finalizar, Chinatown Wars redefine a qualidade de um jogo sério feito para DS

e é mais um trabalho impecável da Rockstar. Com uma aventura que dura mais de uma dezena de horas e um divertido multiplayer, trata-se de um pacote imperdível. Um 10 mais do que merecido. 🏆

AValiação

10

+ Missões divertidas e variadas

- Rádios deixam à desejar

JOGO DO MÊS



DS

Retro Game Challenge

- Produtora: Rockstar
- Número de jogadores: 1-4
- Wi-Fi: Sim
- Distribuidora: Rockstar
- Gênero: Ação



Saudosismo em um dos melhores lançamentos do DS Por Tobias C.

Quem não se recorda do tempo em que passava as tardes com seus amigos e ou familiares tentando bater aquele jogo que parecia impossível? Aqueles em qual sua nave era bombardeada de todos os lados, ou onde você era um ninja e tinha que batalhar contra uma horda de vilões para salvar sua amada ou até mesmo quando você era um nobre guerreiro junto a um nobre grupo de amigos indo ao resgate da princesa e da salvação de seu mundo.

Desenvolvido pelas Indies Zero, distribuído pela Bandai Namco, Retro Game Challenge é à volta dos que não foram, Lançado no Japão em novembro de 2007 e no ocidente agora em fevereiro 2009, o jogo baseado em uma série de sucesso japonesa (Retro Game Master) é uma verdadeira obra prima.

Com diversas referências a jogos famosos e com a participação Shinya Arino (apresentador do programa japonês),

Retro Game Challenge faz uma viagem no tempo e propõem ao jogador que aceite desafios para provar suas habilidades.

O visual do jogo é limpo e colorido, com uma trilha sonora não tão elaborada, mas que não desmerece o jogo em nada. O enredo é bem simples, você é teleportado para o passado, para casa do Shinya Arino em sua juventude, e lá terá que aceitar os desafios do mesmo (Numa versão adulta e digitalizada) para poder voltar ao seu tempo.

Com a ajuda da versão jovem de Arino e de diversos códigos disponibilizados pelas revistas da época você será capaz de vencer os vários desafios de vários games diferentes.

O primeiro jogo apresentado a você é Cosmic Gate e junto a ele o jovem Arino traz uma revista falando sobre o exclusivo e fantástico lançamento da época. Cosmic Gate traz diversas referências ao famoso Galaga, shooter de 1981. As

referências não terminam por aí, à medida que você avança nos desafios (São quatro desafios por jogo) novas revistas surgem para você visualizar, contendo novos códigos, dicas e matérias sobre novos lançamentos.

O segundo jogo é sobre um Ninja, um Ninja Robô que tem salvar a princesa de um terrível vilão, Robot Ninja Hagleman faz referência direta a um jogo pouco conhecido no ocidente: Ninja Jajamaru Kun. Em Retro Game Challenge, Robot Ninja Hagleman tem duas continuações para serem batidas, sendo que a terceira e última lembra, e muito, Ninja Gaiden. Rally King, o terceiro jogo, e sua seqüência Rally King SP é que mais referências traz: Road Racer, Moto Race USA, com um título de abertura que lembrava Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally. Já Rally King SP além das referências já citadas, vem com uma sátira a certos games que tiveram versões com propagandas



de produtos inseridas.

Para completar temos Star Prince, em Retro Game Challenge é apresentado como a evolução de Cosmic Gate e uma referência direta a Star Force, clássico do NES de 86. Um dos games mais geniais em Retro Game Challenge.

Mas não tão genial quanto Guadia Quest, RPG que combina Shin Megami Tensei e Dragon Quest, talvez por isso seja o calo no sapato de muitos que venham a jogar Retro Game challenge. Como nos jogos de referência citados, você não tem acesso ao que cada magia faz e nem os itens, o que torna muito mais difícil.

Apesar da dificuldade Guadia Quest consegue se tornar um RPG excelente e cativante, para todos que já se descabelaram tentando jogar Dragon Quest e Shin Megami Tensei, vão ver o potencial desse fabuloso game.

A uma primeira vista, após concluir todos os 32 desafios dos 8 games não havia sentido

aquele alívio por ter finalizado algo, sentia que faltava um ultimo grande desafio e o jogo me ofereceu isso. Arino surge mais uma vez que agora é o desafio final, finalizar todos os oito jogos anteriores. Brilhante! Exaustão total e sensação de dever cumprido, depois de tudo é só curtir um premio especial e a possibilidade de jogar tudo novamente no modo Free Play, o qual oferece a você um novo desafio e a vontade de não parar de jogar. O Free Play contém um ranking, que para subir nele você necessita de vários artifícios diferentes, como por exemplo: Quantas vezes você apertou determinado botão.

Definitivamente esse é um jogo que não pararei de jogar tão cedo. Com enredo simples, que na proposta do jogo não se faz necessário ser algo mais elaborado, jogabilidade perfeita e sons extraordinários, faz com que Retro Game Challenge receba um merecido 10, além do selo de jogo do mês. 🍄



Uma das coisas mais legais é acompanhar os divertidos diálogos

AValiação

10

+ Viciante e nostálgico

- Para alguns, a dificuldade de Guadia Quest

JOGO DO MÊS



DS

Chrono Trigger

■ Produtora: Square Enix

■ Número de jogadores: 1

■ Wi-Fi: Não

■ Distribuidora: Square Enix

■ Gênero: RPG



O retorno triunfal de um clássico! Por Jeancarlos Silva

Se tem uma idéia fantástica que as grandes empresas tiveram nos últimos tempos para os portáteis, tenha certeza, essa idéia se chama remake! Trazer grandes clássicos de volta aos games não só fazem com que diversos fãs saudosistas possam ter a oportunidade de jogar mais uma vez aquela preciosidade que eles tantos gostam, mas também dá a oportunidade a uma nova geração de gamers de ver o que esses games tinham de tão fantástico. E se há um real representante dos RPGs dos tempos do Super Nintendo, esse é Chrono Trigger!

Mesmo sabendo que faz mais de uma década que Chrono Trigger foi lançado, até hoje o game encontra-se nas listas de melhores RPGs como

também na memória daqueles que tiveram o privilégio de jogar essa incrível aventura. Essa nova versão de um dos melhores games já feitos ainda trás de quebra novas opções, elementos que interagem com a tela de toque do DS e demais funções que agradarão fãs e novatos à série. Se você nunca jogou Chrono Trigger antes, está a fim de jogá-lo novamente ou simplesmente quer ver o que esse jogo tem de bom, por confiar nos games da gigante Square Enix, tenha certeza de que você não vai se arrepender!

Os gráficos 2D da série estão ainda melhores no DS. O enredo é bellissimo, a jogabilidade continua baseada em turnos com diversas batalhas aleatórias e outras iniciadas pelo

jogador, mas o que realmente faz Chrono Trigger especial é o fluxo dos acontecimentos. Tudo se movimenta no jogo, tudo em Chrono Trigger mantém o jogador entretido, se divertindo, aparentando que o jogo tem uma vida própria! O que o jogador faz ou tem que fazer para cumprir um objetivo é sempre bem acompanhado de uma série de acontecimentos muito bem elaborados, modos diferentes (corridas, feiras), e as inserções que esses momentos têm com a trama.

Chrono Trigger para Nintendo DS está tão bem feito que o mesmo aparente ser muito mais que um simples port para o portátil da Nintendo. Você realmente encontrará os mesmos elementos da versão clássica, as animações e seus



efeitos, entretanto há extras que farão dessa a versão definitiva do jogo. Quests extras que se conectam perfeitamente ao enredo clássico, uma arena multiplayer (que não é tão importante assim, mas que pode acabar sendo divertida), e um modo multiplayer cooperativo. Você poderá treinar monstros e poderá lutar contra eles juntamente com outros amigos que tenham o jogo (pena que é apenas multiplayer local, nada online...) e os resultados dessas batalhas poderão lhe render ótimos itens para prosseguir no enredo Single-Player. Pena que os produtores não fizeram um verdadeiro modo cooperativo, para que os jogadores pudessem chegar até o final do jogo juntos, isso sim seria a chave de ouro para transformar esse clássico em algo 100% perfeito.

