

63 JOGOS PARA NINTENDO DS • 45 JOGOS PARA Wii

COBERTURA COMPLETA
EM 17 PÁGINAS

Nintendo®



METROID PRIME 3: CORRUPTION

O RETORNO TRIUNFAL DE SAMUS
- ENTENDA OS CONTROLES
- CONTROLE A NAVE
- ENFREENTE O SEU PIOR PESADELO

SOULCALIBUR LEGENDS

A SÉRIE DE LUTA CHEGA AO Wii
EM GRANDE ESTILO

KOJI KONDO

O MESTRE FALA SOBRE MARIO, ZELDA
E MELODIAS INESQUECÍVEIS

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

NAVEGAMOS PELOS MARES MAIS
ENCANTADORES DO DS

COM O MELHOR DA
NINTENDO
POWER
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

ESTRATÉGIAS ONLINE

RESIDENT EVIL 4 (Wii)
SCARFACE (Wii)

WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

REVIEWS: POKÉMON BATTLE REVOLUTION (Wii) • THE SIMS 2: PETS (Wii/DS)
MK: ARMAGEDDON (Wii) • SIM CITY (DS) • PICROSS (DS) • RESIDENT EVIL 4 (Wii)

Nº 106 R\$ 8,90



A melhor loja de Games

descontos SUPER especiais
PARA COMPRAS em atacado



A Ps3 Games traz pra você lançamentos e as melhores marcas mundiais de vídeo games, jogos originais, e acessórios para games em geral. Oferece ótimos preços, bom atendimento, ambiente climatizado e personalizado.

A Ps3 é garantia de economia e qualidade. Especializada em vendas por atacado. Aproveite e faça suas compras com tranquilidade e segurança na melhor loja de games.

**SEJA UM CAMPEÃO
COMPRE O MELHOR
NA PS3 GAMES**

atendimento@ps3games.com.br - www.ps3games.com.br
fone/ fax: 0xx 11 4062-1992 ou 0xx 21 4062-1992



ÍNDICE

- 06 Especial: *Metrod Prime 3: Corruption***
Samus volta com todas as suas armas para salvar o universo. Veja porque você terá que comprar um Wii em breve.
- 14 Correio N**
Quer saber o nome da cidade natal de Mario? Onde encontrar um Wii mais barato? Mande uma carta ou e-mail para cá!
- 16 Notícias**
Viva! Um novo jogo da Rare vai invadir as telinhas do DS. A Nintendo é uma das maiores empresas do mundo e...
- 18 Especial: E3**
Centenas de jogos para todas as plataformas da Nintendo e novos acessórios para o Wii. A E3 não foi tudo isso, já a Nintendo... arrebitou novamente.
- 40 Arquivo Secreto: Koji Kondo**
O mundo da game music não seria o mesmo sem Koji Kondo. Conheça mais sobre o cara no Arquivo secreto desse mês e saiba até o que ele faz nas horas vagas.
- 44 Especial: *Soulcalibur: Legends***
As mentes de *Soulcalibur Legends* nos mostraram o jogo e ainda comentaram como é participar da criação de um dos maiores jogos de ação com espadas para o Wii.
- 52 Reviews**
Só tem a nata. Você vai ver qual jogo é o que melhor se encaixa com seu bolso e seu rico dinheirinho.
- 58 Especial: *The Legend of Zelda: Panthom Hourglass***
Link volta ser um desenho animado e está nas telas do DS. Veja tudo o que nós sentimos ao jogar este game no DS e revisitar a Hyrule mais colorida da série.
- 64 Planeta Pokémon**
Pokémon no Wii e no DS. Veja como é que funciona a conexão entre *Battle Revolution* e *Diamond & Pearl* para jogar com seus monstros online.
- 66 Retrô**
O Famicom é um lugar perfeito para os "jogos de navinha". Veja os games que fizeram a cabeça da galera dos anos 80 e que acabaram virando lixo espacial.
- 72 Estratégia: *Harry Potter and the Order of Phoenix***
Harry e seus amigos em uma aventura de tirar o fôlego. Não queime seus neurônios e saiba todos os passos para chegar ao fim deste game.
- 80 Comunidade N**
Com as novidades da E3, a Comunidade N desse mês perdeu algumas páginas, mas volta tudo na próxima edição, ok?
- 82 Virtual Console**
Mate a saudade de Super Paper Mario no Nintendo 64, nossa estrela em Virtual Console deste mês.



Samus pronta para salvar o universo, de novo...

06
Os segredos mais bem guardados da galáxia revelados em primeira mão.

A feira mostrou um monte de jogo.

18
Veja o que mudou no evento mais aguardado do mundo dos games e ainda veja dezenas de jogos reunidos em um só lugar.

72
Harry volta à escola para aprender como é que faz a mágica da matemática.

Nosso critério de avaliação



10



8,0 - 9,5



7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

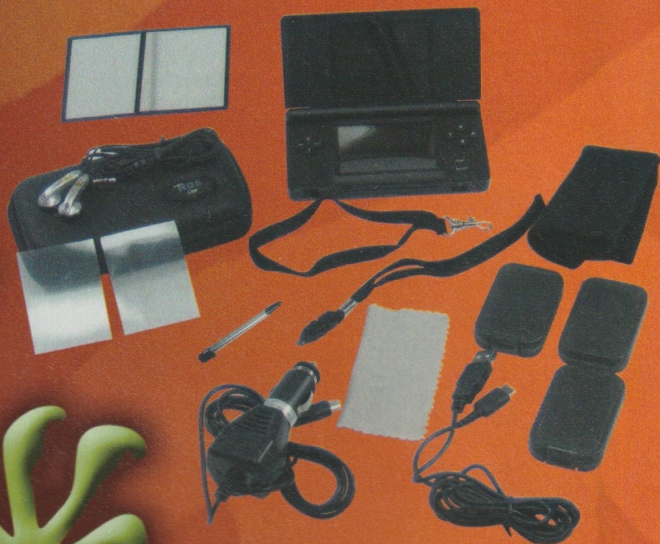
- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

Supere

NDS Lite



6690 Kit 15 em 1 NDS Lite

Kit composto por bolsa para transporte, 2 protetores de tela para display inferior, fone de ouvido, carregador veicular 12V, cabo de força USB, lenço de limpeza, caneta stylus, case para transporte em EVA, alça para pulso, 3 cases para cartuchos.

NDS



6686 Caneta Stylus para NDS



6688 Mini Speaker para NDS



LEADERSHIP
GAMER

www.leadership.com.br

mais um desafio

Wii



6618 Luva para
Wii Controller



6614 Base para Wii com
Carregador para Controle



6621 Grip de Mão
para Controle Wii



6611 Volante
Wii Controller



6624 Travel
Bag Para Wii



6625 Kit Start Para Wii

Kit composto por Capas de silicone para controles, Cooler para console, Cartão de Memória de 8Mb para armazenar os jogos na memória e continuar posteriormente de onde parou. Tampas sobressalentes para o console, alça de segurança para controle e flanela especial para limpeza console.



6617 Cooler
para Wii



6610 Kit Sports
Wii Controller



6616 Case para
Controles Wii



6612 Pack Case de Silicone
Branco p/ Wii Controller

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

**THE
LEADERSHIP
GROUP**

Simplemente,

A deusa dos videogames volta com tudo em **Metroid Prime 3: Corruption**, o jogo que tem tudo para ser o melhor Metroid de todos os tempos.

— Steven Thomason

Materia originalmente publicada na Nintendo Power v219. Texto: Steve Thomason. Tradução e adaptação: Romulo Mathei.

Samus!



Até agora o Wii tem se mostrado um sucesso absoluto de vendas, mas é Metroid Prime 3:

Corruption que botará a prova o novo console da Nintendo. Certo, tudo bem que *The Legend of Zelda: Twilight Princess* e *Super Paper Mario* mostraram coisas novas, mas ambos foram criados para o GameCube. *Corruption* é o primeiro jogo produzido pela Nintendo construído especialmente para o Wii, e usará tudo o que o console pode oferecer. Jogamos por algumas horas a nova aventura de Samus e já dá para adiantar que os donos do Wii receberão algo realmente especial. Pra começar, os comandos são extremamente precisos. No modo Advanced, quanto mais rápido você move a mira (apontando com o Wii Remote), mais rápido a câmera responderá. Isso permite que você faça uma análise completa do cenário movimentan-

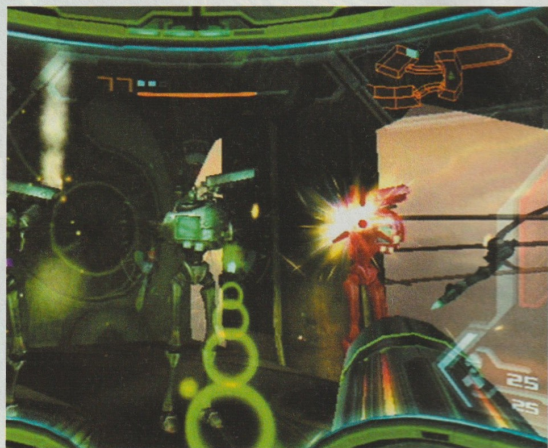
do a mira lentamente, ou, se for o caso, virar rapidamente para encarar um inimigo.

Há ainda mais duas opções de controle para os iniciantes, que adicionam uma caixa no centro da tela e o espaço livre para os seus movimentos.

Em outras palavras, você poderá movimentar a mira sem mover a câmera. Se o pointer sair da caixa, você movimentará a câmera. O modo Advanced, porém, oferece um nível de precisão e sensibilidade comparável ao uso de mouse e teclado - com certeza será esse o padrão dos próximos FPS lançados para o Wii. É uma forma brilhante e livre de controle que deverá servir de guia para os desenvolvedores que desejam criar jogos do gênero para o console. Nessa nova forma de controlar, você pode travar a mira em um inimigo para ativar o sistema de mira automática, que centraliza toda a ação no alvo. Daí para frente basta você disparar quantas



Você pode chamar a nave de Samus em pontos específicos do jogo para recarregar suas armas e salvar seu progresso.



vezes quiser com seu Wii Remote. As batalhas de *Corruption* são mais intensas do que suas antecessoras, e os inimigos foram engenhosamente desenvolvidos para testar suas habilidades no gatilho. Já que estamos falando de armas, não podemos esquecer da nova habilidade de Samus: a de agarrar seus oponentes com o Grapple Beam. Com ele, é possível mover o controle em direção (cuidado pra não escapar da mão) ao alvo e puxar com um movimento para trás, para dar um chega pra lá nos monstros que insistem em infernizar a vida da nossa heroína. A mecânica de jogo funciona (e responde) muito melhor que a demo que testamos anteriormente, e usar o Grapple Beam para puxar escombros que estão no seu caminho ou arrancar escudos de metroids desavisados é realmente satisfatório. Ações que envolvem o Wii Remote, como ativar uma estação de bombeamento,

por exemplo, ou instalar uma célula de energia em alguma parte do cenário e outras tarefas desse tipo ajudam você a “entrar no jogo”, muito mais que qualquer Prime anterior.

Rotas Estelares

Corruption começa com Samus sendo convocada para uma enorme nave da Federação Galáctica. Já na aterrissagem, você aprende os comandos básicos e, ao seguir para o deck de comando, você encontrará o capitão e o computador central da nave. Neste momento, a nave da Federação sofre um ataque surpresa. Você deverá levar nossa heroína de volta a sua própria nave, andando por corredores cheios de destroços e detonando uma série de Piratas do Espaço, enquanto a batalha se espalha em seu redor. O começo do game parece um filme, é intenso e perfeito, além de cumprir muito bem sua

proposta, que é preparar você para a aventura que virá a seguir. Vale ressaltar também que os diálogos são todos falados (e muito bem falados), mas, para não se comprometer, a Srta. Aran continua fiel ao seu mundo silencioso. Conforme o conflito se espalha sobre o planeta abaixo da nave, Samus é designada para ativar a defesa orbital em uma base militar da Federação - uma tarefa, adivinhe você, bastante arriscada, que culmina em uma luta de cair o queixo contra uma última encarnação de um antigo inimigo: Meta Ridley. No fervor da luta, os dois caem em um duto de ventilação em queda livre (algo bem parecido com a queda de Gandalf e Balrog, em *O Senhor dos Anéis*). Um contador no lado de baixo da tela marca o quão perto você está do chão, e você deve acabar com a raça do maldito antes de se espalhar no chão. Quando chegar ao segundo planeta, Bryyo, a ênfase deixa de ser os combates



Os caçadores de recompensa que ajudam Samus são de crucial importância em Corruption.

e se volta para a tradicional exploração. E como é bom explorar! O visual deslumbrante não representa só uma evolução, se comparamos com os jogos anteriores, mas um salto grandioso, que vai além de qualquer coisa que já vimos no Wii. Luzes maravilhosas, arquiteturas complexas e texturas estonteantes funcionam como testemunhas do talento dos programadores, designers e todo o time de produção da Retro, que fizeram o hardware trabalhar à toda e garantir que o jogo nunca rode com menos de 60 quadros por segundo - pois é, conseguiram. Como sempre, a direção de arte de Prime extrapola quaisquer expectativas técnicas. Cada mundo tem sua própria identidade e sua própria história, trazidas a vida com uma incrível riqueza de detalhes. As ruínas de Bryoo e os golens mecânicos gigantes que jazem quebrados, indicam o passado de guerra no planeta. Seu próximo destino, a linda e reluzente cidade

flutuante de Elysia, é povoada por robôs hidráulicos que continuam a cumprir suas tarefas programadas há muito tempo, mesmo com o planeta abandonado. Nenhum dos cenários que vimos parece ser um milímetro sequer incompleto ou artificial.

