

ANO 3 | Nº 33 | RS 10,90

NINTENDO Wii  NINTENDO DS 

# N



# GAMER

A REVISTA 100% NINTENDO



ISSN 1981-4488



9 771981 448006 33

JÁ TEM ATÉ  
LANÇAMENTO  
DEFINIDO!

**VEM AÍ SUPER  
MARIO GALAXY 2**

20 COISAS QUE  
VOCÊ NÃO  
SABE SOBRE

**POKÉMON  
HEART GOLD  
SOUL SILVER**

**UMA DÉCADA  
DE NINTENDO**

O MELHOR E O  
PIOR DA BIG N  
NOS PRIMEIROS  
DEZ ANOS  
DESTE MILÊNIO

**ESTÁ  
BOMBANDO  
NO JAPÃO!**

# MONSTER HUNTER TRI

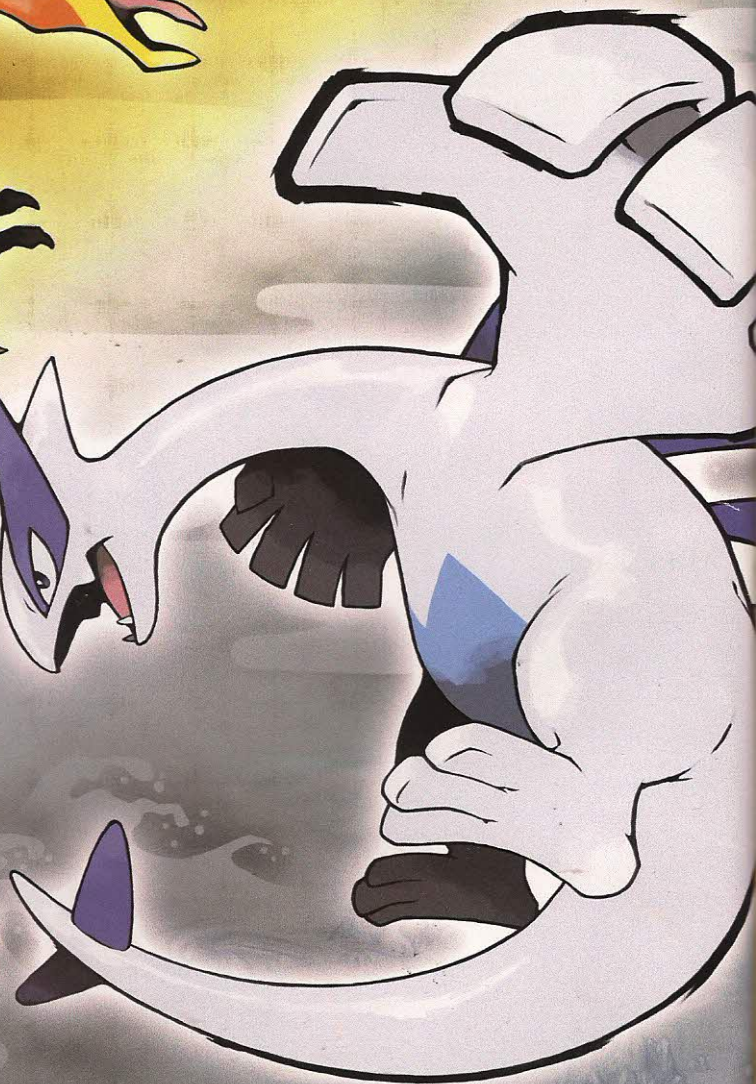
É COMO UM POKÉMON PARA  
ADULTOS QUE VAI VIRAR MANIA MUNDIAL.  
SAIBA TUDO EM NOSSO TESTE EXCLUSIVO

**REVIEWS RAGNARÖK DS + ACE ATTORNEY: MILES EDGEWORTH + GLORY OF HERACLES**



**POKÉMON**  
**HEARTGOLD**  
VERSION

**POKÉMON**  
**SOULSILVER**  
VERSION



Disponível 14/3/2010

The Pokémon Company

Nintendo

NINTENDO DS™

# Salve!



Diretores  
Aydano Roriz  
Luiz Siqueira  
Rodolfo Carrara  
Tânia Roriz

Edição nº 33 - Março de 2010

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz  
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:  
Roberto Araújo - MTb.10.766  
e-mail: araujo@europanet.com.br

#### Redação

Redator-chefe: Eduardo Trivella  
Chefe de Arte: Welby Dantas  
Editor de Arte: Jeff Silva  
Redação: Vitor Tritto

Revisão de Texto: Cátia de Almeida

Colaboraram nesta Edição: Claudio Prandoni, Douglas Vieira, Henrique Sampaio,  
Humberto Martinez, Luiz Eduardo Freitas e Vinicius Lima (textos)

Internet: Rodrigo Mourão e Ivan Bastos (coordenadores) e Anderson Ribeiro

#### Publicidade - São Paulo

E-mail: publicidade@europanet.com.br

#### Diretor de Publicidade

Maurício Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios: Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Flavia Pinheiro,  
Claudia Alves, Elisângela Xavier e Rodrigo Sacomani

Executivos de Contas: Leandro Blotta, Marcos Roberto,  
Renata Naomi

Criação Publicitária: Paulo Veloso de Toledo

Tráfego: Renato Peron (11) 3038-5097

#### Publicidade - Outros Estados

Brasília: New Business - (61) 3323-0205

Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238

Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3232-3176

Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968

Publicidade - EUA e Canadá: Global Media +1(650) 306-0880  
Fax: +1(650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre (gerente) e Eduardo Teixeira

#### Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Roriz e Elisângela Harumi

Produção e Eventos: Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

Logística: Ezio S. Vicente (gerente), Davi de Souza Alves, Lilliam Lemos, Luís Henrique  
e Márcio Policeno

#### Atendimento ao assinante e venda de edições anteriores

Gerente: Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br

Atendentes: Anne Iris, Juliana Rolandi, Mari Ehrentreich,

Paula Hanne, Tamar Bliffi, Vanessa Araújo, Josiane Montanari,

Leiliane Silva e Carina Cipriano

Rua M.M.D.C., 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone outros estados: 0800-557667

Pela internet: www.europanet.com.br

E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração: Cecília Tomazelli (gerente), Gustavo Barbosa e Rodrigo Tanikado

A Revista NGamer Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda.  
(ISSN 1981-4488) A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo  
dos anúncios de terceiros.



Os artigos e reportagens localizados da revista NGamer  
são propriedade da Future Publishing, uma empresa do  
grupo Future Network, Reino Unido, 2006

Distribuidor Exclusivo para o Brasil  
Fernando Chignalla Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907  
CEP 20563-900 - Grajaú, RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

ANER - Somos Filiais à ANER  
Associação Nacional dos Editores de Revistas



**O** Japão foi assolado por uma febre extremamente contagiosa, mas que não é amarela, tifoide, aviária ou suína. É uma febre que não causa sintomas malignos, nem mata ninguém, muito pelo contrário. Depois dos Pokémon, é a vez de monstros mais "adultos", digamos assim, dominarem os consoles de videogame japoneses e colocarem as pessoas para interagir online, em uma mania nacional. *Monster Hunter Tri*, primeiro game da cultuada série para o Wii, já vendeu horrores desde que foi lançado no Oriente e, em abril, aporta também por aqui. E pode acreditar: vai ser difícil escapar dessas monstruosidades. Se bem que eu tenho certeza de que você não vai querer escapar.

Outro assunto de destaque nesta edição é algo que mereceu ser contado de maneira minuciosa: uma década de Nintendo. Tudo de bom (e algumas pisadas de bola) que a



Nintendo fez nos primeiros dez anos do terceiro milênio é mostrado a partir da página 30. Se você dormiu por todo esse tempo, coloque a leitura em dia. Se jogou bastante nesses 10 anos, relembre essa época de ouro e divirta-se.

**Eduardo Trivella**  
ngamer@europanet.com.br

## Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!



Correspondência  
Rua M.M.D.C., 121  
CEP 05510-900 - São Paulo - SP  
Fax: (11) 3819-0538



Atendimento: (11) 3038-5050 (São Paulo),  
0800-557667 (Outras localidades) - Fax: (11) 3038-5040  
De 2ª a 6ª, das 8h às 20h. Sábado, das 9h às 15h  
e-mail: atendimento@europanet.com.br



Correspondência  
Rua M.M.D.C., 121  
CEP 05510-900 - São Paulo - SP  
Fax: (11) 3819-0538



Publicidade  
Fone: (11) 3038-5098  
Fax: (11) 3819-0538  
e-mail: publicidade@europanet.com.br

**Para entrar em contato  
com a Editora Europa**

**Fones: (11) 3038-5050**  
São Paulo - SP

**ou 0800 557667**

**Ligação gratuita - Outras localidades**

Visite nosso site:

**www.europanet.com.br**

# SUMÁRIO

## O MAPA DA REVISTA

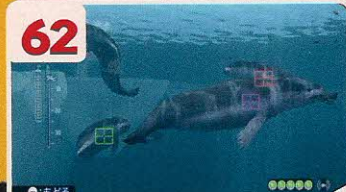


65



**Ace Attorney Investigations**  
Miles Edgeworth

62



**Endless Ocean: Blue World**

30



## MONSTER HUNTER TRI

### CONEXÃO NGB

Cartas	6
Log Off	7

### NGEXPRESS

As Notícias que Interessam	10
Bloco de Notas	12

### PREVIEWS

Alice in Wonderland (DS)	14
Calling (Wii)	18
Fragile Dreams: Farewell	
Ruins of the Moon (Wii)	14
Ghost Trick (DS)	22
Last Window: Midnight	
Promise (Wii)	26

### The Lord of the Rings:

Aragorn's Quest (Wii)	20
Trauma Team (Wii)	16

### ESPECIAL

Monster Hunter Tri	30
Uma Década de Nintendo	36

### REVIEWS

Ace Attorney Investigations:	
Miles Edgeworth (DS)	65
Endless Ocean: Blue World (Wii)	62
Glory of Heracles (DS)	66
Ragnarök DS (DS)	64
Super Monkey Ball:	
Step & Roll (Wii)	58

### The Sky Crawlers:

Innocent Aces (Wii)	60
Tatsunoko vs. Capcom	
Ultimate All-Stars (Wii)	63

### ONLINE

Blaster Master	
Overdrive (WiiWare)	70
Castlevania: The Adventure	
ReBirth (WiiWare)	70
Destaques do Mês	68
Papo@Ware: Dylan Cuthbert,	
presidente da Q-Game	69
Passatempo Wi-Fi	69

### UNIVERSO NINTENDO

20 Coisas Que Você Precisa Saber	
Sobre Pokémon Heart Gold e	
Soul Silver	76
Nintendopédia (Raças de Zelda)	58

### DOWNLOAD

Lição de História # 33	
(SaGa)	78
Novas Velharias	80

### PÁGINA 82

A Página Mutante	82
------------------	----

### ENTENDA AS NOTAS

Traduzindo os números em explicações óbvias

### 0 a 29

#### HORRÍVEL

Nem cogite colocar essa bagaceira no seu console. Periga o aparelho explodir e provocar um incêndio de tão ruim que o jogo é.

### 30 a 49

#### DESCARTÁVEL

Tem mil vezes mais pontos negativos do que positivos. Jogue por sua conta e risco, mas depois não diga que não avisamos.

### 50 a 69

#### MEIA-BOCA

Não cheira nem fede. Diverte por algum tempo, mas se torna cansativo rapidamente. Talvez fique melhor na próxima versão.

### 70 a 84

#### MUITO BOM

Pode até ter alguns problemas, mas as boas opções existentes compensam. No geral, vale a grana investida.

### 85 ou +

#### OBRIGATÓRIO

As poucas falhas (se é que elas existem) são insignificantes. Não jogue agora e se arrependerá mais tarde.

### ENTENDA OS RECURSOS

Conheça o significado de cada ícone:



Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta.



Mostra quanto espaço da memória interna do Wii é usado para Saves



Indica que o jogo tem funções online e a quantidade de jogadores em multiplayer.



Indica que é possível usar o controle do GameCube ou o Classic Controller para jogar.



Indica a existência de conexão entre o jogo e algum título para DS.



Indica a quantidade máxima de jogadores em partidas online via Nintendo Wi-Fi Connection.



Mostra se o jogo é compatível com o DS Rumble Pak ou não.



Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Multi-Card.



Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Single-Card.



Indica que o game pode ser jogado confortavelmente por pessoas canhotas.

# **New** SUPER MARIO BROS.™ **Wii**

**Wii**™



**Here we go!**

**ATÉ 4 JOGADORES !**



**Vai cooperar ou competir ?**

[www.MarioBrosWii.com](http://www.MarioBrosWii.com)

\*Requer acessórios adicionais. Venda separada. ©2009 Nintendo. New Super Mario Bros. e Wii são marcas registradas da Nintendo. Visite nosso site [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

# CONEXÃO NGB

SUA LIGAÇÃO DIRETA COM A REDAÇÃO



## CARTA DO MÊS!



### UM QUARTO DE ESTILO

Há muito tempo sou fã do universo da Nintendo e venho acompanhando seus jogos através dos tempos (18 anos), por isso resolvi assinar esta revista, que por acaso é muito boa.

Para demonstrar o amor e admiração que tenho pela Nintendo e seus personagens cativantes, fiz três desenhos na parede do meu quarto durante as férias, o que rendeu algumas brigas aqui em casa. Mario, Luigi e Toon Link são os personagens que mais admiro, e são eles que vejo quando acordo todos os dias. Legal, não é?

**MARIA PARIZOTO**  
| POR E-MAIL

*Legal. Quer dizer... qualquer um de nós ficaria assustado se acordasse e desse de cara com um pivete armado e dois bigodudos nos encarando à meia-luz das primeiras horas da manhã. Mas tudo bem. Passado o susto, seria legal mesmo. Mais legal ainda é saber que você é fã de Nintendo e que aproveitou as férias de maneira criativa e produtiva. Nem ligue para as brigas do pessoal aí da sua casa, logo mais eles acostumam e vão até curtir.*

*Ah, e desculpe se você não for a Maria Parizoto, mas é que o e-mail não estava assinado e a única identificação era essa. Grande abraço.*

### ASSIM FICA FÁCIL PRA GENTE

Quero dizer que fiquei um pouco chateado porque vocês não fizeram review de *Spectrobes: Origins*. Eu comprei o jogo porque estava em promoção em uma loja e, quando comecei a jogar, vi que não era ruim. Os gráficos são muito bons, as animações são lindas, a jogabilidade é boa e, tirando algumas falhas, a parte de escavar fósseis é muito legal. Os *Spectrobes* são muito bonitos quando estão em "children form" e, quando ficam na forma adulta, é da hora! Eu terminei o jogo, são 28 horas no tempo normal e mais algumas horas na aventura extra. Para mim, o jogo merece receber as seguintes notas: gráficos - 8; áudio - 7; jogabilidade - 9; inovação - 7; nota final - 83.

**ALISSON ZORO NEVES**  
| POR E-MAIL

Se a moda pega, daqui a pouco não vamos mais precisar trabalhar. Até que seria uma boa... só de pernas pro ar, bebendo suco de graviola e editando textos dos leitores. Mas é melhor não ficar na utopia, isso não vai rolar. O que pode acontecer é a gente dar um jeito de aproveitar mais essa mão de obra escrav... essa vontade que os leitores têm de contribuir com a revista e interagir mais. Só precisamos pensar direitinho como isso funcionaria. Aguardem!

E desculpe, Alisson, por não termos dado a atenção que você queria à *Spectrobes: Origins*. Alguns jogos acabam sendo deixados de lado por pura falta de tempo e espaço.

### NA LINHA

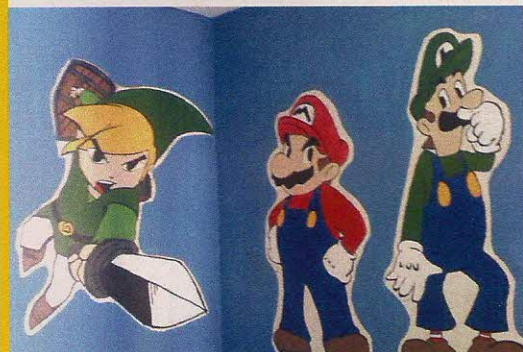
O DS Lite vai sair de linha? Ou já saiu? Li em um fórum que, com o lançamento do DSi, o Lite sairia de linha. Corri então e garanti o meu DS Lite. A verdade é que eu não suportaria jogar o DS sem ter o slot de cartucho de GBA, mesmo já possuindo um GBA também.

**RENATO ARRIETA**  
| ITAQUAQUECETUBA/SP

Um dia, isso vai acontecer. Mas fique tranquilo, Renato. Ainda vão sair muitos jogos para o DS Lite e a Nintendo vai continuar dando suporte ao aparelho. Mas como você sabe, os videogames têm um ciclo de vida e uma hora isso acaba. Por enquanto, relaxe e aproveite seu DS Lite.

### FOI MAL...

Na edição passada, o review de *Sands of Destruction*, do DS, foi publicado com a embalagem de *Avatar*. Obrigado a todos os leitores que escreveram apontando a falha. Confira a embalagem correta logo aí ao lado.



Entre quatro paredes, vale tudo. Até pintar personagens sem autorização dos pais

### ENTRE EM CONTATO!

• E-MAIL: [ngamer@europenet.com.br](mailto:ngamer@europenet.com.br) • CARTA: Revista NGamer Brasil - Rua M.M.D.C., 121 - Butantã, São Paulo/SP - CEP 05510-900 • TWITTER: [twitter.com/ngamer\\_br](https://twitter.com/ngamer_br) • ORKUT: [tinyurl.com/57r33x](http://tinyurl.com/57r33x) • Wii: adicione o Wii Number da redação (3311 6580 6884 8637) e envie mensagens e fotos para nós!



## LOGOFF...

Os membros da comunidade NGamer Brasil no Orkut podem ter (algumas de) suas palavras (ou coisas parecidas) imortalizadas em papel, em vez de apenas códigos binários em uma página de internet. Participe: [tinyurl.com/57r33x](http://tinyurl.com/57r33x)

**Riquie** vc só tem mais 30 min pra me dar parabens, aproveite  
[Chat da Comunidade]

**Leonardo** zanta descreceu  
[Chat da Comunidade]

**Zanta** FFFFUUUU Miley Cyrus  
[Chat da Comunidade]

**Guilherme** E eu achando que o PS3 que todo mundo jogava (eu não tenho PS3, sério mesmo) era desbloqueado, pirata mesmo.  
[Chat da Comunidade]

**João Ximenes** Sinceramente? Acho que é conversa  
[Chat da Comunidade]

**Pedro Guilherme** Milhões ficam sem poder jogar o PS3  
[Milhões ficam sem poder jogar o PS3]

**Zanta** Haiti e Chile tbm ficaram sem funcionar  
[Milhões ficam sem poder jogar o PS3]

**Vinicius** vingança da nintendo???  
[Milhões ficam sem poder jogar o PS3]

**Ro.G.er** A Nintendo é criativa D+, sequência costumam ser "mais" do mesmo.  
[Super Mario Galaxy 2]

**Leonardo** tá tudo tao Grande!  
[Super Mario Galaxy 2]

**Rodrigo** deve entrar  
[Chat da Comunidade]

**Ricardo™** Nunca tive um...  
[Nomes estranhos que você já deu para Pokemons]

**Lucas** Não sei se já respondi, mas se já, reformularei: prefiro o controle remoto como um todo.  
[Qual seu botão preferido?]

**Henrique** tá um Botão grande.  
[Qual seu botão preferido?]

**Arthur** isso é que dá mexe no "bigode"....  
[australiano e preso por piratear nsmwii]

# NINTENDUS BRASILIIS



PARA QUEM FAZ QUESTÃO DE PRODUTOS OFICIAIS

## PERGUNTAS E RESPOSTAS

Garantias, assistência técnica e afins

**Como eu sei se um produto é oficial ou não?**  
Todos os jogos e consoles distribuídos pela Latamel são oficiais. Eles são indicados pelos selos azul (Wii) e amarelo (DS) que você vê ao lado.

**Em onde eu posso encontrá-los?**  
Em qualquer uma das lojas autorizadas (confira o box ao lado para saber quais são elas).

**Qual a vantagem de comprar um produto oficial?**  
Somente os produtos oficiais têm um ano de garantia. Ou seja, se houver algum problema com eles nesse

período, você pode entrar em contato com a assistência técnica para consertá-los ou, dependendo do caso, trocá-los. Além disso, eles contam com um manual extra em português.

**Quem faz a assistência técnica por aqui?**  
A empresa que cuida da assistência técnica da Nintendo no Brasil é a AGS Digital Service, que fica no bairro de Perdizes, em São Paulo. O telefone para contato é (11) 3875-1333. Se preferir, acesse o site [panavip.com.br](http://panavip.com.br).

**Comprei meu console em uma loja autorizada, mas não tenho mais nenhum**

**documento para comprovar isso. E agora?**  
Não há porque se desesperar. O controle dos produtos oficiais é feito com base no número de série. Portanto, se precisar utilizar a garantia, tudo o que você precisa fazer é passar esse número quando alguém da AGS solicitá-lo.

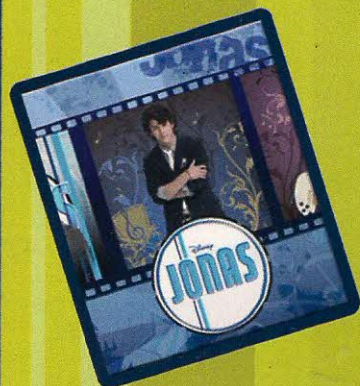
**E quem comprou os aparelhos nos EUA ou em lojas não autorizadas, como fica?**  
A AGS está liberada para dar suporte a todos os produtos da Nintendo, mas neste caso é necessário pagar pelo serviço.

## LOJAS AUTORIZADAS



# Disney JONAS

Os melhores títulos  
da Disney  
você encontra  
na Claro!



©Disney \*SERVIÇO PAGO. GAME PARA CELULAR. CONSULTE SEUS PAIS ANTES DE ENVIAR ESSA MENSAGEM.

Disney · PIXAR

# UP

## ALTAS AVENTURAS

oficina-de-arte.com



**PARA BAIXAR:  
TORPEDO\* GRÁTIS  
PARA 250 COM A  
PALAVRA TECTOY**



www.claroideias.com.br



**Tectoy**  
mobile

www.tttmobile.com.br

Jogar para celular: Consulte a disponibilidade dos serviços para a sua região, a compatibilidade com a tecnologia e o modelo do seu celular e tarifa dos serviços no site [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br) ou ligue 1052 do seu Claro ou de qualquer telefone. Serviços disponíveis por tempo indeterminado, podendo ser descontinuados sem aviso prévio. Tráfego de dados tarifado. Confirme compatibilidade e as tarifas de acordo com a sua operadora. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.

## RENOVANDO O ARSENAL

Em 2010, a Nintendo tem um cardápio especial para o jogador hardcore

Já ouviu a última do *Zelda Wii*? Ah, estão dizendo que esse assunto já está saturado demais. Tudo bem, vamos dar mais um mês de intervalo antes de voltar a especular sobre o novo capítulo da aventura de Link com a garota prateada e companhia. Enquanto isso, vamos falar sobre as maiores novidades do próximo *My Horse and Me*.

Mas, afinal, estamos enganando a quem? Não damos a mínima para *My Horse and Me*, você está louco por qualquer gota de informação sobre o novo *Zelda* e o *Especulador 2000* (sim, ele está de volta!) não para de apitar, soltar fumaça e girar em torno de seu próprio eixo com as novas afirmações saídas da boca de Eiji Aonuma. "Eu gostaria de mostrar algo jogável", falou o designer quando perguntado sobre a presença do novo *Zelda*, na E3 deste ano, que acontece em junho. "Estamos trabalhando duro para deixá-lo pronto o mais rápido possível". Segundo Aonuma, o entusiasmo dos fãs com o novo episódio da série o está estimulando a colocar mais pressão na equipe de desenvolvimento. "Nós progredimos no desenvolvimento desde o ano passado. Atualmente, as áreas principais já estão

claramente definidas", afirmou ele.

Uma coisa é certa: o Motion Plus será item obrigatório.

"Depois de implementá-lo, é muito natural. É como se o controle que você está segurando e a espada de Link se tornassem uma coisa só", revela Eiji-san, que conta também que a precisão e o uso da espada serão cruciais para a resolução de alguns dos enigmas do jogo.

Já os puzzles de *Metroid: Other M* serão resolvidos na base do tiroteio. É o que conta Yoshio Sakamoto, também conhecido como "Sr. Metroid". De acordo com ele, o conhecimento do Team Ninja está sendo posto em prática para transformar o clássico "jogo em 2D de plataforma e ação" em "ação 3D". "Este projeto entre três empresas, que chamamos de 'Project M', está progredindo muito bem", conta ele. Além do Team Ninja e da Nintendo, a D-Rockets também está colaborando em *Other M*. A empresa é responsável por toda aquela beleza



que a Samus esbanja nos trailers em computação gráfica.

E ela não é só mais um rostinho bonito: Sakamoto quer que nos conectemos com a personagem. "Nosso foco é reconstruir o lado humano da Samus por meio de recursos como os filmes. Ela é uma mulher forte, mas também tem seu lado frágil", explica o guardião da franquia. "Nós queremos fazer um jogo cujo charme seja sentido nos trechos de história, assim como nos toques humanos". Bacana. Nossa pergunta é se essa parte de toques humanos também inclui coisas como arrancar a cabeça de um Space Pirate com as próprias mãos.

Para completar a trindade sagrada, teremos o retorno do seu encanador favorito em *Super Mario Galaxy 2*. E se você acha que ele vai ser o novo episódio mais conservador dos três, trazemos algumas notícias direto da fonte mais confiável da indústria dos games: o *Especulador 2000*. Segundo nosso amigo metálico, ninguém menos que Sonic, o porco-espinho (ou ouriço, ou seja lá como quiser chamá-lo), vai dar as caras na nova aventura estrelada por Mario. E não só o personagem teria presença garantida no jogo; uma "Green Hill Zone Galaxy", toda

Samus na arte conceitual de *Metroid: Other M*





Se chegar logo aos nossos Wii's, Samus, nem vamos ligar para o fato de você ter se esquecido das boas maneiras e apontado esse trabuco para a nossa cara

tematizada com os cenários tradicionais do Sonic, também estaria sendo construída.

Não convenceu? Ok, Especulador 2000, de volta para a caixa! Quem quiser suas histórias, que leia o box ao lado.

## Reforços em RPG

A Nintendo está com bala na agulha, mas sabe que a fome de seus fãs por jogos hardcore é muito maior que qualquer banquete e já contratou novos cozinheiros para trazer receitas variadas ao cardápio de 2010. E como um dos pratos mais apreciados pelos nintendistas é o RPG, dois chefs do assunto já estão com a mão na massa.

O primeiro é Hironobu Sakaguchi, ninguém menos que o criador da série *Final Fantasy*. Aliás, dá até para notar pelo nome da sua nova produção exclusiva para Wii: *The Last Story*. Qualquer semelhança não é mera coincidência. Os detalhes sobre o jogo são escassos, mas o site provisório, o logotipo elegante e a trilha sonora regada a violino e uma melodia melancólica típica das fantasias finais nos deixam esperançosos de que seja um grande épico para adorador de RPG nenhum botar defeito. E se isso não for o suficiente para lhe deixar animado, Iwata disse que *The Last Story* apresentará uma nova forma de jogar RPG, e que terá sua história centrada no tema dos "sentimentos universais compartilhados pelas pessoas". Só esperamos não ter que pôr nossos dedos em "coiso" nenhum para compartilhar nada.

Já o segundo RPG é desenvolvido por uma velha conhecida dos fãs da Nintendo, a Monolith. Trata-se de *Xenoblade*,

anteriormente chamado de *Monado*. O cozinheiro aqui é Tetsuya Takahashi, que trabalhou em jogos como *Chrono Trigger*, *Final Fantasy IV* e *Romancing SaGa*, e mais tarde foi diretor de *Xenogears* e *Xenosaga* e produtor de *Soma Bringer*. A semelhança com os nomes da série antiga, mais uma vez, não é coincidência. Mas o diretor garante que o jogo é totalmente novo e o prefixo só foi utilizado para assegurar a qualidade da aventura. "Eu queria que tivesse alguma espécie de ponto em comum com os jogos anteriores que fiz", conta Tetsuya. "Mas o mundo, a história e os outros elementos não têm a menor relação".

Não mesmo, afinal, o conceito de *Xenoblade* é bem diferente de qualquer coisa que já tenhamos jogado. O cenário do jogo é constituído por dois corpos gigantes de deuses que se digladiavam há milhares de anos, mas que por algum motivo se tornaram inanimados. Saindo do pé e indo rumo à cabeça, o jogador enfrentará monstros e cenários com diferentes climas e altitudes. É mais ou menos como se fossem corpos em decomposição onde o protagonista é uma formiga passeando e lutando contra outros insetos maiores e mais nojentos que ela. Só que de uma maneira muito mais colorida.

De qualquer forma, aventuras épicas e tramas emocionantes não vão faltar para o Wii em 2010. Parece que os executivos japoneses finalmente começaram a ouvir os clamores da nação de fãs hardcore da Big N. Resta saber se vai sobrar espaço na barriga para apreciar pratos tão saborosos. Ou se é só gula mesmo.

## A VERDADE SOBRE ZELDA Wii



# ESPECULADOR 2000 E RUMORES MIL

Olá, leitor! Você gosta de *Zelda*? E de boatos fresquinhos? Que bom, porque meus circuitos já estavam entrando em colapso de tanto guardar as especulações que tenho visto na internet. Abaixo, conheça a minha versão sobre as notícias da nova aventura de Link.



A) *The Broken Triforce* é um nome horrível; B) Os botões B e A estão porcos demais

**INTERNET:** A equipe de *Zelda Wii* é a maior que a Nintendo já empregou.

**ESPECULADOR 2000:** Bem, eles certamente não estavam trabalhando em um jogo de baralho, né?

**INTERNET:** Espere um jogo com o mesmo tom de *Twilight Princess*, com um Link ainda mais velho.

**ESPECULADOR:** Ah, olá, internet. Sim, eu também vi a arte conceitual.

**INTERNET:** Este será o único jogo a usar 100% da capacidade do hardware do Wii.

**ESPECULADOR:** Espera aí... até o Wi-Fi, o Wii Wheel e os memory cards de GameCube?

**INTERNET:** Para usar o MotionPlus, você deverá escolher entre jogar com um Link destro ou canhoto.

**ESPECULADOR:** O Link destro já estava em *Twilight Princess*. Sem grandes surpresas aqui.

**INTERNET:** A Master Sword não estará no jogo. A garota da arte não é a Master Sword.

**ESPECULADOR:** Você está começando a ficar repetitiva, internet. Nós já discutimos isso antes.

**INTERNET:** A garota misteriosa chama-se Adelle. Ela vai se comunicar por meio da espada.

**ESPECULADOR:** Depois de barcos falantes, nada mais me surpreende.

**INTERNET:** A espada terá habilidades a serem desbloqueadas.

**ESPECULADOR:** Até você tem habilidades a serem desbloqueadas, internet.

**INTERNET:** A Epona vai voltar para batalhas montadas à cavalo.

**ESPECULADOR:** Se obriedade matasse...

**INTERNET:** O jogo continua a história do Herói do Tempo (depois de *Majora's Mask*).

**ESPECULADOR:** Claro, afinal, a audiência casual da Nintendo simplesmente adoora jogos de N64 do ano 2000.

**INTERNET:** O jogo terá locações fora de Hyrule, que até pode nem aparecer.

**ESPECULADOR:** Mas eu aposto que eles ainda guardarão corações em potes.



Cuidado! A internet está lotada de mentiras e lorotas

A palavra 'through' escrita de forma errada entregou o jogo



# BLOCO DE NOTAS

NOTÍCIAS RELEVANTES  
(OU NÃO) PARA VOCÊ LER  
EM UM PISCAR DE OLHOS...



A Nintendo atualizou o registro da patente de *Eternal Darkness*. Adaptação para o Wii, continuação ou apenas segurança? Só o tempo (ou o Especulador 2000) pode dizer.



O criador da série *Ace Attorney*, Shu Takumi, revelou que o sucesso da série o surpreendeu. Ao desenvolver o primeiro jogo, ele nem esperava que fosse para fora do Japão.

**CALL OF DUTY**

A Activision adquiriu os direitos para uso da marca GoGo (responsável pelos populares "Geloukos" aqui no Brasil) em videogames. Então tá...



*de Blob* vai ganhar continuação no Wii e uma série animada na TV, fruto da parceria entre a THQ e o canal norte-americano Syfy.



Tudo indica que um novo *Call of Duty* vai ser lançado até o fim do ano, deixando o cenário da Segunda Guerra Mundial para se passar durante a Guerra do Vietnã.