Retornando às novidades bacanas, a Square Enix fez um excelente trabalho ao colocar todo o poder do jogo nas mãos do jogador! Você é quem escolhe em que tela quer batalhar, se realmente quer utilizar as funções de toque ou se prefere jogar com o direcional e controles clássicos, você pode

modificar o esquema de botões e controles no momento em que achar melhor, deixando eles idênticos aos do SNES ou Playstation, se assim desejar, enfim, customizações para agradar a qualquer tipo de jogador! Tudo para deixar a experiência de jogar Chrono Trigger ainda mais bacana!

Assim, você perceberá que Chrono Trigger ainda tem a mesma aventura em seu geral e enredo, praticamente sem modificações no seu núcleo, mas com um novo script, novos visuais, músicas, design de personagens, interfaces customizáveis e diversas opções extras! Essa, de acordo com a Square Enix (e COMO concordo) é a verdadeira experiência de Chrono Trigger! Completa em todos os aspectos seja em uma ou duas telas (mais uma opção disponível para o jogador). E se você nunca o jogou antes, não espere mais! É aquisição mais que obrigatória!

E se você é um fã das antigas, sabe muito bem o porquê, em momento algum, mencionei nada da história do jogo! Não poderia estragar algo simplesmente tão perfeito! 🍕



AVALIAÇÃO

10

+ Clássico absoluto

- Falta de mais novidades

JOGO DO MÊS



DS

Where in the World is Carmen Sandiego?

- Produtora: Strass Productions
- Número de jogadores: 1
- Wi-Fi: não
- Distribuidora: Mindscape
- Gênero: Adventure

“Eu a vi saindo num carro com bandeira preta...” Por Raoni Silva

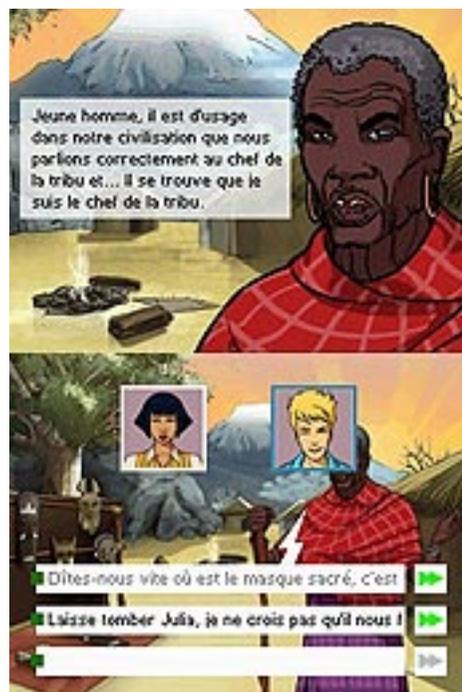
Ah, os bons tempos de DOS. Vivíamos com uma série de games tosquinhos, que embora tivessem gráficos e som limitadíssimos (a maioria vinda do PC-Speaker), não faltava criatividade. E de certa maneira, os personagens de games não foram poucos nesses tempos, onde conhecemos clássicos como Prince of Persia, Commander Keen... Até o Mario entrou nessa com “Mario Teaches Typing”. E nesses tempos vimos nascer aqueles que poderiam ser os melhores games educacionais de todos os tempos, que são “Where in the world is Carmen Sandiego” (MS-DOS/SNES), e “Where in time is Carmem Sandiego?” (SNES). Esses jogos, respectivamente, eram grandíssimas aulas de Geografia e História, e saber bem dessas matérias era a chave do sucesso pra prender a ladra ruiva.

Não é por menos que os jogadores de DS ficaram felizes da vida ao saber que sairia um game da franquia para o console. As screenshots que saíram eram bonitas, a aventura seria totalmente original e o objetivo era o mesmo de antes: prender a maior ladra do mundo. Desta vez o jogador assume o papel de dois agentes da ACME: a exemplar Julia Argent, e o bon-vivant Adam Shadow. O objetivo é o de sempre, viajar pelo mundo atrás de Carmem Sandiego, seguindo trocentas pistas deixadas por ela.

Mas acontece que o trabalho encabeçado pela Gatuna de Vermelho saiu pior do que todos esperávamos. O jogo apareceu como um Point & click, onde a maioria das animações dos personagens são imagens paradas com deslocamento lateral. Não vemos vozes, nem expressões. Não há imersão no jogo, parte importantíssima. O que temos é uma série de acontecimentos que o jogador tenta unir os fatos, catando materiais e resolvendo enigmas. Pode parecer que é legal, mas a maioria dessas coisas é resolvida passivamente, muitas vezes na lógica. Não é nada incomum um jogador estar clicando aleatoriamente nos locais para tentar achar pistas ou iniciar eventos. E é tudo tratado de maneira tão aérea que os personagens parecem mais interagir entre si do que trazer o jogador para suas posições. É intragável o humor estereotipado de Adam, que distribui cantadas baratas a todas as moças que aparecem em sua frente. Sua dupla com Julia não poderia ser menos caricatural, onde na maioria dos diálogos vemos falas completamente inúteis vindas do Loiro, e tudo que realmente interessa com a asiática. O Gameplay em si é cansativo, já que tem pouca dinâmica e BGMs de sobra.

Enfim, “Where in the world is Carmem Sandiego?” te faz cansar com pouco tempo de jogo, dando a sensação de estar preso num elevador

apertado, com as famosas “músicas de elevador” tocando sem parar. Passem longe dessa bomba e procurem relembrar os originais através de emuladores. 🗑️



AVALIAÇÃO

0.1

+ Character design interessante

- Todo o resto

LIXO DO MÊS





DS

Enchanted Folk and the School of Wizardry

■ Produtora: Konami

■ Número de jogadores: 1-4

■ Wi-Fi: sim

■ Distribuidora: Konami

■ Gênero: Simulação/Adventure

Animal Crossing da Konami! Por João Vitor

Após o sucesso enorme de Animal Crossing Wild World para DS, chegou a vez de outra empresa tentar seguir os passos da mesma série, sendo a Konami responsável pelo lançamento de Enchanted Folk and the School of Wizardry, novo título da empresa que remete de uma forma extrema o título da Nintendo, porém, adicionando novos elementos, dentre eles a Magia.

Enchanted Folk é um mix do que se conhece de Animal Crossing com um mundo de magia e bruxaria a lá Harry Potter! Isso mesmo, aqui você terá que aprender diversas lições sobre encantamentos e magias, tudo em uma escola cercada de seres mágicos.

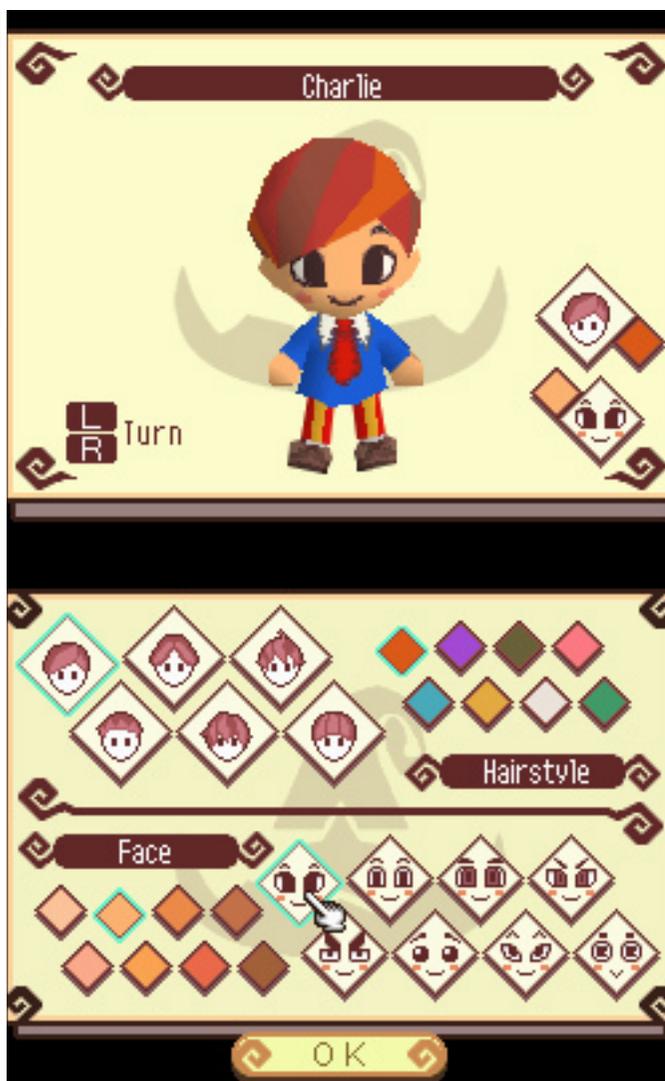
O relógio interno do DS comandará a maior parte das atividades no jogo, pois, dependendo do dia e horário

novos eventos estarão disponíveis, como aulas, shoppings exclusivos ou mesmo batalhas contra um pirata espertalhão chamado Dot. No centro da cidade por exemplo, onde estão as principais lojas, você só poderá comprar, vender ou mesmo cortar o cabelo, durante o horário de funcionamento, que na maioria dos casos é de 9:00 A.M às 00:00 A.M (salvo o barzinho Lime light, local onde você poderá ouvir uma boa música enquanto bebe sucos variados até 4:00 A.M). Você pode se programar também para alguns outros eventos através de um quadro de mensagens localizado na escola, que avisa o dia em que alguma nova atividade estará ocorrendo.