Um é pouco, dois é bom, três é Prime

Corruption deseja convence-lo de sua expansão territorial em cada âmbito de seu design. O problema com a maioria dos jogos de aventura são os quebra-cabeças, mas neste caso pode ser o que realmente faz a diferença e, se não fosse a jogabilidade avançada do Wii, talvez fosse impossível de realizar certas tarefas. Em Prime 3, tudo é muito orgânico. Todos os elementos de qualquer quebra-cabeça parecem fazer parte do mundo do jogo. Quando você tenta passar pelas defesas dos piratas do espaço, ou ativar alguma peça de um maquinário antigo alienígena,

os detalhes são tantos que você perderá o senso do que é jogo e do que é real. O melhor de tudo é que nenhuma dessas novidades comprometeu a complexidade ou engenhosidade do jogo. O fato é que estes podem ser os quebra-cabeças mais desafiadores da franquia, e muitos deles irão forçar você a pensar além do "jeito". As melhorias também fizeram bem para as opções de caminhos, que agora estão muito mais integrados à aventura. Em Echoes, era muito comum voltar até uma área que você explorou, como se você tivesse que fazer todo o caminho reverso só pelo fato de ser um "Metroid", sem uma razão plausível. Em Corruption, quando você tiver que voltar e passar por uma área já explorada, você terá um propósito concreto, que explica o porquê desse retorno. Além disso, serão adicionados novos elementos na missão para deixar as coisas mais interessantes. Sua primeira jornada no templo de Bryoo, por exemplo, é



Inimigos tão grandes que fazem Samus parecer uma formiga não intimidam nossa caçadora preferida.

relativamente calma, e permite que você mantenha o foco em seu objetivo principal - chegar até um ponto determinado. Quando você volta no mesmo local tempos depois para desativar o gerador de um escudo subterrâneo, você encontra piratas espaciais que descobriram o templo e instalaram um posto de comando móvel, fazendo da sua segunda estadia no local um pouquinho mais violenta. Até onde jogamos, *Prime 3* se mostrou linear, mas sem perder a sensação de você jogar um bom e velho *Metroid*. Ligando todos os aspectos está o ritmo fantástico de *Corruption*. O jogo não permanece parado em uma só perspectiva, é dinâmico, está sempre em mutação, seja quando introduz algumas cenas de ação (como os ziplines em Elysia, que esbarram rapidamente em você numa área minúscula enquanto você detona os robôs de manutenção que cruzam seu caminho), ou até mesmo mudando totalmente a

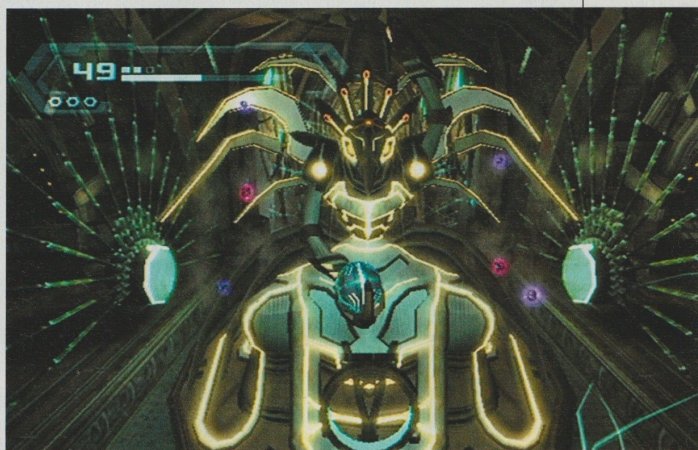
atmosfera por um tempo. Imagine-se em um lugar onde o clima seja como no clássico *Alien*, de Ridley Scott. A saídas de emergência todas trancadas, os painéis de controle todos com defeitos e membros da sua equipe que parecem ter congelado no tempo - desintegrando assim que é tocado por você. Durante a exploração, o suspense aumenta, aumenta até... bem, nós não queremos estragar a surpresa pra você. Basta dizer que *Corruption* está sempre procurando novas maneiras de mantê-lo entretido. O último jogo a misturar todos esses elementos cuidadosamente foi *Resident Evil 4*, e isto não é uma leve comparação. Sabemos que uma das maiores forças da franquia *Metroid* são as batalhas contra os chefes, e nesta terceira versão não é diferente - se bem que os chefes que antecedem Meta Ridley não são lá grande coisa. Nas primeiras seis horas do jogo (apenas 19% do game de acordo com o medidor de

progresso), nós enfrentamos cinco chefes, e todos eles foram extremamente bem desenhados. Eles ofereceram o nível preciso de desafio, e nos parâmetros da série, forçam você a usar com perfeição todas as suas habilidades adquiridas. Vencer qualquer um desses gigantes causa uma sensação de triunfo insubstituível.

Poder Absoluto

No final das contas, *Metroid Prime 3: Corruption* "prima" tanto pela narrativa quanto pela jogabilidade. Durante sua reunião com o capitão, no começo do jogo, você é informado que os supercomputadores da Federação foram infectados por um misterioso vírus. Mas o que acontece rapidamente depois, também é de extrema importância. Meteoritos contendo enormes quantidades de Phazon (o poderoso e mortal material que corrom-

Os cenários de Prime são infinitamente maiores do que dos jogos anteriores da série.



pia tudo o que tocava nos dois primeiros jogos) se chocam simultaneamente em um número considerável de planetas e gradativamente começam a corromper cada um destes mundos. E talvez (mas só talvez) o fato de que qualquer corpo governamental intergalático esteja muito ocupado com burocracias de proporções épicas, a Federação é forçada a chamar um pequeno grupo de caçadores de recompensas, incluindo Samus, para resolver ambos os problemas. Parece simples demais até que uma antiga conhecida, a presumivelmente morta Dark Samus, aparece para infectar nossa heroína com Phazon. Muitas das habilidades de Samus no jogo vem desta "corrupção" causada pelo Phazon.

Ela pode, por exemplo, sacrificar um tanque de energia para entrar temporariamente no Hypermode, permitindo-a disparar raios de Phazon concentrados e superpoderosos. Ao longo da aventura você irá

descobrir novas vantagens ligadas ao fator corruption, como a Hyperball, que permite com que você solte raios de Phazon enquanto estiver no modo Morph Ball. O lado ruim disso é que usar demasiadamente este poder pode contaminar nossa caçadora de recompensas de uma maneira irreversível, você deve sempre ficar de olho em sua barra de corrupção, e se ela atingir um nível muito grande, descarregue rapidamente a maior quantidade de Phazon que puder. Naturalmente, Samus melhora suas armas no decorrer do jogo, mas diferente dos Primes anteriores, não há necessidade de alterna-las. Em vez disso, seus raios e mísseis se acumulam como nos tempos de *Super Metroid*, se você conseguir o Ice Missile por exemplo, a característica de gelo será adicionada a qualquer tipos de mísseis que você possuir em seu arsenal. Agora você tem também um novo visor em seu elmo que lhe permite controlar a nave espacial

de Samus a distância. A princípio, a única ordem que você pode dar à nave é para pousar em determinadas localizações, o que permite que você salve o seu progresso e reponha sua munição. A nave também pode ser melhorada e aprimorada com novas funções. Adquirir estas funções envolve um dos pontos mais legais do jogo. Você vai encontrar uma estação de aterrissagem lotada de mísseis anti-aéreos, mas para pousar sua nave terá que achar um jeito de abrir o Hangar sem ser alvejado. É difícil, mas a recompensa vale o esforço. Sem muito mais o que dizer, estamos muito ansiosos para por as mãos de uma vez por todas no jogo. Demorou um bocadinho, dolorosos meses de espera, mas o tempo extra de desenvolvimento (*Prime 3* era pra ser um dos jogos a serem lançados junto com o Wii) deu à oportunidade de deixar tudo em ponto de bala. Tudo isso estará disponível logo logo, dia 27 de agosto.



A origem de tudo

Um modesto manual para quem não sabe o que é **Metroid**

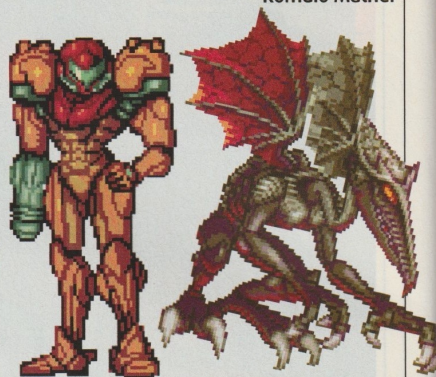
— Romulo Mathei



O primeiro exemplar da saga que já completou 21 anos foi lançado em 1986, para o Famicom Disk System - será que Gunpei Yokoi, o criador de Samus, imaginou que a caçadora chegaria tão longe? O fato é que o sucesso foi tão grande, que logo no ano seguinte ao lançamento, o jogo foi lançado para o Nintendo Entertainment System, o nosso saudoso NES (ou Nintendinho). Isso foi em agosto de 1987 nos EUA e, janeiro de 1988, na Europa.

Além de Yokoi na produção, *Metroid* teve a direção

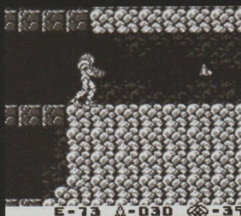
de Yoshio Sakamoto, com trilha sonora brilhantemente composta por Hirokazu "Hip" Tanaka. Questão de tempo até as sequências ganharem vida em quase todos os consoles da Nintendo (com uma aparição pequena em *Super Smash Bros.*, para o Nintendo 64). Nossa caçadora de recompensas favorita acaba de completar a maturidade e nada melhor para comemorar do que uma sequência que promete ser a melhor já vista nestes 21 anos de pura emoção, que contaremos brevemente aqui, mas que merece ser lembrada por décadas. **NEW**



Cronologia Metroid



Metroid
(NES) - 1986



Metroid II: Return of Samus
(Game Boy) - 1994



Super Metroid
(Super NES) - 1994



Metroid Fusion
(Game Boy Advance) - 2002



Metroid Prime
(GameCube) - 2002



Metroid Prime 2
(GameCube) - 2004



Metroid Zero Mission
(GBA) - 2004



Metroid Prime 3
(Nintendo Wii) - 2007



Descubra para que servem os polegares opostos.



Correio N

Novos formatos

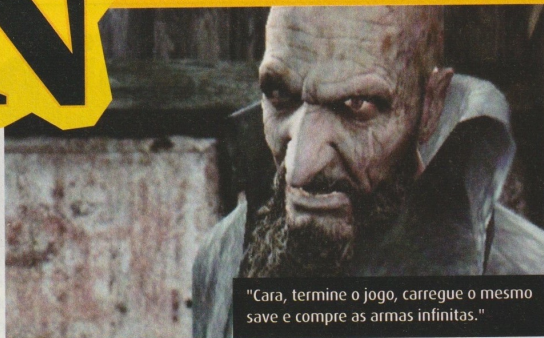


Já dizia um dos profetas do Reino dos Cogumelos, “a princesa deve ficar no oitavo castelo, a E3 deve acontecer em Los Angeles e a Nintendo World trará grandes novidades em sua edição que comemora os nove anos

de vida”. Pois é, algumas coisas não devem mudar. Foi isso o que percebi depois da E3 desse ano. O evento foi diferente das edições anteriores, não havia espaço para mostrar tudo o que deveria ser mostrado, as coletivas foram apresentadas cada uma em um lugar diferente... atrasos inevitáveis. Grandes mestres da indústria reclamaram do novo formato, mas não a Big N, que conseguiu manter o padrão de suas coletivas anteriores, revelando grandes novidades como as datas de grandes jogos e ainda a surpreendente Wii Balance Board, o Wii Wheel (volante que acompanhará o novo Mario Kart, para Wii), e também a nova Zapper, todos acessórios de genialidade indiscutível. Mesmo assim, tenho a certeza de que não é o evento que faz acontecer, são as empresas, e a Nintendo fez a parte dela. Você vai poder curtir muito do que aconteceu lá em Santa Mônica nas próximas páginas, há muito para ler e dezenas de jogos para esperar ainda este ano. Aquele profeta está certo, o lugar da Peach é no oitavo castelo, assim temos horas e horas de boas aventuras até encontra-la. A E3 em Los Angeles é melhor. E claro, toda a equipe da Nintendo World não irá profanar seus mandamentos, e fará uma revista ainda mais especial, com a sua participação, um novo formato visual e uma grande promoção.

Até a próxima!

Ronaldo Carlini Testa
Editor



“Cara, termine o jogo, carregue o mesmo save e compre as armas infinitas.”

Ninguém em Casa

É o quarto e-mail que eu mando para vocês e ninguém responde nada. Já que vocês adoram responder pergunta, resolvi fazer algumas para vocês - mas é para responder, hein?

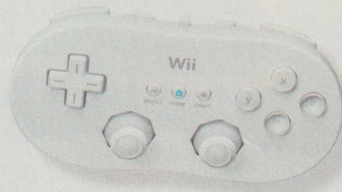
- 1) Por que que vocês não respondem meu e-mail na revista?
- 2) Vocês sabem ou não sabem o macete de invencibilidade e munição infinita para o Resident Evil 4? Se souberem, publiquem.
- 3) Qual a proteção que existe no Wii para se livrar de vírus?
- 4) Na edição 104, o Testa disse que vamos ter garantia ao comprar o Wii. Então o Wii vai ou não vai ser lançado oficialmente no Brasil? Um aviso: se vocês não responderem eu vou mandar outro e-mail.

Alex
Por e-mail

- 1) Porque você nunca antes enviou e-mail com perguntas enumeradas. Adoramos responder a perguntas enumeradas.
- 2) Nunca ouvi falar de macetes assim em RE4, rapaz - e também não achei nada sobre isso em nossos arquivos secretos. Esse papo de invencibilidade e munição infinita não é muito 1982?
- 3) Por enquanto, nenhuma proteção - já que ainda não

existem vírus, trojans e outras belezinhas para atacar seu poderoso console.

4) Já temos garantia ao comprar o Wii, pelo menos nas lojas abastecidas pela Latamel. A garantia é de três meses, mas está nos planos aumentar esse número para um ano. Não significa, porém, que o Wii foi “lançado oficialmente no Brasil”, certo? O que temos é uma importação legal do aparelho, o que proporciona a garantia, manual em português, assistência técnica...



Pague 2, leve 3

Olá Ronaldo, tenho três perguntas.

- 1) Tenho um Nintendo Wii e curto muito WE. Será que vão lançar Winning Eleven para o Wii?
- 2) Existe algum jeito de jogar no Wii algum game de Nintendo 64 ou Super NES sem precisar baixar pelo Virtual Console?
- 3) O Classic Controller serve apenas para jogar jogos baixados ou também funciona em jogos como Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2?

Alan Jhones de Lima
São Carlos / SP



A sua Nintendo World está passando por algumas reformulações e agora estará nas bancas de dois em dois meses. Estamos esquentando as turbinas para quando acontecer a grande invasão do Wii, já em 2007. Aguarde grandes novidades!

Olá, Alan. Não sou o Ronaldo (quantas vezes tenho que falar?), mas lhe ofereço três respostas pelo preço de duas.

1) Sim, mas não sei em que dia desse final de ano o jogo chegará lá no Japão. O primeiro jogo de futebol para Wii será FIFA 08.