Já começaram a aparecer Pokémon pertencentes à quinta geração de monstros. Espere pelo anúncio do novo jogo para DS muito em breve!

A Sony registrou uma patente para uma espécie de "controle universal" dos videogames. Imagine usar um Dual Shock no Wii! Credo em cruz...



Mais de 6 milhões de cópias de *Mario & Sonic at the Olympic Winter Games* foram vendidas. Se o nome não fosse tão grande, teria espaço para uma piada.



A Activision confirmou uma sequência para *Tony Hawk: Ride*. Para a infelicidade do Vitão, o jogo vai continuar usando o periférico em formato de skate.

Suda 51, o maluco responsável por *No More Heroes*, disse que pretende desenvolver o terceiro episódio da série especialmente para o sucessor do Wii.



A Disney anunciou que vai focar seus lançamentos nos consoles da Nintendo, nos quais tem uma grande base de fãs para os títulos de Mickey e sua turma.



A XSEED vai dar um presentinho para quem fizer a pré-compra de *Fragile Dreams*: um CD com a trilha sonora do jogo. Pena que é só para os gringos...



Mais uma coleção de minigames para o Wii, com a Disney como autora. Além de *Epic Mickey*, a empresa está desenvolvendo o jogo *Disney's Guilt Party*, que será lançado ainda este ano.



Yoshinori Kitase, produtor de *Final Fantasy XIII*, não se ofendeu com o nome de *The Last Story*. Nem poderia: foi Sakaguchi quem inventou *Final Fantasy*, afinal de contas.

O estúdio Skip, conhecido pelas séries *Art Style* e *Chibi Robo*, pode estar com um novo projeto no forno. Light Trax é o nome registrado no órgão de classificação australiano.



Shane Bettenhausen, ex-editor do site 1UP, atualmente trabalhando na Ignition, jura de pés juntos que vamos ver o sucessor do DS na E3 deste ano.



Jason Vandenberghe, diretor criativo de *Red Steel 2*, disse que o jogo vai ser o melhor de todos os tempos e que vai explodir a cabeça dos jogadores. Ou algo igualmente absurdo.



*Super Mario Galaxy* passou de um milhão de unidades distribuídas no Japão. Em comparação, *New Super Mario Bros Wii* vendeu mais que o triplo disso.



**Super jogo.  
Super desconto!**

**10% OFF**



© 2009- Nintendo. Mario Kart Wii e Wii são marcas registradas da Nintendo © 2010 Nintendo.

**Desconto exclusivo no site, visite:**  
**[www.fnac.com.br](http://www.fnac.com.br)**



\*PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 31/03/2010



▲ Mochilas são boas para explorar a galáxia. Mas também quebram um galho nas ruínas da lua



▲ As animações parecem coisa de Tim Burton. Esta aqui, por exemplo, nos deixou com saudade da Noiva Cadáver

PLATAFORMA **Wii** PRODUTORA **RISING STAR** DESENVOLVIMENTO **TRI-CRESCENDO** LANÇAMENTO **MARÇO**

# FRAGILE DREAMS

## FAREWELL RUINS OF THE MOON

Este lado para a lua

**V**isões apocalípticas são lugar comum nos dias de hoje. Se não é um vírus mortal que transforma todo mundo em zumbi, é uma guerra nuclear, uma catástrofe ambiental ou a falta de água encanada na cidade de São Paulo mesmo depois de um mês e meio de chuva ininterrupta.

Após experimentar a versão em inglês da nova aventura da Tri-Crescendo, estamos tentando descobrir em qual categoria de cenário de fim de mundo *Fragile Dreams* se encaixa. Você joga como um jovem chamado Seto, que vaga por um deserto e abandonado mundo em busca de outros sobreviventes.

### Tudo quietinho

O segmento de abertura acontece em um observatório que era sua casa, antes de ser transformado em uma estação de metrô. A primeira hora de jogo se dedica a

apresentar conceitos, como o sistema de inventário (confira o box na próxima página), e a exibir animações melancólicas. É um lance lento e, embora o ritmo aumente um pouco conforme você avança, a abertura dita o passo do resto da aventura.

Exploração temperada com combate forma o grosso da jogabilidade, que é pontuada por trechos consideráveis de diálogo. Até onde jogamos, a parte de exploração envolvia a procura de chaves para progredir à próxima área. Por exemplo, na estação subterrânea, é preciso achar uma chave de uma janela para chegar a uma plataforma. Depois de se entender com os cães selvagens que bloqueiam o caminho na plataforma, você alcança o mundo exterior por meio de um trem abandonado, de onde segue para um armazém para pegar uma chave com uma garota fantasma, antes de retornar à estação para

destrancar uma janela que leva a um shopping subterrâneo.

Não é algo revolucionário, mas *Fragile Dreams* tem mais a ver com atmosfera e história. Ambos são tão bem estruturados que a relativa simplicidade das missões é esquecida. Os locais desolados pelos quais você vaga são assustadores e belos ao mesmo tempo, banhados em sombras e rasgados por raios de luz, cheios de itens cotidianos aparentemente descartados em um momento de desespero da humanidade. Um estágio acontece em um parque temático em que os brinquedos estão enferrujados e tomados pela vegetação. Apesar da presença de alguns cães selvagens e de um outro cara que pode ou



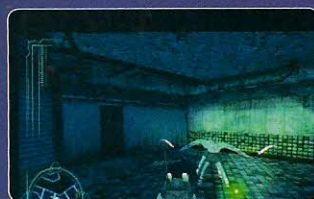
Para sobreviver ao fim da humanidade, Seto deve ser um cara muito especial



• **Lindão, né?** Muito do tempo é passado em ambientes fechados ou na escuridão, então, quando você sai para a luz do dia, o game aproveita a chance



• **Essas coisas parecidas com águas-vivas** atacam em bandos, mas não representam maiores perigos



• **Quem não aprecia um belo par de pernas?** Mas quando não há um corpo para acompanhar, fica difícil gostar



• **Já vimos dois tipos de cães:** uns nanicos que adoram latir e esses maiores da imagem que se parecem com dogues alemães. Nenhum gosta de buscar jornal

não ser um vampiro, impera a sensação de solidão.

### Espírito indômito

Os humanos podem ter debandado em massa, mas o mundo dos espíritos está muito bem representado. Coisas que se parecem com águas-vivas tentam te mastigar, e pernas espectrais flutuam por aí tentando chutar o jogador. Medo. É o que mete mais medo ainda são os gemidos e risos nervosos que saem do alto-falante do Wii Remote, quando se chega perto delas. O acessório é bastante utilizado dessa maneira, com efeitos que vão de latido de cachorros a vozes estridentes e

crepitar de grilos nos arbustos. É tudo muito bem implementado para aumentar ainda mais a atmosfera.

Ao encontrar essas pernas do inferno, você tem duas escolhas: ficar e dar porrada nas pernas, ou dar no pé, sendo que a segunda opção é no sentido de fugir. Você não será perseguido por muito tempo, mas perderá a chance de evoluir. Diferentemente de outros games de estilo fim do mundo, suas armas são bem fuleiras. Nada de metralhadoras a laser ou granadas nucleares. Tudo o que você tem são paus e redes de caçar borboletas que se quebram depois de muito uso.

## OB-OBSERVANDO ESTRELAS

Junto à fogueirinha de papel...



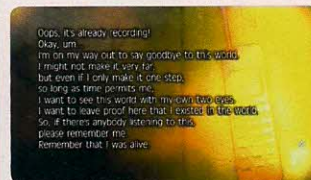
### BOTA FOGO

Pilhas de madeira são encontradas regularmente e você pode atear fogo nelas. Agem principalmente como ponto de recuperação de HP. Você também pode salvar o progresso aqui, e isso não é tudo...



### FAXINA NA MALETA

Organize seu inventário perto do fogo. É possível ter apenas alguns itens à mão, mas outros podem ser guardados na maleta, então há muita coisa a ser trocada. E isso é chato pra caramba.



### TÁ DE FOGO

Existem muitos itens misteriosos. As joias podem ser convertidas em dinheiro, mas o mais interessante são as relíquias do passado. Se estão perto do fogo, falam com você através das memórias do dono.



### COISA FOFA

Sim, o que você está vendo na imagem é um cara com cabeça de frango, empurrando um carrinho de bebê cheio de tranqueiras que você pode comprar. E você também pode vender suas tranqueiras para ele.



• **Estes braços fantasmagóricos** são vistos dentro do vagão restaurante de um trem. Deviam ser de muquiranas que não botavam a mão no bolso para pagar a conta e por isso morreram de fome. Cuidado com o lado para onde está virado

O combate é limitado, com apenas um punhado de combos e itens disponíveis, mas é bem eficaz. Por outro lado, o jogo é meio desengonçado em espaços confinados, como lojas de itens. Até agora, não nos pareceu um game desafiador. A proliferação de fogueiras restauradoras de energia e a opção de simplesmente fugir dos inimigos

significam que você não vai morrer muito. Isso se morrer...

Problemas técnicos com a versão de teste nos impediram de progredir o quanto gostaríamos, mas o que pudemos ver é charmoso e nos deixou desesperados para saber onde é que todo mundo foi parar. Pode ser o fim do mundo, mas a sensação é muito boa. **OG**



**Costura** Marcadores visuais indicam qual instrumento usar em seguida, para você não entrar em desespero

PLATAFORMA **Wii** PRODUTORA **ATLUS** DESENVOLVIMENTO **ATLUS** LANÇAMENTO **ABRIL**

# TRAUMA TEAM

A Atlus vai onde nenhum homem jamais foi

**E** preciso estômago para ser endoscopista. E para fazer uma endoscopia também. Além de outras coisas, é claro. Seja como for, a Atlus apresenta a nojenta rodovia do corpo humano como uma trilha de neon roxo, sabiamente poupando-nos da dura realidade. Tomoe Tachibana, um dos seis médicos de *Team*, guia o endoscópio em direção a úlceras e coágulos de sangue, em uma espécie de labirinto tridimensional. Faça uma bobagem e o som que vai ouvir não é o de um simples efeito de erro, mas do dilaceramento da região intestinal. Ui.



○ O desfibrilador serve para momentos em que os sinais vitais caem. No papel de socorrista, você precisa usá-lo manualmente. Como se fizesse massa de pão

### Investigação interna

O Wii Remote se transforma no endoscópio e é introduzido em vários orifícios, com o uso dos botões A e B e movimentos suaves para frente. A ação na tela imita os movimentos com o tipo de precisão que se espera do MotionPlus. Guinadas gentis na alavanca analógica mudam a direção, enquanto o radar guia a pontos de interesse como sangue, cortes, luz do dia e esse tipo de coisa.

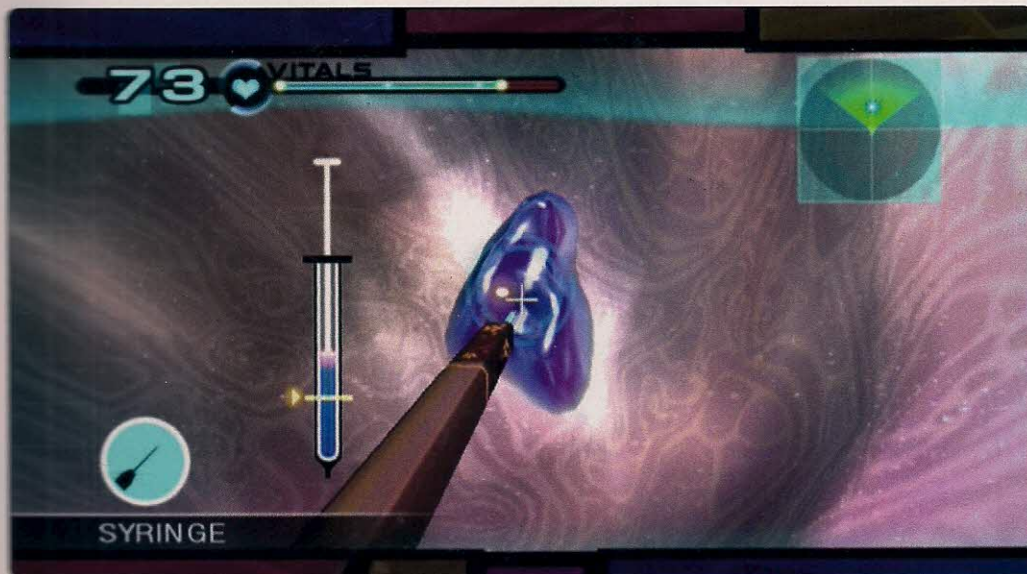
Encontre um ferimento e a



○ Os visuais estão mais estilizados e o sangue agora se parece com as bolhas metálicas de *Mercury Meltdown*

Naomi é a única personagem que retornou, e ela trocou o bisturi pela ciência forense





● Mire a seringa no centro da úlcera e tome cuidado para não injetar medicamento demais. Pode acabar saindo tudo pelo umbigo...



● As partes que envolvem ortopedia são as melhores para fazer malabarismos com o controle. Dá até para se sentir o próprio dr. Frankenstein criando seu monstro

tradicional jogabilidade de *Trauma* entra em ação. Segure o C para abrir a roda de instrumentos e mire com o cursor para selecionar um alvo. Drenos sugam coágulos de sangue, seringas injetam tranquilizantes em úlceras furiosas. Alguns ferimentos se escondem da visão de água do endoscópio e devem ser revelados com algumas gotas mágicas de spray.

A endoscopia resulta em mudanças ainda maiores no game. Não há mais a contagem regressiva que perturba médicos nervosos, fazendo-os disparar lasers nos corações dos pacientes. Algumas operações são conduzidas pela presença obrigatória dos sinais vitais do paciente (o cirurgião CR-S01 e a socorrista Maria Torres são fiéis ao velho jeito *Trauma* de fazer as coisas), mas em sessões de endoscopia e ortopedia, os enganos são punidos de outra forma. Clinicamente falando, isto faz mais sentido: matar um homem reconstruindo de maneira porca sua tibia é algo que sempre nos deixou perplexos.

### Construindo gente

Precisão é o segredo para completar as operações ortopédicas de Hank Freebird. Fragmentos de ossos são extraídos com o cursor, e próteses para substituição são delicadamente esculpidas a partir de material sintético. A primeira operação – salvar membros dilacerados após uma tentativa de suicídio – termina com um pouco de fixação de ossos. Batidas suaves com o controle apertam os parafusos. Um parafuso fora de lugar pode deixar uma cicatriz bem feia e saliente. Da mesma forma, cometa um erro e o pobre paciente pode nunca mais andar novamente.

Paciência e precisão: esse é o mantra de *Trauma Team*. A Atlus de



● Quem tem pino no joelho, sabe: o único jeito de algo assim ser considerado “bacana” é em uma partida de *Trauma*

antigamente – a empresa desalmada que espalhava tumores aos milhares na série – amoleceu. Eles não querem mais confundir nem irritar. Medicamentos estabilizadores oferecem uma segunda chance e substituem a gesticulação desajeitada do Healing Touch (não há lugar para truques mágicos), e a nova interface destaca qual instrumento usar em seguida. Pode relaxar. Bem... tão relaxado quanto dá para ficar ao enfiar 12 metros de uma mangueira metálica em um orifício sangrento.

E isso antes de vermos as partes do jogo que envolvem os diagnósticos de Gabriel Cunningham, ou a medicina forense de Naomi Kimishima. O primeiro examina pacientes, compara resultados com sintomas e enxerga além das mentiras para descobrir a verdade. O trabalho de Kimishima sai totalmente do hospital, pois sua parte envolve investigação em cenas de crime ao estilo do seriado *CSI*. Combinar análises corporais com pistas soa mais como *Phoenix Wright*, o que é uma mudança fascinante na série.

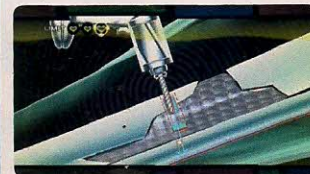
## DOUTOR ESPECIALISTA

Diferentes trabalhos exigem diferentes médicos



### CIRURGIÃO

A nova paixão da Atlus pelo realismo significa que você não vai combater uma nova mutação do vírus GUILT, então, vão ser os aneurismas e as queimaduras de sempre que nos farão chorar.



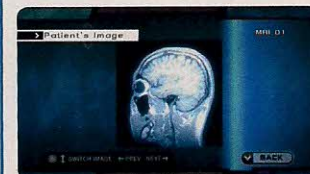
### ORTOPEDISTA

Ossos e mais ossos. Fraturas de montão. Ortopedistas se divertem, mas precisam de mãos firmes para dar conta do recado e manter as brocas e martelos dentro das linhas de limite.



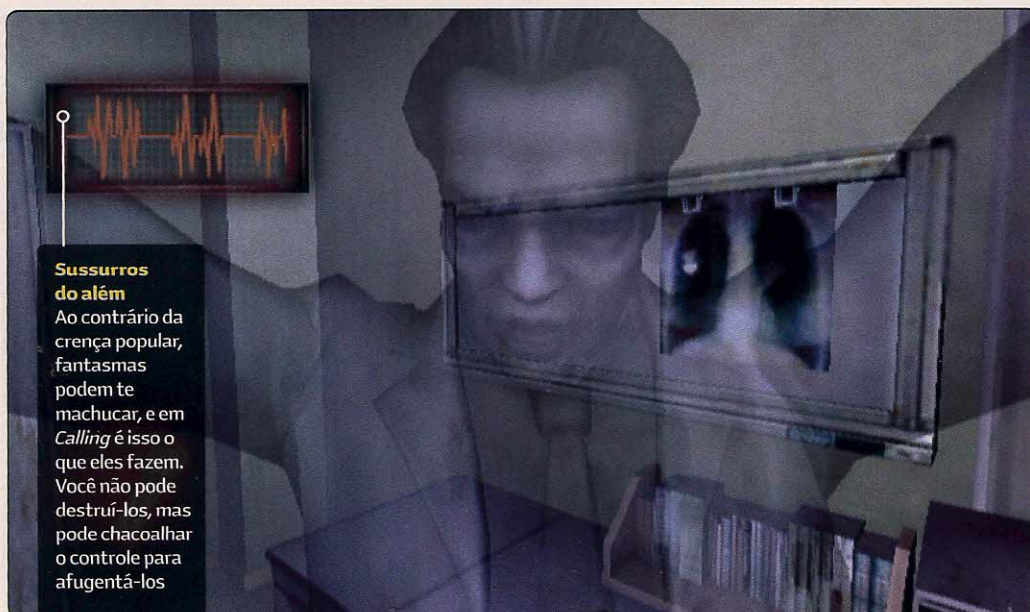
### SOCORRISTA

A primeira a chegar na cena, Maria Torres fuça em cavidades peitorais e estabiliza ferimentos externos. O problema é que ela precisa cuidar de vários pacientes ao mesmo tempo.



### DIAGNOSTICADOR

A porção pré-cirurgia mistura o falatório de *Phoenix Wright* (em tentativas de revelar detalhes dos pacientes) com comparação de dados, deixando o título mais próximo de um jogo de mistério.



**Sussurros do além**

Ao contrário da crença popular, fantasmas podem te machucar, e em *Calling* é isso o que eles fazem. Você não pode destruí-los, mas pode chacoalhar o controle para afugentá-los



○ O game se passa em um tal "Abismo da Memória", feito de locais familiares aos pobres coitados que foram parar ali



○ Feche os olhos e volte no tempo. Seu avô também não fez essa cara quando falou em um celular pela primeira vez?

PLATAFORMA WII **PRODUÇÃO** HUDSON SOFT **DESENVOLVIMENTO** HUDSON SOFT **LANÇAMENTO** MARÇO

# CALLING

Para quem você vai ligar?

**E**le já foi uma espada, uma raquete de tênis e, nas mãos das pessoas erradas, uma concussão prestes a acontecer. Mas em *Calling*, o Wii Remote é só um celular. E não estamos falando de um modelo moderno como o de *Silent Hill: Shattered Memories*, apenas de um daqueles que nossos tios-avós usavam e que eram recarregados com tração animal.

Depois que um grupo de pessoas entra em uma sala de bate-papo, em que os mortos supostamente apareciam para trocar uma ideia, alguns dos curiosos ficam presos em um limbo cercados por espíritos zangados. Bom, pelo menos lá eles têm uma boa recepção de sinal.

Assim, você pode usar o seu celular para ligar para os outros (obviamente), tirar fotografias, gravar os sons do ambiente e se

teletransportar por entre os cenários (definitivamente, precisamos de um desses). E quando você recebe uma chamada, a voz do outro lado sai do alto falante do seu Wii Remote.

Assim como em *Ju-On: The Grudge*, você passa grande parte do tempo tateando paredes no escuro e se defendendo dos fantasmas.

## Ligação interrompida

Os controles são bem intuitivos – movimentos no Nunchuk e interação com o Wii Remote –, mas mal utilizados porque você passa a maior parte do jogo vasculhando gavetas e armários vazios. Às vezes, topa com um espírito e se livra dele

chacoalhando os controles, resolve alguns quebra-cabeças e é só. A impressão que fica é que *Calling* é só mais um daqueles jogos que se conformam em ser apenas medianos.

A demo que recebemos obviamente não está completa, mas mesmo assim duvidamos que melhore até o lançamento.

Quer dizer, levamos alguns sustos, apesar da dublagem quase cômica de tão dramática e do roteiro previsível, mas vamos colocar a culpa na escuridão quase completa dos corredores. Mas aí você acende a sua lanterna, se lembra de que isso é só um jogo e pronto, todos os seus medos vão embora. **NC**



○ A história tem algo a ver com essas bonecas pavorosas, que são colecionadas por um pai em luto, depois que sua filha morre. Barra pesada é pouco...



○ Defender-se de fantasmas é motivo de pânico, mas só por causa do esquema de controle meio esquisito



○ *Calling* não trata apenas de fantasmas e telefones, ou fantasmas com telefones. Veja só que cama bonita

# DISK GAMES **DG**

*O maior portal de games do Brasil*

## **LANÇAMENTOS**

OS MELHORES JOGOS  
DO MOMENTO

## **ACESSÓRIOS**

PARA TODAS  
PLATAFORMAS

**WII**  
**XBOX 360**  
**PLAYSTATION**  
**DSI**

**SITE 100%**  
**SEGURO**

**ASSISTÊNCIA**  
**TÉCNICA**  
**ESPECIALIZADA**

**WWW.DISKGAMES.COM.BR**

**Televendas: (19) 3741 - 4100**



10x



12x



12x



15x



12x



12x





# PREVIEWS

## THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST



◊ "Quem foi o idiota que esqueceu as varas de pescar no acampamento? Agora vamos ter de fregar os peixes na base da flechada! E você aí na direita! Mire no lago, pô!"



◊ Se você assistiu *O Retorno do Rei*, o terceiro filme da série, vai se lembrar do exército dos mortos. Matar os mortos pode ser incoerência, mas e quem liga para isso?

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO WARNER BROS DESENVOLVIMENTO HEADSTRONG LANÇAMENTO ABRIL

# THE LORD OF THE RINGS ARAGORN'S QUEST

### Mais cores e menos sangue na Terra-Média

**J**á faz um bom tempo que um jogo baseado na saga *O Senhor dos Anéis* não é produzido por uma empresa que não a EA. E, verdade seja dita, *Aragorn's Quest* não é bem o que imaginávamos para um epílogo da saga de R. R. Tolkien. Mas a Headstrong achou uma boa explicação para o visual mais infantil, digamos. Em *AQ*, é o hobbit Samwise Gamgee, já em idade avançada, quem narra as aventuras de Aragorn para seus netos. O normal seria pensar que eles

fossem ficar chocados com goblins sendo decapitados, mas nunca se sabe. Esses jovens hobbits de hoje em dia perderam a inocência com tanta televisão e internet. No nosso tempo... onde é que nós estávamos mesmo? Ah, é... decapitações.

Apesar de não se ver muita violência explícita, você passa a maior parte do jogo combatendo as hordas de inimigos com o Wii Remote, que controla todas as armas, e com o Nunchuk, que faz as vezes do escudo.

O arco e flecha pode ser usado

normalmente, quando o ângulo da câmera muda e fica sobre os ombros de Aragorn, ou enquanto você monta seu fiel companheiro, Brego – que é um cavalo, só para deixar claro.

Um segundo jogador pode se unir a você em qualquer momento da partida e assumir o controle do mago Gandalf, que pode conjurar campos de força, bolas de fogo ou curar o seu personagem.

### Um novo anel

Segundo a desenvolvedora, apesar de parecer que *Aragorn's Quest* é direcionado para um público mais jovem, há conteúdo suficiente para que atraia também os jogadores mais experientes. Até mesmo os fãs da série terão muitas áreas para explorar, redescobrir novas histórias, e encontrar personagens conhecidos. Talvez Mordor não seja tão ameaçadora como antes, mas o que se pode fazer?

Com o lançamento se aproximando, só falta saber se a mudança de produtora vai resolver o problema de acabamento que tem avacalhado a



◊ "Isso! Vai pra lá que eu vou pra cá. E nem tente me seguir com essa espada afiada. Carinha mais inconveniente..."



◊ Muita água já rolou por baixo da ponte na Terra-Média. Mas ainda há líquido suficiente para outro jogo

série *Lord of The Rings* há um certo tempo. ☹



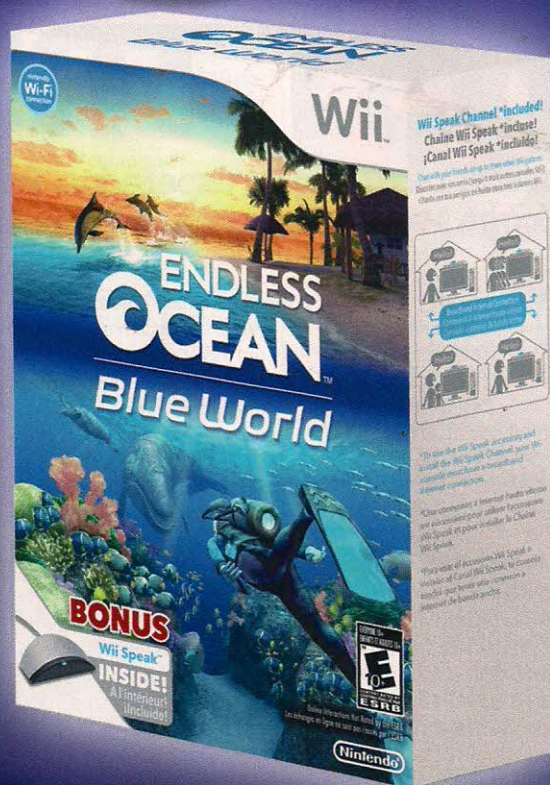
◊ Gandalf, Aragorn, Gimli e Legolas: o quarteto de personagens mais afiado desde Didi, Dedê, Mussum e Zacarias. Só falta um programa dominical para arrasarem de vez



Se a série um dia acabar, Gandalf vai ter que usar este esfregão e virar faxineiro

Um novo mundo.  
Uma nova aventura.

10% OFF



Nintendo

Inclui acessório Wii Speak™

Wii™

Desconto exclusivo no site, visite:  
[www.fnac.com.br](http://www.fnac.com.br)



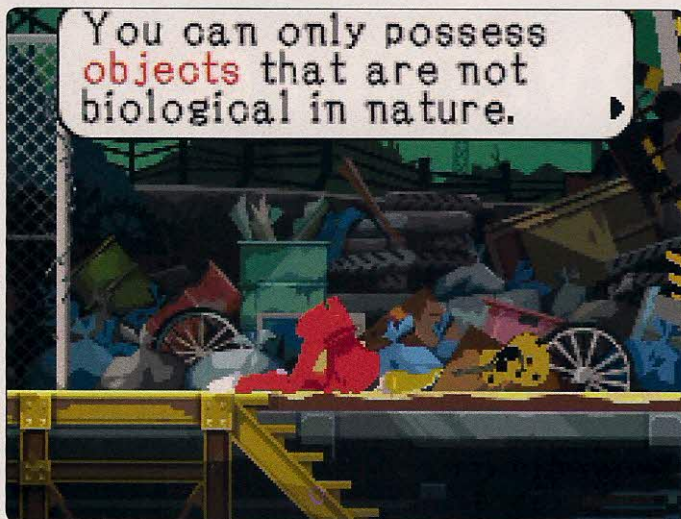
[fnac.com.br](http://fnac.com.br)

\*PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 31/03/2010



# PREVIEWS

## GHOST TRICK



Um encontro em um ferro-velho resulta em Sissel engolindo uma bala, ganhando entrada no além e recebendo uma aula sobre como ser um fantasma



Texto bem explicativo: "Primeiro você possui. Depois você manipula". Só faltou uma parte: "Por último, você vira político, engana todo mundo e não vai preso nunca"

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO CAPCOM DESENVOLVIMENTO CAPCOM LANÇAMENTO N/D

# GHOST TRICK

Fantasmas, mistérios e cabelos espetados. Provavelmente, o sucessor de *Phoenix Wright*. Vamos perguntar aos desenvolvedores sobre isso



Se o lance de possessão falhar, Sissel pode matar os inimigos com o cabelo pontudo

**P**oderíamos falar sobre o novo jogo da Capcom nós mesmos, ou poderíamos deixar para quem entende mais do assunto. Que tal Hironobu Takeshita, produtor de *Ghost Trick*, ou Shu Takumi, diretor/roteirista (e criador de *Phoenix Wright*) do jogo? Vamos lá então...

### Então, *Ghost Trick*. Expliquem.

**HT** Nesta aventura de mistério, o protagonista Sissel é assassinado logo no começo, vira fantasma e perde a memória. Então, decide ir em busca da verdade e descobrir quem é, por que está morto e quem foi o responsável por isso.

Com seus novos poderes extraordinários, ele pode manipular

e/ou possuir objetos inanimados. Por exemplo, em uma cena em que um assassino está se aproximando, você pode usar um guarda-chuva, um controle remoto ou a porta de um armário para ajudar quem estiver na sala. E enquanto você salva essas pessoas, a história de Sissel começa a ser revelada.

### Vocês podem falar um pouco sobre o "herói", Sissel?

**ST** Como a origem do personagem é o grande mistério do jogo, os detalhes ainda estão em segredo. Você já sabe sobre o poder de manipular objetos, mas Sissel tem mais um dom especial: ao possuir um cadáver, ele pode voltar no tempo até quatro minutos antes da

morte daquela pessoa.

Infelizmente, você não pode usar essa habilidade no corpo do protagonista, mas mudar o destino das vítimas ajuda a solucionar o seu próprio dilema.

### Como vocês tiveram essa ideia?

**ST** Foi meio complicado. Primeiro, imaginamos Sissel como um espião, e é por isso que antes o jogo se chamava "Ghost Spy" (Espião Fantasma). Mas como esse não é mais o caso, achamos melhor mudar o título. E como no idioma japonês a pronúncia da palavra "possuir" é bem parecida com a de "trick", acabamos escolhendo o novo nome para tirar um sarro da situação.



Achou que fosse entrar no outro mundo com um comboio de anjos? Nada disso! Tudo o que Sissel recebe é um tutorial mixto



**Primeiro, um advogado em *Ace Attorney*. Agora, um fantasma. Qual é a de vocês e esses heróis pouco convencionais?**

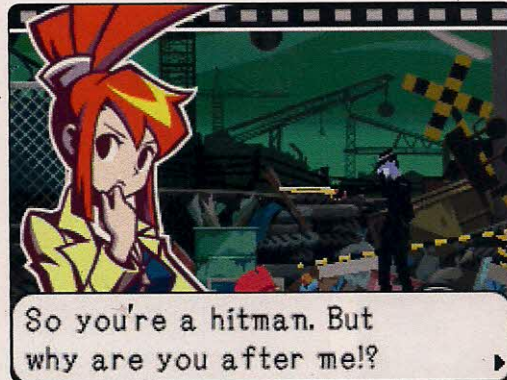
**ST** O elemento comum entre *Ghost Trick* e *Ace Attorney* é o fato de que o sistema veio antes da história. Na série AA, a intenção era criar um jogo de detetive em que as inconsistências e falhas de um suspeito que está mentindo pudessem ser expostas. Um advogado parecia ser o candidato perfeito para isso. Em *GT*, a ideia é ter mais um jogo assim, só que neste você observa e influencia indiretamente o destino das pessoas. Foi a partir disso que criamos os conceitos iniciais.

**Então, a trama é muito importante para vocês?**

**ST** Eu adoro romances de suspense. Father Brown, Sherlock Holmes, pode citar qualquer um, eu já li todos. Tornei-me roteirista de jogos para fazer um game cheio de aventuras, que tivesse a mesma essência dessas histórias. Por isso, inclui o máximo de mistério que pude em *Ace Attorney* e *Ghost Trick*. Infelizmente, esse gênero não é muito popular no Japão, mas eu vou continuar insistindo até que as pessoas mudem de ideia.