Dentre algumas atividades similares às de Animal Crossing nós temos a pesca, caça de

de insetos, e cultivo de flores e frutas, contudo, conforme se avance no aprendizado mágico e de encantamentos o seu personagem será apto a procurar por tesouros escondidos, fazer alguém apaixonar-se por você, e muitas outras coisas que não poderiam ser relatadas nessa simples review sem uma constante atualização! É um jogo que muda de uma hora pra outra, sempre apresentando novidades aos jogadores mais assíduos, e confesso que desde o lançamento tenho perdido umas boas horas nesse mundinho mágico!

E como um bom simulador de vida que é, Enchanted Folk não o deixará exclusivamente na rotina da escola, há muitas outras coisas a se fazer para dar andamento na sua vida diária! Itens em lojas não são grátis e você terá de batalhar



para obtê-los, trabalhando para uma velha bruxa da loja Emporium, ou catalogando suas capturas de insetos e peixes nos livros mágicos da torre do diretor da escola, recebendo recompensas cada vez melhores conforme o tamanho e espécie das espécies.

Ainda se distanciando um pouco do seu irmão (quase) gêmeo (AC) o simulador da Konami o direciona a um objetivo essencial: Tornar-se um mestre nas artes da magia. Mas não pense que será um caminho fácil, muito menos rápido! Além das diversas aulas lecionadas pelos professores, existem 52 quests (ou missões) a serem realizadas, cada uma com um objetivo diferente. Como prova de seu sucesso nessas aventuras você receberá 1 troféu por cada uma, que ficarão em um salão

especial da escola, juntamente com um livro que marca suas quests.

Enchanted Folk se torna um excelente atrativo para colecionadores virtuais! O game disponibiliza mais de 1500 diferentes itens! Entre móveis, eletrodomésticos, carpetes, roupas, acessórios, instrumentos musicais, vassouras mágicas e outros! Tudo pra você deixar seu quarto no dormitório Strange House com a sua cara, além é claro de também caracterizar seu personagem ao seu bem querer. E não será só no dia a dia que você obterá todos esses itens, há aqueles exclusivos ao serviço de download disponibilizado pela Konami. Seria legal, assim como a Nintendo, se a Konami lançasse através desse conteúdo "baixável" itens temáticos de suas séries famosas, como:

Castlevania, Metal Gear Solid, Silent Hill, Dance Dance Revolution ou Suikoden.

Tratando-se de caracterização o jogo lhe dá uma opção variada, você pode escolher o estilo de seus olhos, cabelos e cor de pele. Mais pra frente no próprio colégio você poderá editar também suas roupas compradas, criando estilos próprios com desenhos e figuras que sua imaginação permitir. E caso queira dar uma mudança no look de seus cabelos você pode sempre contar com o salão Mon Paris que não só pinta e corta suas medeixas como ainda vende perucas diversas (algumas deixando o visual bem engraçado).

Partindo agora para a parte técnica do jogo temos um lindo gráfico 3D, muito bem trabalhado! Com cenários belos, itens e personagens bem

definidos e detalhados. O Som é outro aspecto cativante no jogo, ainda mais com a possibilidade de compra de algumas faixas pra uso em algum eventual rádio que você obtinha em jogo, além disso há a possibilidade de ao ouvir esses sons aprendê-los! Podendo mais tarde reproduzi-los com seu personagem através de um instrumento musical ou mesmo por assovio. Nos controles e comandos temos a disponibilidade de usar stylus ou simplesmente direcional e botões, contudo, algumas vezes você acabará usando ambos, pois certas atividades exigem uma maior precisão e um dos controles pode acabar sendo melhor opção que o outro.

Os cenários ainda podem mudar completamente dependendo do dia e hora, variando de um domingo ensolarado para uma segunda-feira chuvosa! Há também uma mudança drástica que modifica todo o ambiente, caracterizando um aspecto mais dark ao jogo, trata-se do Mystery Time, que fica disponível a cada quest vencida. Durante esse evento, de tempo limitado, novos itens e personagens estarão presentes no jogo.

Você pode reunir seus amigos para visitas em sua cidade! Seja por conexão local ou wi-fi (somente por friend codes, nada de participantes aleatórios e desconhecidos), porém nem toda a diversão do modo single player está presente durante o multiplayer, tendo muitos elementos restritos durante as conexões, o que é uma pena e uma vergonha. De qualquer forma, seus amigos e você podem compartilhar itens, formar uma banda (cada um com seu próprio instrumento), caçar insetos ou pescar, dentre outras atividades que podem ser adicionadas a lista através do aprendizado das magias e encantamentos, como a magia Treasure Hunt (Caça ao Tesou

ro) por exemplo, que ao ser usada pode indicar a localização de itens escondidos. A comunicação oferecida pelo jogo entre os players não é tão dinâmica e confortável, claro que se você estiver com seus amigos pessoalmente você não precisará dela, mas caso não, terá a disposição um teclado virtual via touch e/ou símbolos mágicos (que também servem para ativar as magias e encantamentos). Outro ponto negativo é que a tela de cima é usada como um log para mostrar o andar da conversa, até aí estaria tudo bem se não fosse o fato dele cobrir toda a tela! Diminuindo assim o campo de visão dos cenários, já que ela deveria ser usada para complementar os mapas e mostrar o céu. Minha dica pra esse caso seria o uso de balões de texto aos personagens mostrados na própria touch (como os npcs) ou mesmo que o log fosse transparente e customizável.

Alguns podem achar (ou torcer nariz) Enchanted Folk and the School of Wizardry uma cópia descarada de Animal Crossing, porém, pelo tempo passado desde Wild World aqueles que possuem só um DS e tornaram-se órfãos de uma novidade e renovada nesse gênero podem conferir sem medo a versão do simulador de vida da Konami! A implementação de um mundo e tema mágico podem ainda atrair aos fãs de Harry Potter que sempre sonharam em estudar em uma Hogwarts, e a há tanto para se fazer que possivelmente o jogo lhe prenderá por 1 ano letivo como nas aventuras do bruxo de J.K Rowling. 🍷



AVALIAÇÃO

7.5

+ Muitas coisas pra fazer

- Wi-Fi limitado

DS

Grey's Anatomy - The Video Game

■ Produtora: Ubisoft

■ Número de jogadores: 1

■ Wi-Fi: não

■ Distribuidora: Ubisoft

■ Gênero: Simulação

De série à game Por João Vitor

Grey's Anatomy é hoje uma das mais famosas séries da rede de televisão americana ABC. Criada por Shonda Rhimes a série já se encontra em sua 5ª temporada nos Estados Unidos e é detentora de diversos prêmios, incluindo um dos mais famosos, o Grammy.

O programa relata o dia a dia de diversos personagens e seus conflitos, amores, decepções e alegrias. Porém todos possuem um desejo em comum: Tornar-se um bom médico.

Grey's Anatomy: The Video Game chega para tentar mais uma vez quebrar a fórmula entre água e óleo, ou seja, duas coisas

que não se misturam de jeito nenhum! São raros os casos em que algum jogo baseado em uma série, filme, HQ, mangá e afins se consagram como seus produtos originais, e infelizmente, a Ubisoft não fez um trabalho ao portátil que valorize completamente a série. Como dito antes os acontecimentos envolta ao hospital de Seattle Grace são inéditos! E aparentam ser contemporâneos com o cenário da quinta

temporada, tendo todos os personagens da mesma. E pelo menos nisso a Ubisoft acertou, os casos e acasos ocorridos entre os personagens e pacientes são bem comuns aos da série em si e convencem o jogador ao passar de cada capítulo, ato e cena.