2) Sem chances, amigo. O Virtual Console é a única saída.

3) O Classic Controller foi feito para o Virtual Console, mas títulos específicos de Wii também aceitam o acessório, como Mortal Kombat: Armageddon, Resident Evil 4: Wii Edition e Super Smash Bros. Brawl, além de DBZ Budokai Tenkaichi 2.

De Phantasy Star a Mario Tennis

Tenho muito a elogiar o trabalho de vocês e também algumas dúvidas:

1) Qual é a diferença entre Phantasy Star online: Episode 1 & 2 e Phantasy Star online: Episode 1 & 2 PLUS?

A versão "plus" é melhor?

2) Há muito o que fazer conectando o GBA e o GameCube suas respectivas versões de Mario Golf? E com Mario Tennis?

3) Ainda é possível adquirir as primeiras edições da NW? Ouvi dizer que

ATENÇÃO!

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

Envie e-mail para: redacao@nintendoworld.com.br

Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3864-7331

tem uma empresa especializada em joysticks desenvolvendo para a Sony um controller igual ao do Wii! Não tenho certeza se isso é verdade, mas sabemos que, mais cedo ou mais tarde, irão copiar mais uma ideia brilhante da big N.

Pedro Glória Neto Câmara
Por E-mail

1) Podemos considerar a versão "plus" melhor, já que ela possibilita o acesso offline ao que antes só estava disponível online: challenge mode do episódio 2, lugares como Seat of the Heart, East Tower, West Tower, Central Dome Fire Swirl etc. E é bom lembrar que muitos servidores do jogo já foram desligados. Portanto: quanto mais offline, melhor.

2) Não muito. Em Mario Golf: transferir personagens, estatísticas e informações em geral. Em

Mario Tennis: nada.

3) Eu não tenho acesso ao nosso estoque, Pedro, mas basta você entrar em contato com nosso serviço de atendimento ao leitor, cujos telefones e e-mails estão em algum lugar por aqui.

Essa história de "copiar controller do Wii" é boato.

Surfando no Browser

Acabei de ler no site da Nintendo of America que o DS Browser foi lançado. Gostaria de saber se ele vai chegar aqui e qual será o preço e, também, se para utilizá-lo basta ter aquele aparelho que deve ser conectado ao aparelho via USB com o PC. Por enquanto é isso.

Guilherme Risnik Romeiro
Por e-mail

O Browser chegou, Guilherme, e nem demorou muito. O Nintendo DS

Participe da nova Nintendo World

Não é sempre que uma revista de games completa nove anos, não é mesmo? Para comemorar, nós queremos que você participe mais da sua Nintendo World. Participe mais com idéias, críticas, sugestões e com o que você achar legal. Os e-mails abaixo são apenas uma fração das novidades que estão por vir. Dê só uma olhada:

Você na Nintendo World

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

Pergunte aos pilotos!

Lembra dessa seção? Pois é, ela voltará com força total para ajudar quem está enrascado, quem precisa de uma ajudinha extra para passar alguma parte do jogo ou para quem quer apenas perguntar a dica dos bandeirinhas-cachorro em International SuperStar Soccer Deluxe. Mesmo se for alguma dúvida mais casca-grossa, nós responderemos.
pilotos@nintendoworld.com.br

Seu Nintendo

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

Você virtual

Sabe os Mii, aqueles homenzinhos do Wii? Você fez uma cópia idêntica de você? Mande para cá, junto com uma foto sua (de verdade, melhor ainda se for digital). Nós queremos ver e mostrar para todo o Brasil.
meumii@nintendoworld.com.br


Browser pode ser encontrado nas lojas importadoras de games e custa cerca de R\$ 149,00. Com ele, mais o Nintendo Wi-Fi Connector, você pode usar seu DS para navegar pelos seus sites preferidos. Já para jogar com outros donos de DS, basta o conector Wi-Fi - o Browser funciona só para navegação mesmo.

S.O.S FFIII

Vocês poderiam me dizer quais são as melhores classes no FFIII? E também o que eu tenho de fazer na Tower of Owen pela primeira vez?

Rodrigo Senna
Por E-mail



Não existem classes melhores que outras - por mais diferentes que elas sejam, o resultado é sempre o mesmo, diz nosso detonador oficial. Sobre a Tower of Owen... é difícil explicar aqui, Rodrigo. Confira o detonado na NW 103. 

Notícias

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



Papel machê no DS

Será que, com a ajuda do DS, *Viva Piñata* conseguirá se popularizar?

Não é de hoje que a Rare se aproxima de sua antiga proprietária, a Nintendo. Adquirida pela Microsoft em 2002 como um plano da empresa de Bill Gates para popularizar sua investida nos videogames, a Rare não deixou de produzir jogos para os portáteis Game Boy Advance e Nintendo DS. Mas a desenvolvedora britânica nunca tinha levado a uma plataforma de sua antiga parceira um jogo que surgiu em uma empresa concorrente. É o caso de *Viva Piñata*, do Xbox 360, título que recebeu boas críticas, mas que não foi bem em vendas. Buscando popularizar a franquia, a Rare, com o devido apoio da

Microsoft, levará uma versão de *Viva Piñata* para o Nintendo DS, tentando fisgar o grande público casual que o portátil possui. O jogo é uma autêntica conversão do que foi visto no Xbox 360, adaptada às características únicas que o DS oferece. A visão isométrica, com câmera por cima simulando um ambiente 3D, parece encaixar perfeitamente com o visual pré-renderizado, algo que lembra bastante a série *Donkey Kong* no SNES (produzida pela própria Rare). Em *Viva Piñata* você terá que cuidar de um colorido e florido jardim, tentando atrair as tais "Piñatas" para viver nele. (Em tempo: Piñatas

são criaturas de papel machê bastante populares em festas de aniversário nos países de língua espanhola). Uma vez com elas, entra em cena a proteção e o gerenciamento das criaturas, usando para isso a stylus e sua criatividade. A rede Wi-Fi do portátil ainda será usada para a troca de Piñatas entre os jogadores - exatamente como aquele certo jogo de monstros da Nintendo, sabe? Só nos resta saber se *Viva Piñata* para o DS, que está previsto para 2008, trará criaturas inéditas e conseguirá ter o sucesso que Rare e Microsoft desejavam ver para o jogo no Xbox 360.

NÃO HÁ O QUE CONTESTAR

A maior empresa de games

Não faz muito tempo que alguns "falsos profetas" sugeriram que a Nintendo poderia deixar de existir. Mas a aposta da empresa em trazer aos jogadores experiências de jogo diferentes mostrou ser totalmente acertada. O lucro da Nintendo no primeiro trimestre fiscal deste ano (entre 1º de abril e 30 de junho) cresceu 416% em relação a igual período de 2006, o que fez as ações da empresa no Japão subirem de US\$ 41 para US\$ 504 por papel. Com isso, a empresa, que semanas antes tinha ultrapassado a Sony em valor de mercado, passou a ser a quinta maior companhia japonesa do mundo, com um valor de mer-

cado estimado em US\$ 71,44 bilhões. Tamanho sucesso fez com que Satoru Iwata, presidente da companhia, especulasse que o Wii pudesse ultrapassar as vendas mundiais do PlayStation 2, que acumulou mais de 100 milhões de unidades vendidas. "É um número excepcional, que nosso negócio de consoles ainda não alcançou. Mas se pudermos fazer de nossa aposta na expansão do público de jogadores um sucesso, poderemos superar isso". Alguém duvida? Se o Wii já vendeu 10 milhões de unidades em menos de um ano, tudo é possível: até mesmo a Electronic Arts admite ter errado em não priorizar os jogos para o console.



Segundo bem resumiu John Riccitiello, presidente da produtora, "apostamos no cavalo errado nesta geração", um pensamento que ele leva também a outras empresas: "Quase todos nós da indústria fizemos o mesmo julgamento, e agora estamos investindo fortemente no Wii".

Perdeu a graça

Manhunt 2 não será mais lançado: pelo menos não da forma como ele foi planejado. O jogo é tão violento que o órgão de classificação etária dos Estados Unidos deu a ele o selo "Apenas para Adultos". Como a Nintendo e a Sony não permitem em seus consoles títulos para adultos, só restou à TakeTwo adiar o lançamento do jogo, modificando-o para ser menos violento.

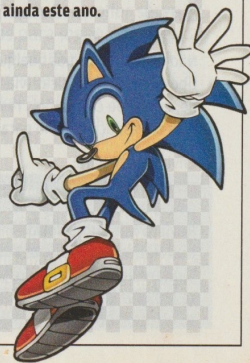


Sucesso absoluto

Pokémon Diamond & Pearl venderam, juntos, mais de 10 milhões de unidades no Japão e nos Estados Unidos, número que deve aumentar com o lançamento na Europa. E mais sucessos de vendas devem vir por aí, já que a Square Enix lançará no DS remakes de *Dragon Quest IV, V e VI*.

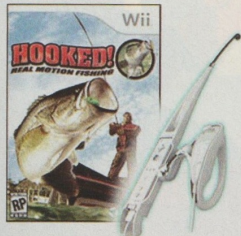
Sonic RPG

Mario já lutou, correu de kart e coletou estrelas. Sonic também fez tudo isso, mas faltava uma coisa para ele se igualar ao encanador: ter um RPG. Faltava, pois a Sega e a BioWare se uniram para produzir um RPG do ouriço azul para o DS. O lançamento deve acontecer ainda este ano.



Acessórios para Wii e DS

Não demorou muito para que uma empresa produzisse um controle que simulasse uma vara de pescar para o Wii. A proposta vem da Aksys e seu jogo



de pescaria, *Hooked! Real Motion Fishing*, que acompanha um acessório que une o Wii Remote e o Nunchuck em uma construção de acrílico similar uma vara de pescar. Essa idéia é adotada mesmo por outros tipos de "controles" para o Wii, como a pistola Zapper, mostrada na E3. Mas se para você essa inovação não vale, espere só para deliciar as mãos com *Slide Adventure: Mag Kid*, jogo da Nintendo que acompanha uma espécie de "controle deslizante" para o DS. Encaixado na entrada para car-



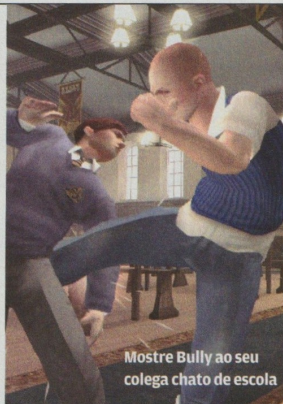
tuchos do GBA, o acessório permitirá que você deslize o DS por cima de uma mesa, movendo o personagem do jogo, Mag Kid, horizontalmente. A proposta é atacar ou acoplar inimigos ao seu corpo, para tentar resolver os puzzles que o jogo propõe. *Slide Adventure: Mag Kid* foi lançado no Japão agora em agosto, mas não há previsão da chegada do título no Ocidente.

MAIS DO QUE APENAS CONVERSÕES

Bully e Table Tennis para Wii

A censura que atingiu *Manhunt 2* (vide a notícia na coluna ao lado) não deve atingir *Bully*, o polêmico jogo de "simulação escolar" da Rockstar. Lançado ano passado para PlayStation 2, *Bully* chegará renovado ao Wii no próximo verão, trazendo a dura vida de adolescente de Jimmy Hopkins, garoto de 15 anos de idade que enfrenta as experiências de ser um aluno novo em sua escola.

Esse universo dos "aborrecentes" virá junto de outro título da própria Rockstar, e que também mostrará novidades no Wii. Trata-se de *Table Tennis*, um dos primeiros jogos do Xbox 360 e tido como o melhor "pin-que-pongue" dos videogames. No console da Nintendo, poderemos usar o Wii Remote para tacar e rebater as bolinhas, o que vai colaborar e muito para aumentar a experiência no jogo.



Mostre Bully ao seu colega chato de escola

O MAIS BONITO DS ATÉ ENTÃO?



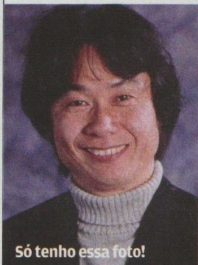
Novo DS de duas cores

Preto, prata, branco, rosa... Você já viu o DS em várias cores, mas nunca tinha visto ele mesclando duas delas. É o que mostra a foto acima, com o portátil da Nintendo nas cores preta e vermelha ao lado da caixa de *Brain Age 2* e de uma pequena bolsa para carregar o aparelho. A presença de *Brain Age 2*, aliás, não é por acaso, pois este novo DS só será vendido em um pacote que incluirá o jogo. De caráter limitado e por enquanto restrito apenas ao Canadá e aos Estados Unidos, o DS bicolor será lançado ainda em agosto e terá preço sugerido de 150 dólares, US\$ 20 a mais do que suas versões comuns - que agora parecem tão feias...

O QUE VEM POR AÍ?

Miyamoto promete nova franquia

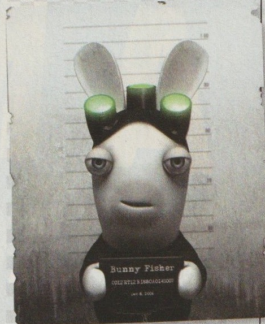
Não é sempre que Shigeru Miyamoto fala à imprensa. Exatamente por isso, o guru aproveitou a vinda à E3 para conceder diversas entrevistas. Numa delas, ele disse que a Nintendo deve experimentar uma nova franquia - e como novos personagens - no ano que vem. "Meu trabalho não é necessariamente criar personagens tanto quanto criar novas experiências [de jogo]. *Wii Fit* criou o conceito e a idéia de estar por trás de um jogo, e isso foi uma de



Só tenho essa foto!

minhas novas criações. Tivemos os Mii's, permitindo que as pessoas criassem seus próprios personagens. Mas talvez no próximo ano nós deveremos ter novos personagens, da mesma forma como fizemos com *Pikmin* quando lançamos o *GameCube*", disse Miyamoto. **NEWS**

CURTAS



Só Para Nintendo

Os coelhos de *Rayman Raving Rabbids 2* ficarão apenas nas tocas da Nintendo. As conversões do primeiro jogo para outros sistemas deu o óbvio: fracasso comercial e de críticas, devido à falta dos controles sensíveis do Wii e do DS. A Ubisoft aprendeu com os erros e manterá a sequência apenas nestas plataformas, levando ainda ao portátil uma série de jogos desenvolvidos para garotas de 6 a 14 anos. Chamada de "Imagine", essa franquia trará temas como culinária, moda e até cuidados com animais e bebês.