**Há várias maneiras de solucionar um enigma?**

**ST** Geralmente há apenas uma resposta, mas alguns deles têm mais de uma solução, sim. Uma possível variação depende da capacidade de observação e da imaginação do jogador.



◉ E onde foi que ele conseguiu essa arma dourada? *Ghost Trick* é misterioso como primeiro capítulo de novela das oito

**De onde veio o visual marcante?**

**ST** Queríamos diferenciar os estilos de *Ghost Trick* e *Ace Attorney*, então, de certa forma, ele surgiu de AA. Como Sissel é um fantasma e está em um plano diferente do resto dos personagens, eu quis dramatizar ao máximo essa visão peculiar que os jogadores terão do mundo do jogo.

E como o 3D poligonal já estava começando a me cansar, decidi usar um estilo em 2D mais trabalhado. Ao ver os personagens se movimentando como se estivessem vivos, eu senti que o trabalho tinha valido a pena.

Isso só foi possível porque, desde o começo, tive a equipe certa, que entendeu exatamente o que eu tinha em mente. O time de animadores é muito talentoso e logo que me deram uma amostra, uma cena em que uma garota está comendo uma rosquinha enquanto um cachorro corre ao seu lado, eu sabia que esse era o caminho certo.



◉ Este é o retrocesso de quatro minutos que Takumi falou. Você tem 240 segundos para impedir que alguém seja morto



◉ O estilo artístico tem de ser visto em movimento para ser apreciado de verdade. Os personagens em 2D têm uma movimentação graciosa e impressionante

**Sissel compartilha do gosto de Phoenix Wright por roupas mais vistosas e penteados estranhos. Isso é coisa do sr. Takumi?**

**ST** Sou eu quem toma as decisões sobre o desenho dos personagens, então, sim, você pode dizer que é "coisa minha". Principalmente, porque acredito que uma silhueta distinta é um dos detalhes mais importantes no design de um personagem. Se ele não tiver uma, eu simplesmente não aprovo. Desta vez, isso foi ainda mais importante porque há muitas figuras pequenas se movendo no jogo e era fundamental que todas fossem únicas.

**A Capcom é uma das poucas empresas que trabalha com jogos como *Ace Attorney*, *Zack & Wiki* e o próprio *Ghost Trick*. O que os atrai tanto no gênero?**

**HT** Eu me concentro nesses jogos porque eles têm um público muito amplo – homens, mulheres, jovens, velhos, casuais, jogadores hardcore... Shu Takumi quer criar um título que a mãe dele também goste; e a sra. Takumi curte essa mistura de estilos, que pode ser apreciada por pessoas com qualquer contato com games.



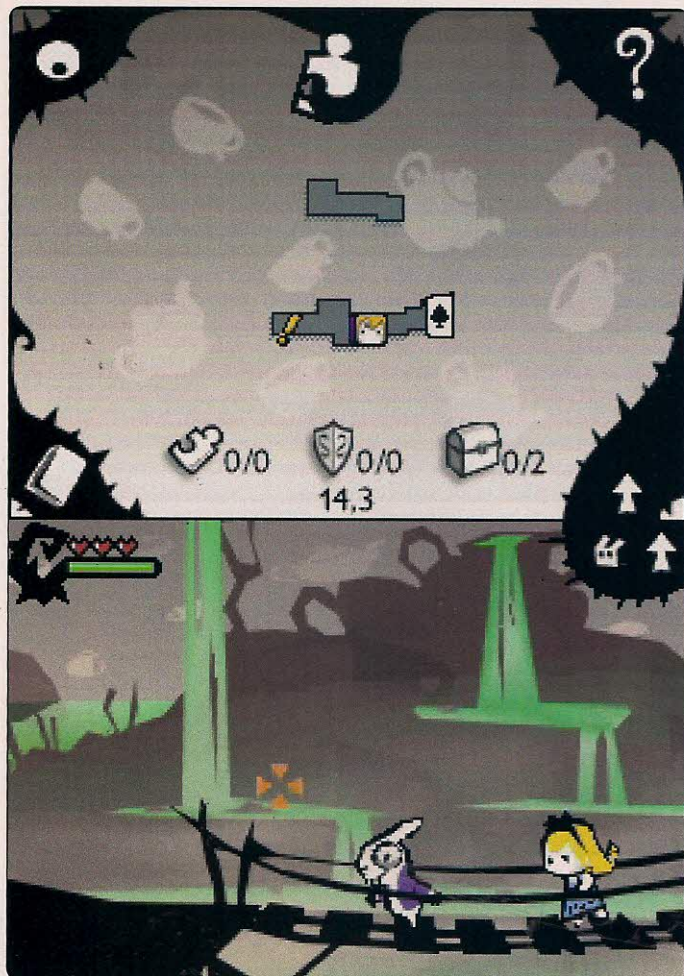
◉ Shu Takumi (esquerda) gosta de Sherlock Holmes. Hironobu Takeshita (direita) gosta de barbigas



◉ Possuir uma guitarra e vibrar suas cordas distrai o assassino. Ou vai inspirá-lo a acabar de vez com a vítima? As decisões levam a caminhos opostos em *Ghost Trick*



Linne está conectada a Sissel de um modo meio Chico Xavier



○ Alice vai te seguindo pelo caminho. Se você a deixar para trás, ela pode se ferrar bonito nas mãos dos inimigos que habitam o mundo e acabar dentro de um buraco



○ Os obstáculos são vencidos com a stylus



○ Está com inveja do penteado, Alice?



○ O País das Maravilhas, ao que tudo indica, é a França. Foi lá que o jogo foi desenvolvido por uma empresa com o nome de "Libélulas Estranhas". C'est bizarre!

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO DISNEY DESENVOLVIMENTO ETRANGES LIBELLULES LANÇAMENTO MARÇO

# ALICE IN WONDERLAND

Um bom jogo baseado em filme? Há algo errado aqui...

**D**e quem é a culpa quando um jogo baseado em filme fica ruim? Das produtoras, que estão sempre encurtando orçamentos e prazos de entrega, ou dos desenvolvedores, que ficam felizes com qualquer coisa desde que o resultado final não interfira nas vendas?

A verdade é que os culpados por esse tipo de atrocidade geralmente estão sentados em grandes poltronas em alguma suíte absurdamente cara de Hollywood. O tipo de cara que acorda e pensa que Nintendo é o nome de um molho de tomate, e que jogos de filmes devem seguir o roteiro do

longa-metragem até a última palavra, pouco importando se isso funciona em um videogame ou não.

Felizmente, parece que Tim Burton não é esse tipo de pessoa e deixou que a Disney tomasse quantas liberdades quisesse na adaptação da sua versão do livro de Lewis Carroll.

## Alice no País das Maravilhas

No DS, *Alice in Wonderland* é um jogo que mistura plataforma e enigmas, parecido com *The Lost Vikings*. Ao invés de controlar Alice, você usa quatro personagens para garantir que a garota não enfie o pé

mais fundo ainda na jaca. O Gato Risonho pode fazer objetos aparecerem e desaparecerem, a Lagarta pode controlar a gravidade, o Coelho Branco, acelerar ou reverter o tempo, e o Chapeleiro Maluco pode alternar entre o primeiro e o segundo plano do cenário, o que cria vários quebra-cabeças de perspectiva.

Os quatro personagens podem se afastar de Alice para resolver problemas que surgem durante o jogo, mas se você abandonar a garota por muito tempo, a Rainha de Copas tentará abduzi-la. Se ela conseguir, é fim de jogo.

Conforme sua trupe avança pelo

País das Maravilhas, novos pedaços do mapa são descobertos e, desde que se encaixem uns nos outros, você pode organizar ou bagunçar o mundo como bem quiser. Isso, além de reestruturar completamente os cenários, cria atalhos pelas fases. E se o resultado não ficar do seu gosto, sempre é possível zerar tudo e começar outra vez.

Por enquanto, parece ser interessante. Apesar de a maioria dos quebra-cabeças ser muito repetitiva, algumas pérolas também o aguardam perto do final do jogo. Logo estaremos conferindo o resultado.

# PARTICIPE DA PRÉ-VENDA

E LEVE UM CHAVEIRO  
DO LEGENDÁRIO  
POKÉMON HO-OH OU DO LUGIA

**GRATIS**

**POKÉMON**  
**HEARTGOLD**  
VERSION



**POKÉMON**  
**SOULSILVER**  
VERSION

NINTENDO  DS™

The Pokémon Company

**Nintendo**



Pré-venda exclusiva nas redes:

 **Saraiva**





# PREVIEWS

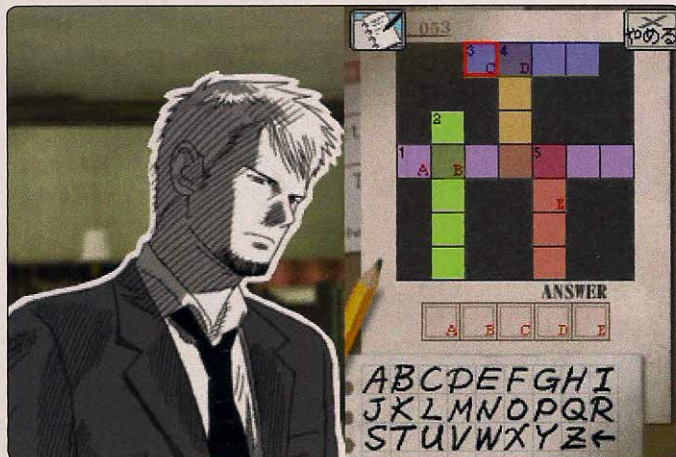
LAST WINDOW: MIDNIGHT PROMISE



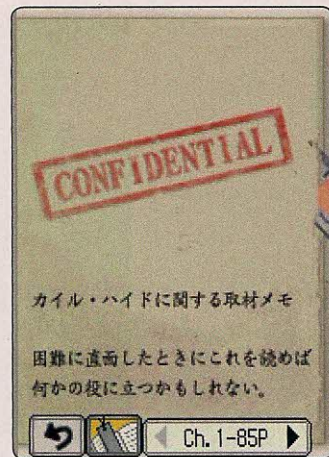
Hyde exibe seu novo olho biônico



É um boneco de pelúcia, mas mete medo



Predominantemente textualizado, *Last Window* é pontuado por quebra-cabeças como este de palavras cruzadas. Tomara que tenha um Picross também...



Os capítulos devem ser abertos, como em um "Manual do Agente Secreto"

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO NINTENDO DESENVOLVIMENTO CING LANÇAMENTO N/D

# LAST WINDOW MIDNIGHT PROMISE

Um hotel com muitas vagas

**E**m 1955, um tiro é ouvido por todo o Hotel Cape West, um dos mais luxuosos do centro de Los Angeles. Anos depois, em 1967, uma mulher cai bêbada em uma mesa e podemos ver um diamante brilhando em seu dedo. Já em 1986, Kyle Hyde, de *Hotel Dusk*, é despejado de seu quarto no Cape West Apartments.

Aparentemente, Cape West não é um dos lugares mais felizes de Los Angeles. E antes que o lugar seja demolido, Hyde quer descobrir como tanta desgraça pode acontecer em um lugar só, além de tentar desvendar o mistério por trás da Estrela Vermelha, o objeto que supostamente causou tudo isso.

A Cing sempre foi fã de boas histórias de suspense, e *Last Window* parece que vai manter o bom nome da produtora longe de problemas. Já nosso amigo Hyde vai chafurdar neles se depender dos moradores de Cape West: um músico da pior qualidade, um protótipo de cineasta francês, e um cara cujo passatempo é perambular pelos corredores.

## Bela vista

É tentador despejar toda a sua fúria sobre eles mas... por quê? Seus dons podem ser muito melhor utilizados de outra maneira. Durante as conversas com outros personagens, você pode pressioná-los para obter mais informações, como Phoenix Wright faria, mas com uma pequena diferença: se forçar demais a barra, você acaba sendo expulso instantaneamente do condomínio e aí é fim de jogo, meu chapa.

E se bancar o bonzinho, também não melhora as coisas, pois assim Hyde não consegue ouvir todos os detalhes da história, e aí, é novamente game over. Meu chapa. Só esperamos que haja alguma lógica por trás disso tudo ou o jogo vai ficar muito estranho. Para que você consiga acompanhar o que está acontecendo, os pormenores do enredo do jogo, assim como os detalhes que faltam para completar o quebra-cabeças por trás da Estrela Vermelha, ficam registrados em um livro interativo com o mesmo nome do jogo. E melhor: ele se adapta de acordo com sua performance. Será que isso quer dizer que, se você for muito

linha dura com os outros personagens, o resultado final fica parecendo uma história do Dashiell Hammet? Isso sim seria legal! Por outro lado, também quer dizer que, se você for mole demais, vai acabar com um episódio do Scooby-Doo no lugar.

De qualquer maneira, o livro *Last Window* é um item secreto mais completo do que a esmagadora

maioria, e pode chegar a ter algumas centenas de páginas de informações extras. Só resta descobrir agora quando o jogo vai chegar aqui no Ocidente. Por enquanto, a Nintendo não trouxe muitos títulos da Cing para cá... até hoje estamos esperando por *Another Code R*, game que já foi lançado no Japão e na Europa há quase um ano.



Kyle Hyde vive em preto e branco

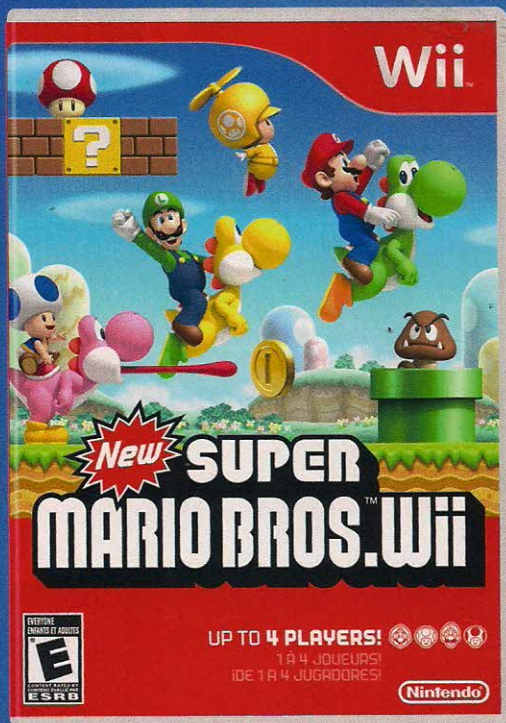


Uma garrafa de alguma coisa e um corpo caído em uma mesa. Veneno e uma pobre vítima desavisada? Ou é apenas birita e um bebum de mal com a vida? Você decide

**Super Desconto!**

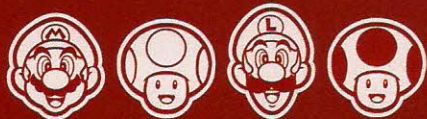
**Adquira o Game  
pelo Site da Saraiva  
por apenas,**

**R\$ 229,00**



**[www.saraiva.com.br](http://www.saraiva.com.br)**

**Nintendo®**



**Livraria  
Saraiva**

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



## DRAGON QUEST VI

PLATAFORMA DS  
LANÇAMENTO AGORA (JAP)

Quando você estiver lendo isto, milhares de jogadores no Japão estarão se contorcendo por causa de *Dragon Quest VI*. E nós vamos continuar sem saber o porquê disso por mais um tempo, já que o jogo ainda não tem previsão de lançamento por aqui. A última informação que recebemos é que há vários minigames embutidos.



ボタン うえて コインをいれ  
ボタンで スタートです。  
ボタンで スロットをやめます。



## ZANGEKI NO REGINLEIV

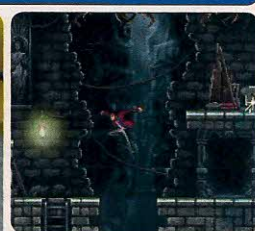
PLATAFORMA Wii  
LANÇAMENTO AGORA (JAP)

Há dois bons motivos pelos quais você deve ficar atento quando o assunto é *Reginleiv*. O primeiro é o online cooperativo em que quatro pessoas podem se reunir para derrotar um inimigo mais difícil. O segundo é o massacre contínuo que seu personagem promove, com direito a litros de sangue.



# BÔNUS!

Em certas ocasiões, até mesmo textos de dez linhas são um parto para escrever. Ainda bem que alguns destes aqui têm menos que isso...



## TSUMUJI

PLATAFORMA DS  
LANÇ. AGORA (JAP)

Logo teremos este game em nossas mãos. Por enquanto, podemos dizer que se parece muito com *Phantom Hourglass*, não?



## HOUSE M.D.

PLATAFORMA DS  
LANÇAMENTO ABRIL

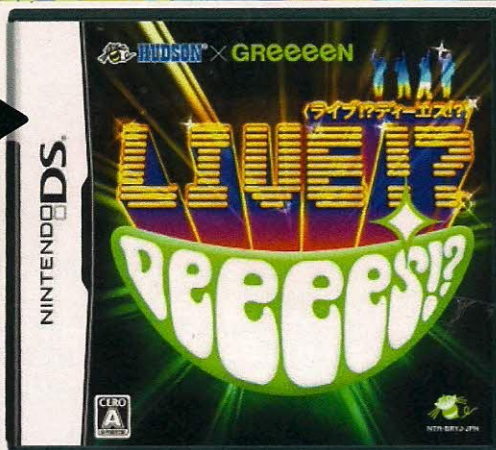
O famoso médico em seu próprio jogo para DS. Alguém mais se lembra que Hugh Laurie interpretava o pai do Stuart Little no filme?



## HUDSON X GREEEEN LIVE!? DEEEES!?

PLATAFORMA DS  
LANÇAMENTO ABRIL (JAP)

Este está mais para um DVD interativo que para um jogo de verdade. Quer dizer... tudo o que você faz é se sentar e assistir a uma filmagem da banda japonesa GreeeeN enquanto bate palmas. Se você quiser, pode só assistir confortavelmente ao show no seu DS, ou então encarar alguns dos vários minigames.



## MY AQUARIUM

PLATAFORMA DS  
LANÇAMENTO MARÇO (JAP)

O Wii tem a série *Endless Ocean*, mas, até hoje, o mar não esteve para peixe no DS. *My Aquarium* tenta mudar isso, porém, na verdade, você passa mais tempo inventando um aquário bizarro que explorando o fundo do mar. Se isso serve de consolo, você pode ter o seu próprio golfinho e ensinar truques a ele em troca de algo ele goste. Mas... do que os golfinhos gostam?



## PIRATES PLUND-ARRR

PLATAFORMA Wii  
LANÇAMENTO N/D

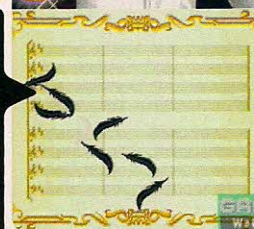
Está mais com cara de WiiWare do que algo para ser lançado em uma caixa. Mas são piratas e merecem tratamento de classe. *Pirates Plund-Arrr* é um jogo de briga para até quatro jogadores em que o objetivo é encher os esqueletos de porrada e os bolsos de tesouro. Como suspeitamos que você não vai gastar seu rico dinheirinho com isto aqui, não vamos prolongar o assunto.



## NODAME CANTIBILE

PLATAFORMA DS  
LANÇAMENTO AGORA (JAP)

O jogo de música clássica está de volta. Prepare suas batutas e espere o nosso sinal. Agora! Valendo!



# CHAMADO SELVAGEM

Temos que matar todos! Descubra como a combinação de Wii Speak, refeições online e a ausência do Friend Code têm tudo para fazer de Monster Hunter Tri, um Pokémon de gente grande



**T**reinador um cachorro. Balançar uma raquete. Tocar uma flauta.

E agora você pode adicionar "eviscerar pássaros gigantes com uma espada do tamanho de um caminhão" à lista de manias da Nintendo. *Monster Hunter Tri*, da Capcom, não poderia ser mais diferente dos joguinhos simpáticos direcionados à família que ultimamente têm sido a base do orçamento infinito da Big N.

Mas não pense em ver Beyoncé explicando que conseguiu aquele casaco de pele divino atraindo

um animal em extinção para uma armadilha, e arrebatando o esqueleto dele com uma marreta. *Monster Hunter Tri* não é um game para a diva pop ou para seus tios e priminhos pentelhos. Este é um jogo para gamers hardcore, aqueles endurecidos por longas batalhas virtuais, com paciência para aprender padrões de ataque, observar dicas sutis dos inimigos e agir com rapidez. Ou, então, saber a hora de tirar o time de campo após morrer nove vezes seguidas. Cá entre nós: este é exatamente o nosso tipo de jogo.

### Parada dura

Não que o jogo seja sangrento; é a falta de piedade que vai afugentar os mais sensíveis. Não há concessões para os frangotes. A única coisa que *MHT* vai te ajudar a conseguir é um caixão. Ainda que um tutorial no início ensine o que se deve fazer (algo novo na série, visto que nos games anteriores você era simplesmente jogado em um campo lotado de dinossauros), ele não mostra tudo aquilo que você precisa saber. Somente seus instintos e experiência em combate vão ensinar isso.

Com os truques dominados, é possível voltar a caçar aquelas bestas infernais que causaram tantos pesadelos e aniquilá-las em minutos com apenas uma faquinha de



◉ Esta é a cantina em que você pode cozinhar ingredientes que encontra em suas aventuras

"Aquele beija-flor vai ver o que é bom pra tosse!"



◉ Dois mistérios resolvidos de uma vez só: o que o monstro gosta de comer e o paradeiro do seu fígado





O jogo possui um ciclo completo de dia e noite, com monstros aparecendo apenas em determinados horários



Muitos bichos são impiedosos quando seus ataques estão no máximo. O melhor é bloquear para não perder terreno

## REFEIÇÕES EXPRESSAS

Porque não é bom lutar de estômago vazio



Paciência é uma virtude. Quando você der golpes suficientes e cansar o inimigo, ele vai começar a cambalear. A fim de evitar a morte, o bicho vai abandonar temporariamente a luta e procurar algum alimento para recuperar forças. Alguns, como o Great Jaggi, podem comer os ossos do chão...



... mas outros carnívoros preferem algo mais vivo. Se você não abater a presa antes que ela se reabasteça, isso resulta em alguns minutos a mais de luta. Aprender os hábitos alimentares dos monstros e tirá-los do habitat de seus lanchinhos preferidos é essencial para ganhar tempo.

## NÃO É SÓ EMPUNHAR UM MACHADO. É NECESSÁRIO PENSAR COMO UM CAÇADOR



Já dissemos que Lagiocrus é capaz de descarregar correntes elétricas? Não? Que esquecimento o nosso...

rocambole. Um sistema de combate aparentemente simplório esconde um nível incrível de complexidade e estratégia. E assim que os tropeções iniciais de um novato são superados, *Tri* se torna uma jornada divertida e viciante.

Você não deve apenas empunhar um machado como um caçador, é necessário pensar como um caçador. Não há barras de energia, partes brilhantes indicando pontos fracos, nada de animações em que a fera grita em agonia, como uma atriz em busca de um Oscar. É só você e sua sagacidade contra o animal selvagem, e o segredo do sucesso é a observação. A criatura tem pernas longas? Então, é bem provável que ela corra muito, por isso, ataque as pernas primeiro. Ela é feita de pedra? Então, há uma parte macia e vulnerável por baixo disso tudo. Mas como fazê-la mostrar seu ponto fraco?

O que faz esta gracinha perdida entre monstros? Ah, ela te ajuda a entrar online. Que bom!



Meio repugnante no visual, mas delicioso com umas gotas de limão



Você pode combinar um monte de lixo aleatório e criar itens fantásticos. Por exemplo: aranha + erva = rede; estimulante + bife = bebida energética

### Parque ecológico

Ao entrar em combate contra um monstro, a observação continua. Padrões de ataque devem ser aprendidos e momentos de fraqueza explorados, mas sem uma barra de energia para estudar, o que lhe força a buscar outras indicações de que sua estratégia está cansando o bicho. Os ataques dele estão falhando com maior regularidade? A mobilidade dele diminuiu? Se a resposta é não, provavelmente é necessário mudar de tática. E ainda há outro fator a considerar: o ambiente ao seu redor.

A maior inovação de *Tri* é o sistema de ecologia que, em poucas palavras, engloba o jogo inteiro. Os *Monster Hunter* anteriores eram um pouco parados e sem vida, com cada monstro se fixando em um local no qual sempre aparecia, o que tornava o mundo de jogo sem graça e pouco autêntico, com bichos bobos sem nada melhor a fazer, a não ser esperar por um caçador que aparecesse.

Agora as criaturas se misturam, interagem e até se alimentam umas das outras, agindo por seus próprios instintos, e também reagindo a outros estímulos.



Que delícia! Um espetinho de sardinha no capricho!



Nunca é um bom sinal quando você não consegue determinar onde termina o monstro e onde começa o chão

Um exemplo? Fogo. Faça uma fogueira e cada bicho por perto reagirá de uma maneira. Alguns vão fugir amedrontados, outros serão atraídos pelo brilho. Outras reações são menos previsíveis: um monstro doido decidiu dançar quando viu nossas labaredas.

A maioria dos monstros apresenta poucos problemas depois que você entende como o jogo funciona, considerando que tenha comprado as ferramentas certas para a jornada em questão. Pode ser tentador comprar uma marreta gigante em vez de uma besta com flechas, mas se a tarefa é trazer para casa as carcaças de ágeis Kelbis, similares a cervos, é mais fácil sua presa estar em outro continente quando seu

martelão bater no chão, após uma épica animação do seu personagem balançando essa coisona no ar.

Há diversos outros itens, como armadilhas, dardos tranquilizantes, bombas que produzem flashes de luz e poções de energia. Contudo, o espaço no inventário é limitado e a ação rola em tempo real, sem pausa, o que significa que organização é uma das chaves para a vitória.

### O voador e o moedor

Monstros básicos podem ser facilmente despachados com um rápido gingado de uma espada, mas sempre há uma presença mais intimidante na vizinhança. E, nesse caso, ela vem na força

do Giant Jaggi, o primeiro chefe de *Monster Hunter Tri*. Essa ameaça jurássica tem uma cauda cortante e a habilidade de convocar outros Jaggi com um rugido. Mas, como reza a tradição de todos os primeiros chefes, ele pode ser detonado sem grandes confusões.

Um dos próximos chefes, o Qurupeco, é uma ameaça muito maior. Essa curiosa espécie é um pássaro do tamanho de um urso, com um grande papo de pelicano que, quando inflado, permite invocar outras criaturas com imitações dos rugidos delas, desde outros Jaggis até o ameaçador réptil voador Rathian.

Na maior parte do tempo, o Qurupeco é capaz de usar essa habilidade para elaborar uma fuga, mas nem sempre o plano dá certo. Se o bicho fizer a burrada de chamar o amigão Giant Jaggi, por exemplo, é bem capaz que eles briguem entre si, dando ao caçador a chance de pilhar aquilo que sobra no chão.

O Qurupeco é um oponente valoroso, muito ágil, difícil de acertar quando está no ar, e capaz de cuspir ácido de uma longa distância. Uma batalha contra um Qurupeco pode durar bem mais que dez minutos, e mesmo com a ausência total de movimentos do Wii Remote (o esquema



Gatos donos de cantina não prosperam. O consumo interno de peixe é grande



Só o fato de chegar perto de algumas criaturas já é um desafio. Se não tiver uma besta, é bom que você seja criativo



Sua companheira, Cha-Cha, age de bom grado como tocha humana em cavernas e ambientes escuros



Cada ataque tem um padrão. O truque é identificá-lo conforme o combate avança, e antecipar os movimentos dos monstros para criar oportunidades de contra-ataque



Com sorte, às vezes nem é preciso lutar. Se um monstro aparecer no meio da briga, é capaz de ele enfrentar o outro

## COMBO MONSTRO

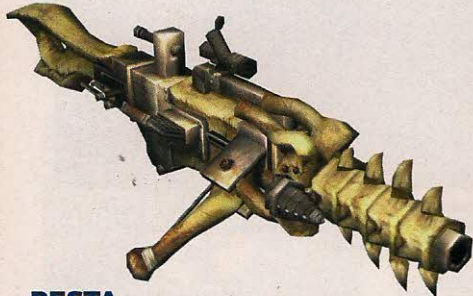
Dinheiro sobrando no bolso? A ajuda já está a caminho!



Ainda que detalhes finais ainda não tenham chegado, *Monster Hunter Tri* estará disponível em diversos pacotes diferentes. Será possível comprar na caixinha normal ou junto com o Wii Speak. Ou então você pode pirar e comprar a versão Special Edition, que vem com Wii Speak, Classic Controller Pro e um CD com a trilha sonora. Preferimos não chutar qual é o preço desse pacote especial, mas os colecionadores devem ficar de olho.

### BONITA ARMA

Aproveite enquanto pode. Tirar manchas de sangue delas é um pesadelo



### BESTA

A única arma de longo alcance de *Monster Hunter Tri*. Não é particularmente eficiente, mas é boa para atacar monstros fujões e distrair inimigos distantes.



### BONEAXE

Machados com este são tão colossais que é possível usá-los também como escudo. Outro tipo de machado, o switchaxe, é capaz de mudar de forma entre espada e machado com um apertar de botão.



### SENEBRA

A versão europeia do game terá armas exclusivas e desenvolvidas pela comunidade, como a Senebra.



### SINISTER SAINTS

Outra obra da comunidade, este machado maluco tem a aparência de uma deusa quando no formato de espada, e da própria Morte quando é um machado.



Esta é a pitoresca vila de Moga, local onde a jornada tem início. Ela tem tudo o que você precisa: lojas, uma taverna e água para absorver as quedas se você beber muito



Este aqui é seu lar. A janela tem o tamanho ideal para observar Lagiacrus e corais coloridos



Peixes das profundezas oceânicas têm antenas bioluminescentes para atrair vítimas indefesas. Pena que, neste caso, as vítimas sejamos nós mesmos



As opções de personalização são muitas: corte de cabelo, cor de pele, voz e gênero podem ser escolhidos até você deixar seu avatar do jeito desejado

de controle padrão do game é o Classic Controller), pode ser mais desgastante que uma tarde toda de *Wii Fit*. Porém, assim que encarar o próximo desafio, o Barroth, você vai pedir para que o game te jogue em um buraco cheio de Qurupecos.

Barroth é uma espécie de lagarto do deserto, cujo principal ataque é uma investida rápida e devastadora, capaz de matar caçadores menos preparados em uma só pancada. Segundo o produtor, Ryoza Tsujimoto, a inspiração para o Barroth veio de um veículo industrial, usado para moer soja. Agora entendemos porque ele é tão bom em moer os ossos digitais de nossos heróis.

### Mar de atrocidades

Mas talvez você já seja um expert em *Monster Hunter*, o que significa que é capaz de extinguir muitas dessas criaturas citadas com apenas um chinelo ou um mata-moscas. Sendo assim, o que a Capcom pode fazer para renovar o desafio? Bem, eles podem te jogar no meio do oceano.

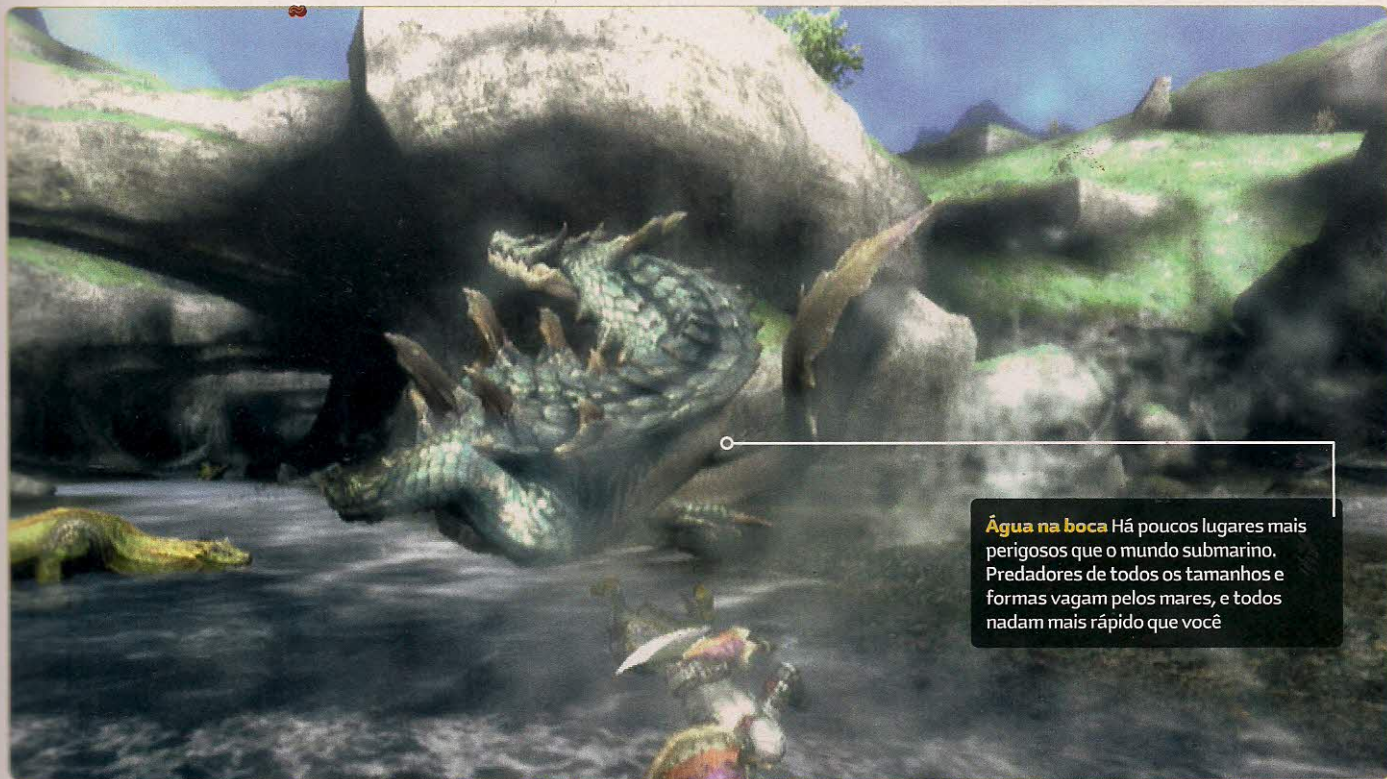
No mar, os controles continuam os mesmos de quando você está em terra firme, mas há uma dimensão a mais para se preocupar. É possível ficar acima ou abaixo do inimigo, o que pode ser uma boa notícia, ou seus primeiros passos em direção a uma aposentadoria nada agradável, depende apenas do bicho que se está caçando.