A caracterização dos personagens convence, mas mais nas imagens do que no modelo do personagem em si, que são cenas ripadas (diretamente) das versões do Wii ou PC. A versão do DS ainda sofre com a falta de dublagens, presentes nas outras versões.

A ambientação principal da série Grey's

Anatomy se passa mais de 90% no hospital Seattle Grace, e como tal os desafios do jogo são todos no mesmo. Você terá que cuidar de procedimentos médicos, seja simples, como medir a pressão arterial de um paciente, ou mesmo algo mais avançado como uma abertura craniana para remoção de algum tumor. Porém, nada na realidade é complicado! A dificuldade no jogo é algo praticamente mínimo.

Pelo menos a interface dos procedimentos e utilização da touch são boas.

Como dito antes a interação do jogo vai além das operações, e simula os acontecimentos e dilemas de cada personagem. Por exemplo, Alex precisa da ajuda de Lexie Grey, o jogo então entra em modo challenge/choice, que levará você a alguns minigames ou escolhas para desenvolver o caso entre os dois. E falando nesses minigames, eles são bem simples e um tanto sem criatividade, uma tentativa boba de esconder uma simples seleção de respostas, mas que dá pra engolir.

Grey's Anatomy é um grande nome entre séries hoje em dia mas, dificilmente, será bem aceito (principalmente por não fãs) por este título. Se quiser testar o jogo conheça primeiro a série, pra não se decepcionar tanto pela jogabilidade, mas sim curtir casos entre personagens conhecidos. 



AVALIAÇÃO

6.0

+ Fiel à série

- Minigames nada criativos

Wii

MADWORLD

■ Produtora: Platinum Games
■ Distribuidora: SEGA

■ Número de jogadores: 2
■ Gênero: Ação

■ Wi-Fi: Não

REVIEWS

Jack chega para fazer história no Wii Por Gabriel Resende

Preto, branco e sangue, muito sangue. Essa é a melhor frase que define MADWORLD, uma tacada certa da parceria entre a SEGA e a Platinum Games. A cidade é Varrigan City, tomada por um grupo de terroristas que a transformou num programa televisivo chamado de Death Watch, que tem como fim transformar os habitantes em verdadeiros matadores. Nesse jogo de assassinato, a infeliz população é tomada por um vírus que a torna em uma cidade realmente doentia, aonde as pessoas se matam para conseguir um melhor lugar no ranking pelo antídoto. Para piorar, a cidade também perdeu qualquer contato com todo o resto do mundo. Mas nem tudo está perdido...

Jack, contratado pelo governo local, é o homem que promete dar cabo da situação. Com seu tamanho comparável ao de um gorila, seu indispensável cigarro, sua serra elétrica implantada no braço direito e agressividade que espanta até sombra, inimigos malvados não serão nenhum grande problema. Seu objetivo, subir no ranking acabando com todos os inimigos necessários, e assim, dar um fim no sanguinário por trás da organização.

A princípio, o que mais chama a atenção em MADWORLD é o seu estilo gráfico único e inovador, que remete ao clássico Sin City. O jogo todo é baseado nas cores preto e branco, com uma dose excessiva de vermelho, representando o sangue

abundante. Tudo funciona muito bem e combina perfeitamente com a proposta do jogo.

E claro que um jogo com clima tão pesado não teria músicas meigas e calmas. Uma trilha sonora com bom rap compõe o jogo do início ao fim, satisfazendo até mesmo o gosto de quem não gosta do gênero. Outro ponto que interessa na parte sonora é a dupla de comentaristas que não para por um minuto, trazendo comentários de sarcasmo e humor que conseguem arrancar boas risadas. Toda a parte sonora é composta por bastante humor negro e muitas palavras de baixo calão, sendo esse um dos principais motivos pelo jogo ser classificado somente para maiores.

Unindo tudo isso, é formada a parte mais interessante de MADWORLD: sua jogabilidade.

Os cenários são todos repletos de inimigos e existem diversas maneiras criativas de matá-los. Colocar uma máscara num oponente, meter placas de sinalização em sua cabeça e depois jogá-lo num inocente aquário com piranhas é um dos exemplos de seções que se pode conseguir. Existe uma boa variedade de seções que aparece com o progresso no jogo, mas que pode acabar se tornando um pouco repetitiva pelos cenários extensos e repletos de inimigos. Jack também pode usar sua querida serra elétrica para serrar seus inimigos ao meio em questão de segundos, ou então, utilizar um dos itens espalhados pelo cenário para fazer diferentes tipos de seções. Dentre esses itens, estão incluídos tacos de madeira, aspiradores de seres vivos, adagas afiadas, etc.



Chefes colossais não intimidam Jack.



Este é apenas um exemplo do que Jack pode fazer com seus (pobres) inimigos

Além dos oponentes tradicionais, em cada cenário, marca presença um chefe bastante interessante. Mesmo sendo geralmente seres colossais e monstruosos, nenhum consegue colocar medo em Jack, que sempre resolve tudo com bastante violência e ignorância. Sempre com muita ação, nesses desafios, deve-se desviar dos ataques e atacar usando a serra elétrica com bastante precisão, segurando o botão B e chacoalhando o Wii Remote.

Concluindo, MADWORLD é uma vasta experiência para os jogadores que estavam a procura de um título mais maduro e caprichado. Com violência desenfreada, enredo intrigante, chefes de cenário para ninguém colocar defeito, gráficos inovadores, trilha sonora exuberante e boa dose de diversão, pode-se dizer que esse é um verdadeiro motivo pelo qual os videogames são vistos como arte. 🎮

AValiação

9.0

+ Estilo artístico impecável

- Pode chegar a ficar cansativo demais



JUST'S SHOP

Flashcards, acessórios e peças de reposição para portáteis e consoles em geral

Itens à pronta entrega:



Guitar Hero Grip Nintendo DS Lite com adaptador p/ Phat



MicroSD Kingston 2 e 4 GB



Bateria de Pandora (normal e híbrida)



Peças de reposição p/ NDS Lite

E MAIS: Películas para DS e PSP, Stylus, Carregadores, Cabos USB, etc

Itens disponíveis a partir de abril:



Acekard 2.1 + leitor de microSD



Telas inferior e superior e módulo touch screen (DS Lite)



Carregadores de DS (Lite e Phat)



CycloDS - o melhor flashcard da atualidade (sob encomenda)

E MAIS: Carcaças, cases e acessórios em geral para Nintendo DS Fat e Lite, Wii, PSP, PS2, PS3, Xbox, 360 etc. SOB ENCOMENDA!"

GANHE BRINDES
nas compras acima de:

- R\$ 80: 1 película paralela
- R\$ 140: 1 película paralela + 1 mini-stylus

ENTRE EM CONTATO AGORA!

- > Tópico de vendas no fórum NDS Brasil
- > Anúncios do Mercado Livre

MSN: juniorcba@i12.com · e-mail: juniorcba@gmail.com · cel.: (65) 9226-7977

Sonic and the Black Knight

- Produtora: Sonic Team
- Número de jogadores: 4
- Wi-Fi: sim
- Distribuidora: SEGA
- Gênero: Ação/Plataforma

Sonic no mundo do Rei Arthur

Novamente nos aventuramos em um livro de fábulas, desta vez no mundo do Rei Arthur. Mas há algo errado. Usando uma grande e imponente armadura, o amaldiçoado Rei está levando seu reino ao caos e destruição. É nesta hora que Sonic é invocado por uma feiticeira chamada Merlin, que pede sua ajuda. Munido de uma espada, Sonic parte em mais uma aventura, tendo que enfrentar os três Cavaleiros da Távola Redonda para, então, encarar a ameaça principal.