WiiWare e uma surpresa

Antes da E3, Reggie Fils-Aime mostrou o WiiWare, novo serviço da Nintendo que entrará em operação em 2008. Integrado ao Wii Shop Channel, ele oferecerá jogos casuais inéditos, muitos feitos por produtoras independentes. Já depois da E3, o executivo prometeu "uma surpresa" para setembro, relacionada também ao acesso à internet no Wii.

A fila anda

A Princesa Peach deverá ganhar uma "concorrente" em *Super Mario Galaxy*: a bela e misteriosa Rosetta. A personagem apareceu em uma edição da revista japonesa Famitsu, que ainda cita que Mario pode ganhar novos e especiais poderes após conhecê-la. Rosetta deverá ser uma das personagens principais do jogo, dando a Mario o objetivo principal de *Super Mario Galaxy*: resgatar um enorme corpo celeste, maior do que as estrelas que o bigodudo costuma coletar.

A NOVA E NÃO TÃO BOA

Complicações podem diminuir o brilho da maior feira de games do mundo, mas não da Nintendo!

— Equipe Nintendo World

SANTA MÔNICA
11, 12 E 13 DE JULHO



Algumas coisas nunca mudam. A Nintendo continua revelando coisas bambásticas na E3 e a fazer seus jogos inteligentes, independentemente do formato da feira. E, infelizmente, algumas coisas mudam para pior.

A maior feira de games do planeta perdeu grande parte do seu encanto, mas ainda conseguiu chamar a atenção da mídia especializada, que, com certeza, preferia estar em Los Angeles, “como nos velhos tempos”. Nas páginas a seguir você vai ver muita coisa que aconteceu na edição 2007 da E3, tumultuada para alguns, e cheias de boas lembranças para outros. Há muito para contar, e você tem muita coisa boa para ler. São dezenas de jogos que chegarão ainda este ano, e mais algumas coisas que só nós vimos, através dos olhos dos que participaram da grande festa – nossos amigos da Nintendo Power. Mas isso é apenas parte do show.

Problemas para Jornalistas

Este ano a E3 funcionou de uma forma diferente. Em vez do evento acontecer em um único local, (como estávamos acostumados), os organizadores resolveram dissipar os grandes causadores de tumulto – leia-se, Nintendo, Electronic Arts, Ubisoft e outras grandes companhias –, por toda a cidade de Santa Mônica, no estado da Califórnia, EUA. O resultado foi alarmante, com atrasos de coletivas de imprensa, reuniões canceladas e o pior: nada dos estandes gigantes, bonitos e cheios de gente como costumávamos ver nas edições anteriores da feira.

A cidade Santa Mônica é um paraíso para turistas, com direito a praias e muitos hotéis de alto padrão. Foi este o local escolhido para a realização do E3 Media & Business Summit, que aconteceu nos dias 11, 12 e 13 de julho. A idéia por si só já era um tanto estranha, afinal, E3 longe do Convention Center, não é E3. E foi isso mesmo o que aconteceu. A feira não foi um conglomerado de coletivas de imprensa, e os três dias pareceram ser muito pouco para acomodar tudo o que aconteceu nesse período.

Porém, não havia mais um substituto à altura do Convention Center, sabe o resultado? Todas elas foram alocadas no Barker Hangar. O local não comporta todas as companhias e seus estandes gigantescos, muito menos tem estrutura para suas coletivas de imprensa espalhafatosas. No final das contas, cada produtora tinha um espaço em torno de 10 metros quadrados para mostrar seus jogos – ou seja, nada de espetáculos ou gatas promovendo os jogos. A solução foi algo como “cada macaco em seu hotel”.

A única alternativa foi realizar as reuniões nos espaços dos hotéis. No primeiro dia até que foi fácil, afinal, tanto a abertura quanto a coletiva da Microsoft foram feitas no mesmo lugar. O bicho começou a pegar no dia seguinte, quando várias empresas como a EA, Activision e Midway tinham intervalos de 15 minutos entre suas apresentações. Desnecessário dizer que a loucura tomou conta da cidade. Trânsito, jornalistas perdidos e muita confusão fomentaram a ira dos presentes – inclusive das empresas que não conseguiram realizar suas tarefas no tempo estipulado. Tudo estava atrasado, entre-

vistas com produtores, reuniões, até mesmo os táxis. Nada estava dando certo – também, quem foi que mandou tirar as Booth Babes?

Um evento deficiente

A E3 mudou, mas não só isso, a forma de cobrir o evento também mudou. Os jornalistas tinham que estar em dois, três lugares simultaneamente para conseguir acompanhar tudo. Exemplos não faltam. No dia 11 de julho, a coletiva de imprensa da Electronic Arts estava programada para terminar às 15h00 do horário local (19h00 aqui no Brasil).

O evento atrasou em 35 minutos, o que acarretou no atraso também da coletiva da Activision, que estava marcada para acontecer às 15h15 (19h15).

Foi um inferno para todos os que viveram esses três dias lá, além de estressante e cansativo. Muita gente não gostou da nova E3, nem mesmo os exibidores.

“A E3 era um lugar onde eu encontrava diversos amigos do mundo inteiro. Agora com a festa reduzida a uma série de reuniões em saguões de hotel...”

Eu gostaria que as coisas voltassem a ser como antes.” disse Hideo Kojima durante a coletiva de imprensa da Konami, o que representou o sentimento da maioria dos presentes.

Infelizmente é isso, a E3 não tem o mesmo brilho de antes, porém, mesmo deficiente, os eventos foram bons e mostraram muitos jogos em todos os cantos da cidade. Muita coisa boa apareceu por lá, e para começar a curtir todas as maravilhas deste ano, comece a olhar a página do lado, na coletiva de imprensa que mais agradou os jornalistas e a mais imprevisível de todas: a da Nintendo!



Trabalhando mente e corpo...
com retorno garantido.

Imprevisível

Esta é a primeira E3 que acontece desde que a Nintendo voltou a ser foco da indústria dos videogames, e, claro, a empresa está colhendo os frutos que plantou com o DS, e mais recentemente com o Wii. No dia 11 de julho, em Santa Mônica, Califórnia, EUA, às 09h00 em ponto deu-se início a coletiva da Big N. Com surpresas e vários números, jornalistas do mundo inteiro viram em primeira mão os passos de uma gigante para a liderança absoluta.

Fenômeno popular

A abertura do evento mostrou diversos trechos de vídeos e colagens de manchetes de jornais, remetendo ao fenômeno que são os consoles da gigante japonesa: Fenômeno de vendas, fenômeno de público. Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America, apareceu em um grande palco para mostrar os planos futuros da empresa. "Para nós, esta E3 não é apenas uma coletiva de imprensa ou uma reunião de negócios - é uma celebração. É uma celebração não só para a Nintendo, mas para todos os jogadores. Nós acreditamos que este é o ponto conclusivo para o mercado de videogames, onde estamos conhecendo novos jogadores e novas oportunidades."

O discurso de Reggie era o esperado, pois a empresa está aumentando sua participação no mercado de forma vertiginosa. E para constatar, ele mostrou os números do crescimento mundial da indústria. Gráficos em tubos, pizza, flechas acompanhados por seus respectivos valores de porcentagem povoaram grande parte da coletiva, o que até deu a impressão de ser uma coletiva maçante de outrora, de uma outra empresa...

Foi depois disso que a Nintendo voltou a si e começou mostrar as novidades. Reggie mostrou a Wii Zapper e vários jogos que são perfeitos para jogar com ela, incluindo *Resident Evil: Umbrella Chronicles*, da Capcom; *Ghost Squad*, da Sega e *Medal of Honor: Heroes 2*. "Para maximizar a penetração do produto, vamos vendê-lo com um jogo pelo preço de US\$ 19,99." Disse Fils-Aime, sem mencionar que jogo seria este. Quem pensou que era só isso, se enganou. O presidente da Nintendo of America ainda tinha muito mais para mostrar, e assim vimos *Soulcalibur Legends*, *WWE Smackdown! vs RAW 2008* e *Ninja Gaiden Dragon Sword*, *Dragon Quest Swords*, *Mario and Sonic at*

"Os jogos devem ser acessíveis para todos os jogadores. Este é o objetivo da Nintendo: trazer novos jogadores à indústria, mas não só isso, desejo que sejamos novos jogadores para sempre!" -Satoru Iwata

Olympic Games, todos para DS, com o desfecho ideal: *Super Smash Bros. Brawl*, para Wii. O grandalhão falou também da conectividade do DS e do Wii, mostrando mais números: 5,5 milhões de pessoas já utilizaram o Nintendo Wi-Fi Connection e mais de 5,6 milhões de jogos foram baixados pelo Wii Shop Channel, para o Virtual Console.

Porém, para maximizar o potencial online da companhia, jogos como *Mario Strikers Charged*, *Madden 08*, *FIFA 08* e *Hedol of Honor: Heroes 2* serão os próximos jogos com direito à disputas online. Ainda seguindo os passos para melhorar o quesito das partidas online, a Big N vai fazer o mesmo que fez para melhorar este aspecto no Nintendo DS: *Mario Kart Wii* que virá com um volante para você conectar seu Wii Remote que, no mínimo, é um acessório inteligente que vai dar um novo gás para as partidas.

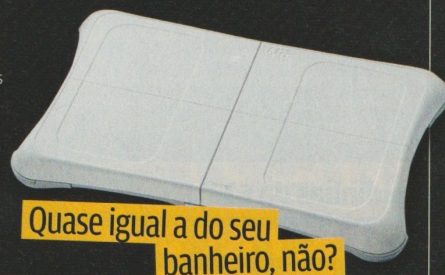
Somos todos jogadores

Chegou a hora de Satoru Iwata, o presidente da Big N, subir ao palco para falar mais um pouco sobre a ideologia da Nintendo. Ele falou que "os jogos devem ser acessíveis para todos os jogadores. Este é o objetivo da Nintendo: trazer novos jogadores à indústria, mas não só isso, desejo que sejamos novos jogadores para sempre!". Esta ideologia mostra que, todas as pessoas são jogadores em algum patamar de conhecimento e é a missão da Nintendo chamar estas pessoas para o maravilhoso universo dos jogos eletrônicos. Para provar esta mentalidade, Shigeru Miyamoto sobe ao palco e mostra uma das coisas mais inesperadas da E3: a dupla *Wii Fit* e *Balance Board*.

O *Wii Balance Board* à primeira vista é apenas

uma daquelas balanças que você deve ter em seu banheiro, mas uma analisada de alguns segundos a mais são suficientes para descobrir que é bem mais que isso. Você mede sua postura e massa corporal para jogar minigames. Falando assim parece meio bobo, mas para para pensar, o que você achou quando viu os *Mii* e logo em seguida *Wii Sports* e *Wii Play*? O *Wii Fit* é a aposta da Nintendo que vai deixar o Wii em um lugar de destaque na sala de estar, assim como o seu aparelho de DVD e de som. E convenhamos, o *Wii Fit* é um dos jogos mais recomendados para toda a família, inclusive é um ótimo incentivo para aquelas pessoas que não são acostumadas a se mexer muito. Com este produto, a Nintendo se despediu na sua coletiva - talvez a mais inesperada de todos os tempos.

É assim que a Nintendo quer ser vista: uma empresa que faz um videogame para a família e para todos os jogadores, sejam eles novos, velhos e até mesmo os não nascidos. Somos todos jogadores. Acompanhe nas próximas páginas muitos dos games mostrados ou comentados da E3 2007, apostamos que você vai querer pelo menos uns cinco.



Quase igual a do seu
banheiro, não?

7 Wonders of the Ancient World

Plataforma: DS

Produção: MumboJumbo

Lançamento Setembro de 2007

Expectativa: 😊😊



No primeiro minuto você vai achar que este é só mais um jogo casual de internet, daqueles que basta unir três pedras iguais, sabe? Na verdade é quase isso. Ao unir três runas iguais, você quebra os blocos que seguram as pedras e ajuda os trabalhadores a construir grandes ícones da história, como a Pirâmide de Giza, os Jardins da Babilônia e a Grécia antiga. Os três modos de jogo (Story, Free Play e Rune) terão mais de 140 fases repletas de "power-ups" para ajudar em sua jornada. - Ronaldo Testa

Battalion Wars 2

Plataforma: Wii

Produção: Nintendo

Lançamento: Outubro 2007

Expectativa: 😊😊😊

Com o sugestivo apelido de "BWii", *Battalion Wars 2* no Wii traz aquilo que faltou no original do GameCube: uma história maior e um modo multiplayer online. Agora, até quatro jogadores podem se enfrentar nos campos de batalha desse divertido jogo de estratégia - um sucesso que começou no simpático *Advance Wars*, para Game Boy Advance, e que foi transportado ao mundo 3D. A adaptação da série ao Wii foi muito bem feita, com um visual ainda mais bonito, tanto em sua direção artística quanto na parte técnica. E aquilo que realmente nos interessa, que é a diversão, está ainda maior, contando com a imersão da dupla Wii Remote e Nunchuk e um melhor micro-gerenciamento das unidades de batalha. - Bruno Zerbini

Arctic Tale

Plataformas: Wii, DS, GBA

Produção: Destination Software Inc.

Lançamento: Outubro de 2007

Expectativa: 😊😊

O aquecimento global não chegou ao mundo dos games, mas em *Arctic Tale* os ursos polares terão que lutar pela sua sobrevivência. Percorrendo 11 estágios, você enfrentará as perigosas montanhas do Ártico, baleias que não permitirão que você se aproxime do mar e outras adversidades - tudo isso regado a diversos minigames e aventura. - Douglas Vieira

Balls of Fury

Plataformas: Wii, DS

Produção: Destination Software Inc.

Lançamento: 2007

Expectativa: 😊😊😊

Apesar de ser mais praticado nas aulas de Educação Física na escola em dias de chuva, o pingue-pongue ao poucos se torna mais popular entre os admiradores de esportes. *Balls of Fury* é a prova disso, e chegará ao Wii e DS prometendo muitas partidas eletrizantes. É melhor preparar a sua raquete, pois tem diversão à vista! - DV

Bee Movie Game

Plataformas: Wii, DS

Produção: Activision

Lançamento: Novembro de 2007

Expectativa: 😊😊

Em *Bee Movie Game* você controlará Benson, uma abelha que se cansou da colônia e decidiu "conhecer o mundo lá fora". E é aí que começam os desafios na vida de uma abelha: voar na chuva, desviar dos carros no trânsito, colher pólen e até escapar da libélula que pensa ser dona do jardim. O visual e a movimentação no Wii lembra bastante *Shrek: The Third*, tudo é bem colorido e o humor refinado é brinde. A Activision não divulgou maiores detalhes da versão para o Nintendo DS. - RT

Diferenças

A "nova E3" não é assim chamada por pouca coisa. Pelo contrário: ela é realmente nova e se difere, e muito, dos eventos anteriores. Do local até a quantidade do público, da felicidade dos jogadores até a chance de testar jogo por jogo, confira nas páginas deste especial as diferenças entre a nova E3 e a velha, que também pode ser apelidada de "a E3 que queremos de volta".