Os cenários aquáticos são lindos e cheios de vida, com peixes e crocodilos convivendo pacificamente em outro delicado ecossistema. Criaturas da terra, como nosso compadre Qurupeco, volta e meia aparecem para beber

uma água, mas fazem isso por própria conta e risco. Uma imensa serpente do mar conhecida como Lagiacrus geralmente fica à espreita só para atacar nessas horas, e também pode ser flagrado tomando banho de sol nas praias. O Lagiacrus é parte crucial da história de *Monster Hunter Tri*. A vila Moga, que serve como ponto central da aventura, é periodicamente assolada por terremotos atribuídos a Lagiacrus, e não demora muito até você ser obrigado a nadar ao ninho da criatura com uma faca nos dentes e muita força de vontade no bolso.

Mas qual o propósito de matar um enorme monstro do mar ou arrancar a espinha dorsal de um búfalo com as mãos se ninguém pode ver? Ainda que seja uma aventura singleplayer das mais competentes, a série virou febre no Japão por conta de sua comunidade de jogadores; então não é surpresa que *Monster Hunter Tri* venha como um verdadeiro





**Água na boca** Há poucos lugares mais perigosos que o mundo submarino. Predadores de todos os tamanhos e formas vagam pelos mares, e todos nadam mais rápido que você

arrasa-quarteirão para a rede Nintendo Wi-Fi Connection.

O mais notável é a ausência total de Friend Codes. Em vez dos códigos, os jogadores mantêm uma lista de companheiros favoritos. A razão dada por Tsujimoto para esta decisão, que fica ainda mais surpreendente quando se leva em conta a inclusão do Wii Speak, é que encontrar novos caçadores aleatoriamente é parte da experiência de *Monster Hunter*. É possível encontrar novos camaradas em uma localidade online chamada Loc Lac, conhecer uns aos outros e até tomar um drinque virtual enquanto espera o jogo começar.

Todas as recompensas e equipamentos ganhos durante a jogatina online são automaticamente transferidos para a campanha solo e vice-versa. Um caçador, uma identidade. Infelizmente, apenas uma pessoa por console pode jogar online por vez, ainda que exista um multiplayer com tela dividida baseado em arenas, nas quais se deve derrotar chefes em sucessão o mais rápido possível.

### Família que caça unida...

As partidas Wi-Fi rodam suaves, sem lag e são muito divertidas, e a opção de conversar com seus amigos em vez de se comunicar por meio



© Jogue um abajur aceso dentro de uma banheira cheia d'água e você verá o estrago que isso faz. Agora imagine esse bichão soltando faíscas pela boca e trema de medo

de mensagens de texto é um benefício ainda maior, já que é constantemente necessário trocar de estratégia no meio de uma luta. A única barreira para isso talvez sejam os gastos. *Monster Hunter Tri* exigia uma assinatura paga para jogar no Japão, algo que a Capcom ainda não confirmou se acontecerá por aqui. Esperamos muito que seja de graça, já que, aqui no Ocidente, *Monster Hunter* ainda não é o sucesso que é na Terra do Sol Nascente. Junte a isso o fato de que a Nintendo precisaria fazer uma forte campanha, e a batalha se torna ainda mais ferrenha. Enfim, quaisquer custos adicionais seriam obstáculos difíceis para *Monster Hunter Tri* superar no Ocidente e ter boas vendas.

E, convenhamos, o game merece um destino melhor que esse. Extremamente hardcore em sua abordagem, mas agora mais acessível em muitos aspectos; a série finalmente está pronta para quebrar a bolha de proteção que criou no Japão e mostrar ao resto do mundo o que estivemos perdendo até agora. Ceticismo? Sim, e muito. Mas muita gente também não botava fé em *Pokémon* e veja só a bagunça que os monstros de bolso aprontam até hoje.



© Até agora, só exploramos Moga e seus arredores, mas, como dá para ver, não falta variedade no mundo de *Tri*

*Pokémon* versus *Monster Hunter*? Hummm... difícil de acontecer. Um é para colecionar, o outro, para destruir. Um tem a ver com estatísticas e o outro não. Mas quando se tenta entender exatamente aquele aspecto intangível que o faz continuar jogando até que o canto dos passarinhos te faça ver que esqueceu de dormir de novo, a resposta é que ambos capitalizam na mesma parte obsessiva-compulsiva do cérebro (e que poderia muito bem ser rebatizada como "córtex Pokémon" ou coisa do tipo).

*Monster Hunter Tri* não vai te deixar ir embora até que você tenha tirado o escalpe de todas as criaturas que lá existem. A Beyoncé pode até não curtir muito a ideia, mas se há justiça no planeta, veremos novamente uma invasão de monstros virtuais por aqui. ©

# UMA DÉCADA DE NINTENDO

Começou com N64 e Game Boy e terminou com Wii e DS, sem esquecer, é claro, do GameCube no meio da história. Entre conosco nesse túnel do tempo e refresque seu cartão de memória



**GAME BOY**



**DS**

**Wii**

# 2000 O ANO DE...

## ATRASOS, DEMOS ABANDONADAS E PERFECT DARK



❖ Não é que ele não tem mão, ela apenas está em um ângulo esquisito. E que ninguém se atreva a falar mal de *Perfect Dark*!

**U**m novo milênio e uma nova esperança para os fãs da Nintendo: Project Dolphin. Mas, vamos do começo...

O ano era 2000, os telefones ainda eram maiores que palitos de dente, quem tinha um modem de 56k era o rei do bairro e a Nintendo andava um pouco preocupada, por assim dizer. Afinal, depois de ter dominado o mercado de videogames por quase duas décadas, a empresa começava uma nova era correndo sério risco de nem chegar a competir pela liderança. Esse era o lugar da Sony, graças à reputação que havia criado com a marca PlayStation e com a expectativa gerada para o PS2, que estava programado para sair no final daquele ano.

A pobre da Sega já estava perdendo a fé no Dreamcast, o primeiro console da sexta geração a ser lançado, ainda em 1999; e o misterioso Xbox da Microsoft, apesar de ter um nome dos mais xexelentos, já havia se tornado um símbolo da tecnologia de ponta, depois de uma demonstração impressionante na Game Developers Conference. E, em meio a tudo isso, o

Project Dolphin da Nintendo parecia estar ficando sem plateia – desculpe, platéia. Pois é, em 2000 as coisas eram diferentes assim.

Obviamente que o fato do Dolphin ter sido adiado para 2001 ajudou menos ainda, mas, todos se animaram um pouco quando o console (que passou a ser chamado de GameCube) foi finalmente revelado na SpaceWorld 2000. E a Nintendo tem de agradecer as demos técnicas por isso. Aparentemente, ver os clássicos da Nintendo em suas novas e suculentas versões foi impressionante o bastante para que nos esquecêssemos um pouco da raiva e da demora.

### Só na vontade

Claro que muito pouco, ou nada, acabou sendo feito com essas demonstrações, mas elas realmente deixaram todos surpresos. Samus fez sua estreia em 3D em uma vinheta que era completamente diferente de *Metroid Prime*, e o lendário Super Mario 128 também estava lá, em um pequeno clipe em que um Mario gigante se dividia em 128 miniaturas de encanadores. Mas o

## A EMPRESA COMEÇAVA UMA NOVA ERA CORRENDO RISCO DE NÃO COMPETIR PELA LIDERANÇA

“Bem-vindo ao meu Especial. O nome pode ser ‘Uma Década de Nintendo’, mas o show é meu!”



❖ Se um encanador bigodudo já é bom, imagine então 128 encanadores bigodudos. A demo original de Super Mario 128 não se transformou em um jogo completo e foi enfiada em alguma gaveta nos porões da Nintendo, mas o conceito acabou sendo utilizado em *Super Mario Galaxy*. Nem os profetas da virada do século esperavam por essa

## PERFECT DARK

Se em 2010 estes olhos ainda dizem muita coisa, imagine para os jogadores do ano 2000

jogo saiu e voltou para a prancheta tantas vezes que nunca foi lançado no Cube, nem em nenhum outro console, e acabou se tornando a base de *Super Mario Galaxy*.

E, finalmente, a mais memorável de todas as demonstrações: *Zelda* com gráficos realistas. Obviamente, esse projeto também foi arquivado, abrindo espaço para a versão miniatura do Link de *Wind Waker*. Mas vamos deixar que o ano de 2001 fale sobre isso.

A nova geração do Game Boy também foi adiada para o próximo ano, mas, pelo menos, o portátil ganhou sua própria versão de *Mario Kart*, além de *Super Mario World* e *Yoshi's Island*.

### Joanna, a perfeitinha

Em 2000, ainda havia alguns jogos sendo lançados para o N64, mas não muitos. A maioria até que era razoavelmente bem-feita, apesar de representarem o final de uma era.

A série *Tony Hawk* fez sua estreia no console, deixando vários de nós surpresos. *WWF No Mercy* e *Ridge Racer 64* também deram as caras (e considerando que o primeiro é um jogo de luta livre, qualquer elogio é bem-vindo), mas, como não poderia deixar de ser, *Perfect Dark* foi o nosso grande favorito daquele ano.

Praticamente uma sequência espiritual de *GoldenEye 007*, o jogo foi motivo de sobra para deixar alguns jornalistas mais que felizes: reza a lenda que o pessoal que foi na Rare pouco antes do jogo ser lançado, entrou sorrindo e saiu gargalhando de felicidade. Ou quem sabe foi por causa do gás do riso... nunca se sabe quais partes dessas lendas são verdadeiras.



John Romero é o gênio responsável por *Doom*, mas poderia ter ido pra cama mais cedo sem cometer esta bobagem que levou o nome de *Daikatana*



O elenco de *Banjo-Tooie* não tem culpa pelo nome bobo do game

Lógico que o ano de 2000 também teve suas pequenas decepções, como o infame trocadilho no título da sequência *Banjo-Tooie* e a monstruosidade *Daikatana*, do designer de *Doom*, John Romero. Mas se os seus netos quiserem saber qual foi a pior parte do começo do novo século, lembre-se de que houve um filme chamado *Os Irmãos Cara de Pau 2000*. De repente os jogos não parecem tão ruins assim, não é?



Tem maluco que acha que *WWF No Mercy* tem um dos melhores multiplayers da história. Cof... Mega... Cof...

## VEREDITO 2000

VISUAL	4
AÚDIO	5
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	4

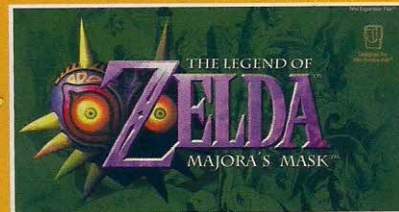
### RESUMO

Alguns clássicos, é verdade, mas é uma vergonha que tenhamos passado a maior parte do ano de dedos cruzados, esperando por um console que conseguisse reproduzir texturas realistas sem entrar em combustão.

# 78

## O ANO EM PEDAÇOS

O Bug do Milênio não fez com que jacarés surgissem dos esgotos e dominassem o mundo. O que aconteceu foi isto...



### JOGO DO ANO: THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Disseram que *Majora's Mask* deveria ter vergonha de fazer parte da mesma série que *Ocarina of Time*, mas não foi bem isso que aconteceu. Podia não ser perfeito, mas ainda era um *Zelda*.

### MELECA DO ANO: CARMAGEDDON 64



A dor chega a ser física. Ai ai ai...

### A GENTE LEMBRA QUE:

Se você sobreviveu à passagem do ano, é um vencedor. Se os seus parentes e amigos sobreviveram a suas crises de ansiedade e nervosismo pré-GameCube, eles são sobreviventes. Mais que os nossos, pelo menos.



### A NINTENDO DISSE QUE:

"O que realmente importa é que ele se distingue pela qualidade dos jogos." – Hiroshi Yamauchi, presidente da Nintendo, falando das chances do Dolphin em um mercado saturado de consoles.

### E O ENGRAÇADO É QUE:

Quando *Monkey Ball* estreou nos arcades japoneses, o controle era uma banana gigante. Faz sentido.

### OH-OH, ICEBERG À FRENTE

Depois de várias notícias de crianças se machucando enquanto jogavam *Mario Party*, a Nintendo teve de gastar quase 80 milhões de dólares em luvas protetoras.

# 2001 O ANO DE...

## TELAS ESCURAS, O LINK ERRADO E A GRANDE CHANCE DO LUIGI

**A**cima de tudo, 2001 foi o ano dos jogos portáteis. Afinal de contas, o tão aguardado Game Boy Advance finalmente chegou. Auxiliado por uma lista de jogos razoavelmente extensa já no lançamento, e por mais um atraso do GameCube, que só chegou ao Brasil oficialmente em setembro de 2002, o GBA acabou sendo um dos grandes sucessos do ano. Só no dia do lançamento, mais de 650 mil portáteis encontraram um novo lar no Japão e, até hoje, quase 81,5 milhões de unidades foram comercializadas em todo o mundo, fazendo dele o quinto colocado na lista dos consoles mais vendidos de todos os tempos.

E não é difícil entender por que o Advance deslançou assim. Antes dele, você tinha de escolher entre um portátil capaz de reproduzir cores, ou um que tinha uma bateria que durava muito mais, mas não podia ter as duas coisas em um videogame só.

O GBA era praticamente um SNES portátil, completamente em cores e com baterias



O *Super Circuit* manteve a tradição de *Mario Kart*: ótimo para jogar sozinho, excelente para brincar em turma

## O GBA ERA QUASE UM SNES PORTÁTIL, COMPLETAMENTE EM CORES E COM BATERIAS DE DURAÇÃO MÉDIA DE 15 HORAS

de duração média de 15 horas – elas só poderiam durar mais se funcionassem à base de oxigênio, ou com as forças das trevas. Mas, como nada é perfeito, havia uma pequena porém: a falta de iluminação de fundo na tela do GBA fazia com que você passasse a maior parte do tempo sem ver o que estava acontecendo. O problema era tão sério que, até o final de 2001, centenas de kits de iluminação do tipo “faça você mesmo” foram vendidos no eBay. Nós também compramos um; hoje ele serve de apoio para a coleção de jogos na estante.

### Um é bom, dois...

Apesar da qualidade dos primeiros títulos para o Advance, como *Mario Kart Super Circuit* e *Kuru Kuru Kururin*, o melhor jogo do ano para um portátil saiu para o Game Boy Color. Na verdade, “os” melhores jogos para um portátil.

Surpreendendo a todos, a Nintendo franqueou a série *Zelda* para a Capcom, que entregou não um, mas dois clássicos no mesmo dia: *Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons*. E, apesar de ter sido um grande ano para jogos portáteis, *Pokémon* não teve a mesma sorte. Ele foi banido da Arábia Saudita por incentivar a jogatina, o sionismo e por “possuir a mente das crianças”, veja só...

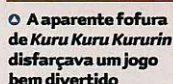
Conforme a antecipação para a chegada do Cube aumentava, os bons jogos para o N64 diminuía. *Paper Mario* foi um dos últimos lançamentos no Ocidente dignos de menção, e cada vez mais os donos do console lançavam olhares invejosos para o Japão. Quando o lançamento do GameCube nas Américas foi adiado outra vez, houve uma irritação geral. Mas, depois de algumas cenas de *Super Smash Bros Melee*, *Pikmin*, *Eternal Darkness*, *Donkey Kong Racing* e *Star Fox Adventures* na E3 daquele ano, tudo passou.



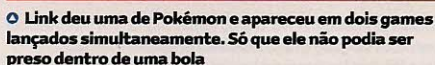
O *Paper Mario* é um daqueles games maravilhosos que você suspeita que só a Nintendo seria capaz de fazer



E pro Mario, nada? Nabo!



Hoje, a versão miniatura do Link é tão cultuada quanto qualquer outra, mas digamos que não foi muito bem recebida pelos fãs na Spaceworld 2001. Na verdade, foram poucas as vezes em que tivemos oportunidade de ver os jogadores cuspidos tanto fel assim. Alguns disseram que foi como levar um tapa na cara de lúva de concreto, outros, que só havia



**Ainda estamos esperando por uma turnê mundial de KK Slider e seu violão melódico**



uma coisa a fazer depois de tamanha traição: comprar uma fantasia do Pateta, procurar o penhasco mais alto da região, saltar e gritar “Gerôôôôôôô!” o mais alto e pelo maior tempo possível. Bom... as pessoas têm maneiras diferentes de lidar com uma decepção, mas sobrevivemos o tempo necessário para ver o lançamento do GameCube e a chegada de *Luigi's Mansion*. Será que o segundo encanador favorito do mundo se saiu bem em sua grande chance? Descubra no ano que vem, ou seja, na próxima página.

VISUAL	6
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	5

**Apesar de alguns graves problemas, o Game Boy Advance original distraiu os jogadores da falta de "Cubesidade" que assolava o mundo.**

Em 2001, estávamos preocupados demais com o incêndio no estúdio do Xuxa Park e com a eleição de George W. Bush para ligar para qualquer outra coisa.



**GAME BACK COLOR**

Trema de medo, mortal, enquanto uma máquina com o poder de processamento de uma calculadora mostra como se faz um game de respeito. Um, não. Dois!



# 2002 O ANO DE...

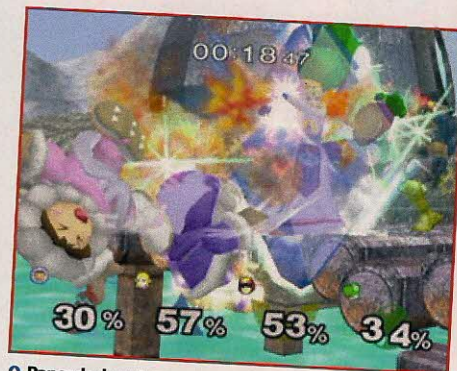
## BOLSO VAZIO, ADEUS DA RARE, RETORNO DO MARIO

**N**ão demorou muito para que 2002 se transformasse no "ano em que a Nintendo reagiria". Talvez um pouco de otimismo demais da Big N que, até então, não tinha feito quase nada para se preparar para a Grande Guerra da Sexta Geração de Consoles. Alguns disseram, com muita razão aliás, que a batalha pela liderança do mercado tinha terminado antes mesmo de começar, porque o PlayStation 2, com *GTA III* e *Final Fantasy X*, já estava em vantagem há muito tempo.

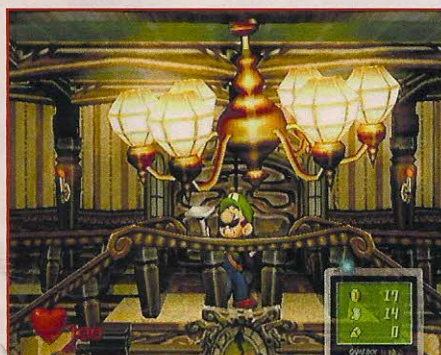
Tudo o que restava para a veterana Nintendo, era se engalfinhar com os novatos da Microsoft pelo segundo lugar; e isso acabou sendo muito mais difícil do que qualquer um de nós poderia imaginar. O golpe só não foi pior porque o Xbox, apesar do sucesso estrondoso de *Halo: Combat*



Disponibilizado poucos meses depois do lançamento do GameCube, *Wave Race: Blue Storm* não fez tanto sucesso quanto o original. Mas em uma época de poucos lançamentos, até que serviu bem



Pancadaria entre quatro pessoas raramente é tão divertida quanto em *Smash Bros Melee*



*Luigi's Mansion* é um game bacana, mas um cara simpático como ele merecia coisa muito melhor

*Evolved*, não era encontrado com a mesma facilidade que o GC e não fez tanto barulho aqui como nos EUA e na Europa.

### Caixinha de surpresas

No começo, o cubo roxo também teve dificuldade com os jogos, já que só havia três deles disponíveis no lançamento, sendo que *Luigi's Mansion* foi o mais divertido de todos, apesar de ser completamente dispensável.

Mas em poucos meses, a Nintendo corrigiu isso com *Wave Race: Blue Storm*, *Eternal Darkness*, *Pikmin* e *Super Smash Bros Melee*. Porém, por



É em *Sunshine* que Mario mais se aproxima de sua profissão de encanador



Novos hardwares sempre são lançados com jogos de franquias já estabelecidas. Isso ajuda bastante nas vendas iniciais, pois os consumidores fazem compras impulsivas com base naquilo que já conhecem de suas séries favoritas. Adivinhe o que aconteceu com o desconhecido game *Pikmin* logo após o lançamento do GC: sucesso!



◉ A versão juvenil de Link fez muito nintendista arrancar os cabelos do corpo inteiro. Mas foi só ele aparecer em movimento na E3 2002 que os carecas ficaram mais calmos

algum motivo que jamais vamos entender, *Super Mario Sunshine* vendeu em um ano quase tantas unidades quanto *SSBM*. OK, há uma pequena diferença entre 800 mil cópias vendidas e quase 1,3 milhão, mas estamos falando de *Sunshine* e *Melee*, água e vinho, deveria haver um Grand Canyon entre esses números.

Como a E3 de 2002 foi boa, havia esperanças de que o Cube conseguiria prolongar essa maré de jogos por mais alguns anos. E depois que as primeiras cenas em que Link Jr. enfrentava os mares com seu barco foram mostradas nos telões, quaisquer dúvidas que os jogadores ainda tivessem em relação a *The Legend of Zelda: Wind Waker* foram embora. *Metroid Prime* apareceu de surpresa e deixou os jogadores boquiabertos. Por tudo o que é sagrado, Wario também seria visto em 3D pela primeira vez, e seria desenvolvido por ninguém menos do que a Treasure (a mesma de *Ikaruga* e *Sin*

and *Punishment*). Parecia que nada podia dar errado.

### Negócios arriscados

Mas havia problemas no paraíso.

Não se preocupe. Não vamos colocar nenhuma imagem do assustador pikmin branco



Mesmo com todas as críticas positivas que os jogos estavam recebendo, ninguém aceitou muito bem a notícia de que a Nintendo ia vender sua parte da Rare para a Microsoft, por meros 375 milhões de dólares. *Donkey Kong* e *Star Fox* continuariam sendo propriedade da Nintendo, mas dissemos adeus para quaisquer chances de ver *Kameo* ou *Perfect Dark Zero* no GameCube. Tudo bem... a gente não liga pra eles mesmo, tá! E por mais que a história queira nos ensinar que isso foi mais uma benção do que uma maldição, já que a Rare continuou criando jogos para o GBA, nunca iremos aceitar essa virada de casaca. Claro, ficamos com *It's Mr. Pants* (que antes era *Donkey Kong Coconut Crackers*), mas perdemos *Conker*. Adeus, esquilo camarada.

## O ANO EM PEDAÇOS

O que aconteceu em 2002, o primeiro palíndromo do milênio



### JOGO DO ANO: SUPER MARIO SUNSHINE

Diga o que quiser, mas só o fato do Mario conseguir usar uma mangueira durante um jogo inteiro, e ainda vender quase 810 mil cópias em um ano, é um sinal de que devemos respeitar *Super Mario Sunshine*. Pelo menos um pouco.

### MELECA DO ANO: UNIVERSAL STUDIOS

Um belo dia no parque, revirando o lixo de outras pessoas enquanto um Pica-Pau louco te segue girando a cabeça.



### A GENTE LEMBRA QUE:

A Microsoft aprendeu uma boa lição em política exterior nesse ano: os novatos devem respeito aos veteranos. E a Nintendo aprendeu uma mais valiosa ainda: o Luigi é, e continuará sendo, personagem secundário. Nós sentimos muito, mas é a verdade, Luigi.

### A NINTENDO DISSE QUE:

"Analisando o histórico de desempenho recente da Rare, ficou claro que ela teria pouco valor no futuro da Nintendo. Em outras palavras, aceitamos essa oportunidade por bons motivos, comercialmente falando." - Peter MacDougall, vice-presidente da Nintendo of America, batendo a porta na cara da Rare. Bom, talvez ele já tivesse jogado *It's Mr. Pants* e soubesse do que estava falando.



### E O ENGRAÇADO É QUE:

Uma banda de nu-metal de Londres, a 50. Grind, lançou o single "Gotta Catch 'Em All", fazendo várias referências a *Pokémon*. E só para garantir que não vamos ser os únicos a sofrer ouvindo isso, aqui vai o link. Boa sorte. [tinyurl.com/yd2aj48](http://tinyurl.com/yd2aj48)

### OH-OH, ICEBERG À FRENTE

Adeus, N64. *Tony Hawk's Pro Skater 3* foi o seu último título e só podemos dizer que poderia ter sido uma festa de despedida melhor.



◉ Mesmo com gráficos ultrapassados para os dias de hoje, *Eternal Darkness* é um game amedrontador

## VEREDITO 2002

VISUAL	8
ÁUDIO	8
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	7

### NG RESUMO

A venda da Rare colocou os fãs da Nintendo em depressão, mas como não havia mais o que ser feito, o jeito foi esquecer que tudo tinha acontecido, e continuar aproveitando o fluxo constante de jogos para Cube e GBA.

# 87

# 2003 O ANO DE...

## THIRDY-PARTIES, TELAS ILUMINADAS, LINK NO RINGUE

**P**ergunta: qual é o único título multiplataforma da história que vendeu mais cópias no GameCube que no PS2 e no Xbox? Resposta: *Soul Calibur II*. E isso graças a um garoto de orelhas pontudas e pijama verde que tirou uma folga para se tornar convidado especial no jogo da Namco. Provavelmente, essa foi a melhor coisa que Link fez. Até ele já estava cansado de ouvir como o novo *Zelda* era fantástico. Ele precisava de ação e acertou em cheio. *SCII* foi um senhor jogo de luta para o GameCube e uma das melhores invenções desde o pão de forma.

### Festa das terceirizadas

Talvez ele tenha sido considerado tão bom porque não havia mais muitos outros jogos de third parties, as empresas terceirizadas, no Cube até então, mas isso mudou em 2003.

Em doze meses, qualquer lista dos melhores para o GC ficou entupida com jogos que não



Em qualquer um dos videogames da época, *Soul Calibur II* era matador. Mas no GameCube, o jogo era especialmente destruidor, e tudo por causa de um personagem exclusivo da versão para o console da Nintendo que você provavelmente conhece de outros carnavais

## TODOS ESPERAVAM QUE, APESAR DA MUDANÇA BRUSCA, WIND WAKER FOSSE FANTÁSTICO. E FOI MESMO

eram feitos pela Nintendo, como *Burnout 2*, *Hitman 2: Silent Assassin* e *Worms 3D*; o que só melhorou quando anunciaram que havia cinco jogos sendo desenvolvidos pela Capcom, exclusivamente para o Cube. Infelizmente, não foi bem assim que aconteceu. Um deles foi arquivado logo no começo, e outros três acabaram sendo levados para o PS2 algum tempo depois. O único que continuou fiel ao plano original, *P.N. 03*, era talvez o pior de todos. Um jogo de tiro muito estilizado, é verdade, com uma heroína sexy e que tinha, digamos, o gingado certo nos quadris, mas que possuía péssimos chefes e cenários medianos.

### Clássicos modernos

Como já era de se esperar, a Nintendo também cumpriu a sua cota e entregou bons títulos. Todos os jogadores e jornalistas já tinham parado de reclamar e aceitado que *Zelda: Wind Waker* seria fantástico, apesar da mudança brusca.

E assim foi: *WW* reinventou a série, criando um estilo que sobreviveu ao tempo e chegou até o DS.

O que surpreendeu de verdade foi *Metroid Prime*, da Retro Studios. A empresa sediada no estado norte-americano do Texas estava tendo vários problemas com o desenvolvimento do jogo e isso despertou a ira em ninguém menos que Shigeru Miyamoto, que, reza a lenda, viajou até lá, cancelou todos os outros projetos em andamento que a Retro tinha e deu em cada membro da equipe uma amostra de seu patenteado Shija Punch™, para que entendessem que não iriam estragar aquele jogo sem sofrer as consequências. Mas isso é só história e, quando o



Ainda não jogou *Prime*? Pois então experimente *Metroid Prime Trilogy* com os três jogos da série



Dinheiro não dá em árvore, mas cristais crescem no mato



Como alguém pôde um dia dizer que Toon Link não faria sucesso? Infiéis!



Se você nunca ficou tonto e com a cabeça girando por conta do ritmo acelerado de um game, é sinal de que nunca jogou uma partida de F-Zero GX



Link nunca vai se cansar de retalhar octorocs e de dar flechadas em moblins. Mas como sempre é bom dar uma variada para renovar as baterias, o herói de Hyrule distribuiu suas espadas na trupe de lutadores de Soul Calibur II, um dos maiores sucessos do GameCube

grande dia chegou, tudo estava perfeito. Prime conseguiu casar a câmera em primeira pessoa com o estilo clássico de Metroid.

Dois dos jogos de corrida mais conhecidos da Nintendo também voltaram à ativa em 2003: Mario Kart Double Dash!! e F-Zero GX, este último desenvolvido em parceria com a Sega.

Mas isso não foi o bastante para consolidar o GameCube no mercado e ele continuou lutando pelo segundo lugar sem nunca obter resultados, a ponto de Satoru Iwata, presidente e imperador da Nintendo, confessar durante uma entrevista na E3 que estava desapontado com o desempenho da empresa. A única boa notícia mesmo era o GBA, que continuava fazendo sucesso e que agora tinha a ajuda do Game Boy Advance SP, que resolveu o problema da tela escura.

E como sempre dá para ficar pior, a Sony confirmou o PSP: portátil que seria mais potente ainda que o PS1. Como a Nintendo enfrentou mais essa, você pergunta? 2004 responderá.



A Agonia havia chegado ao fim. Burnout 2 foi lançado para GameCube e o console não precisava mais contar apenas com a Nintendo e seus Mario Karts e F-Zeros

## VEREDITO 2003

VISUAL	7
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	9
INOVAÇÃO	8

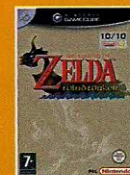
### RESUMO

Este foi o melhor ano do GameCube, graças a Metroid Prime e Zelda: Wind Waker, duas brilhantes novas versões de grandes clássicos que, até então, estavam sendo ignoradas por todo mundo.

# 89

## O ANO EM PEDAÇOS

O ano em que todos nós começamos a acreditar que o amanhã seria um lindo dia e blá-blá-blá etc. e tal.



### JOGO DO ANO: THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER

O mais próximo que qualquer jogo já havia chegado de ser considerado "arte".

### MELECA DO ANO: BATMAN: DARK TOMORROW

A estreia do morcego no GameCube. Digamos que ela deveria ter sido adiada até o apocalipse.

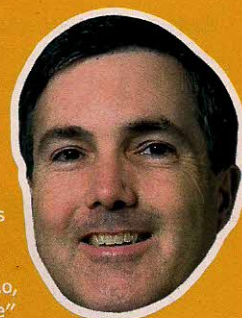


### A GENTE LEMBRA QUE:

É um pouco estranho pensar que, de todos os anos, 2003 foi o melhor ano do Cube. Quer dizer, Wind Waker e Prime tudo bem, mas Nina Simone e Johnny Cash faleceram nessa época. Não pode ter sido um ano tão bom assim...