As fases se espalham por um grande mapa. Os ambientes são variados e condizem com a temática - florestas, castelos e cavernas. Em algumas, há trechos 2D, lembrando o que foi visto em *Unleashed*. Além da missão principal de cada fase, várias outras side-quests podem ser completadas. Inicialmente elas são bem fáceis, como pegar um número certo de anéis, mas depois ficam bem desafiadoras, como elimi-

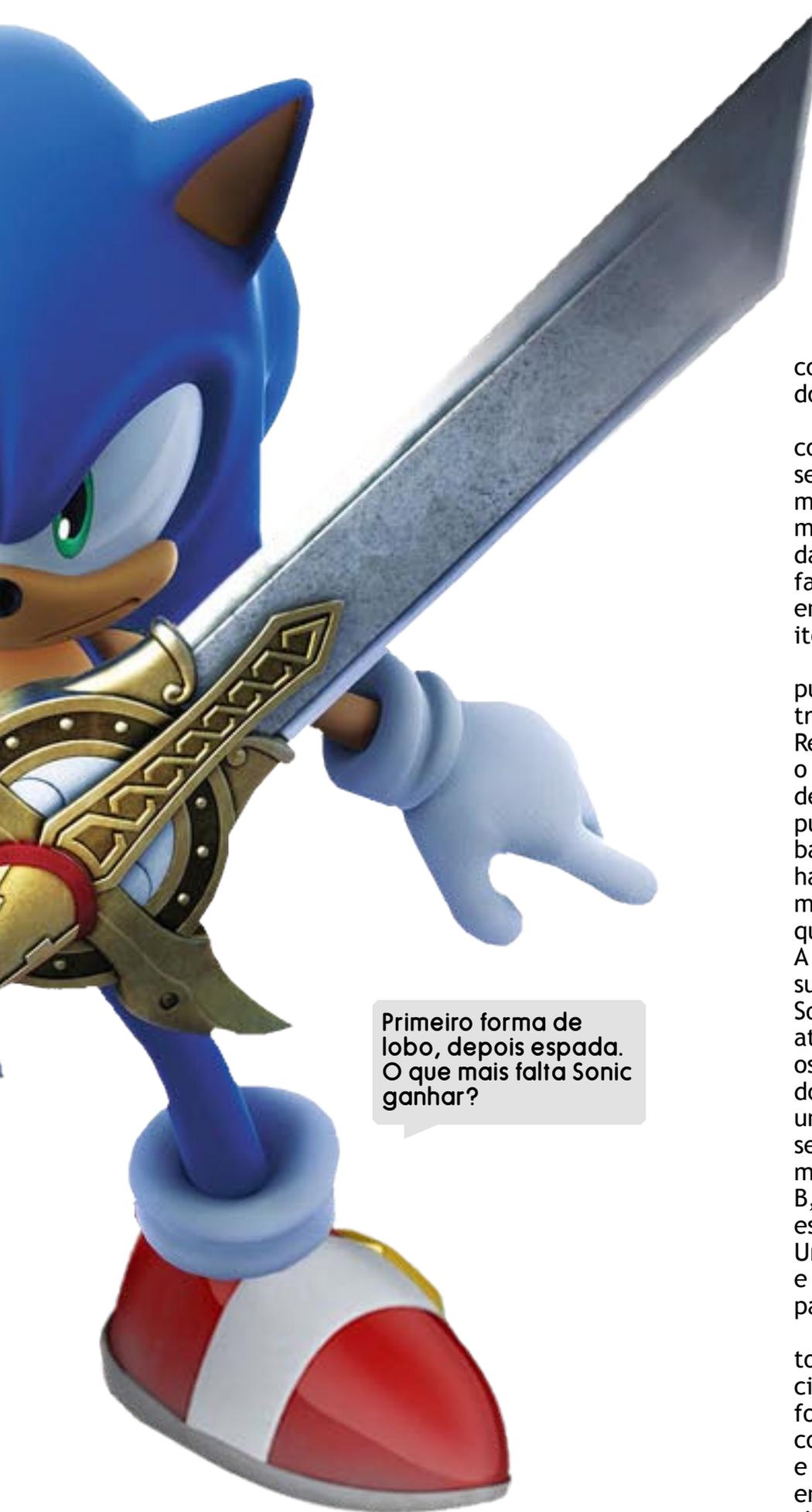
nar 50 inimigos seguidos. Através delas também encontramos diversos itens, que devem ser identificados para serem usados. Equipando-os, eles podem melhorar seu status (como ser mais eficiente contra veneno).

Sonic ainda pode esbarrar com personagens não jogáveis (NPC's) no meio das fases. Eliminando inimigos e tendo um número certo de anéis, basta falar com eles e cumprir o minigame para ganhar um presente - e mais seguidores. Os seguidores aumentam de acordo com seu desempenho na fase. Com isso, uma barra de nível enche, o que lhe dá mais habilidades e extras, que são muitos. Eles se dividem em vídeos, fichas de personagens, fanarts de fãs dos EUA, Europa e Japão e até dicas de como passar de chefes. E para quem está buscando uma diversão entre amigos, ela existe: o modo Battle traz diferentes modalidades, incluindo uma



Sonic usa a espada não só para atacar





Primeiro forma de lobo, depois espada. O que mais falta Sonic ganhar?

cooperativa, para até 4 jogadores.

Ainda há funções Wi-Fi, como o Ranking online, onde se disputa pontos (infelizmente, nada de modalidades multiplayer), e a possibilidade da troca de itens, facilitando fazer 100% na aventura. Basta entrar na galeria e selecionar o item para enviá-lo a um amigo.

A jogabilidade agora é mais puxada para Unleashed. Controlamos Sonic usando o Wii Remote e Nunchuk: move-se o personagem pelo analógico, defende-se com o botão Z, pula-se com A e ataca-se ao balançar o controle. As batalhas com espadas são extremamente simples, não pedindo qualquer movimento especial. A ação muda de acordo com sua posição. Por exemplo, Sonic irá executar diferentes ataques quando feitos em vários inimigos seguidos, ou quando estiver no ar. Para variar um pouco, há uma barra que se enche ao pegar fadas vermelhas. Ao pressionar o botão B, Sonic pode usar um ataque especial onde tudo fica lento. Uma mira aparece nos inimigos e basta atacar no tempo certo para fazer um grande estrago.

Ao usar uma espada, muitos tinham medo que a velocidade, ponto forte de Sonic, fosse perdida. Muito pelo contrário: ela continua aqui, e Sonic pode fatiar os inimigos em uma velocidade impressionante, realizando combos incríveis.

Pode-se dizer que Black Knight se divide em duas



Personagens clássicos da série aparecem como ícones da antiga história - os três cavaleiros da Távola Redonda são Knuckles (Gawain), Shadow (Lancelot) e Blaze (Percival); Tails é um ferreiro e Amy é a princesa que ajuda Sonic a salvar o reino

partes: antes da primeira batalha real contra o Rei Arthur, e depois desta batalha. O jogo literalmente se transforma e o panteão de opções aumenta consideravelmente. Primeiramente, três personagens se tornam jogáveis além de Sonic - e sim, são eles, os Cavaleiros da Távola Redonda, cada um com seu estilo e golpes especiais. Você não é obrigado a jogar com nenhum deles, e essa escolha é feita antes de entrar nas fases. Lembra dos itens que você pegava pelas fases e que nunca estavam disponíveis? Eles agora servem para forjar novas armas (33 no total), que são usadas pelos Cavaleiros.

Visualmente, Black Knight é um belo trabalho do Sonic Team. Os personagens, cenários e principalmente os chefes são muito bem construídos, com belas texturas e efeitos. As cg's, como sempre, são espetaculares, e as animações como xilogravuras encantam qualquer um. Já na parte sonora, o trabalho é impecável - como sempre nos jogos da série. Além de bandas como o Crush 40, sempre presente, temos Tommy Tallarico, astro do Video Games Live.

Black Knight ainda surpreende trazendo controles sólidos e câmeras perfeitas. Você nunca se sentirá traído por nenhum destes elementos. Mas o jogo não passa sem seus defeitos. A aventura principal não dura muito - apesar que você gastará um bom tempo até conseguir todos os itens e terminar as missões paralelas. O combate com a espada é muito simples, já que basta chacoalhar o Wii Remote para conseguir alguns golpes. Além disso, algumas fases não possuem muita inspiração - apesar que a aventura melhora muito depois dos desafios iniciais - e há pouca variação de inimigos.

Sonic and the Black Knight é uma das ótimas surpresas para este começo de ano. Depois do amplamente discutido Unleashed, havia ainda uma dúvida do que se esperar do título. Mas o sucessor de Secret Rings não desaponta, trazendo uma aventura muito divertida e cheia de opções. 🍷



AVALIAÇÃO

8.0

+ A melhor jogabilidade de um Sonic 3D

- Aventura principal curta



Wii

Dead Rising: Chop Till You Drop

■ Produtora: Capcom

■ Número de jogadores: 1

■ Wi-Fi: Não

■ Distribuidora: Capcom

■ Gênero: Ação

Cortando zumbis – e conteúdo Por Rodrigo R. Dias

Dead Rising foi um dos primeiros hits do Xbox 360 - o game passou da marca do milhão. Mais de 2 anos depois, mesmo com o anúncio da sequência rondando por todos os cantos (e confirmada mais tarde), o Wii recebe seu port.