Ben 10: Protector of Earth

Plataformas: Wii, DS

Produção: D3 Publisher of America

Lançamento: 4º trimestre de 2007

Expectativa: 😊😊



Mais um herói mirim que luta para defender o planeta Terra de um perigoso vilão. A velha trama, para um jogo novo, que tem como protagonista o garoto Ben 10 - o mesmo do desenho animado exibido pela Cartoon Network. Com a ajuda do Omnitrix (uma espécie de amuleto), Ben se transforma em diversos alienígenas, cada um com seus poderes característicos, e segue seus dias lutando contra Vilgax, Kevin 11 e os Forever Knights, que querem o tal amuleto para concretizar seus planos diabólicos. Diversão garantida para as crianças, motivo de sono para os adultos. Por enquanto, apenas imagens e detalhes da versão para Wii foram revelados. - RT

Sem emprego

Na E3 de 2006 nós ainda víamos belas garotas "desfilando" pela feira. Neste ano, sequer tivemos as "booth babes", como são chamadas essas modelos. Para protestar, a desenvolvedora Gamecock organizou um funeral bem animado com as garotas (agora desempregadas).

Rapidinhas da E3

Gente grande falando o que deve e o que não deve...

"Devo lembrá-los de que músculos pesam mais do que gordura" do "musculoso" Reggie Fils-Aime, ao subir no Wii Balance Board



Vá além dos limites

Na Disk Games temos um compromisso com a sua diversão, produtos com garantia, site 100% seguro e uma equipe especializada pronta para atendê-lo.

www.diskgames.com.br ou 19 3242-0541

Compra Fácil
20x
Pague em até*

Wii



NINTENDO
GAMECUBE



GAME BOY ADVANCE



NINTENDO DS

ORIGINAIS COM PREÇOS IMBATÍVEIS



www.diskgames.com.br

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

É Pura Diversão!

Disk Games

Desde 1992

19 3741.4100

www.diskgames.com.br



SEDEX Á
COBRAR



19 3741.4100

Betty Boop: Double Shift

Plataforma: DS
Produção: Destination Software Inc.
Lançamento: 3º trimestre de 2007
Expectativa: 🌟🌟

A sensual e monocromática Betty Boop estará em um mundo repleto de cores no DS, mas sem perder o estilo visual que a personagem tem desde a sua criação, na época dos desenhos em preto e branco. Com a stylus, você deverá ajudar Betty no dia-a-dia de uma garçonete, que ainda tem sob sua responsabilidade gerenciar um restaurante. - BZ

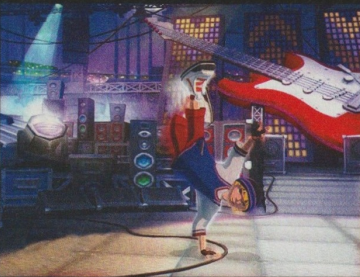
Blast Works: Build, Fuse & Destroy

Plataforma: Wii
Produção: Majesco Entertainment
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 🌟🌟🌟🌟

Objetos geométricos multicoloridos em profusão num shooter que parece uma mistura de *R-Type* com *Katamari Damacy*. *Blast Works* é baseado em *Tumiki Fighters* (PC), que inaugurou a diversão de explodir inimigos e "grudar" em seus destroços para ficar maior e mais forte. Construa suas próprias naves e fases (sempre com blocos) e atire sem medo. - Renato Bueno

Boogie

Plataforma: Wii
Produção: Electronic Arts Inc.
Lançamento: Agosto de 2007
Expectativa: 🌟🌟🌟



Boogie é o novo game musical da EA exclusivo para Wii, em que, além de cantar, dançar e pagar muito mico na frete da família, você poderá criar seu próprio personagem, e até dar uma de diretor e gravar o seu próprio videoclipe. As estrelas principais do espetáculo serão os carismáticos Boogies (gente esquisita que parece chiclete), que você pode modificar como quiser e escolher roupas e acessórios que não precisam necessariamente combinar. Este será o primeiro jogo lançado para o Wii que fará uso do microfone, que acompanhará o jogo. As músicas serão de bandas como Pussycat Dolls, KC & the Sunshine Band, Jackson Five, Jamiroquai e Blondie, entre outras. Coisa fina! - RT

Contra 4

Plataforma: DS
Produção: Konami
Lançamento: 2007
Expectativa: 🌟🌟🌟🌟

Depois que a série *Contra* enveredou pelos tortuosos caminhos do 3D, sua identidade perdeu-se no tempo. Em nome dos fãs que guardam as boas memórias de quando a série era pura ação bidimensional no NES, Mega Drive e Super NES, a Konami decidiu criar um sucessor autêntico, e nenhuma plataforma seria melhor para esse retorno às raízes do que o Nintendo DS.

Contra 4 promete uma experiência altamente nostálgica, sem parecer uma cópia dos episódios clássicos. O jogo se passa dois anos após os eventos de *Contra III*, e os conhecidos heróis Bill Rizer e Lance Bean se juntam aos novatos Mad Dog e Scorpion contra as forças alienígenas da Black Viper.

As capacidades do DS são utilizadas onde importa: animação complexa em 2D, cenários detalhados, efeitos especiais em 3D, campo de ação que ocupa ambas as telas e multiplayer sem-fios para até quatro jogadores.

A jogabilidade é conservadora: além do básico "correr-pular-atirar", o sistema de power-ups está de volta, mas agora você pode acumular itens do mesmo tipo para melhorar as armas. Como em *Contra III*, é possível carregar duas armas diferentes, com a vantagem de poder descartar armas, deixando esses power-ups para

seus colegas. A única novidade substancial é um gancho que possibilita se agarrar a plataformas e alcançar a tela de cima.

As nove fases estarão cheias de referências aos primeiros jogos da série, assim como a trilha sonora será um mix de faixas inéditas e releituras de melodias conhecidas. Para completar o pacote, os gigantescos chefões de fase estarão ainda mais impressionantes, chegando a ocupar grande parte das duas telas de jogo. - Fabio Santana



Brain Age 2: More Training in Minutes a Day

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Lançamento: Agosto de 2007
Expectativa: 🌟🌟🌟🌟

O primeiro *Brain Age* encadeou uma série de lançamentos de "jogos inteligentes" que se provaram muito funcionais no DS. Nunca foi tão divertido fazer contas matemáticas, ligar pontos, pronunciar algumas palavras e, de quebra, "engordar o cérebro". O mesmo japonês do primeiro game está de volta (Dr. Kawashima) com mais 15 atividades que prometem deixar em dia a sua saúde cerebral. O esquema de jogo é o mesmo, você segura o DS na posição de livro e então faz contas, localiza números, toca piano e poderá se exibir para os colegas depois, que vão te chamar de cabeçaço - inveja, claro. Até 16 pessoas poderão jogar com apenas um cartão de jogo, o que tornará a disputa muito mais acirrada e divertida. - RT



Chibi-Robo: Park Patro

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Lançamento: Setembro de 2007
Expectativa: 🌟🌟🌟



Depois de restaurar a alegria dos Sanderson no GameCube, o robzinho Chibi-Robo decidiu explorar o mundo lá fora e descobriu que alguns brinquedos do playground desapareceram misteriosamente, e as flores do jardim se transformaram em monstros. É hora de preparar as ferramentas, reviver as plantas e fazer do playground um lugar melhor para se divertir. O visual lembra muito a versão de GameCube, tudo é muito gigante e colorido, detalhado nas proporções ideais. A tela de toque servirá para mudar as ferramentas do pequeno herói, que ainda terá que ficar atento com a carga de sua bateria. Se algo der errado, já sabe, corra para casa e recarregue as energias. - RT

Cookie & Cream

Plataforma: DS
Produção: Agetec
Lançamento: Julho de 2007
Nota: 7,5

Lançado no começo de julho, *Cookie & Cream* apareceu em versão jogável durante a E3 para quem quisesse experimentar. Na história, dois coelhos resolvem se aventurar em busca de respostas para o sumiço da Lua. E toda trama acontece com desafios inteligentes e variados que usam bem as duas telas do DS, mas que no geral, são bem simples. - Ricardo Farah

Crash of the Titans

Plataformas: Wii, DS, GBA
Produção: Sierra Entertainment
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 🍌🍌🍌



O marsupial atacará em uma nova aventura nas plataformas da Nintendo. *Crash of the Titans* colocará os vilões Neo e Nina Cortex transformando todos os animais da ilha em criaturas monstruosas. Crash deverá limpar a área (seja no Wii Remote, na stylus ou no A e B do GBA) e ainda aproveitar de seus novos poderes. - RF

Cruis'n

Plataforma: Wii
Produção: Midway
Lançamento: Novembro de 2007
Expectativa: 🍌🍌🍌🍌

Se você gastava sua mesada nos fliperamas há dez anos, deve se lembrar das viagens pelo mundo na lendária série Cruis'n. A série faz sua estréia no Wii trazendo carros "tunáveis", como a moda manda, e a falta daquele botão de mudar a câmera que aumentava sua velocidade no jogo (se é que alguém acreditava nisso). - BZ

Dance Dance Revolution Hottest Party

Plataforma: Wii
Produção: Konami
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 🍌🍌🍌🍌

A Konami inovou no que foi possível no primeiro game da série DDR para o Wii. A base do jogo é a mesma: você deverá acompanhar o ritmo da música movimentando o Wii Remote ou o Nunchuk

Perdendo peso após a orquestra

A orquestra que Miyamoto regeu em 2006 ainda não apareceu no Wii. Vai ver ele esteve ocupado demais tentando entrar em forma para se pesar em público na E3 de 2007, com o Wii Fit e a Balance Board.



no instante exato em que os indicadores passarem pela linha no alto da tela. As novas setas de Hottest Party o obrigarão a usar o Nunchuk + Wii Remote simultaneamente, o que deve gerar boas gargalhadas no começo, seguidas de muita diversão. O modo cooperativo (para até quatro pessoas) promete ser um dos mais interessantes, já que, se um dos quatro jogadores errarem, todos perderão pontos. A lista de músicas é bastante extensa, e vai muito além das três disponíveis na E3. - RT

Dewy's Adventure

Plataforma: Wii
Produção: Konami
Lançamento: Setembro de 2007
Expectativa: 🍌🍌🍌



Esse conto de fadas interativo está sendo desenvolvido pelo mesmo time da Konami que fez o simpático e criativo Elebits, um dos destaques na linha de lançamento do Wii em 2006. Você controla Dewy, uma gotinha d'água que parte numa jornada para curar a Árvore Anciã e acabar com o vilão Don Hedron e sua água negra. Segurando o Wii Remote na horizontal, você inclina para mover Dewy, e pode usar o direcional para aquecer ou resfriar o ambiente, transformando a gotinha em um cubo de gelo ou numa nuvem de vapor. - FS

Disney Friends

Plataforma: DS
Produção: Disney Interactive Studios
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 🍌🍌🍌

Jogar e fazer novos amigos é possível. Mais do que isso, você ainda pode aprender a ser mais responsável e a ter cuidado com suas amizades, valores importantes que Disney Friends tentará lhe ensinar, tanto pela tela sensível do DS quanto pela conversa com seus novos amigos (Pooh, Stitch, Dory e Simba). - BZ

Disney Princess

Plataformas: Wii, DS
Produção: Disney Interactive Studios
Lançamento: Novembro de 2007
Expectativa: 🍌



Quem nunca sonhou em ser uma princesa? Bom, se você é um menino normal, certamente que não. Mas se for uma menina, com certeza sim. Sonho que fica mais próximo com Disney Princess para o Wii, onde você poderá desenvolver a sua própria história como uma princesa. No DS, o jogo é com as famosas personagens da Disney em busca de poderosas jóias raras. - BZ

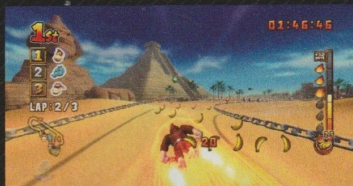
DK Jungle Climber

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 🍌🍌🍌🍌

DK Jungle Climber se resume em resolver minigames e derrotar inimigos. Usando apenas L, R e A (ou B), você direciona e ataca. O visual caprichado, novos ataques e habilidades garantem toda a turma presente e partidas multiplayer via Wi-Fi. Demais! - GL

Donkey Kong Barrel

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊😊😊



Na E3 2006, este era um título para GameCube que usaria o controller Bongo. O jogo ainda é o mesmo (mantendo o estilo *Mario Kat*, só que com 16 personagens e o universo Donkey Kong), mudando apenas de plataforma. A grande mudança está na jogabilidade, com o combo Wii Remote + Nunchuk – acelerar dependerá do movimento alternado para cima e para baixo, para pular, basta levantar ambos – não parece tão legal quanto os bongos, mas vai exigir o mesmo tanto de energia.