### A NINTENDO DISSE QUE:

"Donkey Kong continuará sendo um gorila simpático, Link não vai entrar em depressão e o Mario não vai sair por aí atropelando as pessoas e atirando nos pedestres." George Harrison – não, não o George "Beatle" Harrison –, da Nintendo, revoltado contra a nova moda de violência nos jogos.



### E O ENGRAÇADO É QUE:

Se o que vimos na realidade virtual era um sinal do futuro, para nos tornarmos atléticos feito Rayman, só precisaríamos de uma tesoura. Será? Hum... precisamos de uma cobaia. Onde está o estagiário?

### OH-OH, ICEBERG À FRENTE

Segundo o site Chart Tracks, as vendas do Xbox ultrapassaram as do GameCube em 100% no período do Natal. Mas os números do site podem ter uma pequena margem de erro. Seja como for, a Nintendo finalmente descontinuou a produção do NES e do SNES nesse ano. Ficaram apenas as memórias e o sonho do Virtual Console no futuro.

# 2004 O ANO DE...

## TERCEIRO PILAR, TAMBOR DE PLÁSTICO, MINIGAMES

**C**ontroles analógicos? Direcional digital? Botões? Isso é tão 2003, vovô. Estamos em 2004 e foi neste ano que a Nintendo, cansada de todas as interfaces que ela mesma havia inventado, saiu em busca de novas formas de atrair os não jogadores. E foi assim que o Wii nasceu, crianças. Agora, voltando no tempo, nos damos conta de quantas tentativas ela fez antes de acertar o alvo.

Uma das mais ousadas, sem falar das mais bizarras, foi o DK Bongo, um periférico em forma de dois barris de plástico, cobertos por uma pele de borracha que implorava por uns tapas. Os tambores foram desenvolvidos originalmente para *Donkey Konga*, da Namco, uma versão genérica do arcade japonês *Taiko no Tatsujin*. Foi só com a ajuda da EAD (Entertainment Analysis and Development) da Nintendo que o verdadeiro potencial dos batucos veio à tona em *Donkey Kong: Jungle Beat*, um jogo de plataforma em 2D controlado inteiramente pela sua vontade de surrar os tambores.

### Bate, xinga, conecta

Ok, você já leu sobre o ritmo da selva, agora fique com o resto das bizarrices. Sistema de controle incomum número 2: chacoalhar. Visto pela primeira vez em *Yoshi Topsy-Turvy*, lançado no



○ *Pikmin 2* conseguiu ser mais charmoso que o original. Só os pikmin brancos não têm charme algum

Japão em dezembro de 2004. O jogo tinha um sensor embutido no próprio cartucho que podia "sentir" a inclinação. Infelizmente, foi desenvolvido pela Artoon, de *FlingSmash*, e por isso não ficou lá essas coisas.

Sistema de controle incomum número 3: conectar o GBA ao GameCube e ver *Pac-Man Vs.*, um jogo que já era velho em 1994, ganhar vida nova com os jogadores controlando os fantasmas.

Pode parecer estranho, mas perto do Nintendo DS, que foi mostrado no final daquele ano, todos esses controles absurdos eram razoáveis, e alguns até que faziam sentido. Quer dizer, duas telas? Sensível ao toque? Como pode?

Isso é um ultraje, não um sistema de videogame! O portátil foi criticado por quase todos os jornalistas na época, prova cabal de nossa estupidez natural. Todos pensavam que o PSP, muito mais potente, iria arrancar a pele de plástico do novo



○ E era assim que o Nintendo DS se parecia no longínquo ano de 2004. Feioso, né? Ainda bem que a Nintendo deu um tapa no menino antes de lançá-lo. E ainda bem que depois dele vieram outros modelos

brinquedo da Nintendo, chupar os circuitos e cuspir os ossos.

Se a Big N estava mesmo desesperada a ponto de recorrer a isso, parecia que a batalha estava mesmo terminando. Kaz Hirai, o presidente da Sony, também não ajudou ao comentar que "o PlayStation Portable ia ser o único responsável por tirar o mercado dos portáteis daquela zona morta". Ai, essa doeu.

### Terceira margem

Em comparação com a Sony, a Nintendo não parecia estar tão confiante assim no seu próprio produto. Sem o "Game Boy" no nome, o DS estava isolado, carente de uma marca de peso e



Mario safado! Ficou na ponta dos pés para olhar o traseiro de Yoshi lá na outra página



○ Sabe como o dinossauro era movimentado em *Yoshi Topsy-Turvy*? Com o jogador inclinando o GBA para os lados. Agora você já sabe como nasceu o embrião da ideia dos controles de movimento, utilizados anos mais tarde no Wii

## O DS FOI CRITICADO POR QUASE TODOS OS JORNALISTAS NA ÉPOCA, PROVA CABAL DE NOSSA ESTUPIDEZ NATURAL



◊ É meio óbvio, mas jogadores de videogame sabem usar bem as mãos. O que quer que isso signifique... Seja como for, *Donkey Konga* e seus bongôs deram ainda mais motivos para o aprimoramento dessas habilidades



◊ Não sabemos qual é a dieta da equipe de WarioWare, mas eles continuam criando esquisitices seis anos depois

frequentemente era mencionado apenas como o "terceiro pilar", um ponto entre o Cube e o GBA. Nessa época, ninguém suspeitava que ele iria vender (muito) mais unidades que o Advance jamais sonhou. E com um pouco mais de tempo, é possível que ele ultrapasse até mesmo o Game Boy original, o PS2, e se torne o console mais vendido de todos os tempos. Nada mau para um aparelho que era o símbolo da decadência Nintendo, não é mesmo?

Mais notícias! A Big N confirmou que está trabalhando no seu próximo console, o Revolution (o Wii), e em *Pikmin 2*, *Paper Mario: The Thousand Year Door* e *WarioWare, Inc.* Para saber mais sobre o Revoluti... err, Wii, vá para o próximo ano."

## VEREDITO 2004

VISUAL	5
ÁUDIO	2
JOGABILIDADE	6
INOVAÇÃO	10

### NG RESUMO

O prêmio de melhor trilha sonora ficou com *DK Rap*, de *Donkey Konga*. A Nintendo, assustada com o fracasso de vários títulos que considerava fundamentais, tirou o pé do acelerador e se concentrou no hardware. Na hora, foi chato, mas foi muito sábio da parte deles.

67

## O ANO EM PEDAÇOS

XBox 2, PS3 e Nintendo Revolution. Tudo o que nós queríamos em 2004 era ficar sonhando com as possibilidades que o futuro nos traria.

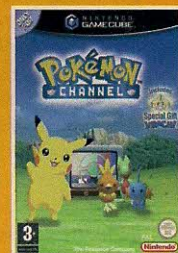


### JOGO DO ANO: METROID PRIME 2: ECHOES

De repente, tudo está vivo e fantástico, nada diferente do que esperávamos de um *Prime*.

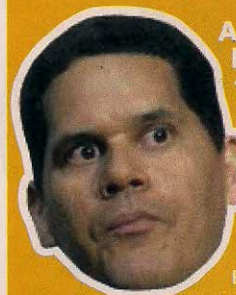
### MELECA DO ANO: POKEMON CHANNEL

Em uma amostra notável de como se fazer várias coisas ao mesmo tempo, vemos a Nintendo indo fundo, raspando o fundo do pote e tentando, desesperadamente, encobrir todas as manchas.



### A GENTE LEMBRA QUE:

Podia parecer mais uma evolução natural que uma revolução, mas até que os mais cínicos tivessem posto suas mãos no Nintendo DS e descobrissem como tudo havia mudado, eles deveriam manter pelo menos a mente aberta.



### A NINTENDO DISSE QUE:

"Meu nome é Reggie, eu vou chutar o traseiro de muita gente, anotar o nome das futuras vítimas e fazer jogos." — Reggie Fils-Aimé dizendo "oi" na E3 2004.

### E O ENGRAÇADO É QUE:

Satoru Iwata disse que ficaria feliz e satisfeito se 10% das pessoas entendessem o novo Nintendo DS.

### OH-OH, ICEBERG À FRENTE

Trombose venosa profunda, o flagelo dos jogadores foi "apresentado" em 2004. Mas havia cura: usar meias-calças elásticas para comprimir as pernas e melhorar a circulação, ou simplesmente não ficar de cócoras por dias a fio. Você decide.



Impressionado com a beleza do próprio rabo, Yoshi segue indiferente aos problemas da vida

# 2005 O ANO DE...

## CONTROLES ESTRANHOS, CÃES DE MENTIRA, MARIO

**V**ocê sabe que uma foto vale mais que mil palavras, não? Pois é, 2005 foi marcado por uma única imagem: Satoru Iwata segurando o controle do Revolution na Tokyo Game Show. Um controle remoto de TV branco feito marfim e que não se parecia em nada com... mas, espera aí... por que nós estamos descrevendo um Wii Remote para você?

O que importa é que isso causou um certo tumulto enquanto todos tentavam entender como aquilo iria funcionar. Mas isso não preocupou muito Iwata: "Desde os dias do Famicom, os controles têm se tornado mais e mais sofisticados", disse ele em seu discurso. "Talvez aqueles que já pararam de jogar, ou os que nunca jogaram, encarem isso como um problema e achem que é difícil demais, antes mesmo de tentar."

Ninguém tinha ideia de como aquilo ia terminar, e assim seria até o meio do ano, quando finalmente pudemos ver um pouco mais

do Revolution. E mesmo sem entender direito o que estava acontecendo, todos tinham certeza de uma coisa: a próxima Guerra dos Consoles tinha acabado de ficar bem mais interessante.

### Dois ainda é melhor que um

Mas antes que todos pudessem carregar seus canhões, o DS já tinha começado a invasão. Talvez não tão dramaticamente como possa parecer, mas mesmo durante seu ano de estreia – que foi bem calmo, na verdade – ele deu uma amostra de como seria a vida diante das duas telas.

A esperada versão para o portátil de *Super Mario 64* estabeleceu que aventuras em 3D não seriam o forte do DS, mas todas as outras em 2D, como *Castlevania: Dawn of Sorrow*, *Sonic Rush* e *Kirby: Canvas Curse*, deixaram bem mais do que uma boa impressão. *Mario Kart DS* foi o primeiro a ligar o portátil à rede Wi-Fi e a dar aos jogadores um lugar onde eles pudessem se



◉ *Super Mario 64* DS entrou para a história como "uma boa tentativa". O DS é muito melhor em jogos 2D, você não acha?

digladar sem se preocupar com problemas de conexão. Mas foi *Osu! Tatakae! Ouendan*, lançado exclusivamente no Japão que nos deixou realmente surpresos. Quer dizer, não é todo dia



Tal Bigode, tal Bigodinho. Agora, é ele quem olha para as pernas de Ada Wong

## EM SEU ANO DE ESTREIA, O DS DEU UMA AMOSTRA DE COMO SERIA A VIDA DIANTE DAS DUAS TELAS



◉ Jogar *Mario Kart* é legal. Jogar *Mario Kart DS* em rede é sensacional. Jogar *Mario Kart DS* em rede com um modelo de portátil invocado como este é algo que não podemos explicar. Isso porque nunca colocamos as mãos nele



Em português, Twisted quer dizer algo como "distorcido", "deformado", "torto", "avacalhado". Com isso, já dá para ter uma ideia das bizarrices encontradas em *WarioWare: Twisted!* Os microgames duram apenas alguns segundos, mas as risadas resultantes deles podem ser ouvidas por muito mais tempo

que você encarna uma líder de torcida para ajudar os transeuntes.

### Até mais ver

Mesmo com o GBA se aposentando em 2005, ele ganhou uma nova versão, o ridiculamente pequeno Game Boy Advance Micro. Era preciso checar os bolsos a cada cinco minutos para ter certeza de que ele não tinha caído pela costura da calça. E ganhou também um último clássico: *WarioWare: Twisted!*, que usava a tecnologia sensível a movimentos para deixar o minigame Mardi Gras ainda mais estranho.

O GameCube começou o ano com nada menos que *Resident Evil 4*, que mudou para sempre as mecânicas da série. Mas depois a coisa estancou e, até o final do ano, o Cube estava praticamente morto. Sem os jogos das empresas terceirizadas, até mesmo *Legend of Zelda: Twilight Princess* teve de ser adiado para o ano seguinte. Só mais tarde descobrimos que isso foi feito, na verdade, para que a Nintendo tivesse tempo suficiente de criar uma versão para ser lançada junto com o Revolution.

A coisa ficou tão feia perto do final de 2005, que até mesmo o Mario teve de colocar o corpinho à venda e aceitar qualquer bico que aparecesse. Por isso, ele foi parar em *NBA Street V3*, *SSX On Tour* e *Dance Dance Revolution: Mario Mix*. Mas como dizem por aí, sempre fica um pouco mais escuro antes do amanhecer.



Nada melhor do que ser um nanico em *Castlevania: Dawn of Sorrow* e enfrentar pau a pau um gigante



Se as balas não derem jeito nos inimigos, as pernas longas os matarão de infarto



Você não pensou que a NGB ia ficar de fora da maior onda dos últimos meses, não é mesmo? Aproveitando os passos de Mario em *Dance Dance Revolution*, vamos lá: O Rebolation-tion, o Rebolation! (Ou seria Reboleixon?)

## VEREDITO 2005

VISUAL	5
AUDIO	6
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	9

### NG RESUMO

A Nintendo ficou de lado por causa das rivais, e achou que seria melhor usar outra estratégia em 2005. Muitos disseram que ela já tinha se tornado coisa do passado e o pouco suporte ao DS, no começo do ano, não ajudou muito. Tolos.

# 62

## O ANO EM PEDAÇOS

Desnecessário dizer que nenhum de nós fez festa quando *Perfect Dark Zero*, agora propriedade do Xbox 360, foi um fiasco. Rá, até parece! Teve churrasco no dia.



### JOGO DO ANO: RESIDENT EVIL 4

O que, nenhum zumbi? O que aconteceu aqui? Seja o que for, foi espetacular.

### MELECA DO ANO: MEDABOTS INFINITY

Em outras circunstâncias, poderíamos trocar *MI* por qualquer outro jogo da loja, mas tudo que nos ofereceram por ele foi uma moeda de dez centavos com marcas de dente, e que suspeitávamos ser molho bolonhesa seco.



### A GENTE LEMBRA QUE:

Tínhamos acabado de ver o Mario em um jogo de basquete e em um simulador de dança. Impossível

2006 ser pior. Quem sabe esse tal de Revolution não dê certo...

### A NINTENDO DISSE QUE:

"Gostaríamos de agradecer a todos os fãs da Nintendo por todo o apoio que nos deram na corrida final para o lançamento do DS. Esperamos que vocês gostem do console e das novas experiências que ele irá proporcionar a todos!" - Shigeru Miyamoto, sendo simpático como sempre.



### E O ENGRAÇADO É QUE:

A Capcom lançou um controle especial para *Resident 4* no formato de uma motosserra. Péssimo para mirar, horrível para qualquer outra coisa, mas excelente para enfeitar a mesa. Ah, todas as piadinhas do tipo "e então, como vai aquela dor de cabeça? Precisa de ajuda?", que saudades.

### OH-OH, ICEBERG A FRENTE

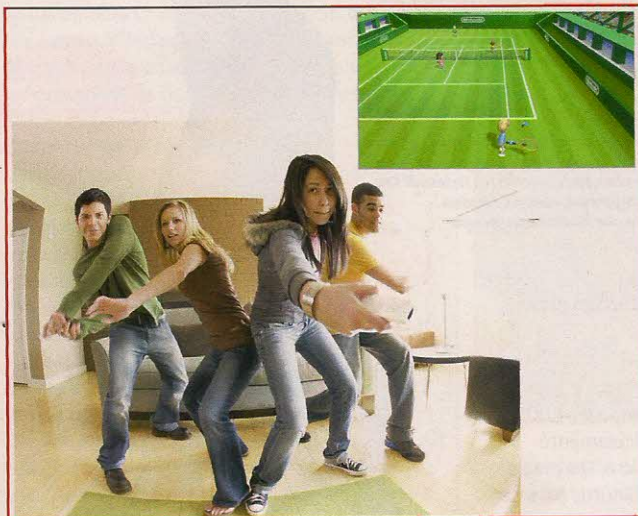
Nós, inocentemente, deletamos o nintendog da patroa. Problemas no paraíso.

# 2006 O ANO DE...

## CURVAS MENORES, NOMES ESTRANHOS, TÊNIS DE MENTIRA

**O** ano já começou com algumas surpresas. O então chefe da Nintendo da Europa, David Yarnton, descartou a possibilidade do design do DS ser alterado. Vinte e quatro horas depois, a matriz da Big N colocou imagens do portátil no site e, veja só você, eles mudaram o design. Mas a alteração foi só cosmética, qualquer um era tudo o que um console precisava ser, e o DS gorducho, por mais diferente que fosse, estava se saindo muito bem sem a ajuda da versão menor. Se não fosse a tela sem brilho e anos de dedos acostumados a usar botões, ele teria se saído melhor ainda.

Depois de perder quase um terço do peso e ganhar novas curvas, a marca Nintendo DS finalmente decolou de vez e a Big N pôde pôr em prática seu plano de escravizar a humanidade. O que ficou ainda mais fácil com a lista de jogos para o console, com nada menos que *Tetris DS*, *Animal Crossing: Wild World* e *New Super Mario*



◉ Tem gente que nunca pilotou um foguete na vida, não tem vontade e nunca pilotará. Mas tem gente que nunca jogou videogame na vida e tem uma vontade enrustida. Para mudar a vida dessas pessoas, a Nintendo criou *Wii Sports*

Bros. Tremam, humanos patéticos.

E foi mais ou menos nessa mesma época que a Nintendo começou a falar "Wii" em vez de Revolution. De repente, todos os jornalistas se esqueceram do DS por um tempo para criticar o carro-chefe da empresa. O que a Big N queria era enfatizar que o console era para todos e, por isso, o nome foneticamente parecido com a

palavra "nós" em inglês. Você também teve aulas na escola, agora pode parar de fingir que ainda não sabia disso.

### Quando os gigantes andaram

Alguns meses se passaram e veio a E3. E foi lá que, pela primeira vez, Reggie "Reginaldo" Fils-Aime falou sobre o Wii enquanto imagens e

## A MARCA DS FINALMENTE DECOLOU E A BIG N PÔDE PÔR EM PRÁTICA SEU PLANO DE ESCRAVIZAR A HUMANIDADE



◉ Se o Wii tivesse apenas um jogo, e esse jogo fosse *Super Mario Galaxy*, estaríamos satisfeitos. OK, é mentira. Não nos contentamos com pouco. Se bem que "pouco" é uma palavra que não combina com este, que é um dos melhores games de todos os tempos



O cara era só alegria em 2006

vídeos de *Super Mario Galaxy*, *Metroid Prime 3*, *Super Smash Bros Brawl* e *Excite Truck* eram exibidas em telões. Depois disso, ninguém deu a mínima se o GameCube continuaria recebendo jogos ou não; o que realmente acabou não acontecendo, pois *Super Paper Mario* também migrou para o Wii. Em dezembro, o último título para Cube produzido pela Nintendo, *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, foi lançado.

## E aqui vamos nós

Demorou um pouco para o console chegar ao Brasil, mas não o bastante para desanimar aqueles que já tinham tirado o dinheiro da aposentadoria do banco e estavam fazendo fila nas lojas. O jogo de lançamento, *Twilight Princess*, foi sucesso imediato e alguns jornalistas disseram que aquele era "o melhor *Zelda* de todos os tempos". Fãs de *Ocarina of Time* podem não concordar, mas, ainda assim, é um jogo excepcional. *Super Fruit Fall* não teve a mesma



○ Para ninguém dizer que não damos chance aos mais fracos, eis aqui uma imagem de *Super Fruit Fall*, um dos jogos mais fracos que tivemos o desprazer de conhecer



○ *Tetris DS* não apenas trouxe novos modos de jogo, como estava ensofado em um molho Nintendo retrô



sorte e foi chamado de porcaria para baixo. *Red Steel* também teve sua cota de elogios e xingamentos. Mas para a maioria dos jogadores, jornalistas e, agora também donas de casa, *Wii Sports* era o melhor de todos. Senhoras e senhores, bem-vindos à nova era.



○ Ah, *Red Steel*. Muita gente te odiou no lançamento. Mês que vem, você tem a chance de se redimir com *RS2*

## VEREDITO 2006

VISUAL	6
ÁUDIO	5
JOGABILIDADE	3
INOVAÇÃO	9

## NG RESUMO

Havia muita ansiedade para jogar algo que utilizasse o potencial do Wii, mas nada fez isso de fato. O DS teve um bom ano e o GBA teve *Rhythm Tengoku*. O Cube, por outro lado, viu menos ação que uma sala de recreação de um campo de prisioneiros, e se aposentou com as honras da casa. Por tudo isso, nós o saudamos com muita pompa, Nintendo GameCube.

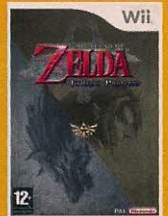
# 75

## O ANO EM PEDAÇOS

A gripe aviária quase acabou com o mundo, mas quem se importa? Tínhamos Wii e DS!

### JOGO DO ANO: ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Cavalgar um javali, pescar, passar por labirintos. Você não sabe por que, mas de repente quer fazer tudo isso outra vez.



### MELECA DO ANO: SUPERMAN RETURNS

Perfeito para pessoas sem critério.

### A GENTE LEMBRA QUE:

Conversa entre editor e dono de editora: "Que tal fazer uma revista dedicada exclusivamente aos consoles Nintendo?"  
"Ótima ideia! Já pensou em um nome?"  
"Que tal NGamer?"  
"Gostei. É diferente, tem duas consoantes juntas. Sucesso na certa, você é um gênio! Aqui, pegue todas as minhas economias e prepare o lançamento da revista para o ano que vem!"  
"(Talvez este não seja o melhor momento para dizer que eu só espirrei e digitei Nintendo Gamer de forma errada.)"

### A NINTENDO DISSE QUE:

"Nós queremos agradecer a todos aqueles que elogiaram o nome do Wii. Obrigado."  
— Reggie Fils-Aime, E3 2006.



### E O ENGRAÇADO É QUE:

Como, tradicionalmente, o Link é canhoto, a Nintendo teve de espelhar *Twilight Princess* inteiro para que os jogadores pudessem usar a espada, quer dizer, o Wii Remote, na mão direita sem que isso comprometesse ou desbalanceasse a jogabilidade. Não que nos importássemos com isso, mas deve ter sido trabalhoso mesmo assim.

### OH-OH, ICEBERG À FRENTE

Foi nesse ano que, da noite para o dia, as ações da Nintendo dobraram e que a história de que o DS era uma máquina que "imprimia dinheiro" começou. Mas a única coisa que o nosso portátil imprimiu foi um bilhete que dizia: "pague imediatamente, caso contrário..."

# 2007 O ANO DE...

## BATE-BOLA VIRTUAL, ESPAÇO COLORIDO, JOGOS EXCELENTES



○ *Kororinpa* é o tipo ideal de jogo para o qual os controles de movimento foram inventados

**D**epois de passar todo o ano de 2006 sonhando com o que aquela caixinha branca poderia fazer, foi um alívio e tanto quando percebemos que, até o final de 2007, ia ter jogo saindo pelo ladrão. Tudo bem que *WarioWare: Smooth Moves*, um dos primeiros e mais antecipados, não foi lá essas coisas. Ele é fácil demais se comparado com o resto da série e tem algumas coisas que simplesmente não fazem sentido. Como, por exemplo, o multiplayer estar bloqueado no começo do jogo. Qual é, pô?



○ A Sega já deu muita bola fora com o pobre do Sonic, sua mascote mais famosa. Mas em *The Secret Rings*, ela acertou a mão e nos deu um bom game do espinhudo

Felizmente, pouco tempo depois, uma verdadeira enxurrada de títulos das terceirizadas começou a aparecer, como *Sonic and the Secret Rings* (que, por mais estranho que pareça, era um jogo do porco-espinho até que razoavelmente bom), *Kororinpa: Marble Mania* e *SSX Blur*.

### Realidade virtual

Também vimos que havia várias desenvolvedoras criando versões para o Wii de jogos que surgiram na geração anterior de consoles, só que utilizando o Wii Remote. Os resultados variavam muito e *Scarface*, *The Godfather* e *Resident Evil 4* foram, provavelmente, os melhores dessa primeira leva. Infelizmente, depois disso as coisas voltaram a esfriar e até *Super Paper Mario* sofreu mais um atraso.

Para a nossa sorte, o Virtual Console não parou e religiosamente continuou a despejar jogos como *Ocarina of Time*, *Super Mario World*, *Mario Kart 64* e *Streets of Rage*. Mas é claro que a Nintendo percebeu que ninguém ia ficar feliz só com jogos antigos e que, eventualmente, os jogadores iam perceber que eram apenas placebo. Por isso, no dia 26 de junho, Reginaldo subiu ao palanque para falar sobre o WiiWare, o serviço que ofereceria “novos níveis de criatividade, nunca dantes vistos”, para os felizes proprietários da caixinha branca da Big N. Bom, Reggie, deixa a gente dizer uma coisa: é muita audácia da sua parte falar sobre um



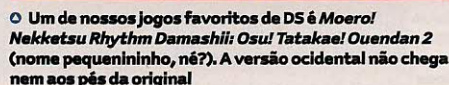
Não tenha vergonha. Pode dar um beijo neste nariz fofo. Ninguém está olhando



○ Tony Montana, de *Scarface*, mostra uma maneira eficaz de lidar com o problema de baratas no quintal



**É bom ver  
que alguém  
dá risada das  
nossas piadas**



Em 2007, também tivemos *Wii Fit* e o advento da Balance Board. Isso porque os “especialistas” disseram que, até 2009, 70% dos jogadores desapareceria. Não foi bem isso que aconteceu...



Os fãs andavam meio desgostosos com a Nintendo, devido a alguns problemas de conexão em *Mario Strikers Charged*, mas foi só ela mostrar *Metroid Prime 3* para a paz voltar a reinar

<b>VISUAL</b>	<b>8</b>
<b>ÁUDIO</b>	<b>9</b>
<b>JOGABILIDADE</b>	<b>9</b>
<b>INOVAÇÃO</b>	<b>5</b>

Um ano de nostalgia para o DS e para o Wii, já que vários jogos clássicos foram relançados em uma velocidade absurda. Chegou a ser quase um alívio o adiamento de *Smash Bros Brawl*. Assim, deu para respirar um pouco.

94



# 2008 O ANO DE...

## LEITORES NERVOSOS, QUILOS A MENOS, KARTS

**E**m algum lugar, em um universo paralelo bem parecido com o nosso, há várias lápides enfileiradas com nomes de jornalistas escritos nelas. Todos eles tiveram mortes horríveis e violentas nas mãos de leitores insatisfeitos com notas de reviews. No nosso universo, apenas alguns infelizes tiveram o mesmo destino, mas não há nada que possamos fazer. Se eles não conseguiam correr tão rápido quanto a gente, a culpa não é nossa.

Foi em 2008 que essas pobres almas foram desta para melhor, por causa dos comentários sobre *Super Smash Bros Brawl*. Os fãs sempre acham que mais elogios deveriam ter sido feitos. E isso porque nós demos 100 para o jogo.



◉ A versão para Wii de *Bully*, que ganhou o subtítulo *Scholarship Edition*, tinha vários extras e minigames inéditos. O mais legal era este de dissecar sapos

*No More Heroes* e seu pai, Goichi Suda, também receberam todos os elogios que nós tínhamos a fazer, mas você pode ler sobre isso no box ao lado. A grande verdade é que o começo do ano em questão foi bom para qualquer jogador. Tivemos *Bully: Scholarship Edition* e vimos o DS ganhar *Final Fantasy XII: Revenant Wings*, *The World Ends with You* e *Chrono Trigger DS*. Pena que depois as coisas ficaram um tanto caseiras.



◉ O DS se mostrou um lar perfeito para RPGs, com ótimos títulos, como *Chrono Trigger*, sugando nossas preciosas horas

### Vergonha alheia

Para a Nintendo, a E3 de 2008 foi, no mínimo, constrangedora. Talvez não tanto quanto uma foto do Reginaldo beijando um pôster da Birdo, mas dá para entender por quê.

Ela começou razoavelmente bem, anunciando o Wii MotionPlus poucos minutos antes que a Microsoft começasse a conferência dela. A Nintendo esperava que isso fosse diminuir o impacto, caso alguma das concorrentes anunciasse um controle de movimentos – o que não aconteceu e fez com que a Big N ficasse com cara de tacho. Mas isso não era nada perto dos horrores que estavam por vir.

Poucos minutos depois, Cammie Dunaway, a vice-presidente de vendas e marketing da Nintendo of America, subiu ao palco, colocou um

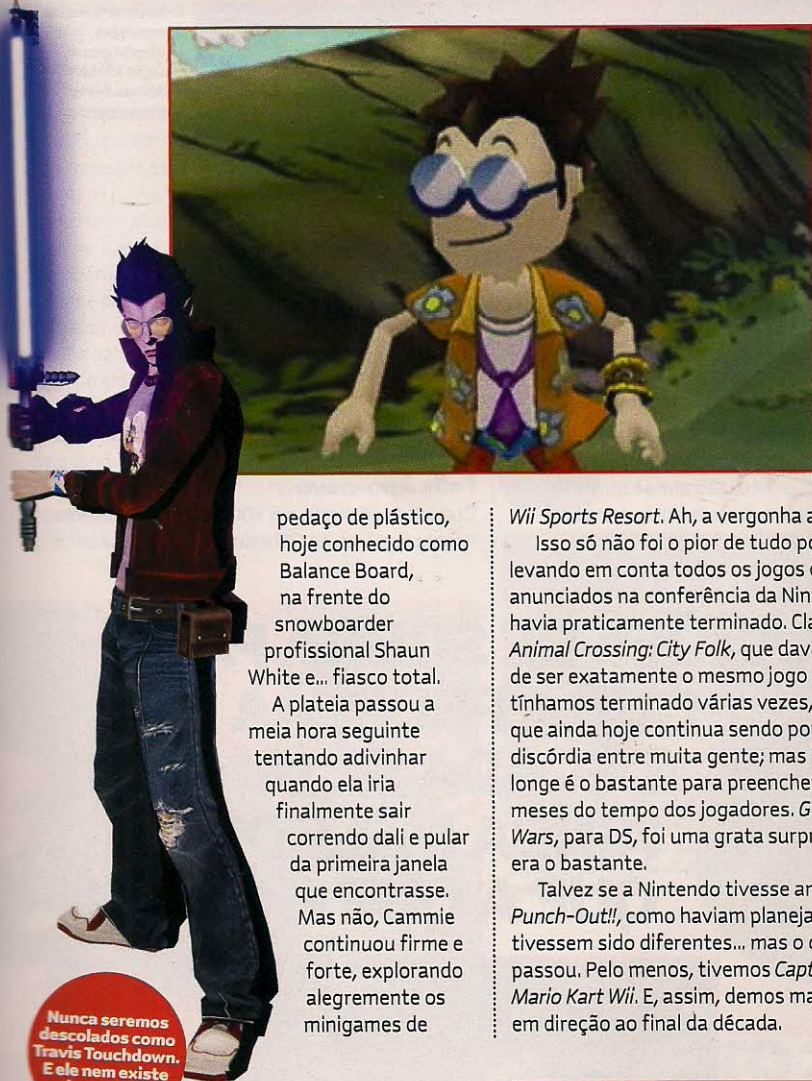


◉ Os outros consoles de mesa da geração atual ficaram com os melhores títulos da franquia *Final Fantasy*, mas, em compensação, a Square Enix deu ao DS o exclusivo *The World Ends with You*, um dos mais originais RPGs dos últimos tempos





## O COMEÇO DO ANO FOI BOM PARA QUALQUER JOGADOR. PENA QUE DEPOIS AS COISAS FICARAM UM TANTO CASEIRAS



Repleto de citações a jogos antigos da Nintendo, *Captain Rainbow* é um banquete para qualquer nintendista

pedaço de plástico, hoje conhecido como Balance Board, na frente do snowboarder profissional Shaun White e... fiasco total.

A plateia passou a meia hora seguinte tentando adivinhar quando ela iria finalmente sair correndo dali e pular da primeira janela que encontrasse. Mas não, Cammie continuou firme e forte, explorando alegremente os minigames de

*Wii Sports Resort*. Ah, a vergonha alheia...

Isso só não foi o pior de tudo porque, levando em conta todos os jogos que foram anunciados na conferência da Nintendo, o ano havia praticamente terminado. Claro, havia *Animal Crossing: City Folk*, que dava a impressão de ser exatamente o mesmo jogo que já tínhamos terminado várias vezes, e *Wii Music*, que ainda hoje continua sendo ponto de discórdia entre muita gente; mas isso nem de longe é o bastante para preencher quase seis meses do tempo dos jogadores. *GTA: Chinatown Wars*, para DS, foi uma grata surpresa, mas não era o bastante.