Dead Rising: Chop Till You Drop traz basicamente (quase) tudo que o jogo do X360 traz. Você controla Frank West, um jornalista freelance que fez carreira cobrindo guerras e outras atrocidades. Ele segue para a pequena cidade de Willamete, no estado do Colorado. Os militares fecharam todas as entradas para a cidade e todo tipo de comunicação fora cortado. O que parece ser uma grande tragédia pode ser, para Frank, a maior história de sua carreira. Ele então desce em um shopping, via helicóptero, com a promessa de ser

pego 3 dias depois. Mas descobre algo que jamais imaginaria encontrar - zumbis, muitos zumbis.

Frank se reúne com alguns sobreviventes que estão tentando criar uma barricada para proteger a área central do shopping. Porém, uma senhora, desesperada por seu cachorro ter ficado do lado de fora, acaba abrindo as portas e os zumbis invadem o local. E é aí que começa a ação.

O jogo é focado na matança de zumbis e salvamento de sobreviventes. Enquanto todos se isolam em uma pequena sala, Frank usa a tubulação para acessar outros locais do shopping e cumprir as missões. A história vai se construindo aos poucos através de arquivos (Case Files), que se completam. A ação não varia muito, e a diversão fica mesmo no

massacre dos mortos-vivos. E das formas mais diferentes possíveis, por conta das várias armas existentes - serra-elétrica, carrinho de compras, bolas de futebol, frigideiras fervendo, armas de fogo, etc.

Os ataques podem ser desferidos usando o botão A ou movendo o Wii Remote - você ainda deve chacoalhar para escapar dos zumbis. Existem alguns golpes especiais (usando o taco de baseball, por exemplo) onde é necessário deixar os zumbis tontos e chacoalhar o Wii Remote até completar a barra. Os controles para armas de fogo funcionam de forma semelhante aos de Resident Evil 4 Wii Edition - basta segurar o botão B, mover o Wii Remote para mirar e apertar A para atirar. Com a matança, Frank pode evoluir e, a cada nível ganho, várias habilidades



No shopping você pode trocar de roupa em lojas específicas. Há vários trajes diferentes, incluindo o de Megaman

13 KILLED

e outras coisas são adicionadas - inventário maior, maior poder de fogo, e por aí vai.

Ainda quanto à quarta versão de Resident Evil, Chop Till You Drop usa a mesma engine gráfica. Porém, não é o que parece. Claro que, com as limitações do console, muitas coisas precisaram ser cortadas. Obviamente, já era de se esperar que a versão do Wii não ficasse idêntica à do Xbox 360. Mas Dead Rising ficou feio, com algumas texturas que beiram o ridículo e cenas muito embaçadas. O único destaque fica por conta dos personagens, bem construídos, mas os cenários ficaram fraquíssimos para o que se espera de um título para Wii - ao menos, analisando o potencial do mesmo.

A quantidade de zumbis foi drasticamente reduzida, e talvez para amenizar isso, os mesmos reaparecem do nada. Em contrapartida, são um pouco mais violentos, bastando uma pequena aproximação para atacarem. Existem ainda alguns outros inimigos como os cachorros e (odiáveis) papagaios. E a câmera fotográfica, que no 360 era usada para tirar fotos e ganhar experiên-

cia de acordo com a qualidade das mesmas foi cortada, o que é meio bizarro em se tratando de um personagem que é, bem, fotógrafo. Ao menos há uma adição bacana que é a possibilidade de ter múltiplos saves, algo que era o maior ponto fraco da versão Xbox. Com isso, dá para explorar bem todo o shopping, procurando por novas vestimentas, mistura de itens, e por aí vai.

Por fim, Dead Rising: Chop Till You Drop vale uma olhada para quem nunca jogou a versão original antes. Mesmo com os grandes cortes, dá para se divertir um pouco fatiando vários zumbis. Porém, depois de um tempo, cansa não fazer muito mais do que isso e logo vêm o marasmo. Ao menos a aventura é curta, tendo por volta de 10 horas de jogo. Mas mesmo tentando adaptar o título ao Wii, a Capcom fez um port fraco e que está abaixo do que se espera no console. Mesmo não sendo lá muito parecidos, fique com Resident Evil 4. 🧟



AValiação

6.0

+ controles bem adaptados

- muitos cortes

Como funciona

Na seção Flashgame, você pode conferir reviews de jogos antigos ou de outros de menor importância. Os textos são muito mais curtos que os reviews tradicionais e trazem apenas algumas informações importantes de cada jogo. Esta seção, que já existia na revista digital Nintendo DS Brasil, agora integra, de forma definitiva, também a Big N Brasil.

DS

Ninja Gaiden DS

- Produtora: Tecmo
- Dist.: Tecmo
- Gênero: Ação
- Jogadores: 1
- Wi-Fi: Sim

Ninja Gaiden Dragon Sword completa o enredo da série, ficando entre Ninja Gaiden (Xbox, PS3) e Ninja Gaiden 2 (Xbox 360, PS3).

O Team Ninja decidiu optar pelo uso dos gráficos pré-renderizados aos cenários, já personagens são construídos em 3D. Isso deu charme ao jogo, e o caracterizou como um dos mais bonitos vistos no DS. Com comandos via touch e uso de alguns botões para defesa e esquiva. A opção pela touch foi uma escolha certa da Tecmo.

Faltou o sangue, mas, a ação já é mais que suficiente! Título indispensável. - João Vitor



AVALIAÇÃO

10

DS

Castlevania Order of Ecclesia

- Produtora: Konami
- Dist.: Konami
- Gênero: Ação
- Jogadores: 1-2
- Wi-Fi: Sim

Pela 2ª vez a franquia recebe uma mulher como protagonista, trata-se de Shanoa, que tem como objetivo erradicar os planos de Drácula.

Diferente dos chicotes, ou mesmo almas, a personagem utiliza como armas os Glyphs, imagens liberadas pelos seres derrotados por Shanoa. Através desses símbolos é possível criar variadas formas de ataque. O título é o mais sombrio em todos os aspectos dentre os outros 2 já lançados.

O Wi Fi ainda decepciona, limitando aos jogadores ao acesso às lojas criadas por eles mesmos, ou uma simples corridas entre players. - João Vitor



AVALIAÇÃO

9.5

DS

The World Ends With You

- Produtora: Jupiter, S-E
- Dist.: Square Enix
- Gênero: RPG/Ação
- Jogadores: 1
- Wi-Fi: Não

Após um acontecimento trágico, Neku é involuntariamente posto a participar do maior desafio de sua vida, o jogo dos Shinigamis (Deuses da morte). É a partir daí que as coisas mudam para o garoto, e é aqui que ele percebe o sentido e valor da vida.

Diferente de RPGs convencionais, TWEWY apresenta um sistema duplo de batalhas simultâneas. Na touch você controla Neku com a Stylus, e na tela de cima o controle do parceiro semanal consiste em usar o direcional para batalhar, seguindo comandos pré-estabelecidos.

- João Vitor



AVALIAÇÃO

10

Wii

Nights JoD

- Produtora: Sonic Team
- Dist.: SEGA
- Gênero: Ação
- Jogadores: 1-2
- Wi-Fi: Sim

A SEGA não poderia ter escolhido o console mais apropriado para o retorno de Nights. No controle do garoto William ou do garoto Helen, viveremos uma aventura que segue praticamente todos os passos do original: cada um vive um sonho diferente, mas novamente este mundo é ameaçado por Wizeman e o rival de Nights, Realta. Podemos controlar Nights pelo analógico ou pelo Wii Remote, que infelizmente não é muito preciso. O retorno ainda conta com novidades: três transformações (como um golfinho), voz própria e modo online para 2 jogadores.

- Rodrigo R. Dias



AVALIAÇÃO

7.5

Wii

KoF Collection: Orochi Saga

- Produtora: SNK Playmore
- Dist.: Produtora: SNK
- Gênero: Luta
- Jogadores: 1-2
- Wi-Fi: Não

Orochi Saga traz nada mais nada menos do que cinco jogos da série - KoF 94, 95, 96, 97 e 98. Não há nenhuma alteração visual em qualquer um dos títulos, e todos estão praticamente perfeitos, salvo um ou outro raro slowdown (parece praga das emulações atuais).