Você poderá usar o rosto do seu Mii para marcar seu ranking, mas nada foi dito quanto ao uso de Wi-Fi, o que limita o multiplayer à tela dividida. É torcer para haver mudanças (melhores) até o lançamento. – GL

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3

Plataforma: Wii
Produção: Atari, Inc.
Lançamento: Novembro de 2007
Expectativa: 😊😊😊

Parece que a saga de Goku e seus amigos não terão fim tão cedo nos videogames, pois *Budokai Tenkaichi 3* trará ainda mais opções de combates titânicos. Personagens é o que não faltam, serão 150 – os 120 do jogo anterior voltam com ajustes visuais e novas animações –, vários cenários de combates destrutíveis

e a divertida jogabilidade refinada, e simplificada, na qual ainda estarão presentes as simulações de gestos para que os personagens façam movimento de magias poderosas (o que garante boas risadas para quem assiste os jogadores mais empolgados). Além disso, a versão para o Wii trará a opção para combates online. – GL

Dragon Blade: Wrath of Fire

Plataforma: Wii
Produção: D3 Publisher of America
Lançamento: Setembro de 2007
Expectativa: 😊😊😊😊

Produzido pela mesma equipe deu vida à *Panzer Dragoon*, *Dragon Blade* tem tudo para ser o “*God of War*” do Wii. A ação toda acontecerá graças à arma (que dá nome ao jogo) usada pelo protagonista, que se moldará conforme for a necessidade (chicote, espada etc). Tudo, é claro, com o Wii Remote funcionando perfeitamente – pelo menos é isso o que esperamos. – RF

Dragon Quest Monsters: Joker

Plataforma: DS
Produção: Square Enix, Inc.
Lançamento: Novembro de 2007
Expectativa: 😊😊😊

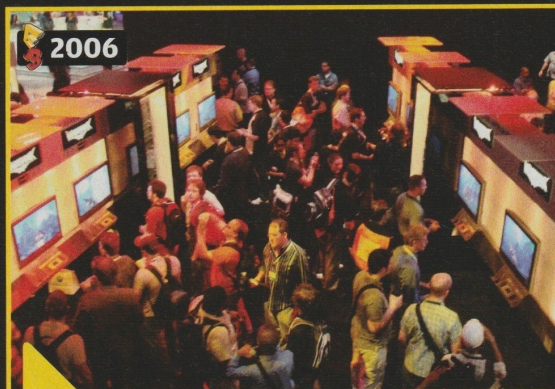


Exclusividade do portátil da Nintendo, este capítulo à parte da série *Dragon Quest* tem uma proposta *Pokémon*: capturar monstros (cerca de 200), instruí-los nos combates (três de uma vez e ainda ter um estoque de outros monstros) durante o desafio *Monster Scout*, vencendo treinadores ao longo de sete ilhas a serem exploradas. A influência do dia e da noite determina a aparição de certos monstros. Somado ao belo visual em cell shading, artwork de Akira Toriyama e uma jogabilidade amistosa, tendo como destaque táticas de combate que podem ser reconfiguradas dependendo da batalha. Há também fusão de monstros, a troca entre jogadores, além das batalhas via wireless. Tudo para dar certo. – GL

Drawn to Life

Plataforma: DS
Produção: THQ Inc.
Lançamento: Setembro de 2007
Expectativa: 😊

Não espere uma trama genial em *Drawn to Life*, mas prepare-se para controlar o personagem mais original da história: o que você desenhar, ou montar com as peças do tabuleiro. É isso mesmo, seu desenho vai fazer parte do jogo e você terá a chance de falar para os amigos que foi você quem fez. A ideia é boa, mas parece ser apenas uma experiência, já que há apenas duas fases para percorrer. – RT



Formigueiro humano

O mote de que “menos é mais” foi adotado pelos organizadores em 2007. O público da feira reduziu de 60.000 para apenas 5.000 pessoas. Não havia as formigas “operárias”, por assim dizer, no evento, apenas pessoas ligadas à indústria dos games e à mídia em geral.



“Estamos em uma corrida apertada contra o Wii” assumiu Peter Morre, ex-chefe da divisão de games da Microsoft



METRÓPOLE

G a m e s

OS GAMES MAIS IRADOS
DA CIDADE ESTÃO AQUI!



www.metropolegames.com.br



Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412

Ligue e faça seu financiamento por telefone

Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827

Atendimento especializado · qualidade e segurança · os melhores games e acessórios · todos os lançamentos em primeira-mão

EA Playground

Plataformas: Wii, DS
Produção: Electronic Arts Inc.
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊😊😊

O *EA Playground* é um jogo que promete utilizar muitas (se não todas as) características dos novos consoles da Nintendo. Serão vários microjogos baseados em brinquedos e brincadeiras que rolam no pátio da escola. Por enquanto os conhecidos para a versão Wii, são: a queimada, um outro esporte chamado "Tethherball", e uma corrida de carrinhos rádio-controlados. O DS receberá microjogos exclusivos, como o Big Hunt, controlado pela tela de toque e o Split Balls, que você controla usando o microfone. A festa é para até quatro pessoas, independente da versão. - Rodrigo Guerra

Endless Ocean

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊😊😊

Simulador de mergulho com visão em terceira pessoa e gráficos realistas que permite explorar o oceano (infinito?) e conhecer novas espécies marinhas. Estarão lá arraias, baleias, tartarugas e os tradicionais peixes-palhaço, por exemplo. Acione a conexão Wi-Fi e encontre amigos de mergulho. - RB

FIFA Soccer 08

Plataformas: Wii, DS
Produção: Electronic Arts Inc.
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊😊😊



Mais um ano, mais dois FIFA. No DS, uso aprimorado da stylus em cobranças de falta e pênalti, além da Nintendo Wi-Fi Connection usando apenas um cartucho do jogo para colocar um jogador contra o outro. No Wii, dois modos de jogo: o tradicional e o Foot Party, espécie de minigame com os Mii. - RB

Fire Emblem: Goddess of Dawn

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Lançamento: Novembro de 2007
Expectativa: 😊😊😊

A continuação da franquia *Fire Emblem* chegará ao Wii da forma mais tradicional possível. Não só

Final Fantasy XII: Revenant Wings

Plataforma: DS
Produção: Square Enix, Inc.
Lançamento: Novembro de 2007
Expectativa: 😊😊😊😊

Revenant Wings é a sequência direta de *Final Fantasy XII*, o mais recente episódio da franquia de RPG da Square Enix. O jogo acontece um ano após os eventos do predecessor, num local jamais antes explorado no mundo de Ivalice: o continente flutuante de Lemurés. Vaan alcançou o sonho de se tornar um pirata dos ares e tem sua própria airship, a Belluce, com a qual viaja com sua amiga Penelo. Os dois visitam esse lendário arquipélago aéreo, onde conhecem a raça de seres alados Aegyl - uma trama muito mais leve que a do jogo original, com um design de personagens que claramente visa o público mais jovem.

Para explorar as características únicas do DS, a Square Enix decidiu mudar drasticamente o esquema de jogo. Em vez dos combates tradicionais de RPG, *Revenant Wings* adota uma mecânica de estratégia em tempo real, em que você controla diversas unidades no campo de batalha. Existem três tipos de unidades: de combate corpo-a-corpo, de longa distância e aéreas, e as três têm uma relação de poder estilo pedra-papel-tesoura.

Ao longo da jornada, você arrebanha diversos aliados para o seu grupo, porém, esses personagens não são as únicas forças de seu exército: as famosas summons têm papel vital nos combates. Existem cerca de 50 invocações diferentes, divididas em três

por conter elementos que surgiram lá no início da série, mas pela maneira que você irá jogar. Esqueça o Nunchuk. Você jogará da maneira clássica, com o Wii Remote na posição do controller do NES, com o Classic Controller ou até com o surrado controller de GameCube. De resto, muita estratégia com dificuldade filtrada, para agradar a todos os jogadores iniciantes na série. - RG

Fishing Master

Plataforma: Wii
Produção: Hudson Entertainment
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊



Depois de jogar o minigame da pescaria de *Zelda Twilight Princess*, alguns caras da Hudson resolveram que lançar *Fishing Master* em outubro é uma boa idéia. Só que a única coisa igual ao jogo da Nintendo será a maneira de puxar o peixe, usando o Wii Remote.



ranks de força, e você pode conjurá-las conforme a capacidade do grupo. Além disso, elas também são classificadas dentro dos três tipos de unidades e subdividas por elementos, favorecendo ainda mais o aspecto estratégico. A versão americana ainda terá um nível de dificuldade elevado, mais missões extras e o chefe Yazmat, que era o inimigo mais poderoso de FFXII. - FS

Fish Tycoon

Plataforma: DS
Produção: Majesco Entertainment
Lançamento: 4º trimestre de 2007
Expectativa: 😊



Essa foto parece o descanso de tela do seu computador, certo? Mas é a versão de *Fish Tycoon* para DS do jogo lançado para PC em 2006. A coisa mais emocionante que você verá serão as novas raças de peixes, provenientes dos cruzamentos que você preparar. Será possível vender essas novas espécies para gerar lucro e assim, sustentar o negócio comprando tudo o que precisar. Se você gosta de peixe, ou do descanso de tela do PC, vale experimentar. - RT



“As vendas do PS3 de 60 GB duplicaram nas cinco maiores revendedoras” Jack Tretton, executivo da Sony. Será?

Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day

Plataforma: DS

Produção: Nintendo

Lançamento: Outubro de 2007

Expectativa: 😊😊



Mais um jogo para você jogar durante dois ou três minutos por dia, mas dessa vez para treinar os seus olhos. Serão cinco tipos de exercícios com muito movimento de objetos, teste para o campo de visão, coordenação e assim vai. Assim com *Brain Age*, *Flash Focus* conta com testes diários que calculam sua idade depois que você faz sua avaliação. - RT

Foster's Home for Imaginary Friends: Imagination Invaders

Plataforma: DS

Produção: Midway

Lançamento: Novembro de 2007

Expectativa: 😊😊😊

É, você não leu errado, é a Mansão Foster para amigos imaginários que dá as caras no seu DS. No jogo, você poderá jogar com com Blooregard Q. Kazoo ou Bloo, e deverá proteger o mundo dos invasores imaginários conhecidos como Space Nut Boggies, se for divertido como no Cartoon Network até vai, mas por enquanto não há maiores detalhes de como as coisas acontecerão. - Romulo Mathei

Front Mission

Plataforma: DS

Produção: Square Enix, Inc.

Lançamento: Outubro de 2007

Expectativa: 😊😊😊



Essa série de estratégia com robôs é muito respeitada no Japão, mas pouco conhecida

no ocidente. Dos 14 títulos lançados, entre originais e adaptações (sendo cinco da série principal), apenas dois chegaram aos EUA. O terceiro remake do primeiro jogo da série, agora para o DS, será o mais novo *Front Mission* a ganhar versão em inglês.

A trama se passa na virada do século XXI para XXII, na ilha de Huffman. Você escolhe entre as forças do oriente e do ocidente, que não estavam presentes como campanha jogável no original. A progressão é baseada em missões e a mecânica é a estratégia baseada em turnos, com campos de batalha dividido em grade. Você controla Wanzers, que são robôs altamente personalizáveis. Essa versão para DS deve trazer ainda mais armas e partes, além de novos personagens e disputas via Wi-Fi.

Furu Furu Park

Plataforma: Wii

Produção: Majesco Entertainment

Lançamento: 4º trimestre de 2007

Expectativa: 😊😊

Mais um jogo que entrará para a lista de "puzzles no estilo *Mario Party*", *Furu Furu Park* trará uma infinidade de minigames que prometem fazer uso do sensor de movimento do Wii das formas mais originais possíveis. Entre a lista de desafios, teremos corridas de skate e até mesmo campeonato para fazer sushi. - RF

Game Party

Plataforma: Wii

Produção: Midway

Lançamento: Novembro de 2007

Expectativa: 😊😊

A lei foi declarada: "microjogos ruleiam!" Logo, muitas empresas começaram a se arriscar nessa microjornada, e a Midway é mais uma corajosa. Este é mais um desses jogos que possuem dezenas de desafios que utilizam os sensores de movimento do Wii. São meia-dúzia de jogos que prometem divertir tanto quanto *Wii Play*. Você decide, campeão. - RG

Garfield Gets Real

Plataformas: Wii, DS

Produção: Destination Software Inc.

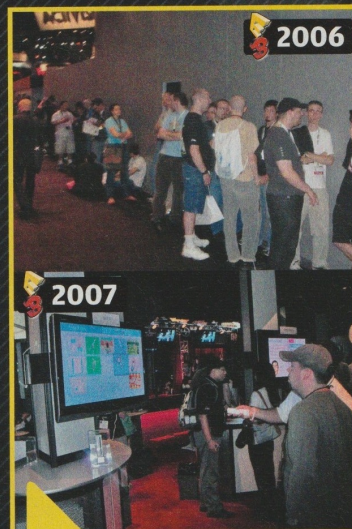
Lançamento: Novembro de 2007

Expectativa: 😊

O famoso gato protagonista de histórias em quadrinhos escapa das tiras e cai no "mundo real". O que era pra ser uma brincadeira acaba ficando sério quando Garfield descobre que, se não vol-

A nata das empresas

As mais de 400 produtoras do ano passado foram reduzidas para aproximadamente 40 neste ano. E todas elas sem o direito de usar enormes estandes, que estavam padronizados: apenas seis metros quadrados para cada um.



Sem filas para jogar

A matemática é clara: menor público, menos filas. Com isso, houve também redução no número de aparelhos disponíveis para testes de jogos. Como uma coisa leva à outra, não houve muitas pessoas secando a diversão de outros.

tar a tempo seu gibi será cancelado. O enredo é o mesmo para ambas as plataformas. Só não dá para esperar muito, já que o filme nem passou pelos cinemas e, com sorte chegará na locadora perto da sua casa. - RM

Geometry Wars: Galaxies

Plataformas: Wii, DS

Produção: Sierra Entertainment

Lançamento: 3º trimestre de 2007

Expectativa: 😊😊😊



Divertido e desafiador, *Geometry Wars: Galaxies* vai colocá-lo no controle de uma nave espacial com o objetivo de salvar galáxias e mais galáxias de uma ameaça alienígena. Com o Wii Remote você aponta e atira, enquanto usa o Nunchuk para controlar a sua nave. No DS, basta tocar na tela para direcionar seus tiros, enquanto usa o direcional para se movimentar. Simples, viciante e muito promissor para quem gosta de jogos "casca-grossa". - RG

Guilty Gear XX Accent Core

Plataforma: Wii
Produção: Aksys Games
Lançamento: Agosto de 2007
Expectativa: 🌟🌟🌟🌟

Os donos de Wii não podem reclamar da ausência de jogos de luta no console: depois de *Mortal Kombat Armageddon*, *Guilty Gear XX Accent Core* é o próximo título que promete mostrar que o conjunto Wii Remote e Nunchuk também é eficaz em jogos de luta. Aqui vários lutadores estarão à disposição e todos terão muitos golpes para melhorar ainda mais a pancadaria, que será regada a muito rock'n'roll. - DV

Harvest Moon: Tree of Peace

Plataforma: Wii
Produção: Natsume Inc.
Lançamento: 2º trimestre de 2008
Expectativa: 🌟🌟🌟

Se você é um dos milhares de jogadores que adoram cavar buracos, pescar, paquerar prepare-se para ter mais ação na fazenda. Em *HM: Tree of Peace*, erroneamente chamado de *HM: Heroes*, você comandará um garoto(a) que mora em uma ilha que também abriga uma deusa e uma árvore, responsáveis - você adivinha? - pela paz no lugar. Use o Wii Remote como regador, pá e outras ferramentas da fazenda, enquanto tenta encontrar a tal deusa e a árvore mágica. - RM