Talvez se a Nintendo tivesse anunciado *Punch-Out!!*, como haviam planejado, as coisas tivessem sido diferentes... mas o que passou, passou. Pelo menos, tivemos *Captain Rainbow* e *Mario Kart Wii*. E, assim, demos mais um passo em direção ao final da década.

Nunca seremos descolados como Travis Touchdown. E ele nem existe de verdade



Wii Fit: o responsável por transformar jornalistas barbados de games em bamboleadores reboativos

## O ANO EM PEDAÇOS

A obsessão pelo corpo perfeito chegou ao mundo dos videogames. E passou despercebida na mesma hora.



### JOGO DO ANO: NO MORE HEROES

Você percebe que *NMH* é um jogo fantástico quando se dá conta de que seu mundo mudou e que, de repente, óculos amarelos entraram na moda.

### MELECA DO ANO: MY LITTLE FLUFFIES

A jogabilidade só seria mais estranha se tivesse sido elaborada por macacos caolhos, dançando macarena, depois de um porre homérico de amarula. E ainda assim, os macacos precisariam ser meio idiotas. Talvez nem desse jeito.



### A GENTE LEMBRA QUE:

"Mal podemos esperar para testar essa Balance Board, quem sabe assim entramos em forma". E em 2010, continuamos obesos e sedentários.

### A NINTENDO DISSE QUE:

"Frequentemente, acontece de estarmos trabalhando em um jogo e percebermos que ele está muito parecido com um *Sonic*. Então eu digo: 'precisamos deixar isso mais com cara de *Mario*'!" — Shigeru Miyamoto, novamente. Desta vez, colocando a língua bifurcada para fora da boca.



### E O ENGRAÇADO É QUE:

Até o lançamento, estávamos colocando muita fé em *Star Wars: The Force Unleashed*. Realmente achamos que seria um bom jogo. Mas também apostamos dinheiro que *Assassin's Creed* seria lançado para o Wii. A culpa é da Mãe Dináh.

### OH-OH, ICEBERG À FRENTE

Quando começaram a falar em *Wii Fit*, nós não tínhamos ideia do que estava por vir, apenas sabíamos que seria um "jogo". Demorou um tempão para entender que seríamos nós a subir naquela balança, para brincar de ioga e suar feito porcos no inferno.

## VEREDITO 2008

VISUAL	6
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	7

### NG RESUMO

O DS se saiu muito bem (novamente), mas o Wii estava tendo alguns problemas para separar quais jogos eram bons e quais eram porcarias. Acabou colocando todos na mesma pilha, empacotou e mandou para as lojas.

# 81

# 2009 O ANO DE...

## RPGs ENGRAÇADOS, MAIS MOVIMENTOS, NOVOS PERIFÉRICOS

**S**abemos que já faz muito tempo, mas, você se lembra de 2009? Deveria (principalmente se tem um DS), pois não faz nem quatro meses que ele terminou. Não é sempre que a Nintendo decide ser cômica, mas 2009 foi o ano do pastelão. Por exemplo, normalmente você veria o Bowser cuspidando fogo e raptando princesas, mas em *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story*, nós vimos um lado bem diferente do lagartão: o de dentro.

As discussões constantes de Link e Zelda em *Spirit Tracks* também serviram de alívio cômico para um jogo que será lembrado para sempre. E, se você é fã de esportes, é claro que jamais irá se esquecer de *F1 2009*... OK, este último foi ironia da nossa parte.

O MotionPlus mudou para sempre os jogos do gênero. Basta se lembrar do minigame de esgrima de *Wii Sports Resort*, de *Tiger Woods PGA Tour 10* e de *Grand Slam Tennis*, que melhorou muito o tênis apresentado em *Wii Sports*.

### Novos controles

Talvez o final da década tenha te inspirado a analisar a vida, a pensar nos bons momentos que passaram. E pensando nisso mesmo, *Punch-Out!!* apareceu. No começo, essa parecia ser uma escolha estranha para um jogo, mas depois que se pegava o jeito dos controles, isso era rapidamente esquecido. *Mario Power Tennis* e *Pikmin* também se beneficiaram das singularidades do Wii Remote em suas novas versões. Mas, quando a Nintendo fez o mesmo com os dois primeiros *Metroid Prime*, nós realmente ficamos satisfeitos.

Claro que não podemos nos esquecer de *New Super Mario Bros Wii* que, com MotionPlus ou não, foi um dos jogos mais desafiadores da década. Talvez isso seja por causa dos jogadores, todos traíras e preparados para sacrificar um amigo em qualquer situação que se mostre necessária. Ou simplesmente porque era bem mais engraçado do que cooperar.

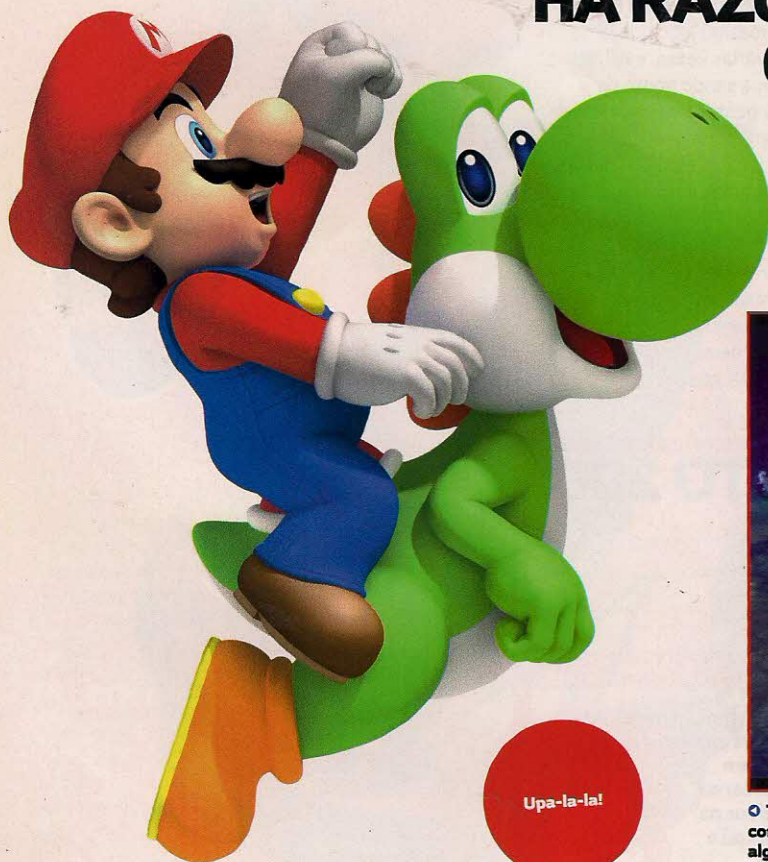


◉ *Bowser's Inside Story* deixa evidente que a "magia Nintendo" continua forte como sempre

### Feliz Ano-novo

Quando você pensa em 2009, é provável que se lembre também do DSi e de todas as fotos


## HÁ RAZÕES DE SOBRA PARA QUE A PRÓXIMA DÉCADA SEJA AINDA MELHOR QUE A QUE PASSOU



◉ Tudo bem que jogar novamente um game como *Mario Power Tennis* usando os controles de movimento do Wii é divertido. Mas cobrar o preço de um jogo novo por algo que não é novo... aí já é demais para os nossos pobres bolsos

bizarras que foram criadas com o portátil. Talvez um pouco iPhone demais para os jogadores mais antigos, mas, para resolver esse problema, uma nova versão do portátil foi anunciada. Então, pode ir arrumando espaço para guardar o seu DSi LL, que deve chegar até o meio do ano por aqui. Você vai precisar.

Claro que muitas pessoas também se lembram de 2009 como o ano da recessão econômica, mas felizmente o pior disso já passou. Porque se as coisas continuassem feias como estavam, teríamos sérios problemas para comprar *DJ Hero* e *Tony Hawk Ride*. O que equivale a dizer que, no caso de *Ride*, era bem melhor que a crise financeira mundial não tivesse passado.

Levando em conta que a década teve vários baixos, só podemos agradecer pelo fato de ela ter tido ainda mais altos. Lembre-se disso e você vai perceber que há razões de sobra para que a próxima década seja ainda melhor do que a que passou. A não ser que a Nintendo decida fazer outra apresentação como a da E3 2008. Ninguém precisa ver aquilo outra vez. 



O curativo no umbigo é pra ele não murchar e ficar magro de uma hora para outra



*DJ Hero* é legal de jogar, mas essa diversão custa mais caro que muita balada que você já foi



Nunca fizeram um game de Sansão e Golias, mas *Punch-Out!!* passa bem perto disso. Os lutadores que *Little Mac* enfrenta são todos gigantes. Mas é aquela velha história: quanto maior o tamanho...



Alguns acessórios de videogame são inúteis, mas a prancha de *Tony Hawk Ride* é ainda pior do que isso. É grande demais para ser usada como chaveiro

## VEREDITO 2009

VISUAL	7
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	6
INOVAÇÃO	5

### NG RESUMO

Um ano em que os supostos "grandes sucessos" desapontaram e coadjuvantes como *Muramasa*, *Little King's Story* e *Scribblenauts* surpreenderam muito. Pode ir se preparando para o melhor 2010 da sua vida. Vai ser o único, então é bom saber que a Nintendo está trabalhando ainda mais para torná-lo inesquecível.

72

## O ANO EM PEDAÇOS

Finalmente, o último ano. Agora é hora de abrir o peito e esperar o primeiro golpe.

### JOGO DO ANO: GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

A nossa vontade era de puxar um estranho na rua e dizer: "Olha, um GTA no DS! Engole essa! É campeão! Vai Brasil!" Fizemos isso uma vez na Argentina. Não deu certo.



### MELECA DO ANO: SECRET FLIRTS

Flertes realmente secretos. Não importava qual fosse o seu xaveco, a personagem sempre queria que você tivesse dito outra coisa. Mas bem... a vida não é exatamente assim?

### A GENTE LEMBRA QUE:

Todos os dias chegavam e-mails falando maravilhas do jogo X ou Y para o DSi: "Corta, fatia, pica e agora também tem tela de toque!". Bom, o último item procede, mas os dois primeiros deixaram a desejar.

### A NINTENDO DISSE QUE:

"Eu levantava uma cadeira e ficava imaginando quanto ela pesava." – Shiji dando uma amostra de como é viver dentro da cabeça dele, onde tudo tem que ser pesado ou medido. Caso contrário, não há paz.



### E O ENGRAÇADO É QUE:

Pela primeira vez em anos, pudemos ver uma redação inteira brigando por causa de um jogo. *New Super Mario Bros Wii* foi o culpado e, por isso, nós o agradecemos.

### OH-OH, ICEBERG À FRENTE

Quando o DSi chegou, a primeira coisa que nós percebemos foi que não havia mais onde colocar os cartuchos de GBA. Vamos sentir falta desses jogos.

# SUPER MONKEY BALL STEP & ROLL

Que saudades do direcional, aquilo sim era controle de verdade



Mil macacos  
Cem destas  
belezinhas aqui  
equivalem a uma  
vida extra. E  
você vai precisar  
delas para  
terminar o jogo.

**A**ntigamente, *Monkey Ball* era um nome que despertava terror nos jogadores – tanto que só os bravos e destemidos arriscavam suas fichas nos arcades, e só os campeões de verdade saíam vitoriosos dessa brincadeira –, mas hoje a coisa não é bem assim. Talvez porque as sequências, apesar de serem igualmente brutais, não conseguiram adicionar algo à série que passasse a sensação de ser original, ou melhor daquilo que já estava sendo feito. Bom, talvez nós é que estamos calejados depois de tanto tempo.

Não, é o jogo mesmo.

A primeira versão da série para o Wii, *Banana Blitz*, de 2006, tinha lá as suas pequenas diferenças, mas

só porque era praticamente impossível fazer o que o jogo pedia às vezes. Em *Step & Roll*, eles não só mantiveram essas mudanças como criaram ainda mais caminhos pelos quais você pode chegar ao fim de uma fase. Então, quer dizer que ficou ainda mais fácil, certo? Quase isso. Se você pudesse usar o Nunchuk, aí sim, qualquer macaco conseguiria rolar pelo cenário sem problema nenhum. Mas, como o grande lance de *S&R* é usar a usar a Balance Board nos cenários, a coisa é um pouco diferente.

## Excesso de peso

No arcade, qualquer movimento que você fizesse, por menor que fosse, ia tirar o seu símio até da pior enrascada. Era “fácil”, um empurrãozinho no direcional e pronto, está tudo sob controle novamente, mas, quando você precisa usar o peso do seu corpo para fazer uma curva fechada, não é bem assim que a coisa funciona já que qualquer variação mínima na força aplicada pode (e muito provavelmente vai) causar um



• No que é que eles estavam pensando quando criaram este minigame? Há macacos pilotando um hovercraft!



• Luz verde quer dizer “siga”, a vermelha, “pare”. Como ninguém nunca pensou nisso antes? Ah, é.

acidente. E o jogo sabe que eventualmente você vai se cansar de lutar contra o inevitável, e vai simplesmente rolar de qualquer maneira até o final, ou não ficaria despejando estátuas no meio da pista o tempo inteiro para que pelo menos tenha algo no meio do caminho para te atrapalhar. Obviamente, quem trabalhou no jogo sabia que não seria uma boa ideia usar a Balance Board, porque em várias fases há canaletas para te ajudar nas curvas mais fechadas – em algumas, há valas na pista para você não ter nem mesmo o trabalho de virar.

É mais do que triste perceber que um jogo que já colocou medo no coração dos mais corajosos acabou se transformando em uma procissão de pistas cheias de blocos idênticos. Claro que alguns dos cenários conseguiram pesar bem todos os elementos do jogo, mas depois de um tempo querendo destruir qualquer coisa por pura frustração, isso é completamente irrelevante porque *Step & Roll* se tornou um jogo muito mais pobre que o original que já tem uma década. tudo o que nós queremos é que macacos nos mordam. Na jugular, de preferência.



• Bombeie ar para o balão e desvie do pássaro verde – ou ele vai te dar uma passagem para o expresso gravidade.



## EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**  
PRODUÇÃO **SEGA**  
DESENVOLVIMENTO **SEGA**

## RECURSOS



## CONCEITO

**Role, bolinha, role até o final antes que o tempo se esgote. Adicionar Balance Board para um desastre iminente.**

## VISUAL

Bom, é bastante colorido, com certeza, mas os cenários não são lá essas coisas.



## ÁUDIO

Musiquinhas de karaokê para você cantar no final do mundo. Interação é o que importa, certo?

## JOGABILIDADE

Infelizmente, muitas das fases foram desenhadas pensando na Balance Board, e isso não ajuda ninguém.

## INOVAÇÃO

Obstáculos extras são jogados na pista quando você desiste da Board e muda de controle.

## NG RESUMO

**Monkey Ball já não é o jogo de outrora. Mas, ainda não temos certeza de quem é que a Sega queria atrair com *S&R*.**

**60**



## INFORME PUBLICITÁRIO

# O Claro Idéias apresenta os novos games para você se divertir no celular

## SHERLOCK HOLMES

**A**SSUMA O PAPEL DO LENDÁRIO DETETIVE SHERLOCK HOLMES E SEU PARCEIRO WATSON NO JOGO MÓVEL OFICIAL DO FILME EM UM MISTÉRIO QUE EXIGIRÁ INTELIGÊNCIA AGUÇADA E DETERMINAÇÃO PARA RESOLVER. As mulheres estão desaparecendo das ruas de Londres e o culto maligno de Lord Blackwood parece estar por trás, mas por quê? Enfrente os homens de Blackwood em batalhas épicas, perseguindo suspeitos pelos becos, correndo em carruagens pelas ruas movimentadas e usando seu poder de observação e dedução para encontrar pistas. Neste jogo, o desafio não é nada elementar.

WB™ & © and Frogwares™ (s09)

Sherlock Holmes: The Official Movie Game software © 2009 Gameloft. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft S.A.

> Produtora: Gameloft  
> Gênero: Ação  
> Preço: R\$ 9,99



## SPORE CRIATURAS

AS SUAS CRIATURAS SPORE ESTÃO DE VOLTA E MAIS EVOLUÍDAS! Esta inovadora continuação do jogo Spore emergiu do lodo e está em terra firme. Comece de onde parou num novo jogo criado para o seu celular. Ataque ou faça amizades com outras criaturas e explore 12 novos níveis! Recolha partes do corpo e adapte-se para completar os desafios. Modifique a sua criatura com o Criador de Criaturas para otimizar a sua evolução e chegada ao TOPO DA CADEIA ALIMENTAR! Jogue Spore Creatures e trace o seu futuro!

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Spore are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

> Produtora: EA  
> Gênero: Aventura  
> Preço: R\$ 9,99



## RESIDENT EVIL UPRISING

BASEADO EM UM DOS JOGOS MAIS VENDIDOS DE TODOS OS TEMPOS, RESIDENT EVIL UPRISING CHEGA AO SEU CELULAR. Controle Claire e Leon, explore os ambientes e desvende os quebra-cabeças. Trace um caminho através de uma paisagem urbana, mas tome cuidado pois cada ação pode significar vida ou morte.

© 2009 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

> Produtora: Glu  
> Gênero: Ação  
> Preço: R\$ 9,99

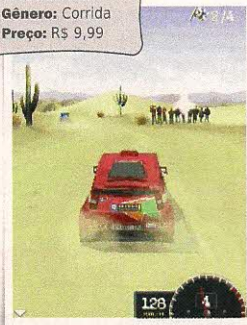


## RALLY DAKAR 10

PERCORRA A ARGENTINA E O CHILE PELOS TERRENOS MAIS DUROS NO DERRADEIRO DESAFIO RALLY DAKAR 2010. Agora você conduzirá veículos novos, vencerá mais adversários e provará que tem o que é preciso para concorrer no rali mais inesquecível do mundo! Saboreie o amargo da derrota e a doce vitória enquanto desbrava os caminhos difíceis do deserto da América do Sul - só haverá um vencedor!

Dakar™ 2010 © 2009 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and / or other countries. All Rights Reserved. Dakar™ is a trademark of Amaury Sport Organisation. All Rights Reserved. All other trademarks are the trademarks of their respective owners.

> Produtora: EA  
> Gênero: Corrida  
> Preço: R\$ 9,99



## IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br) ou ligue para 1052.

## COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br), selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.

### O que é

Jogos para você baixar e jogar no celular. É divertido, garantido quando e para escolher o jogo Download, selecione a modelo do seu celular.

Selecione o seu celular

Selecione um fabricante

Selecione um modelo

Não sabe qual é o modelo? Clique aqui.

Ainda não é cliente Claro ou seu celular não está na lista, clique aqui.

Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos.



Ao escolher o jogo, clique em Baixar e siga os passos seguintes para finalizar a compra.

## TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE NOVEMBRO

1. GUITAR HERO 5 | 2. GT RACING MOTOR ACADEMY | 3. FIFA 10
4. SONIC JUMP | 5. JAMES CAMERONS AVATAR





# THE SKY CRAWLERS INNOCENT ACES

Muito fácil, mas criativo



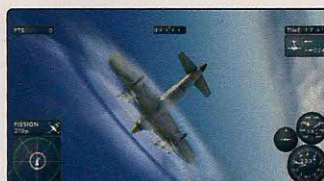
Esta aeronave parece dois aviões que foram colados juntos. Deve gastar o dobro de combustível

**L**embra quando elogiamos um jogo de avião lançado um tempo atrás, para Wii, só no Japão? Era este aqui! Melhor ainda, a transição para o Ocidente veio sem cortes, mantendo dublagens (agora em inglês) e cenas de desenho animado para contar a história.

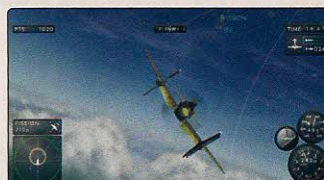
Baseado em um animê, por sua vez baseado em um livro, *The Sky Crawlers* traz um enredo interessante que coloca guris e gurias em combates pilotando caças pelos céus. Produzido pela ótima equipe da série *Ace Combat*, o game proporciona duelos aéreos empolgantes e uma ampla variedade de esquemas de controles. O padrão, e mais inusitado, faz com que o Wii Remote funcione como alavanca de velocidade do jato,



Esses pilotos irresponsáveis e suas guerras... será que não sabem que as pessoas no chão podem ser atingidas quando eles forem abatidos?



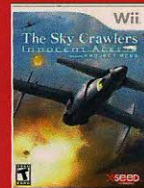
Se você estiver em um avião e ele der um mergulho assim, reze bastante



Previsão do tempo para hoje: nublado com possibilidade de chuva de balas

enquanto o Nunchuk faz as vezes de manche. Empolgante, mas difícil de dominar, não é recomendado para os últimos estágios.

Opções convencionais facilitam, mas tiram a emoção. Até porque o game traz mecânicas que tornam moleza abater inimigos. Faltou um multiplayer cooperativo e mais dificuldade, mas pela escassez de games do gênero, é uma viagem das mais agradáveis.



## EM DETALHES

PLATAFORMA

Wii

PRODUÇÃO

BANDAI NAMCO

DESENVOLVIMENTO

ACCESS GAMES

## RECURSOS



## CONCEITO

Voe pelos céus e combata inimigos em batalhas simples e diversas, com variados esquemas de controles.

## VISUAL

Impressiona com boas cenas de animação, mas os cenários 3D pouco chamam a atenção.



## ÁUDIO

Músicas empolgantes, efeitos sonoros na média e dublagem bem competente.

## JOGABILIDADE

O esquema que simula um manche é bacana, mas pouco preciso. As outras opções são mais confiáveis.

## INOVAÇÃO

Aposta muito nos controles e pouco na história. As missões simples tiram muito do mérito.

## NG RESUMO

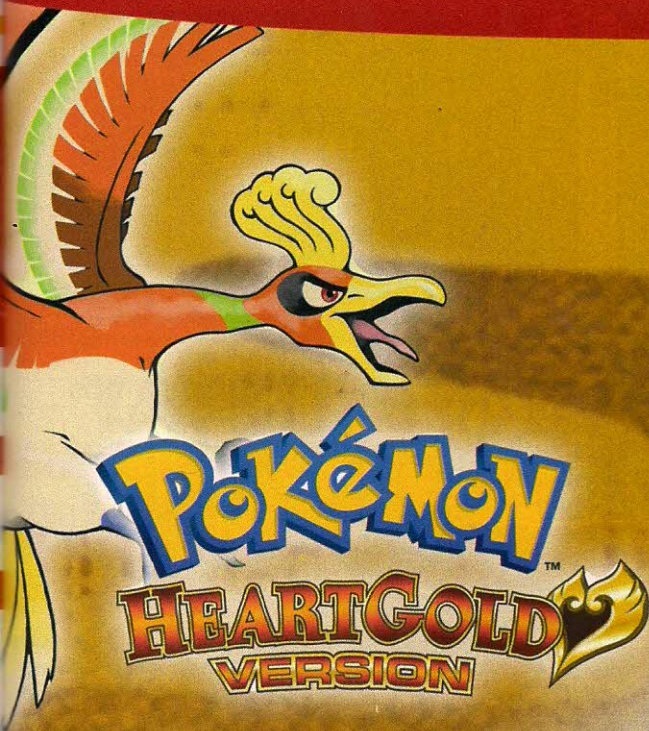
Com animações bonitas e variados esquemas de controles, *The Sky Crawlers* ousa, mas acerta pouco. Ainda assim, o resultado é divertido.

# 68

O vento bateu no rosto de Simon Cowell e jogou seu topete para cima



# PREPARE-SE PARA A BATALHA!



## Participe dos Torneios Pokémon HeartGold e SoulSilver

Treine seus Pokémons nas versões HeartGold e SoulSilver\*, venha competir e ganhar super prêmios.

Quando? Onde?

É necessário Inscrição prévia pelo telefone.

Data: 10/04/2010

Horário: 14:00

Fnac Morumbi - SP

Morumbi Shopping

(11)3206-2000

Data: 17/04/2010

Horário: 14:00

Fnac Barra - RJ

Barra Shopping

(21)2109-2000

Data: 24/04/2010

Horário: 14:00

Fnac Brasília

Park Shopping

(61)2105-2000

### Premiação por Torneio

1º Lugar

1 Nintendo DSi



2º Lugar

2 jogos de Nintendo DS



\*Consulte as regras do torneio na área de eventos do site: [www.nintendo.com.br](http://www.nintendo.com.br)  
e na Agenda Cultural Fnac disponível nas lojas à partir do dia 05/04/2010.

# NINTENDO DS™

The Pokémon Company

Nintendo



Qualquer uso não autorizado do nome ou do logotipo da Nintendo é proibido. O uso não autorizado pode resultar em ações legais. © 2010 Nintendo. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.



# ENDLESS OCEAN BLUE WORLD

O curso de mergulho da Arika volta refrescante



◉ A primeira lição que você aprende é que até os peixes menores são mais rápidos

**A**ssim como *Doshin The Giant*, e *Electroplankton* antes dele, o lançamento de *Endless Ocean* foi um desses momentos Nintendo que são inexplicáveis. Todos são jogos que poderiam ter continuado só no Japão, e ninguém deste lado do planeta iria se importar. Mas eles foram lançados aqui e a Big N não fez alarde nenhum sobre isso. Bom, eles devem saber o que estão fazendo, certo? Mas não deixa de ser estranho, principalmente, porque o original foi muito bem recebido e *EO2* parece estar ainda melhor. Então, qual é a do silêncio?

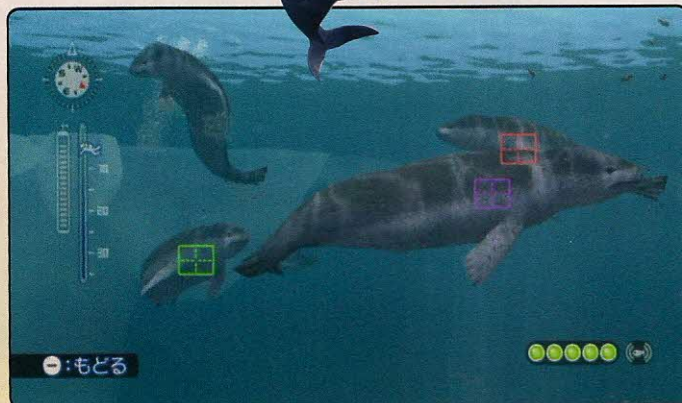
## Mergulhando de cabeça

Talvez a Nintendo ache que passar horas a fio cutucando peixes em *Endless Ocean 2* não seja muito nosso estilo. Mas nós adoramos o original e a sequência, ainda mais agora que há tantas coisas para fazer.

Não entenda mal, mas poder interagir com o ambiente e sair "nadando" pelo mundo em busca de tesouros enterrados é bem melhor que só ficar observando as expressões de um atum.



◉ Você vê apenas peixes, nós vemos o enorme potencial para um ótimo sushi



◉ As caixas coloridas indicam quais animais estão saudáveis e são amigos, e quais são aqueles que olham para você e pensam "deve ficar bom com um pouco de sal".



◉ Não adianta pedir sardinha, Flipper. Arranje um emprego, vagabundo



◉ E lá vai, mais um receptor em mais uma baleia. Como é divertido

E é mais interessante ainda porque eles são guardados por cardumes de tubarões, mas, felizmente, você nunca sai de casa sem a sua arma sônica, e basta algumas cargas para que eles fiquem atordoados o bastante para você afanar o tesouro. Aliás, a mesma arma é usada para identificar e curar animais feridos. Jacques Cousteau não ficaria feliz se nos visse incomodando seus preciosos peixes, mas é só um jogo, Jacques, relaxa.

Basicamente, é isso que você faz durante horas, dias, meses, anos em *Endless Ocean 2*. Nos primeiros três dias de exploração, tudo é lindo e idílico, mas depois de um tempo parece que todos os corais do jogo são exatamente o mesmo. Depois que tudo se torna parecido, os únicos momentos realmente tensos ou realmente interessantes são os ataques dos tubarões. Mas é essa a beleza do jogo. Dá para passar horas e horas explorando os labirintos submarinos que parecem se estender por quilômetros, e então, você dá de cara com uma paisagem que nunca imaginou na sua vida. É difícil dizer se alguém além de nós vai perceber que

*Endless Ocean 2* foi lançado aqui. Mas quem encontrar o jogo, vai ter mais do que alguns litros de felicidade.



## EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**  
PRODUÇÃO **NINTENDO**  
DESENVOLVIMENTO **ARIKA**

## RECURSOS

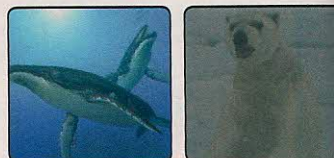


## CONCEITO

Mais peixes, mais oceano, mais algas, mas ainda longe de ser "infinito" como prometido. Pelo menos é bonito.

## VISUAL

Os peixes são tão realistas quanto nós gostaríamos, e o sol produz um reflexo bacanas neles.



## AUDIO

Peixes não são muito barulhentos, então há música ambiente e o borbulhante som das bolhas.

## JOGABILIDADE

Muita coisa para fazer (mesmo algumas não tendo o menor sentido) e muitas horas de jogo.

## INOVAÇÃO

Como o seu antecessor, *Endless 2* usa o controle do Wii de quase todas as maneiras possíveis.

## NG RESUMO

Uma relaxante aventura submarina que instrui sobre peixes e sobre como brigar com tubarões por tesouros.

# 84



Por que será que é justamente o cara que usa a roupa colante que está com o traseiro à mostra? Não tá certo



Ou isso foi um golpe de espada muito estiloso, ou algum infeliz tirou uma foto com duas lâmpadas na frente da lente

# TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

O que era bom, ainda melhor!

**E**m 2008, os japoneses receberam a primeira edição de *Tatsunoko Vs. Capcom*, colocando Ryu e companhia contra personagens que são famosos no Japão, mas pouco conhecidos por aqui. Quem pôde testar a versão japonesa, sabe que o crossover não fica nada atrás de *Marvel Vs. Capcom*. Nós temos sorte porque muitos diziam que, por problemas de licenciamento dos personagens da Tatsunoko, o jogo não seria lançado mundialmente.

No entanto, a Capcom arregaçou as mangas e fez com que *Ultimate All-Stars* chegasse até os mortais do Ocidente.

### Pancadaria clássica, aparência moderna

*All-Stars* tem a mesma mecânica de combate do resto da série *Versus*: dois contra dois em uma luta cheia de pirofagia. Só que a Nintendo também pôs o dedo no jogo e simplificou os controles, afinal, quem precisa de mais do que três botões para vencer uma luta não merece respeito. No começo, é um pouco difícil se acostumar com o esquema, mas é uma questão de tempo, depois que você pega o jeito, fica fácil dar qualquer um dos combos. Mas, se você tem um Classic Controller ou um controle do GameCube, pode se esquecer do Wii Remote e do Nunchuk sem ficar com peso na consciência.

Uma das maiores diferenças entre a versão americana e a japonesa do jogo é que a nossa tem cinco personagens diferentes da deles. A Capcom trouxe Frank West, de *Dead*



Voa, Casshern, voa! OK, talvez não seja uma boa ideia ir em direção à espada

*Rising*, e Zero, de *Mega Man X4*; e a Tatsunoko, Tekkaman Blade, Yatterman-2 e Joe The Condor.

Outra grande mudança é que em *All-Stars* você pode testar sua força pelo Nintendo Wi-Fi Connection em batalhas contra seus amigos ou adversários aleatórios. Obviamente que, como esses ilustres desconhecidos podem estar em Timbukitu, a conexão oscila muito às vezes, mas isso dificilmente acontece contra os seus amigos.

Apesar de haver poucas diferenças de verdade entre as duas versões – fora a língua, obviamente, tente entender um menu do jogo em japonês para você ver só –, *TVC: UA* não vai deixar ninguém decepcionado. Há uma porrada de conteúdo extra, como ilustrações, cores diferentes para os personagens, esperando no final do jogo. Também há novos remixes na trilha sonora e dois cenários que os japoneses não viram, mas o que importa mesmo é que desde *Super Smash Bros. Brawl*, o Wii não via um jogo de luta tão bom quanto *Tatsunoko Vs. Capcom: Ultimate*



*All-Stars*, e se você discorda, cai pra dentro, malandro, que a gente resolve no tapa.



E Frank West rebateu! Ippatsuman está voando para fora do cenário, inacreditável!

Acredite ou não, essas são as coxas mais finas que Chun-Li já teve



## EM DETALHES

PLATAFORMA Wii  
PRODUÇÃO CAPCOM  
DESENVOLVIMENTO FIGHTING

## RECURSOS



## CONCEITO

Alguns personagens famosos e outros quase completamente desconhecidos trocando sopapos e dedos no olho.