Temos ainda um ótimo modo de treino e várias opções de controle: Wii Remote + Nunchuk, Classic Controller ou controle de Gamecube.

Mesmo com a pífia apresentação, com menus horríveis e nenhuma melhora nos velhos jogos, ainda vale à pena reviver esses grandes clássicos.

- Rodrigo R. Dias



AVALIAÇÃO

7.0

Wii

Sonic and the Secret Rings

- Produtora: Sonic Team
- Dist.: SEGA
- Gênero: Ação
- Jogadores: 1-4
- Wi-Fi: Não

A estréia de Sonic no Wii não poderia ser melhor. Desta vez, o mascote da SEGA participa de uma aventura diferente, nas Mil e Uma Noites.

Felizmente apenas Sonic é jogável no modo principal. As fases são de muita velocidade e, quase todo o tempo, sempre para frente. Controlamos o ouriço com o Wii Remote na horizontal, como se fosse um volante. Sonic ainda equipa anéis que melhoram suas habilidades. O visual é um dos melhores do console, e a trilha sonora mantém o padrão da série. Para uma diversão em amigos, temos minigames para até 8 jogadores.

- Rodrigo R. Dias



AVALIAÇÃO

9.0

Atualizações do mês

Confira os jogos do mês de Março para WiiWare e Virtual Console Por Gabriel Resende

WiiWare

BIT.TRIP BEAT

- Produtora: Aksys Games
- Jogadores: 1-2
- Preço: 1000 Wii Points



Como no bom e velho Pong, controle sua raquete com o Wii Remote e não deixe que nenhum dos obstáculos escape. BIT.TRIP BEAT trás em sua essência todo aquele charme dos jogos dos anos 80, desde seus ótimos efeitos sonoros aos belos gráficos. Para dar um toque ainda mais charmoso, o Wii Remote deve ser utilizado na horizontal e movido como se fosse uma maçaneta, tudo com um bom ritmo de sequências que não deixa a desejar.

Gradius ReBirth

- Produtora: Konami
- Jogadores: 1
- Preço: 1000 Wii Points



Gradius é uma das séries de jogos de tiro de maior tradição no mundo eletrônico. Com deslocamento horizontal, os cenários sempre são tomados por toneladas de tiros e naves espaciais que só tem como fim acabar com sua raça. O enredo se passa no ano de 6664, aonde o jogador tem como objetivo cruzar o espaço para religar uma central que foi infectada por um vírus de computador.

Pop'Em Drop'Em SAMEGAME

- Produtora: Hudson
- Jogadores: 1-4
- Preço: 500 Wii Points



Puzzle onde você deve limpar os blocos em grupos de dois ou mais. Modos multiplayer para até 4 jogadores.

WiiWare / Virtual Console

O Virtual Console é um serviço que disponibiliza clássicos de consoles antigos, com o Nes e Mega Drive. Já WiiWare oferece jogos feitos especificamente para o serviço, tendo alguns títulos exclusivos.



Virtual Console

Alex Kidd: The Lost Stars

- Produtora: SEGA
- Jogadores: 1
- Preço: 500 Wii Points
- Plataforma: Master System



No terceiro título da franquia, o jovem protagonista Alex Kidd deve coletar todos os doze signos do zodíaco. Aqui, tudo é muito simples e cheio de imaginação, e o jogador deverá passar por diversas fases mais de uma vez para poder progredir.

Bomberman'94

- Produtora: Hudson
- Jogadores: 1-5
- Preço: 700 Wii Points
- Plataforma: TurboGrafx-16



Bomberman é uma das series mais tradicionais no mundo dos games, que tem como essência cenários vistos por cima aonde os jogadores devem depositar bombas para derrotar seus adversários. O jogo possui um modo para até cinco jogadores competirem, e um cativante modo carreira para um jogador em que se deve viajar por seis mundos para restaurar os espíritos guardiões que foram roubados.

Detana!! Twinbee

- Produtora:
- Jogadores: 1-2
- Preço: 700 Wii Points
- Plataforma: TurboGrafx-16



Não se engane pelos gráficos bonitinhos, Detana!! Twinbee é um jogo bastante desafiador para o seu gênero. Se tratando de um jogo de tiro, vários inimigos espaciais e itens de upgrade estão presentes, com um modo cooperativo para dois jogadores disputarem quem faz a melhor pontuação. A franquia Twinbee é bastante popular no Japão, e Detana foi importante por ter feito bastante sucesso e aberto novos horizontes a série.

Preços (em Wii Points)

Nes - 500

Super Nes - 800

Master System - 500

Mega Drive - 800

TurboGrafx 16 - 700

Commodore 64 - 500

Jogos do WiiWare - preço definido por título

N NETWORK

Ogre Battle: The March of the Black Queen

■ Produtora:

■ Jogadores: 1

■ Preço: 800 Wii Points

■ Plataforma: Super Nintendo



Na geração dos 16-bit, não eram muitas as opções de jogos de estratégia no mercado dos consoles. Nessa versão de Ogre Battle, o jogador entra no comando de um grupo de revolucionários que luta pela libertação do reino de Zenobia. A variedade de itens e personagens é bastante grande, tornando Ogre Battle: The March of the Black Queen como uma das principais referências do gênero na época.

Summer Games II

■ Produtora:

■ Jogadores: 1-8

■ Preço: 500 Wii Points

■ Plataforma: Commodore 64



Nesse clássico de Commodore 64, tome um bom banho de sol e vá se divertir nos deliciosos jogos olímpicos de verão! Com suporte para até oito jogadores, desafie seus amigos ou o computador em variadas competições, desde salto a distância até nado sincronizado.

Virtual Console



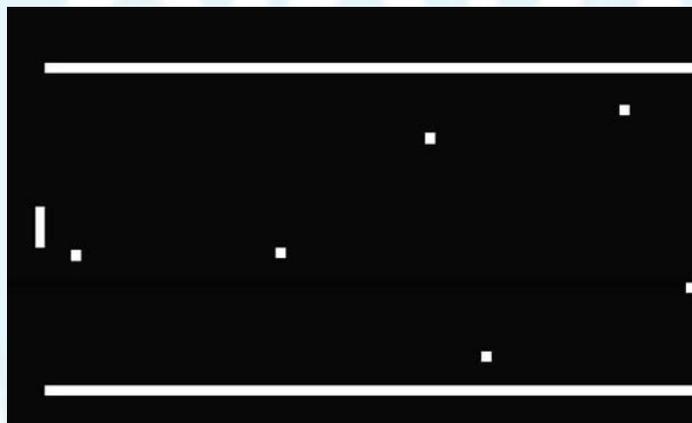
Jogos de arcade no Virtual Console!

Já citamos na seção Mundo N, mas vale destacar novamente: o Virtual Console também receberá títulos clássicos de arcades. Uma confirmação e tanto, principalmente porque agora teremos mais espaço para guardar nossos jogos nos cartões SD. Ficamos no aguardo dos primeiros títulos!

WIIWARE

Bit.Trip Beat

- Produtora: Gaijin Games
- Número de jogadores: 1
- Wi-Fi: Não
- Distribuidora: Aksys Games
- Gênero: Musical
- Preço: 600 Wii Points



Jogo musical inovador Por Gabriel Resende

Conceitos simples sempre foram muito amados no mundo dos jogos eletrônicos. Nos primórdios destes tempos, a capacidade tecnológica era baixa e os jogos possuíam objetivos bastante simples, quando acabaram se tornando uma verdadeira febre no mundo cult. BIT. TRIP BEAT resgata todo aquele estilo único dos jogos da era 8-bit, trazendo aquilo que o pessoal da velha guarda mais gostava com um belo toque de inovação.

De cara, o jogador já pega o jeito da coisa. Basta rebater os pequenos quadrados que vierem da direita para a esquerda, num esquema bastante inspirado no clássico Pong. Para mover a raquete de cima para baixo, basta manter o Wii Remote na horizontal e virado para cima, movendo-o como se fosse uma maçaneta. A jogabilidade é somente isso, não é necessário o uso de nenhum botão para jogar. O principal objetivo é fazer o melhor recorde possível. Como o jogo trás um estilo musical, é sempre importante estar atento

ao ritmo sonoro para não se perder. A barra superior é preenchida quando o jogador faz diversos pontos consecutivos, aonde o jogo vai para um modo especial em que a obtenção de pontos se torna mais fácil. A barra inferior é preenchida quando o jogador deixa muitos quadrados passarem sem ser rebatidos, fazendo assim, com que o jogo vá para um arriscado modo que, se mal calculado, pode dar no fim da partida.