Harvest Moon DS: Cute

Plataforma: DS
Produção: Natsume Inc.
Lançamento: 1º trimestre de 2008
Expectativa: 🌟🌟🌟

A Deusa da Colheita e a Princesa Bruxa brigaram novamente e, sem querer, a Princesa banuiu a Deusa para outro mundo. Percebendo a caca que fez, ela envia 101 guardiões para procurar sua "amiga". Só que os guardiões também sumiram e cabe a você procurá-los em seus campos de colheita. Agora, sempre vale galantear as moçoilas e arranjar um bom casamento como em qualquer outro *HM*, afinal ninguém é de ferro. - RM

Harvest Moon: Island of Happiness

Plataforma: DS
Produção: Natsume Inc.
Lançamento: 2º trimestre de 2008
Expectativa: 🌟🌟🌟

Seu objetivo na ilha da felicidade é construir uma fazenda e administrá-la com a ajuda do já conhecido Tarou, sua filha Felena e seus netinhos Natalie e Eric. Claro, que só trabalho não traz felicidade e, como esse é o nome da ilha, você precisa batalhar para conseguir o tão sonhado matrimônio. É *Harvest Moon* ficando ainda mais real, de uma maneira, digamos, bonitinha. - RM

Hannah Montana Games

Plataformas: Wii, DS
Produção: Disney Interactive Studios
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 🌟🌟



Acho que nem os estúdios Disney poderiam prever tamanho sucesso com um título destes. Você joga com as duas melhores amigas Miley Stewart e Lilly Tuscott, que devem descobrir o alter ego de Miley, mais conhecido como Hannah Montana. Baseado no seriado homônimo dos EUA, *Hannah Montana* promete... mas sinceramente, duvido que cumpra em qualquer uma das duas plataformas. - RM

High School Musical

High School Musical
Plataforma: Wii, DS
Produção: Disney Interactive Studios
Lançamento: Novembro e Agosto de 2007
Expectativa: 🌟🌟



Se você além de cantar também dança, então é uma dessas pessoas que pode aparecer no *Idolus* ou em *High School Musical*. Apesar de no DS ser possível apenas dançar e tocar, no Wii você poderá dançar e cantar na chuva e na escola - com um microfone especialmente desenvolvido para o console. - BZ



Mario Kart Wii (nome provisório)

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Lançamento: 1º trimestre de 2008
Expectativa: 🌟🌟🌟🌟

Na E3 desse ano, muita gente ficou pasma ao ver Mario, Toad, Donkey e mais oito personagens na pista, durante a exibição de um vídeo mostrado em um telão atrás de Reggie, durante a coletiva da Big N. Os detalhes ainda são poucos, mas já

dá para garantir que os itens básicos da série (cogumelo, casca de banana, cascos verdes e vermelhos) estarão de volta, além de alguns "karts" de *Double Dash*. Duas surpresas acompanharam as palavras do presidente da Nintendo: a primeira foi o *Wii Wheel*, o volante que virá junto com o jogo, e a segunda foi a possibilidade de enfrentar corredores do mundo inteiro através das disputas online. *Mario Kart Wii* será o primeiro jogo a utilizar o *Wii Wheel* e claro, já é um sucesso garantido. - RT

Holly Hobbie & Friends

Plataforma: DS
Produção: Majesco Entertainment
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 🌟

Holly Hobbie é uma "Moranguinho loira" que dá nome ao desenho veiculado pelo canal Nickelodeon. Com seus seguidores lá fora e ainda desconhecida no Brasil, a garota surge em aventuras cotidianas no DS: fazer compras, cozinhar e brincar com as amigas. Palavras-chave: meninas, DS cor-de-rosa, pequenices. - RB



"Seria maravilhoso se, um dia, todos tivessem o mesmo ânimo para jogar que eu tinha antes" do saudoso Satoru Iwata, presidente da Nintendo

GAMES
ROCK
LASER.com.br

A SUA NOVA LOJA VIRTUAL...

www
rocklaser.com.br

DETONANDO NA REDE...

AGORA SIM!!!
TUDO O UNIVERSO
DE GAMES A UM CLICK

COMPRA

VENDA

TROCA

FINANCIA

TUDO EM ATÉ
12X NO CHEQUE.

A ACEITAMOS
TODOS OS CARTÕES.

sujeito a análise de crédito

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PRÓPRIA ESPECIALIZADA
faça um upgrade

SEDEX

Para todo o Brasil

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6954 3700 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

2006



2007



A E3 em um hangar (e nos hotéis)

O centro de convenções de Los Angeles foi substituído por um hangar, pois pensaram que não haveria necessidade de um lugar tão grande. Mas isso apenas complicou a vida de quem cobria o evento, indo e vindo de diversos hotéis onde rolavam conferências.

Hooked! Real Motion Fishing

Plataforma: Wii

Produção: Aksys Games

Lançamento: 4º trimestre de 2007

Expectativa: 😊

Falta de comunicação. Dois jogos de pescaria para Wii, no 4º trimestre? Tá certo que esses jogos dificilmente chegarão por aqui, mas não custa nada ler o "manual dos desenvolvedores" do Wii, para descobrir outras formas de usar o Wii Remote. Se você ainda assim se interessou pelo jogo, saiba que o jogo é feio, a jogabilidade é meia boca, os personagens são quadrados... - RT

Konductra

Plataforma: DS

Produção: O3 Entertainment

Lançamento: Outubro de 2007

Expectativa: 😊😊😊

Mais um quebra-cabeça desafiador e com muitas cores para quem passa muito tempo no ônibus e em filas. A ideia é alocar as peças no tabuleiro para formar a imagem do desafio. Se você conseguir a façanha, basta detonar a imagem para vencer. Parece simples certo? Mas não é, e aposte que você vai ficar com raiva no level 10 ou 11. - RT

Madden NFL 08

Plataforma: Wii, GC, DS, GBA

Produção: Electronic Arts Inc.

Lançamento: Agosto de 2007

Expectativa: 😊😊

Podem falar que o esporte é estranho, mas *Madden* é líder no quesito de realidade estratégica para o futebol americano. Você vai poder apontar para o jogador que vai passar a bola e fazer o movimento de

arremesso. Estranho mesmo é a EA lançar o jogo para GameCube e Game Boy Advance... é nunca a expressão "gosto não se discute" fez tanto sentido. - RG

Mario Party DS

Plataforma: DS

Produção: Nintendo

Lançamento: Novembro de 2007

Expectativa: 😊😊😊😊



O clássico jogo de tabuleiro com a turma do Mario finalmente chegará ao DS. A Nintendo ainda não divulgou maiores detalhes sobre a quantidade e tipos de minigames, mas pelo pouco que sabemos, o mapa será visualizado na tela de cima e toda a ação será feita através da tela de toque. Em alguns minigames você terá que usar os botões e, não é confirmado, um multiplayer para 4 pessoas. A festa tem tudo para ser bastante divertida no DS.

Mario Strikers Charged

Plataforma: Wii

Produção: Nintendo

Lançamento: Julho de 2007

Nota: 9,0

Que o Mario é baladeiro e encanador não é novidade - isso ficou evidente em *Mario Party*

e *Super Paper Mario*. Mas a bola da vez (literalmente!) é *Mario Strikers Charged*, título que promete reunir os habitantes do Reino dos Cogumelos para uma pelada descompromissada. A essência utilizada aqui é a mesma vista no GameCube, mas a novidade está no uso do Nunchuk e do Wii Remote para realizar diversas ações, como roubar a bola, defender e realizar chutes especiais. Some a isso partidas online e pronto, você já pode até ler a análise do jogo na Nintendo World #105. - DV

Math Play

Plataforma: DS

Produção: Natsume Inc.

Lançamento: Agosto de 2007

Expectativa: 😊😊😊

Está é uma ótima oportunidade de você pedir um Nintendo DS de aniversário dizendo que é para estudar. *Math Play* trará uma série de desafios para quem quer testar a agilidade nas contas. Basicamente o jogo será apresentado em forma de cartas coloridas que se dividirão em números e operações matemáticas que trarão dificuldades elevadas a cada novo nível avançado. Vai que funciona, não é mesmo? - RF

Metroid Prime 3: Corruption

Plataforma: Wii

Produção: Nintendo

Lançamento: Agosto de 2007

Expectativa: 😊😊😊😊😊

Agora sim vamos poder testar a boa parte da capacidade gráfica do Wii! *Metroid Prime 3* chega às lojas em 27 de agosto. Se você chegou até aqui, já deve ter visto a matéria que conta algumas das novidades e desventuras em série de Samus Aran. Lá na página 6, certo? - RM



"Quando ofereço um DS ou um Wii Remote para uma pessoa, ela diz 'Não, eu não jogo essas coisas!'."

Nancy Drew and The Deadly Secret of Olde World Park

Plataforma: DS
Produção: Majesco Entertainment
Lançamento: Setembro de 2007
Expectativa: 😊😊😊

Não se assuste com esse longo nome – e nem pense que há um jogo para garotas adolescentes aqui. Nancy Drew é uma personagem fictícia de livros de mistério e de detetives, e que no DS terá que resolver casos sem a ajuda do advogado Phoenix Wright. Basta usar sua Stylus e prestar atenção nas provas das cenas dos crimes. – BZ

Naruto Clash of Ninja: Revolution

Plataforma: Wii
Produção: D3Publisher of America
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊😊😊😊



Tudo bem que o nome "Revolution" parece ser antiquado... ops, na verdade ele é antiquado e eu não entendi porque os caras da D3 colocaram esse nome... Mas vamos ao que interessa. O jogo promete um alto nível (em todos os sentidos) de qualidade, com cenários interligados e objetos destrutíveis. Além do capricho visual, a jogabilidade usando Wii Remote + Nunchuk: ataques normais, combos, armas ninjas e, especialmente, a execução de Jutsus (ataques especiais) através de gestos com o controller prometem agradar. Se você ainda não se acostumou com o Wii Remote, pode optar por usar o controller de GameCube ou Classic Controller. – Gilsomar Livramento

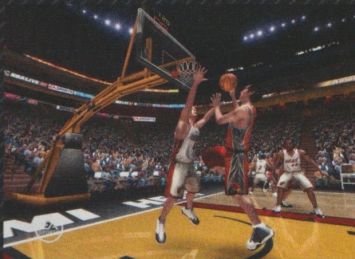
Naruto: Path of the Ninja

Plataforma: DS
Produção: D3Publisher of America
Lançamento: 4º trimestre de 2007
Expectativa: 😊😊😊

Neste RPG você poderá controlar seis personagens da série, e testar suas habilidades enquanto explora a aldeia da Folha e participa das missões, enfrentando outros ninjas e chefes. O bacana é que a versão americana terá uma série de elementos inéditos inexistentes na versão japonesa, e promete uma jogabilidade divertida e viciante. – Gilsomar Livramento

NBA Live 08

Plataforma: Wii, GC, DS, GBA
Produção: Electronic Arts Inc.
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊😊😊



Quem gosta de basquete arte vai ficar feliz de saber que NBA Live 08 será lançado para todos os consoles atuais da empresa. O destaque vai para o Wii, onde o controller mais uma vez é a estrela e responsável por dribles desconcertantes. Nas outras plataformas da casa, os controles tradicionais dão as cartas, o que proporciona estratégias mais elaboradas com a redonda alaranjada. – RG

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Plataforma: DS
Produção: Tecmo
Lançamento: 4º trimestre de 2007
Expectativa: 😊😊😊😊



O ninja Hayabusa retorna a um console da Nintendo em um jogo único, e promete ser bem divertido, além de candidato a jogo mais bonito do DS. Você poderá controlar a espada de Ryu com a Stylus, para ceifar seus oponentes e criar combos fantásticos. A magia também será acionada conforme você desenha o kanji na tela. É meu querido, pode começar a treinar seu japonês, pois parece que o jogo terá horas de desafios... – RG

Nintendo Crossword

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Lançamento: Indefinido
Expectativa: 😊😊

Muitos desafios no melhor estilo "Coquetel" o esperam nesse jogo que, digamos, é só para

quem gosta mesmo. Toque em uma categoria, escolha o desafio, toque de novo em um dos quadrados e escreva a letra. Simples, rápido e um ótimo presente para tia. – RT

Operation: Vietnam

Plataforma: DS
Produção: Majesco Entertainment
Lançamento: Agosto de 2007
Expectativa: 😊😊😊

Se você vai para uma guerra e seu helicóptero cai no meio da selva, não haverá outra alternativa a não ser pegar o seu DS e jogar Operation: Vietnam (o quê? pensava em outra coisa?). Controlando até quatro personagens ao mesmo tempo em uma situação parecida com a sua, o jogo servirá como um bom treinamento militar. – BZ

Picross DS

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Lançamento: Julho de 2007
Nota: 8,0



Picross DS é, definitivamente, aquilo que justamente o classifica: um autêntico "quebra-cabeças". Mas não precisa ficar com medo ao se deparar com um diagrama e o desafio de preencher corretamente os quadradinhos para formar uma perfeita imagem, que pode ser desde uma fruta até o rosto sorridente de Mario. O poder da lógica pode vencer o medo, basta treinar e estar preparado para dezenas de minutos (às vezes até horas) de jogo. Ao menos você terá a certeza de que treinará sua lógica para o dia-a-dia. – BZ

Pocket Pets

Plataforma: DS
Produção: O3 Entertainment
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊😊😊

A mania de Nintendogs parece que pegou mesmo e acabou gerando idéias para o pessoal da O3 Entertainment, que em breve lançará Pocket Pets, um jogo que promete ter as mesmas características de Nintendogs, mas com mais possibilidades de escolha. Você poderá ter um cachorro, um gato, um coelho ou até um passarinho virtual para cuidar, passear, ensinar e brincar sempre que tiver vontade. Adeus Tamagotchi! – RF

Power Rangers: Super Legends

Plataforma: DS

Produção: Disney Interactive Studios

Lançamento: Novembro de 2007

Expectativa: 🌟🌟🌟

Comemorando os 15 anos da franquia *Power Ranger*, a Disney lançará um título de ação que promete reviver a nostalgia dos clássicos jogos lançados para Super NES. No DS, cenários 2D com visão side-scroll serão o destaque, já no Wii, teremos ação 3D com direito a controlar os movimentos dos personagens fazendo micagens com o Wii Remote. Serão 16 heróis selecionáveis, de toda a série - escolha o Power ranger azul se você quiser... - RF

Puzzle de Harvest Moon

Plataforma: DS

Produção: Natsume Inc.