## VISUAL

Os personagens são bem renderizados e os movimentos são suaves. Parece mais que bom.



## ÁUDIO

Talvez você consiga identificar as trilhas sonoras dos personagens. Nós não conseguimos.

## JOGABILIDADE

Se você gostou de *Marvel Vs. Capcom 2*, não vai se decepcionar com *Tatsunoko*.

## INOVAÇÃO

Fizeram um bom trabalho com os controles e as batalhas online. Mas o Classic Controller ainda é melhor.

## NG RESUMO

Grande variedade de personagens, e um sistema de controles que facilita a sua vida na hora de surrar.

# 96





Algo gosmento implodiu, mas não podemos ter certeza com esta imagem pequena



Bem-vindo. O pint da cerveja é 48 peças de ouro, que tal?



Que foi? Nunca viu alguém com círculo místico não? Caipira

# RAGNARÖK DS

## Do PC para as suas mãos

Enfim, ele chegou. A briga pelo review de *RDS* foi dura e eu tive que bater o martelo Mjölir para deixar o Vitor inconsciente, e recolher meus espólios de guerra: este review é meu e ninguém tasca. Quase coloquei o cara em coma, mas ele supera, o que eu vi na tela do meu portátil fez valer a pena.

Apesar das limitações do console, o estilo parecido com o de *Summon Night: Twin Age* faz de *Ragnarök DS* uma boa opção para os que gostam de um jogo em que é possível evoluir o personagem da

maneira que o jogador bem entender. Mas talvez alguns pequenos detalhes torçam alguns narizes por aí.

### Aqui não!

Um dos maiores problemas é o excesso de diálogos que não acrescentam muito à história.

Além disso, só há uma classe mais evoluída que as iniciais – Archer, Mage, Acolyte, Swordsman, Thief, Merchante e Taekwon –, enquanto na versão para o PC há pelo menos duas. E nunca pensamos que fôssemos dizer isso, mas faltou um tutorialzinho básico para ajudar aqueles que nunca jogaram a versão original.

Também há alguns erros inofensivos de tradução e poucas opções para customizar o seu personagem no começo do jogo, mas, colocando todas as mesquinhas de fã da série de lado, *Ragnarök DS* é o que qualquer jogador do original poderia pedir.

Dentro de sua proposta, que é apresentar o ambiente do jogo para novatos e chamar a atenção dos “velhos de guerra”, *RDS* é interessante. Para começar, a maior novidade é a presença de duas classes inéditas e exclusivas do jogo: *Shaman* e *Dark Knight*, que podem ser acessadas depois de terminar o jogo e realizar duas quests extras.



Depois de empilhar 37 lupas, conseguimos enxergar esta imagem

Por falar em extras, aqui elas são o segundo ponto forte do jogo, ainda que um pouco repetitivas (leve um item para alguém, recupere algo perdido, e por aí vai). Talvez isso não seja o bastante para investir mais tempo em *Ragnarök DS*, mas poder recomeçar o jogo usando outra classe, sem ter que passar pelo tormento todo outra vez, deixa a brincadeira bem mais divertida.

Além disso, a clássica caça a itens raros e cartas, o calabouço *Mirage Tower*, onde até três jogadores podem coexistir em algum dos 50 andares, dão um pouco mais de vida útil para *Ragnarök DS*.

Mesmo aos tropeços, esta é uma opção interessante para os que podem tirar cerca de 25 horas de suas vidas para conseguir terminar a aventura principal.

Mas é preciso ter cuidado, porque o jogo também enjoa rápido se você for com sede demais.



Realmente, esse chapéu de orelhas de gato te torna um perigo



## EM DETALHES

PLATAFORMA DS  
PRODUÇÃO XSEED  
DESENVOLVIMENTO GUNGHO

## RECURSOS



## CONCEITO

Evolua, fique forte e recrute mais personagens para conseguir fama, grana e resolver outros problemas.

## VISUAL

Com a câmera “colada” nos personagens, o visual é bonito, mas quando afasta parecem borrões.



## ÁUDIO

As mesmas músicas utilizadas na versão para PC são reproduzidas aqui sem perder a qualidade.

## JOGABILIDADE

Iniciantes se atrapalham por não terem um tutorial mais elaborado, mas o resto é tranquilo.

## INOVAÇÃO

Para os veteranos, apenas as classes novas, mas os novatos terão muito que explorar.

## RESUMO

Mesmo com algumas falhas, *Ragnarök DS* chega para ajudar a mostrar que RPGs “MMO” ficam bem nas telas do portátil.



Miles Edgeworth investiga o misterioso assassinato do Teletubbie



Talvez você deva procurar um bom médico para dar um jeito nessa sua mão

# ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS

## MILES EDGEWORTH

Feito sob medida para os fãs

**D**epois de três jogos protagonizados pelo advogado de cabelos pontudos Phoenix Wright, e um episódio paralelo com o novato Apollo, chega a vez de Miles Edgeworth ganhar seu próprio jogo focado na investigação forense, ao invés dos tribunais de justiça.

### Eureka

O promotor, velho conhecido da série, voltava de uma temporada no exterior quando acabou se envolvendo com um grupo especializado em contrabando de obras de arte.

No começo, Miles achou que se tratasse só de um homicídio dentro de um avião, nada de mais para ele, mas aos poucos a coisa começou a ganhar proporções que nem mesmo um oficial da lei treinado como ele podia lidar sozinho. Por isso, outros

velhos conhecidos da série, como o Detetive Dick Gumshoe, voltam a dar as caras. E por falar em caras, desta vez você pode ver todas elas, já que durante a maior parte do jogo a câmera está em terceira pessoa.

Os cinco episódios são bastante distintos uns dos outros, mas o maior problema é que, devido ao baixo grau de complexidade de alguns quebra-cabeças, muitas vezes fica aquela sensação de que o jogo está te guiando, te puxando pelas mãos.

Basicamente, o que você precisa fazer é coletar informações e evidências, e depois usar a habilidade especial de Edgeworth para unir informações e chegar a novos dados. Além disso, o jogador possui uma espécie de barra de energia, que se esvazia a cada erro cometido durante as etapas. Ao falhar muitas vezes, o jogador perde



E o time de localização geográfica da Capcom continua fazendo um bom trabalho. **OBJEÇÃO!**

o caso e o único jeito é retomar ao último jogo salvo.

Embora os momentos tensos dos julgamentos não existam aqui, os interrogatórios estão de volta. Durante essas etapas, é preciso apresentar evidências (previamente coletadas durante as investigações) que contrariam a testemunha, colocando-a em saia justa, até que a verdade seja obtida.

Obviamente, para que o jogador chegue a tais conclusões, é necessário muita atenção aos diálogos e atenção aos detalhes de cada crime. Caso contrário, você não terá opção se não jogar com base em tentativa e erro, que invariavelmente resultará em seu fracasso na solução dos casos.

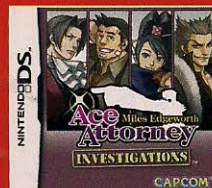
O humor e o nonsense continuam sendo elementos presentes em *Ace Attorney Investigations*, contando com personagens estranhos, situações absurdas e diálogos muitas vezes bobos, mas que arrancam algumas risadas.



Alguém precisa dizer para o Agente Lang que o jornal dele é bem incômodo



“Ei, você, mocinha. Não precisa ter vergonha. Puxe o meu dedo”



## EM DETALHES

PLATAFORMA DS  
PRODUÇÃO CAPCOM  
DESENVOLVIMENTO CAPCOM

## RECURSOS



## CONCEITO

Jogo de point and click em que você encarna o promotor mais sagaz desde, bem, sempre. E que continue assim.

## VISUAL

Os gráficos continuam bonitos como sempre foram, mas há menos expressões cômicas em AA/ME.



## ÁUDIO

Muitos gritos de “Objecção!”, “Não tão rápido!” e “Eureka!”, mas quase nenhuma música memorável.

## JOGABILIDADE

Explorar cenários, clicar em objetos que obviamente não pertencem ao cenário. Fim.

## INOVAÇÃO

A mecânica é basicamente a mesma, mas agora Miles pode usar a lógica para unir fatos.

## NG RESUMO

Objecção! Esse seu testemunho contraria a evidência de que *Ace Attorney* continua sendo mais que apenas “genial”





Leucos é membro da equipe



As batalhas podem se transformar em uma partida de xadrez quando há vários inimigos para enfrentar



Você pode aumentar a força de um feitiço ou de um ataque físico com este e outros minigames

# GLORY OF HERACLES

## Bonito e ordinário

A mitologia greco-romana costumava ser fonte de inspiração para muitas histórias, incluindo jogos. Afinal, um universo cheio de deuses imortais, heróis valentes e poderosos, titãs gigantescos e criaturas mágicas parece ser o cenário perfeito para um RPG. Mesmo assim, *Glory of Heracles* não se deu muito bem justamente porque não consegue aproveitar essa riqueza de elementos e personagens da mitologia, nem a mecânica do jogo de uma maneira que seja interessante. Até mesmo a trama que gira em torno de um jovem com amnésia, não enche um dedal.

Como os diálogos são arrastados e os eventos se desenrolam muito lentamente, ninguém dá a mínima se é ou não o Hércules do título. Isso é um

problema sério para um RPG, afinal, se um jogo com algumas dezenas de horas não é interessante, você simplesmente desliga e vai ler um livro.

Pelo menos ele é bem nivelado e tem muitas armas, armaduras, calabouços e magias para te manter ocupado por algum tempo.

### Duelo de titãs

Como em todo bom RPG que se preze, há monstros invisíveis que ficam andando por todos os lados. Quando você topa com um deles, entra no modo de combate e a cena fica dividida entre a tela de cima e a de baixo do portátil – onde você pode aumentar a força dos golpes usando minigames, que perdem a graça depois das três primeiras vezes.

Mas, como eu disse, isso só é interessante no começo porque,



Você vai encontrar várias versões de Heracles existentes no mundo de jogo. Isso sim é múltipla personalidade



Visite os vários templos espalhados, reze diante dos altares dos deuses do Olimpo e ganhe prêmios divinos



## EM DETALHES

PLATAFORMA DS  
PRODUÇÃO NINTENDO  
DESENVOLVIMENTO PAON

## RECURSOS



## CONCEITO

RPG tradicional inspirado na mitologia greco-romana, com muitas lutas e pouco conteúdo para passar o resto do tempo.

## VISUAL

Com belas animações em 2D e gráficos em 3D razoavelmente renderizados, só isso.



## ÁUDIO

Aqueles mesmos efeitos sonoros que nós já ouvimos tantas vezes e que nunca deixam de agradar.

## JOGABILIDADE

Durante os cinco primeiros minutos, o jogo flui bem, mas depois se torna cansativo e arrastado.

## INOVAÇÃO

Seria idiotice dizer que a maior inovação de *GoH* é o uso das duas telas do DS? Triste, mas verdade.

## RESUMO

Ideias mal implementadas e uma historinha que não desperta interesse acabam tornando este RPG dispensável.



Me empresta um pouco desse gelo? Está fazendo 40° lá fora e meu suco está quente feito sopa

logo depois, tudo o que você quer é se ver livre das batalhas repetitivas e simplesmente entender por que a Paon não tornou isso um item obrigatório no jogo.

Visualmente *Glory of Heracles* é mediano, mas só porque os personagens são bem animados e os cenários são razoavelmente bem construídos. Mas, vamos lembrar que estamos lidando com uma tela de algumas poucas polegadas aqui e “bem animado” e “bonito” são termos tão relativos quanto o som que uma árvore faz em uma floresta se ninguém está lá para escutá-la cair.

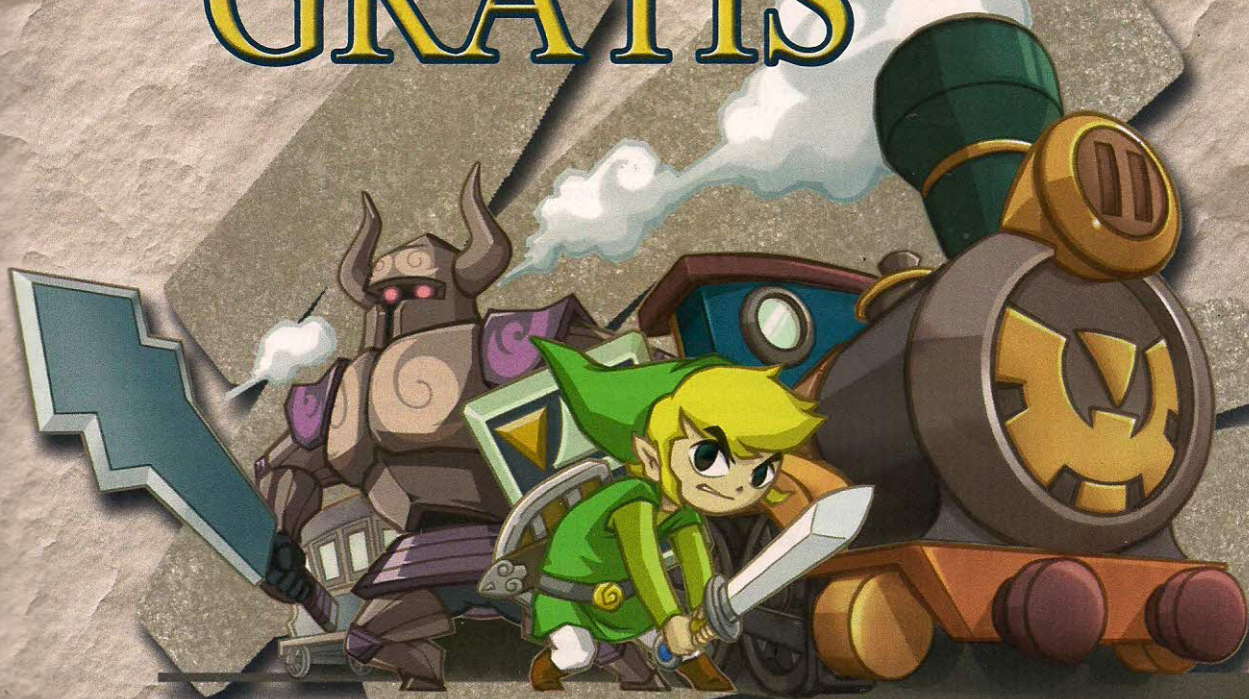
Por outro lado, as sequências animadas em 2D merecem realmente uma coroa de louro.

Ainda mais em um jogo em que praticamente todo o resto não dá para trocar por um cacho de uvas.



# THE LEGEND OF **ZELDA** Spirit Tracks

COMPRE EM UMA DAS LOIAS  
ABAIXO E GANHE ESSE  
CHAVEIRO EXCLUSIVO  
GRÁTIS



NINTENDO DS™

Nintendo

Saraiva MegaStore

MIAMI  
Miami Store

WWW  
SOFTWARES & GAMES

GT  
game tech

RADAR

leitura  
COMPLETA E INTELIGENTE

fnac

fnac.com.br

ONLINE

SE ESTÁ NA REDE, ESTÁ AQUI!

nintendo  
Wi-Fi  
connection



# SONIC E SERVIÇOS TELEVISIVOS

## Uma volta às raízes e uma volta no tempo

**É**a Capcom e Mega Man fazendo escola. Mostrando que sua habilidade ao lidar com mortos-vivos vai além de *Resident Evil*, a empresa provou que o WiiWare e os serviços online são, afinal de contas, terreno fértil para ressuscitação de franquias clássicas. Sem a necessidade de utilizar efeitos visuais de última geração, ou de gastar muitos recursos adaptando jogabilidade e personagens, é fácil criar sequências para séries que há tempos não dão as caras em seu formato original.

E que franquia mais apropriada para aproveitar tal oportunidade que *Sonic*? Depois de sucessivas falhas em suas tentativas de mergulhar de vez no universo 3D, não é de impressionar que a Sega esteja experimentando algo "old-school" com o seu mascote mais emblemático. O alardeado Project Needlemouse finalmente foi mostrado ao mundo: trata-se de *Sonic the Hedgehog 4*. O trunfo da Sega é apelar para o saudosismo dos fãs, fazendo uso de elementos que lembrem a série clássica, sem cair nas limitações visuais de *Mega Man 9*.

E para isso, ela vai contar não só com o Sonic Team (que, convenhamos, já não anda mais com



aquela moral de outrora), mas também com a Dimps, responsável pelo desenvolvimento dos últimos jogos do ouriço em 2D, como *Sonic Rush* e a versão para Wii de *Sonic Unleashed*, que, apesar de não ser lá essas coisas, é bem melhor que na concorrência.

Certamente, é uma jogada corajosa... e uma faca de dois gumes. Caso o jogo seja bom, os fãs do espinhudo finalmente terão o que sempre esperaram e a empresa conseguirá se redimir de todos os seus pecados tridimensionais. Caso contrário, o barco afunda de vez, e o xingamento mais bonito que a Sega receberá dos jogadores será "herege".

O que nós achamos? Queremos é ver o circo pegar fogo.

### Guarde a pipoca


A nossa novidade favorita deste mês na rede da Big N é o canal de vídeos da Nintendo japonesa, o Wii no Ma. Andamos explorando o recém-aberto Theater Room, uma central de vendas para distribuição de conteúdo pago. Enquanto no menu principal há o Albert Einstein insistindo para que você assista documentários sobre ecossistemas, aqui há conteúdo que vai de Warner Bros a *Pokémon*, totalmente livre de físicos. Só não é livre de taxas, é claro. Fora alguns episódios pontuais – o animê do Kirby, a

liga japonesa de futebol e "Coma ou Morra", um documentário bizarro sobre dinossauros famintos –, é preciso gastar Nintendo Points para assistir qualquer coisa.

Um episódio de meia hora de *Pokémon* custa 50 pontos, mas é como se fosse um aluguel: você paga para assistir apenas uma vez. Filmes custam 300 pontos, praticamente o mesmo cobrado pelos filmes da Xbox Live. Mas, diferente dos filmes da Live, eles não são baixados para você assistir quando quiser – selecione acidentalmente *Benjamin Button* e você terá algumas boas horas de entretenimento em live streaming.

Quando a coisa chega ao ponto de ter gigantes da indústria de entretenimento como a Warner Bros envolvida, nos perguntamos por que levou tanto tempo para a Nintendo trazer um serviço semelhante para o Ocidente. Ou, mais importante que isso, por que decidiu trazê-lo de forma diferente.

Sim, sabemos que a parceria com a Netflix deve ser colocada em prática já nos próximos meses, mas, se os jogadores japoneses podem escolher em um catálogo virtual, por que os usuários americanos precisarão de um DVD? Além de ser um retrocesso em termos de distribuição digital, o sistema da Netflix vai impedir que nós, brasileiros, tenhamos acesso aos filmes em streaming, simplesmente porque não teremos o disco com as opções de filmes em mãos. Para adquiri-lo, é preciso ser residente nos EUA e assinante do serviço físico da Netflix.

Uma pena que ainda não seja algo totalmente livre de limitações físicas. Nintendo, pelo amor de Miyamoto, estamos em 2010! 



**Chega de Sonic em 3D. O que nós queremos é tradição! Cante conosco agora: "Até que enfim, até que enfim!"**



**Ma no é Wii? Si, é Wii e é Wii no Ma. Ma que que ocê á alano? Aece fanho, oi! Aoa dexa de bestea e ai jóá!**

# PAPO@WARE

ESTE MÊS DYLAN CUTHBERT, PRESIDENTE DA DESENVOLVEDORA Q-GAMES



O nome Dylan Cuthbert soa familiar para você? Pois deveria. Ele é ninguém menos que o gênio por trás do *Star Fox* original. Seu trabalho com a Argonaut no final dos anos 1980 fez com que a

empresa chamasse a atenção da Nintendo. Depois de um rápido caso com a Sony, Cuthbert montou a Q-Games em 2001 e desenvolveu *Digidrive* para a série cult *Bit Generation*, de GBA, e *Star Fox Command* para DS. Ele agora chega ao DSiWare com um trio de pérolas: *Intersect* (um remake de *Digidrive*), *Reflect Missile* e *Starship Patrol*.

## Você teve verdadeira liberdade criativa no Game Boy. Sempre teve queda pelos portáteis Nintendo?

Estava mais interessado no Amiga naquela época, para o qual eu programava em casa. Então o Jez [Jez San, diretor da Argonaut] colocou as mãos em alguns detalhes do novo portátil da Nintendo e precisou de alguém para programar. Como a CPU era similar à do Z80, e eu tinha experiência programando no ZX Spectrum (que era baseado no Z80), ele me encarregou dessa tarefa.

No começo, estava relutante, mas continuei e criei uma engine de vetores 3D que foi vista pela Nintendo, e o resto é história. A partir daquele ponto, desenvolvi uma queda pelos portáteis da Nintendo.

## Intersect é fantástico e é também o primeiro remake que a Q-Games já fez. Como surgiu a ideia?

Eu enviei um e-mail para a Nintendo sugerindo que adaptássemos o jogo para o DS em 2007, mas com o advento do DSi, a plataforma e a época pareceram perfeitos, então segurei o projeto.

## Reflect Missile pega uma das ideias mais velhas dos games e a muda completamente. O que houve? Você jogou muitos títulos genéricos de destruição de blocos e pensou "nós podemos fazer melhor que isso"?

Estávamos procurando algo novo para fazer e, na época, eu estava jogando muitos jogos casuais e queria trabalhar em algo que capturasse o prazer que se tem interagindo com esses títulos. No passado, tivemos vários projetos que envolviam quebrar blocos, mas eles nunca foram para frente até que resolvemos fazer algo baseado em turnos e com mísseis. Outro ponto-chave foi remover a necessidade de quebrar todos os blocos e posicionar alvos importantes em que você deveria mirar. Isso permite ao jogador achar atalhos usando

diferentes maneiras de resolver o puzzle, além de adicionar um pouco de estratégia.

## A Q-Games fez recentemente um jogo de defesa de torres para PS3, chamado PixelJunk Monsters. Starship Patrol é diferente, mas por que fazer outro título do mesmo gênero logo depois?

Nós estávamos animados com a habilidade de usar o recurso de duas telas e toque no DS. Nós também queríamos passar pelo desafio de fazer um jogo de defesa de torres que fosse adequado aos jogadores de Nintendo (que tendem a ser mais jovens ou mais velhos). E, é claro, a ambientação sci-fi é simplesmente legal demais, e foi algo que não exploramos no primeiro jogo.

Acho que é importante para desenvolvedores de jogos continuarem a explorar os gêneros, mesmo quando todos acham que eles já estão bem definidos. Penso que provamos, com *PixelJunk Monsters* e *Starship Patrol*, que podemos inovar mesmo estando dentro do mesmo gênero.

## Os jogadores dão bastante valor ao conteúdo antes de usar seu dinheiro nos jogos de DSiWare. Isso é importante para você?

Acho que todos os designers de jogos deveriam estar focados em oferecer fator de replay aos jogadores e, mais importante, "potencial de vício". Nós procuramos produzir todos os nossos jogos de forma que estejam sempre cheios de inovação e "viciabilidade". Nossa esperança é que tenhamos conseguido algumas das vezes.

## Esses jogos estão aparecendo regularmente em pequenos intervalos. Isso é reflexo de um tempo de desenvolvimento curto ou só de bom planejamento?

Apenas muito trabalho árduo! Nós fizemos todos esses jogos e *3D Space Tank/X-Scape* [ainda a ser lançado] em apenas um ano. Foi bem mais difícil do que você imagina!

## Em dez palavras ou menos: por que devemos comprar Intersect?

É um puzzle como você nunca viu antes!

## Em dez palavras ou menos: por que devemos comprar Reflect Missile?

Diversão com mísseis que faz você sempre querer jogar mais.

## Em dez palavras ou menos: por que devemos comprar Starship Patrol?

Você vai ficar viciado em *Starship Patrol* por anos!

# PASSATEMPO Wi-Fi

## No pique do hype de atuais e futuros lançamentos



### Dando um mergulho

Teve um dia estressante? Pois então leia o review de *Endless Ocean: Blue World* na página 62 e dê um mergulho virtual em [tinyurl.com/yk3gfdh](http://tinyurl.com/yk3gfdh).



### Site de The Last Story

Curioso para saber o que Sakaguchi anda aprontando em seu novo RPG? O site não revela muito, mas tem uma bela música de fundo. [tinyurl.com/yctrlvg1](http://tinyurl.com/yctrlvg1)



### Trailer de Sonic 4

No site oficial do jogo, é possível conferir o trailer e informações fresquinhas do jogo mais cobiçado pelos Seguinhas nos últimos tempos. [tinyurl.com/yzt38e](http://tinyurl.com/yzt38e)



### Gameblog

Já conferiu o novo Gameblog? O site feito pela equipe de games da Editora Europa está de cara nova. [gameblog.com.br](http://gameblog.com.br)

# CASTLEVANIA

## THE ADVENTURE REBIRTH

Dentadura no formol

PLATAFORMA WiiWare DESENVOLVIMENTO KONAMI PREÇO 1.000 PONTOS



Se você não estivesse de armadura, essa chicotada ia ter doído a beça



Tem um círculo gigante na sua cabeça. Não se mexe que eu já tiro. Cadê o jornal?



Eu sou o destruidor das esferas de gosma, trema de medo!



Vai entrar mais do que cílio nesses dois olhos se eles continuarem rolando

**P**arece que Konami aprendeu direitinho como reaproveitar o seu legado, porque *The Adventure ReBirth* repete exatamente a mesma fórmula que foi usada em *Contra ReBirth*, e isso já é motivo de sobra para que os fãs dos Belmont se alegrem, certo?

Ainda mais agora que o jogo inspirado no *Adventure* original, de 1989, para Game Boy, tem gráficos melhores e várias armas secundárias, como a cruz e o machado, que não existiam na versão para o portátil. O melhor de tudo é que dá para curtir a nostalgia sem grandes problemas, já que a dificuldade está naquele ponto exatamente no meio do caminho, entre o ridículo de fácil e o desesperador de difícil.

Mas, se você quiser um pouco mais de dor na sua vida, é só usar o Wii Remote para controlar o chicote do personagem.

Garantimos que o seu braço vai começar a dar sinais de que irá apodrecer e cair depois de algumas chibatadas.

Ainda bem que o Classic Controller também funciona com o jogo.

5



Será que o seguro cobre acidente com um poço de lava? Ah, bem, isso é problema do meu advogado. Engatando a primeira e lá vamos nós

# BLASTER MASTER OVERDRIVE

Mudou a lanterninha

PLATAFORMA WiiWare DESENVOLVIMENTO SUNSOFT PREÇO 1.000 PONTOS

**N**a tentativa de recuperar um pouco de sua glória, a Sunsoft se aliou à Gaijinworks, uma produtora responsável por trazer diversos games orientais, principalmente RPGs, ao Ocidente.

A ideia foi um pouco ousada, mas felizmente deu certo, porque *Overdrive* chacoalhou a camada de duas polegadas de poeira de *Blaster Master* – e sem mudar praticamente nada do jogo original.

Dentro do tanque S.O.P.H.I.A. as coisas ainda acontecem em uma plataforma em 2D, e fora, o jogo muda de estilo e a câmera sobrevoa o personagem Alex. Nada muito pomposo, mas feito de coração.

Mesmo assim, a dificuldade é bem alta e os controles não podem ser mudados para algo que se



Ainda bem que a tração é nas quatro rodas, ou ia ser difícil passar por aqui



Isso, agora esterça para a direita. Não, vira tudo para a direita! A sua direita!

ajuste ao gosto do freguês, mas como ninguém na Sunsoft é tão sádico assim, você vai encontrar vários pontos de save espalhados pelo mapa.

Pena que não utilizaram o formato widescreen, isso também facilitaria muito a vida dos jogadores – além de deixar o jogo bem mais bonito.

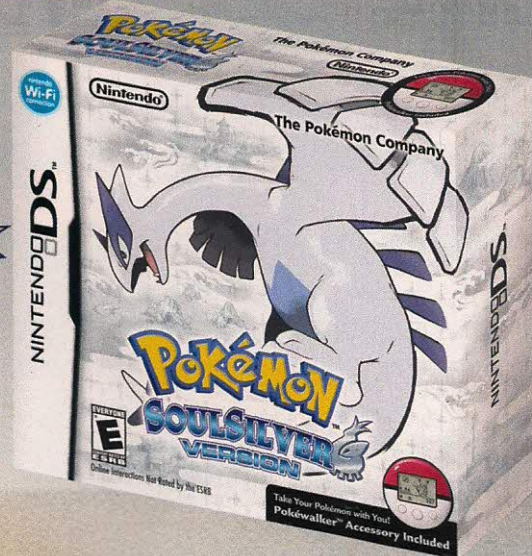
4



Jorge era triste porque sempre que soltava gases, todos usavam máscaras

# EVENTO DE LANÇAMENTO

## POKÉMON SOULSILVER VERSION



## POKÉMON HEARTGOLD VERSION

**Todos os participantes concorrem a 1 Wii**

### LOCAIS E DATAS:

Saraiva MegaStore - Center Norte - São Paulo - SP  
dia 20 de Março das 14hs às 19hs

Saraiva Campinas - Campinas - SP  
dia 21 de Março das 14hs às 19hs

Saraiva New York - Rio de Janeiro - RJ  
dia 27 de Março das 14hs às 19hs

Saraiva Salvador - Salvador - BA  
dia 28 de Março das 14hs às 19hs



**Descontos exclusivos  
em jogos Nintendo  
no dia do lançamento.**

NINTENDO DS

The Pokémon Company

Nintendo



# NINTENDOPÉDIA

## VOLUME 24: RAÇAS DE ZELDA

Dragões, árvores que falam e toda a mitologia que Link adora importunar

O mundo de Hyrule é formado pelas mais variadas raças e seres mágicos, NPCs que adoram ajudar os aventureiros (desde que se pague o preço certo) e que nunca ficam furiosos quando um certo pivete invade suas casas para arrebentar vasos, destrói seus jardins para roubar rupees ou pula de seus telhados usando galinhas como paraquedas. Por serem tão legais e tolerantes, selecionamos aqui os principais povos da série *The Legend of Zelda* e apontamos suas características mais marcantes (e, muitas vezes, hilariamente inúteis).

### DRAGON

Bem, eles são... dragões. E a menos que você seja um menino que odeia contos de fadas ou um menino com alergia a *O Senhor dos Anéis* e *D&D*, maiores explicações são inúteis.

### GERUDO

É a raça de Ganondorf. Esta raça é quase totalmente composta por fêmeas, com um único homem nascendo a cada século. Pobre Ganondorf, a falta de um camarada para assistir ao futebol certamente contribuiu para sua carreira de maldades.

### ZUNA

Pouco se sabe sobre eles, exceto que descendem dos responsáveis pela construção da pirâmide onde Gahon achou o tridente que o tornou vilão.

### HYLIANS

É o principal povo de Hyrule. Como elfos, eles são mais limpos, bonitos e têm empregos melhores do que os humanos.

### RITO

Raça de pássaros humanoides que trabalha como carteiros de Hyrule. Afinal, estão entre os poucos que podem voar.

### HUMAN

São iguais a nós, mas com orelhas de Spock e nariz de palhaço. Perto das outras raças, são sem graça e nunca merecem destaque na série.

### DARK INTERLOPERS

Tribo gananciosa de feiticeiros, que tentou usar o poder da Triforce em benefício próprio. A deusa de Hyrule não gostou muito e os baniou para o deserto de Gerudo.

### KOKIRI

Um povo da floresta com poderes mágicos que os impedem de envelhecer. Aparentemente, também não amadurecem, pois a maioria passa o tempo brincando de casinha ou de guerra de balões d'água.



### OOCCA

Seres com corpo de galinha e cabeça semelhante a um pão doce. Na série não são úteis, mas fariam um sucesso danado no KFC.

### GORON

Fortes e resistentes, são seres que se alimentam de rochas e vivem nas montanhas. Eles só vestem tanguinhas e adoram rolar pelo chão.

### GHOST

Os fantasmas de Hyrule são cruéis e não perdem a chance de importunar aventureiros. É provável que sejam as almas de pessoas que tiveram uma morte violenta.

### TOKAY

Raça cuja economia é baseada em trocas. Nunca aceita rupees, apenas sementes como Mystery e Scent Seeds.

### YAMATAMI TRIBE

Não é uma raça muito avançada, mas tem um excelente senso comercial e fez de sua vila um centro turístico.

### SOLONA

Seres minúsculos e adoráveis. Eles protegem Tingle em suas aventuras por locais perigosos.

### TWILI

Povo amaldiçoado pelo maligno rei Zant e que, por isso, transforma-se em monstro.

### GARO

Povo de espíritos desencarnados de um exército que tentou invadir o reino de Ikana. Além de almas penadas, os ditos são ninjas!

### WIND TRIBE

Viviam na Fortaleza do Vento, até que decidiram viver no Topo da Neblina. Preferem se isolar e viver em total paz.