Graficamente, o estilo é o mesmo visto nos jogos da época 8-bit. O Estilo é 2D, mas vários objetos em 3D aparecem ao fundo no cenário. A parte sonora é a mais interessante, e aonde se concentra a base do jogo. A música de fundo vai tocando, e quando se rebate os quadrados, uma trilha acompanhando a música é feita.

No total, estão presentes somente três fases. É como se fosse cada fase por 200 Wii Points, já que o jogo custa 600 Wii Points. Um número relativamente pequeno e que pode pegar algumas pessoas

de surpresa, mas é um título que vale a pena por ser uma das obras mais criativas para WiiWare, além de ser um incentivo as produtoras fabricarem mais jogos inovadores como esse. 🍷

AVALIAÇÃO

8.0

+ Jogabilidade cativante

- Poucas fases

Veja a lista dos cinco jogos preferidos de nossa equipe no momento:

Rodrigo



Grand Theft Auto Chinatown Wars (DS)

- 2 MADWORLD (Wii)
- 3 FFCC Echoes of Time (Wii/DS)
- 4 Rune Factory Frontier (Wii)
- 5 Sonic and the Black Knight (Wii)

João Vitor



Valkyrie Profile Covenant of the Plume (DS)

- 2 Blue Dragon Plus (DS)
- 3 HH in the Puzzling Adventure (DS)
- 4 FFCC Echoes of Time (Wii/DS)
- 5 Pokémon Platinum (DS)

Tobias



Grand Theft Auto Chinatown Wars (DS)

- 2 Retro Game Challenge (DS)
- 3 Castlevania Order of Ecclesia (DS)
- 4 LEGO Star Wars (DS)
- 5 Disgaea (DS)

Raoni



Grand Theft Auto Chinatown Wars (DS)

- 2 Henry's H. in the Puzzling Adventure (DS)
- 3 Retro Game Challenge (DS)
- 4 Rittai Picross 3D (DS)
- 5 Mario Kart (DS/Wii)

Gabriel



MADWORLD (Wii)

- 2 Chibi-Robo!: Park Patrol (DS)
- 3 GTA Chinatown Wars (DS)
- 4 Super Smash Bros. Brawl (Wii)
- 5 Animal Crossing: City Folk (Wii)

Jean



Chrono Trigger (DS)

- 2 GTA: Chinatown Wars (DS)
- 3 Mario Kart (DS)
- 4 Castlevania Order of Ecclesia (DS)
- 5 Tatsunoko vs. Capcom (Wii)

Sonic + Nintendo

O que antes parecia impossível, agora é a coisa mais normal do mundo: Sonic nos aparelhos Nintendo! Saiba como tudo começou

Por Rodrigo R. Dias

Sem dúvida alguma, a maior batalha de consoles da história aconteceu no começo dos anos 90, com o Mega Drive (SEGA) competindo com o Super Nintendo (Nintendo). Eram clássicos atrás de clássicos, e séries que sobrevivem até hoje.

Os anos se passaram e, à partir do Saturn, a SEGA começou a se complicar. Foi perdendo cada vez mais o apoio de softwares importantes para o Playstation e a crise se estendeu até o Dreamcast, quando a empresa quase decretou falência, se não fosse pela milionária doação de seu ex-presidente da época.

A solução, para se manter viva, era seguir apenas desenvolvendo jogos para outras plataformas e continuar com seus arcades (já que a SEGA é a maior do ramo). Na época, a SEGA começou a todo vapor, produzindo e portando seus títulos mais famosos para todas as plataformas. Algum tempo depois, a SEGA se juntou com a Sammy (famosa por Guilty Gear e suas máquinas de pachinko), formando a SEGA Sammy Holdings.

O Gamecube e Game Boy Advance se tornaram a nova casa de Sonic, já que o público de ambos os aparelhos se identificavam mais com o ouriço. De início, tivemos o excelente Sonic Advance, um retorno às origens (plataforma 2D) e o "Cubo" recebeu os dois Sonic Adventures, originalmente lançados para Dreamcast.



Sonic Advance 2, o melhor dos jogos para o Game Boy Advance

Mais tarde, houve o esperado retorno, com o decepcionante Sonic Heroes. A coisa se tornou agravante com Shadow the Hedgehog, que deixou a imagem de Sonic no pior nível possível.

Na atual geração, tivemos a volta do domínio Nintendo no mercado, tanto com o DS quanto com o Wii. E isso gerou um encontro que muitos consideravam impossível - ainda que fosse muito esperado: Sonic e Mario em um mesmo jogo. Além da ponta feita em Smash Bros. Brawl, os mascotes estrelaram um jogo oficial das Olimpíadas de Beijing (e voltarão a estrelar outro sobre as Olimpíadas de Inverno), para ambas as plataformas.

Além dos jogos citados acima, Sonic começou uma recuperação no DS, com dois

ótimos títulos de plataforma, além de Chronicles, primeiro RPG do mascote, desenvolvido pela BioWare (confira review na primeira edição). No Wii, já temos 4 títulos à disposição - a continuação do bom Riders, de corrida, além de Secret Rings, Black Knight (estes dois exclusivos) e Unleashed (o polêmico retorno que trouxe Sonic em uma bizarra transformação em lobo).

No geral, Sonic conseguiu melhorar um pouco a sua imagem, ainda que não chegue sequer perto dos eternos clássicos de outrora. Muitos ainda duvidam do atual potencial do Sonic Team, até porque a equipe mudou muito desde o fim do Dreamcast. Ficamos na torcida. 🐾

Todos os títulos já lançados



GBA

Sonic Advance (2001)
 Sonic Advance 2 (2003)
 Sonic Pinball Party (2003)
 Sonic Advance 3 (2004)
 Sonic Battle (2004)
 Double Pack: Sonic Battle & Sonic Advance (2005)
 Double Pack: Sonic Advance & Chu Chu Rocket (2005)
 Sonic Advance & Sonic Pinball Party Combo Pack (2005)
 GBA Video: Sonic X Volume 1 (2005)
 GBA Video: Sonic X Volume 2 (2005)
 Sonic The Hedgehog Genesis (2006)

Gamecube

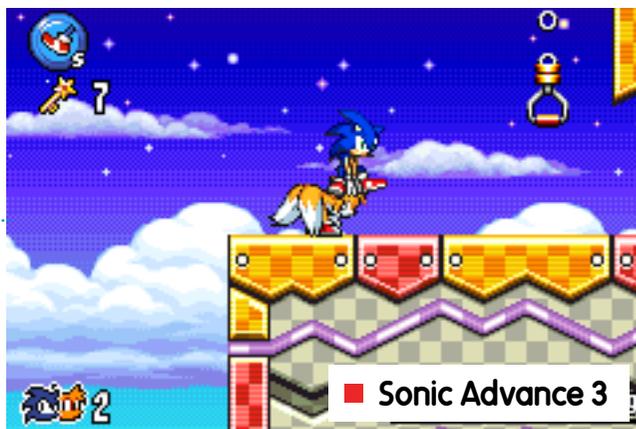
Sonic Adventure 2 Battle (2002)
 Sonic Mega Collection (2002)
 Sonic Adventure DX (2003)
 Sonic Heroes (2003)
 Sonic Gems Collection (2005)
 Shadow the Hedgehog (2005)
 Sonic Riders (2006)

DS

Mario & Sonic at the Olympic Games (2007)
 Sonic Rush (2005)
 Sonic Rush Adventure (2007)
 Sonic Chronicles (2008)

Wii

Mario & Sonic at the Olympic Games (2007)
 Sonic Riders: Zero Gravity (2007)
 Sonic and the Secret Rings (2007)
 Sonic Unleashed (2008)
 Sonic and the Black Knight (2009)



■ Sonic Advance 3



■ Sonic Adventure 2 Battle



■ Sonic Rush Adventure



■ Mario & Sonic at the Olympic Games

Na próxima edição...

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time esbanja carisma no Wii e DS. Análise completa e tudo sobre a conectividade das duas versões!



A bola volta a rolar no Wii com a edição 2009 de Pro Evolution Soccer!

Um papo divertido sobre um dos maiores críticos do mundo dos games na atualidade!



Até lá!