### SUBKOSIAN

Quase idênticos aos solonas, com o diferencial que são mais extrovertidos e adoram dançar. Como são por baixo dos mantos, é um mistério.

### GOBLIN

Soldados rasos do exército de Ganon e linha de frente nas batalhas contra Link.

## MONKEY

Os macacos de Hyrule não arremessam barris, não sequestram donzelas e nem andam de kart... Bastante inúteis para o padrão Nintendo.

## TREE

São as árvores comuns de Hyrule. Link pode espancá-las para ganhar maçãs ou descobrir passagens secretas. Também pode observar suas folhagens mudarem de cor com a passagem das estações, quando se sentir muito entediado. Algumas raras são sagradas e falam, outras são pequenas e gostam de voar ao vento.

## RABBIT

Coelhos comuns que Link captura e entrega para Rabbit Man, um cara que decidiu adotar os coelhos do mundo.

## FAIRY

Criaturinhas mágicas delicadas e com poderes de cura, algumas legais o bastante para servirem de guia em aventuras. Mas isso não importa para Link: o que ele gosta mesmo é de prendê-las em jarra de vidro, e correr por aí exibindo-as como se fossem um projeto de Ciências da escola. Esse menino é uma peste!

## CAT

Gatos comuns. Vez ou outra é preciso salvá-los para ganhar um megafone.

## ANOUKI

Povo das terras congeladas. Eles parecem uma mescla de alces e esquimós. Não têm muita utilidade, além de oferecer enigmas para atrasar a aventura de Link.

## DOG

Cães comuns como os que você tem em casa. Diferentes das galinhas, não aceitam as agressões gratuitas de Link, o "garoto problema".

## LOKOMO

Servos dos espíritos do bem, os Lokomos se destacam por andar somente em cadeiras motorizadas.

## KOROK

Criaturas de madeira que sabem voar. Reza a lenda que eles são kokiris, que trocaram sua aparência pelo poder de voar.

## MINISH PICORI

Têm o tamanho de um polegar e criaram a lendária Espada Picori.

## DEKU SCRUB

Pequeninos e irritantes, têm o costume de cuspir Deku Nuts em aventureiros de touca verde.

## ZORA

Povo aquático dividido em duas tribos: a marítima, composta de seres bonitos e hospitaleiros, e a tribo dos rios, cujos membros são monstros que parecem parte do elenco de Jaspion e odeiam o Link.



### SKULL KID

As crianças perdidas em Lost Woods se transformam nestes seres e nunca mais retomam a forma humana. Trágico!

### YETI

Gigantes que poderiam devastar as demais raças, mas, por sorte, são bastante gentis e prestativos.

### SCARECROW

Espantalhos usados em hortas para espantar corvos e moleques que adoram capinar.

### DEITY

Existem muitas divindades em Hyrule que aparentam desde peixes gordões e sapos pensativos, até garotinhas sombrias.

### WATARARA

Raça de seres alados que só é encontrada no mangá de Ocarina of Time.

### FROG

Os sapos de Hyrule são excelentes cantores e podem ensinar diversas canções para Link.

### FISHMAN

Sábios que vivem em Great Sea e famosos cartógrafos. Como desenham debaixo d'água é outro mistério.

### SHEIKAH

Só restam três membros deste povo, por isso, não há muita informação disponível. Sabe-se que são sarados e adoram vestir roupas colantes.



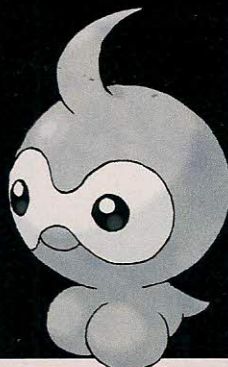
# 20 COISAS QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE HEART GOLD/SOUL SILVER

Apenas mais dois remakes, certo? Errado. Nós vasculhamos todos os cantos da dupla dinâmica do DS, para descobrir o que faz de *Heart Gold* e *Soul Silver* jogos únicos. E você vai gostar do que nós descobrimos

### 1 POKÉWALKERMON EXCLUSIVOS

Como alguns dos Pokémon do(s) jogo(s) só podem ser capturados usando o pedômetro, você tem de explorar todos os minigames e opções da Pokéwalker, se quiser encontrar os monstrinhos que faltam. Veja pelo lado bom, pelo menos assim você tem uma desculpa para pendurar o aparelho no pescoço e só tirar no dia do seu casamento – e olha lá.

Quer dizer então que para capturar um Sharpedo nós precisamos usar a pokéwalker na piscina? Não? Bom... talvez seja melhor testar



### 2 NÚMEROS PERDIDOS

Mesmo com tantos Pokémon reunidos, ainda há alguns que você não encontra em *Heart/Soul*. Eles só podem ser obtidos em alguns eventos especiais ou através de trocas com as versões antigas do jogo – talvez com alguma que ainda está por vir.



### 3 A POKÉTONA

Há uma área especial no National Park onde você pode inscrever três dos seus Pokémon em um maratona de minigames. Como os prêmios oferecidos aos vencedores mudam todos os dias, vale a pena dar uma checada nas competições esportivas, sempre que for possível.



E você pensando que o Abra só sabia levitar objetos. Ha! Ele também sabe jogar bolas de neve

### 4 SAFARI ZONE

A Safari Zone foi transferida de Fuchsia City para... bem, onde você quiser. Em *H/S*, o jogador é quem decide quais plantas ou objetos vão enfeitar o parque. De acordo com os itens que você usar, as espécies que visitam o lugar mudam.



Quer dizer que é só colocar uma estátua do Mister M no parque que os Pokémon psíquicos aparecem?

### 5 HOENN E SINNOH

Você pode atrair Pokémon nativos de Hoenn e Sinnoh sintonizando o seu rádio em algumas estações. Se você fizer isso no dia certo da semana, uma música diferente vai começar a tocar e os pestinhas vão sair dos seus esconderijos para curtir o som.



Então, os Pokémon são amantes de música, hein? Segundo o Plusle, ele é maluco por Coração Melão

### 6 EVENTOS ESPECIAIS

Nos bons e velhos tempos, você precisava ficar indo e vindo dos campos e florestas o tempo inteiro para encontrar os Pokémon mais raros. Chega dessa história, agora você só precisa se registrar nos eventos online que forem divulgados no site do jogo, e esperar na fila para colocar as mãos em um deles.



Com sorte, nós também vamos ter esses eventos aqui

### 7 PICHU ESPECIAL

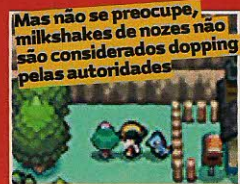
Este cidadão aqui foi distribuído para os jogadores japoneses durante a campanha para promover o filme mais recente da série, *Pokémon: Arceus and the Jewel of Life*. Ainda não sabemos quando isso vai rolar por aqui, mas esperamos que não demore muito.

Se você estava preocupado com o excesso de pelos na sua orelha, veja o Pichu



### 8 DOPPING SABOR NOZES SORTIDAS

As Apricorn costumavam ser apenas a matéria-prima na produção de novos tipos de pokébolas, mas agora você também pode fazer uma vitamina com elas para alimentar o seu Pokémon e entupi-lo de proteínas para os minigames da Pokétona.



Mas não se preocupe, milkshakes de nozes não são considerados doping pelas autoridades

### 9 PLANTE SUAS PRÓPRIAS BERRIES

Afinal de contas, por que colhê-las de árvores na beira da estrada se você pode plantá-las em quatro vasos especiais e ver como elas estão crescendo sempre que quiser? Bem mais prático, não é verdade?



É como se você estivesse carregando os vasos, mas sem precisar ficar com dor nas costas

### 10 CORAÇÃO E ALMA

Como já é de costume, alguns pokémon são exclusivos de uma versão e quem tiver a outra só pode obtê-los através de trocas. Nada de mais, mas se você é fã do Mankey, é melhor ficar com *Heart Gold*. Os adoradores do Teddiursa podem achar *Soul Silver* mais interessante.

Vai, olha só para ele, você sabe que quer jogar *Soul Silver*. Não adianta negar



### 11 YING E YANG

Desta vez, o seu nêmesis não é um antigo rival dos tempos do pré-primário, mas sim uma alma perdida que quer o mesmo que você. A diferença é que ele/ela decidiu que o lado negro da força era bem mais interessante e divertido.



Mamãe ensinou a nunca responder para os vilões porque é falta de educação. Mamãe nos paga por isso

### 12 SIGAM-ME OS BONS

Assim como em *Pokémon Yellow*, há um 'mon que fica te seguindo para cima e para baixo, o tempo inteiro. O seu companheiro de viagem pode encontrar itens na estrada ou te avisar quando ele estiver ficando de mau humor.

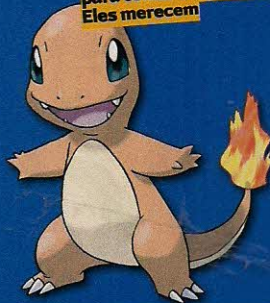
Chá de boldo com raiz-forte, pimenta e dois parafusos para adoçar. Um gole e adeus dor de cabeça



### 13 GBA POSITIVO

Os orgulhosos proprietários dos jogos da série para o GBA podem transferir os seus pokémon para H/S, colocando o cartucho em um DS Lite ou Fat. Mas, se você tiver um DSi, sentimos lhe informar que seus companheiros de *Ruby*, *Sapphire* e *Emerald* terão de continuar exatamente onde eles estão.

Tem algum pokémon guardado no fundo da gaveta? Deixe-os sair para tomar um ar em H/S. Eles merecem



### 14 BATTLE FRONTIER

Dava para passar o dia inteiro testando suas habilidades no parque temático de *Emerald*, o Battle Frontier.

Bom, ele está de volta e, se os seus pokémon não forem fortes o bastante, você sempre pode alugar um time melhor na entrada do lugar.



Até que é uma boa ideia usar um time melhor que o nosso - mas não diga nada para aquele desperdício de tecido vivo dos nossos 'mon

### 15 BATTLE ARCADE

E se a Battle Frontier não é desafio o bastante para você, vasculhe o parque até encontrar o Arcade. Lá, antes de cada batalha, uma máquina caça-níquel é acionada para determinar uma condição especial para o combate. Moleza, não? Espere só até que todos os seus pokémon comecem a luta com um sono pesado feito pedra.



Sério mesmo que precisamos jogar vestidos de palhaços?

### 16 POKÉGEAR

A boa e velha Pokégear também está de volta, só que agora em um modelo parecido com o iPhone. Sim, temos tela de toque.

Com ela, você pode escolher temas e papéis de parede diferentes; - o que não faz a mínima diferença durante o jogo, mas não deixa de ser legal.

Há seis temas diferentes para você escolher. Bem miserável para um jogo com 493 monstros



### 17 ROTA 47

Há vários lugares novos em Johto. Alguns deles, como a nova Safari Zone, são apenas expansões; mas também há outros, como esta cachoeira, que são completamente inéditos. Melhor se afastar da borda.

Nada como parar e apreciar a vista, hein Celebi?



### 18 MINHAS MEMÓRIAS

Em certos dias da semana, o jogo tira fotos instantâneas se você estiver em alguns lugares especiais. O seu álbum de fotografias pode armazenar até 36 imagens de você e seus pokémon, mas também é possível encontrar alguns retratos de líderes de ginásio lá. Só que, para isso, você precisa passar por condições um tanto quanto obscuras até o momento. Mistérios em *Heart/Soul*.



Pena que não tem uma opção para você fazer chifrinhos no Pikachu

### 19 ENXAME

Como os pokémon não têm predadores naturais, é comum que a população deles aumente muito de uma hora para a outra. Quando isso acontecer em algum lugar do mapa, você recebe avisos pelo rádio. Aí é só pegar suas coisas, sair correndo de encontro ao enxame e fazer a limpa no lugar.

Sem problemas, nós cuidamos deste enxame de Clamperl. Mas vamos precisar de limão

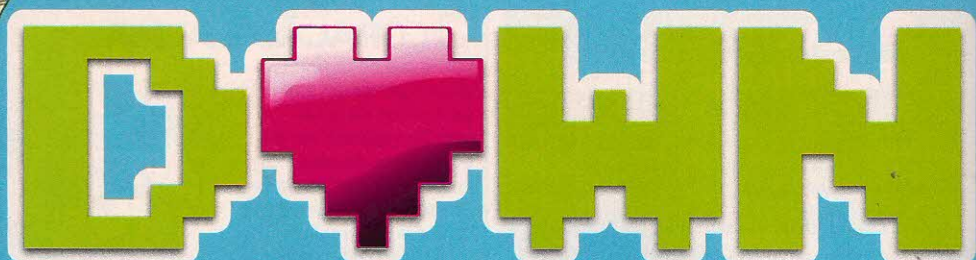
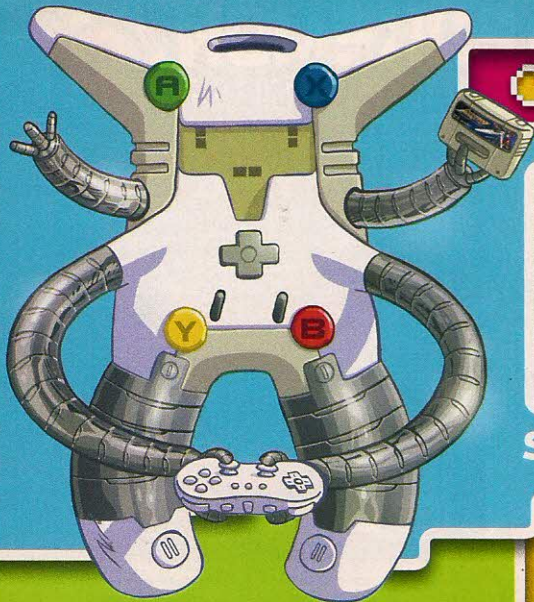


### 20 FINAL FELIZ

Há várias maneiras de deixar os seus pokémon mais felizes, mas, nas tardes de segunda à sexta, o melhor é levá-los até Pallet Town e procurar pela casa da Daisy, onde eles recebem uma bela massagem.



Como alguém descobre que tem o dom de massagear pokémon? Hum, suspeito. Muito suspeito



SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

**D**or? Sofrimento? Danação eterna? Rá! Só quem passou por *SaGa*, o primeiro e mais difícil RPG para Game Boy, pode dizer que conhece essas coisas. Mas, se você não tem ideia do que estamos falando, não se preocupe.

## COMPATIBILIDADE DE CONTROLES

**T**odos os jogos disponíveis no Virtual Console podem ser jogados com o Classic Controller. Contudo, dependendo do console para o qual o jogo escolhido foi lançado originalmente, você pode usar o Wii Remote ou o controle do GameCube. Confira a tabela abaixo para não correr o risco de comprar um game e não poder jogá-lo.

PLATAFORMA	WII REMOTE	GAMECUBE
NES	Todos os jogos	Todos os jogos
SNES	Incompatível	Todos os jogos
N64	Incompatível	Todos os jogos
MEGA DRIVE	Alguns jogos	Alguns jogos
TURBOGRAFX-16	Todos os jogos	Alguns jogos
NEO-GEO	Alguns jogos	Todos os jogos
MASTER SYSTEM	Todos os jogos	Todos os jogos
COMMODORE 64	Todos os jogos	Todos os jogos
MSX	Todos os jogos	Todos os jogos
ARCADE	Todos os jogos	Todos os jogos

## TABELA DE PREÇOS

**O**s jogos do Virtual Console são vendidos em Wii Points. Você pode adquiri-los de duas maneiras: comprando cartões de pontos e inserindo o código que vem neles na opção "Redeem Wii Points Card", do Wii Shop Channel, ou usando um cartão de crédito internacional. A quantidade necessária de Wii Points para comprar um jogo varia de acordo com o console original do título desejado. 100 pontos equivalem a US\$ 1, então, faça a conversão usando as informações listadas abaixo e a cotação do dólar do dia para saber quanto terá de desembolsar para comprar seus jogos.

NES.....	500 pontos
SNES.....	800 pontos
N64.....	1.000 pontos
Mega Drive.....	800 pontos
TurboGrafx-16.....	600 pontos
Neo-Geo.....	900 pontos
Master System.....	500 pontos
Commodore 64.....	500 pontos
MSX.....	700 pontos
Arcade.....	500 pontos

## LIÇÃO DE HISTÓRIA #33: SAGA

Cruelmente épico

**S**e você acha que alguns jogos de hoje são cruéis, deveria dar uma olhada em *Final Fantasy Legend II* para ver do que Darwin estava falando, quando escreveu sobre a sobrevivência do mais forte. Bom, talvez ele não estivesse pensando no jogo, mas ninguém notaria a diferença. *Legends II* gostava de deixar bem claro quem era o macho alfa, tanto que, na época, muitos tomaram um susto por causa da dificuldade. A verdade é que *Final Fantasy Legends II* não é FF coisíssima nenhuma, Bino. É uma cilada – ou quase isso.

Em 1989, o Game Boy dominou o mundo com *Tetris* e o então presidente da Square, Masafumi Miyamoto – que a gente saiba, não há nenhum grau de parentesco entre ele e o Shija –, queria uma fatia do bolo. Depois

de algumas chibatadas para conseguir a atenção da equipe de desenvolvimento, ele ordenou que todos se dedicassem a criar um jogo que fosse sucesso imediato no GB.

Entre os açoitados estava Akitoshi Kawazu, o produtor de *Crystal Chronicles*. Calejado de tanto trabalhar nos dois primeiros *Final Fantasy*, Akitoshi disse que um RPG feito sob medida para o portátil faria muito mais sucesso que uma cópia de *Tetris*. Algo que tivesse de seis a oito horas de duração e que mantivesse os jogadores tensos, mesmo que ligassem o Game Boy por apenas alguns minutos enquanto iam de casa para o trabalho.

E como ele conseguiu isso, você pergunta? Simples, fazendo com que eles encontrassem uma horda de mutantes e robôs sanguinários a

É difícil acreditar que *Crystal Bearers* saiu do mesmo lugar que esses caras aqui

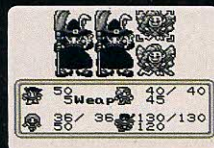
## GA-GA PELA SAGA A SÉRIE INTEIRA



**Final Fantasy Legend**  
Quatro heróis escalam uma torre cheia de monstros e descobrem que foi Deus quem construiu o lugar. Eles ficam irritadinhos por terem sido usados, acabam com o criador e vão para casa comer um bom assado de cordeiro.



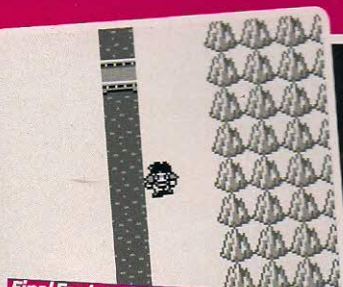
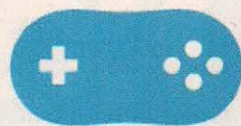
**Final Fantasy Legend II**  
Mais quatro heróis. Desta vez, eles estão procurando pelos MAGI, os fragmentos de uma deusa. Não temos ideia de como isso funciona, mas deixou o jogo bem mais difícil.



**Final Fantasy Legend III**  
Onde foi que nós já vimos um jogo da Square em que os heróis ficam indo e voltando no tempo para resolver os perrengues do mundo? Calma, calma Não fala... Tá na ponta da língua.



# LOAD



**Final Fantasy Legend sempre é lembrado como aquele jogo em que você matava Deus e cruzava rios que pareciam ser feitos de pedra.**



**E pela primeira vez na história a água foi azul em um jogo. Maravilhe-se com a tecnologia.**

cada cinco passos dados, e utilizando um sistema de criação de equipes que é meio estranho até para os padrões de hoje – as classes disponíveis eram os mutantes, os únicos que subiam de level, os monstros que mudavam de forma devorando os inimigos, e os humanos que tinham de comprar melhorias. Isso, senhoras e senhores, é *SaGa*, o primeiro RPG do Game Boy.

## Pilha de sucessos

O jogo, que foi lançado em dezembro de 1989 no Japão como *Makai Toushi SaGa*, só ganharia uma versão em inglês no ano seguinte, isso se no meio do caminho a Square não tivesse percebido que *Final Fantasy* era sucesso de vendas no Ocidente. Mas eles notaram e logo mudaram o nome de *The Great Warrior SaGa* para *FF Legend* – ironicamente, a primeira vez que a Square vendeu um milhão de cópias foi

com *SaGa*, e não com *FF*. Mas o legado do jogo é bem maior que alguns zeros a mais na conta de alguém. Até mesmo o criador de *Pokémon*, Satoshi Tajiri, disse certa vez que foi *MTS* que provou que o Game Boy iria vingar.


E como um sucesso da Square quer dizer múltiplos sucessos e *SaG...* *Legend*, começou a ganhar uma sequência a cada ano e, em toda versão nova, ele ficava mais e mais parecido com os RPGs que nós conhecemos hoje. O que não quer dizer que o jogo ficou mais fácil, apenas mais simples e dando prioridade para a história – ao ponto em que em *SaGa III*, eles eliminaram os atributos únicos de cada uma das classes para que a equipe ganhasse mais destaque durante a aventura.

Quando *Romancing SaGa* apareceu no Super Famicom, em 1992, a crueldade da série já era coisa do passado e a fórmula única do jogo já tinha sido bem diluída. Tanto que, com exceção

de alguns remakes, como a edição comemorativa de 20 anos de *SaGa II* para o DS, a série nunca mais seria vista em um portátil.

É uma pena que nós, ocidentais, nunca vimos a última parte do jogo em que Kawazu e sua equipe surtaram de vez, e quase deixaram o jogo tão complexo e ramificado quanto *Dragon Quest*. Bom, pelo menos *RS2* manteve um pouco daquela história de “manter os jogadores tensos enquanto iam de casa para o trabalho” viva. Os nomes dos sete inimigos que você enfrentava eram anagramas das maiores estação de trem na linha de metrô de Yamanote, em Tokyo, rota de milhões de trabalhadores da cidade. Bem, já é alguma coisa.

## Capítulo final

Como já fazia um tempo que *SaGa* tinha perdido suas raízes, ninguém ficou tão abalado assim quando o último jogo da série foi incluído no acordo de exclusividade entre a Sony e a Square, em 1996. A verdade é que mesmo com todas as melhorias, as viagens espaciais e a arte fantástica, *Frontier 1* e 2 nunca fizeram pelo PlayStation o mesmo que o original fez pelo Game Boy. Talvez por isso a série tenha terminado em 2003 com *Unlimited* para o PS2. Um fim triste para a *SaGa* mais controversa da Nintendo, mas um bom dia para a Big N, já que Kawazu não teve escolha a não ser sacudir a poeira e começar outro jogo, *Crystal Chronicles* para o GameCube. 



**Romancing SaGa**  
Com oito personagens para você controlar, havia oito vezes mais jogabilidade e história. Pelo jeito, isso era algo bom, porque os leitores da revista *Famitsu*, elegeram *RS* como o 53º melhor jogo de todos os tempos.



**Romancing SaGa 2**  
Kawazu diz: por que não criar um jogo em que você encarna várias gerações de personagens? Por que não definir os atributos de cada um dos personagens de acordo com os de seus pais e amigos deles?



**Romancing SaGa 3**  
Um dos personagens tem sua própria campanha paralela à história principal, uma guerra particular. É RPG contra estratégia em tempo real, nada melhor para disfarçar o cheiro de um jogo com uma década.



**SaGa Frontier**  
O Free Scenario System – ou ainda: Uma Grande e Complicada História que hipnotizou os jogadores japoneses e deixou os ocidentais catatônicos – foi a grande sacada de Kawazu em *Frontier*.



**SaGa Frontier 2**  
Em 1999, *SaGa* teve uma crise de meia-idade, e, como costuma acontecer nessas situações, decidiu que a melhor maneira de superar isso era adotar um visual infantil. Nunca funcionou antes, cara.



**Unlimited SaGa**  
*Unlimited* redesenhou o mundo de *SaGa* e o transformou em um gigantesco jogo de tabuleiro. O resultado final ficou mais para *Mario Party* que para um RPG. Vamos dizer que os fãs da série não gostaram.

# NOVAS VELHARIAS

Assombrações, garotos, ouriços e princesas em uma verdadeira salada

## SONIC & KNUCKLES (MD)

E eis que a Sega promove um embate de gigantes da casa neste mês no Virtual Console. De um lado Alex Kidd incorporando táticas ninja, do outro, o espinhudo Sonic acompanhado da raposinha voadora e o briguento-ranzinza-rapper Knuckles. Para muitos, este jogo é a joia da coroa da era 16-bit da Sega. Correção: *Sonic 3 & Knuckles* é a azeitona da empada, só o fato de que para jogar você precisa de uma gambiarra digna do McGuyver prova isso: você precisa encaixar S&K na parte de cima do cartucho de *Sonic the Hedgehog 3*. Praticamente um transformista... quer dizer, transformer. Essa técnica milenar não é magia, e sim tecnologia. O chamado Lock On, veja só, também existe no Virtual Console. Se você tiver *Sonic 3*, também pode jogar *Sonic & Knuckles*. Ah, e com *Sonic 2* também dá para ver o equidna escarlata (sabia que ele era uma equidna?), voando pelas fases coloridas do S2 também.



Ah, lembranças de quando a Sega não fazia tantas lambanças...

### TRUQUE CLÁSSICO

Seleção de fases em *Sonic 2*: Na tela de título aperte cima, cima, cima, baixo, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita. Se for feito no tempo certo, você ouve o barulho de argolas. Depois, aperte A e Start.



## ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD (MS)

A homenagem derradeira ao fim de uma era. O entardecer de um reinado.

Lançado em 1990, este foi o último título estrelado por Alex Kidd, o primeiro mascote da Sega. Depois o trono foi surrupiado por um certo ouriço azul-cobalto.

Mas não precisa ficar com pena porque Alex também tem culpa no cartório: ele praticamente plagiou *Shinobi* e foi estrelar sua própria aventura ninja – a diferença é que era mais colorida, fácil e infantil. Aliás, veteranos vão reconhecer os cenários das fases e até alguns chefes. Pena que a primeira versão do jogo sofreu várias alterações antes do lançamento. Conhecida como Shinobi Kid, este rascunho tinha um chefe chamado Mari-Oh, um gorducho narigudo de bigodão capaz de atirar pelotas de fogo e que, quando era derrotado, encolhia até sumir. Lembra um certo encanador, não? Deve ser só nossa imaginação, certo?





## GHOUL PATROL (SNES)

Sequência de *Zombies Ate My Neighbors* não é tão brilhante como o original. Dá para perceber pelo nome que a qualidade caiu: de "Zumbis Comeram Meus Vizinhos" para "Patrulha das Assombrações", ou coisa do tipo.

O jogo é uma continuação competente, mas muito insossa. Você até pode esperar pela mesma ação cooperativa, armas malucas e hordas de inimigos coloridos pelo caminho, mas qualquer coisa além disso já é sonho.

Talvez *Ghoul Patrol* não seja tão bom quanto o seu irmão mais original



porque a LucasArts não produziu o jogo.

### TRUQUE CLÁSSICO

Passwords

Fase 6 CP4V

Fase 9 7LBR

## PRINCESS TOMATO IN THE SALAD KINGDOM (NES)

Em um belo dia – provavelmente de primavera ou próximo a alguma colheita –, o ministro Abóbora traiu o rei Brócolis, raptou a princesa Tomate e, não satisfeito, apanhou o emblema do Nabão.

Para resolver essa salada toda, o nobre Sir Pepino toma para si a amarga tarefa de escalar as montanhas Abobrinha. A ideia esdrúxula ganha vida no desengonçado adventure de texto, daqueles que você navega por ilustrações estáticas e fica escolhendo o que fazer por meio de opções de... bem, texto – por isso o nome, gênio. Pior que jiló, mais sem gosto de que agrião.

A única coisa razoavelmente simpática – com muita boa vontade da nossa parte – é a caixinha do game, com uma foto dos personagens do jogo feitos de massinha.

Mas, já que no Virtual Console não tem essas frescuras, recomendamos não deixar sua mãe saber da existência deste jogo para justificar as saladas do almoço. Jamais subestime os pais de hoje em dia, porque eles estão cheios de truques.



## CLÁSSICOS... DA SEGUNDA DIVISÃO

Jogos renegados que queremos no Virtual Console

### MR. GIMMICK (NES)

Esta aqui é uma empolgante aventura 2D com personagens fofinhos e... você não faz ideia do que estamos falando, certo?



### MONSTER WORLD IV (MD)

Quando a série da Sega vai para as arábias, o que podemos esperar? Mais plataformas, é claro, e areia.



## TOP 5 VC JOGOS EXCLUSIVOS DO VC JAPONÊS



### SHIN MEGAMI TENSEI (SNES)

Manja a série *Persona*? Nasceu deste RPG aqui. Um jogo sombrio, difícil pacas e intrigante ao extremo.



### TREASURE HUNTER G (SNES)

Houve uma época em que Square fazia RPGs para a Nintendo às dúzias. Este aqui faz parte dessa grosa.



### OGRE BATTLE 64: PERSON OF LORDLY CALIBER (N64)

Do mesmo pai de *FF Tactics*, *Ogre* é como aquele tio que você vê pouco, mas adora.



### AKUMAJŌ DRACULA X: CHI NO RONDO (PC ENGINE)

Considerado o melhor *Castlevania* depois de *Symphony of the Night*.



### PARODIUS (MSX)

Ótima paródia de *Gradius*, um daqueles jogos de navinha. Para os levados, tem meninhas de anime com pouca roupa.

# PÁGINA 82

**S**e você não sabe o que é Nintendo Media Summit, não precisa entrar no Google para descobrir. A gente explica. Todos os anos, os figurões da Big N sequestram alguns jornalistas e os levam até uma cidade qualquer do mundo, onde ficam amarrados por dois dias ouvindo quais são os planos da empresa para o futuro. Como você (provavelmente) não é jornalista e (certamente) não gosta de ficar amarrado, vamos contar o que rolou de melhor por lá.



## Super Mario Galaxy 2

Será lançado nas Américas no dia 23 de maio de 2010, bem mais cedo do que todos nós esperávamos, na verdade. Mas quem é que está reclamando? Nós é que não!



## O novo modelo de DSi

Quando você terminar de ler isto, é melhor pegar a sua carteira e separar um dinheirinho, porque o DSi LL será lançado no dia 28 de março por 189,99 dólares. Ainda não sabemos quanto custará por aqui.

## Zelda Wii

Ah, Cammie, Cammie... você realmente acha que acreditamos quando disse que veremos ZW ainda este ano? Na E3, tudo bem, mas nós conhecemos muito bem a fama que a série tem de ser adiada, para engolir essa história de que teremos Zelda Wii em 2010. Por favor, que desta vez seja verdade!



## Metroid: Other M

Surpresa, surpresa! Este também está quase entre nós. Samus chegará aqui por volta do dia 27 de junho.



# Wii™



Wii Remote™ +  
Wii MotionPlus™

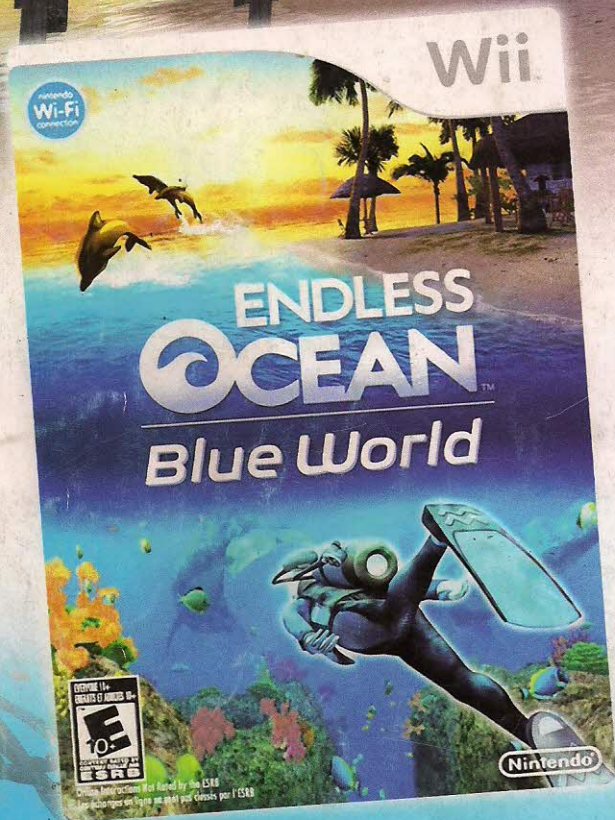


Agora com as novas cores  
você pode se expressar  
mais na "batalha"



**Acessório Wii MotionPlus™ incluso!**

Disponível a partir de 14 de Fevereiro.



Descubra a beleza do infinito oceano enquanto desvenda os mistérios de uma antiga civilização submarina.

Disponível já !

Nintendo