Lançamento: Outubro de 2007

Expectativa: 🌟🌟🌟

Não, não está errado, o nome do jogo é assim mesmo! E esse será mais um daqueles jogos que você terá que lembrar da série, ter paciência e esperar pelo próximo game no "velho estilo". Nesse puzzle de Harvest Moon, você deverá passar por uma série de desafios no tabuleiro, mas para não perder o foco (será que isso é possível?), você continuará na sua empreitada como fazendeiro, colhendo os frutos no tabuleiro. - RF

Rhythm n' Notes

Plataforma: DS

Produção: Agetec

Lançamento: Setembro de 2007

Expectativa: 🌟🌟🌟

Longe de ser mais um jogo musical que tentará conquistar pela trilha sonora, *Rhythm n' Notes* será mais um exercício para quem almeja ser um músico de sucesso. Em vez de se concentrar em apenas um instrumento, você poderá escolher entre uma série de desafios que envolverão ritmo e coordenação motora, iniciando com notas simples e passando para a percepção dos acordes e escalas. - RF

River King: Mystic Valley

Plataforma: DS

Produção: Natsume Inc.

Lançamento: Setembro de 2007

Expectativa: 🌟🌟

Mais um de pesca, mas para o DS. Em *River King*, você deverá explorar os pântanos, lagos e outros pontos de pesca secretos para tentar encontrar o tal rei dos lagos, o único que pode acordar sua irmã menor de um sono profundo. Espere algo parecido com Harvest Moon, sem obrigações de fazenda, e em um vale misterioso. - RT

Super Mario Galaxy

Plataforma: Wii

Produção: Nintendo

Lançamento: Novembro de 2007

Expectativa: 🌟🌟🌟🌟

"Super Mario Galaxy é o primeiro sucessor digno de Super Mario 64". Foi com essas palavras que Reggie Fils-Aime, o presidente da Nintendo of America, apresentou a nova aventura de Mario durante a coletiva da empresa para a E3 2007, para a surpresa de todos os presentes - afinal, o tropical Super Mario Sunshine é considerado até hoje um jogo excelente. Contudo, Reggie está certo no sentido que Galaxy resgata o espírito daquele clássico imortal de 1996.

Para começar, a estrutura do jogo: ele se divide em seis áreas distintas que somam 40 galáxias - cada uma equivale a uma fase. No total, são 120 estrelas para coletar, e você terá que visitar fases para conseguir todas.

Outro elemento nostálgico é o esquema de controle. Shigeru Miyamoto, que está ainda mais envolvido com o design direto do que esteve com Super Mario 64, explica que o objetivo era criar um jogo fácil de controlar, acessível para todas as pessoas - ao contrário do complexo controle de FLUDD em Sunshine. Com a alavanca analógica do Nunchuck você movimentará Mario, e com o botão A do Remote ele pula. Com o botão Z ele agacha e o C é usado para centralizar a câmera (que é

eficiente, graças à natureza esférica das fases). Balançando o Remote durante o pulo Mario faz o clássico pulo giratório. Apertando o B você ativa a grande novidade: um cursor estrela para interagir com o cenário e com os inimigos, abrindo possibilidades infinitas de jogabilidade.

A aventura começa quando a princesa Peach é raptada por um vilão desconhecido, mas a presença de Bowser também foi confirmada, assim como uma nova princesa, chamada Rosetta. Mario viaja de planeta em planeta, todos com tamanhos e campos gravitacionais diferentes. Pela primeira vez desde SMB3, Mario poderá vestir roupas que lhe concedem habilidades especiais, como a roupa de abelha que concede vôos breves, e a roupa de boo, para atravessar paredes.

Visualmente, Galaxy é o jogo mais bonito já criado para Wii, esbanjando efeitos como bloom lighting (iluminação que "vaza" em torno dos objetos) e fur shading (que renderiza pêlos com realismo impressionante), além de exibir grande quantidade de objetos na tela (é possível ver outros planetas ao longe, e o plano de fundo é desfocado). A equipe que está trabalhando no jogo é a EAD Tokyo (que fez Donkey Kong Jungle Beat para GC), com cerca de 50 funcionários trabalhando desde o final de 2004 - uma equipe maior que a de Sunshine. Além da direção de Miyamoto, o jogo tem a produção de Takashi Tezuka, responsável por todos os games Mario, e tem como designers Yoshiaki Koizumi e Takao Shimizu, respectivamente diretor e diretor assistente de Sunshine.



Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon

Plataforma: DS

Produção: Natsume Inc.

Lançamento: Agosto de 2007

Expectativa: 🌟🌟

Pode dar as boas vindas para o novo Harvest Moon. E não estou me referindo a novo por causa das duas telas do DS, da Stylus... Mas sim pela nova proposta de Rune Factory, que ainda abrange a sua vida na fazenda, mas dá a opção para você cuidar de seus afazeres domésticos, e também para dar uma

defendendo a sua vila de todos os tipos de perigo. Só o tempo dirá se isso vai funcionar. - RG



"Mais corredores significa mais diversão. O que vem por aí? Aguardem" - Reggie esconde o jogo novamente.

Você ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade

12 ANOS
no mercado

Procedência

Oficina Própria

Assistência Técnica

Técnicos Qualificados

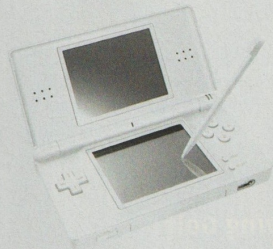
Garantia Estendida

1 ANO
nossa Garantia

A maior do Brasil

NINTENDO DS LITE

Mais compacto e leve possui 5 níveis de iluminação



Escolha como pagar:

6X R\$ 104,68
12X R\$ 58,37
24X R\$ 35,71

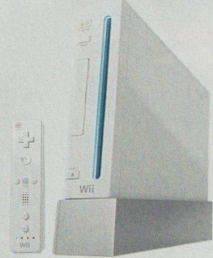
36x R\$ 28,61

ou apenas:
R\$ 490,00
à vista. *

NINTENDO WII

(acompanha 1 jogo original e 4 controles: 2 Nunchuck e 2 remote)

Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento



Escolha como pagar:

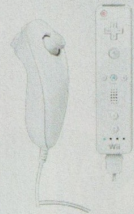
6X R\$ 295,00
12X R\$ 164,49
24X R\$ 100,64

36x R\$ 80,64

ou apenas:
R\$ 1.490,00
à vista. *

CONTROLE REMOTO E NUNCHUCK

Detecta: inclinação, mira e movimento



Escolha como pagar:

3X R\$ 111,56
6X R\$ 59,00

12x R\$ 32,90

ou apenas:
R\$ 250,00
à vista. *

JOGOS

Lançamentos simultâneos



á partir de:
R\$ 170,00
à vista OU

12x R\$ 21,50



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

Visite uma de nossas lojas
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 - Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas: Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257 Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

SEU GAME COM TUDO!

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

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

Super Smash Bros. Brawl

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Lançamento: Dezembro de 2007
Expectativa: 🌟🌟🌟🌟🌟

Apesar de não estar disponível para jogar durante a E3 deste ano, *Super Smash Bros. Brawl* causou barulho suficiente para deixar todos os fãs da Nintendo mais ansiosos ainda. Durante a coletiva da Nintendo, *Brawl* apareceu em um trailer inédito, que ficou sendo exibido durante os todos os outros dias do evento, mas foi a confirmação da data de lançamento que fez o maior barulho da coletiva. Dia três de dezembro deste ano será a data que nós poderemos finalmente curtir o terceiro jogo de uma das franquias mais famosas da Big N. Se você esteve preso em uma caverna todo esse tempo, saiba que todas as novidades já reveladas são motivos de sobra para você não pensar duas vezes antes de comprar seu Wii, caso ainda não o tenha. Começando pela trilha sonora, podemos dizer que *Brawl* já valerá o investimento. Na lista revelada de compositores, estão figuras carimbadas dos

jogadores, como Koji Kondo (*Zelda, Mario*), Kenji Yamamoto (*Metroïd*), Yoko Shimomura (*Kingdom Hearts*) e até mesmo Nobuo Uematsu (*Final Fantasy*). Dentre as novidades do jogo, o destaque mesmo ficará para os novos Final Smash, que serão os golpes especiais que cada personagem poderá usar para finalizar a batalha com mais estilo (Link, por exemplo, finaliza seu Final Smash com uma série de combos com sua Master Sword formando o desenho da trífurca no ar). Por falar em personagens, a lista atual acaba ganhando mais um guerreiro, Ike, protagonista de *Fire Emblem*. Além dele, entre os novatos na série teremos Pit (Kid Icarus), Wario (nem precisa falar de onde), Snake (de *Metal Gear Solid*) e Zero Suit Samus (a Samus de *Metroïd* sem a armadura). Sem falar nos veteranos Mario, Link, Kirby, Pikachu, Fox, Samus Aran, Zelda, Bowser, Donkey Kong e Yoshi. E, já que estamos falando de um game exclusivo para o Wii, obviamente todo mundo se pergunta como ficarão os controles. E é aí que temos o lado bom, pois teremos quatro possibilidades diferentes para jogar *Brawl*, incluindo neste número a opção para jogar com o Classic Controller e com o controller do GameCube. Já está coçando a palma das mãos. - RF



RYGAR: The Battle of Argus

Plataforma: Wii
Produção: Tecmo
Lançamento: 4º trimestre de 2007
Expectativa: 🌟

Até o momento, temos ilustrações e um trailer que é... a compilação dessas ilustrações - além de imagens que indicam combos e destruição. Exclusivo para Wii, *RYGAR* surge como mais um *God of War* da Nintendo, tem temática oriental-medieval e é baseado em lutas de espada que devem fazer bom uso do Wii Remote. - RB

Showtime Championship Boxing

Plataformas: Wii, DS
Produção: Destination Software Inc.
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 🌟🌟

Showtime Boxing traz 14 lutadores de quatro cidades norte americanas: Chicago, Nova Iorque, Los Angeles e Las Vegas. No Wii, o sistema de luta é tal qual o boxe de Wii Sports, e utiliza o Wii Remote e o Nunchuk. No DS, você usará a stylus para nocautear o adversário, mas com gráficos que não são lá grandes coisas. - RM

Spider-Man: Friend or Foe

Plataformas: Wii, DS
Produção: Activision
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 🌟🌟🌟

Amigos ou inimigos do Homem-Aranha vão festejar as telas da TV com a versão para o Wii e também as duas telas do DS. O legal aqui será a liberdade de enfrentar ou ser os vilões que apareceram nas HQs do Cabeça de Teia. O jogo é inspirado nos quadrinhos e nos filmes, o que dá a entender que o lançamento de *Friend or Foe* será gratuito mesmo, sem maiores motivos - ou, quem sabe, para aproveitar a onda do último filme. - RG

Super Collapse 3

Plataforma: DS
Produção: MumboJumbo
Lançamento: Setembro de 2007
Expectativa: 🌟🌟🌟

Malditos sejam os puzzles de "juntar três ou mais peças da mesma cor" - Tudo bem, *Collapse* está entre os melhores. A tradicional marca best-seller ganha uma edição turbinada no DS, com direito a modo Quest, opção de compras de itens e até mesmo a possibilidade de tentar a sorte em um luxuoso Casino. Esse é para esmerilhar a stylus. - RB

Super Swing Golf Season 2

Plataforma: Wii
Produção: Tecmo
Lançamento: 4º trimestre de 2007
Expectativa: 🌟🌟

Por trás dos personagens fofinhos do primeiro *Super Swing* estava um jogo de golfe exigente demais, até para os mais experientes. A intenção, agora, é facilitar principalmente a jogabilidade, melhorar a interface e prolongar a lista de itens para decorar os personagens, uma das coisas mais legais do jogo. Vai ser possível jogar com Rachel e Ryu (de *Ninja Gaiden*), por exemplo. - RB

Tank Beat

Plataforma: DS
Produção: O3 Entertainment
Lançamento: Junho de 2007
Expectativa: 🌟🌟

Lembra daquela prova do *Wii Play*, em que você controla um blindado e deve atirar nos inimigos antes de ser atingido? *Tank Beat* é isso, só que o Wii Remote foi substituído pela stylus, o cenário é bem maior, e a sua chance de ser abatido em uma das 27 fases é gigante. Se você curte estratégias de guerra, artilharia pesada e tem paciência, vá em frente, soldado! - RT



"Estou tão animado com o livro de receitas para o DS no Japão que até estou fazendo bons jantares

The Bee Game

Plataformas: DS, GBA
Produção: Midway
Lançamento: Novembro de 2007
Expectativa: 😊

Se você não nasceu em Lebanon, então nunca teve contato com Maya, a abelha de "The Bee Game". O jogo de aventura, cujo destaque é o lançamento mútuo para DS e GBA, é baseado em uma série animada de sucesso mundo afora nas décadas de 70 e 80. Animação que, por sua vez, foi inspirada em uma série de livros da pequena Maya. - BZ

The Cheetah Girls: Pop Star Sensations

Plataforma: DS
Produção: Disney Interactive Studios
Lançamento: 4º trimestre de 2007
Expectativa: 😊

Ser uma estrela pop e aparecer no Disney Channel não deve ser tão fácil. Portanto, tente se arriscar em *The Cheetah Girls: Pop Star Sensations*. Basta "dançar" com a stylus e "cantar" com o microfone do DS que logo você verá flashes em seu rosto, ainda mais quando usar uma das roupas que você mesmo desenhou. - BZ

The Legend of Spyro: The Eternal Night

Plataformas: Wii, DS, GBA
Produção: Sierra Entertainment
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊😊😊

Spyro voltará a atacar nos consoles da Big N com *Eternal Night*, o segundo jogo da trilogia "The Legend of". O dragão roxo, dublado por Elijah Hood, enfrentará o vilão Ape King, que voltará do Temple of Souls para trazer trevas ao mundo. Novos poderes estão confirmados, mas, claro, tudo mais 3D no Wii, com adaptações para DS e GBA. - RF

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊😊😊😊

Esse é o primeiro *Zelda* portátil desenvolvido inteiramente pelo estúdio EAD da Nintendo desde *Link's Awakening* - até *Minish Cap*, eles foram criados pelo estúdio Flagship da Capcom. Com a direção de Eiji Aonuma e a supervisão direta de Shigeru Miyamoto, o novo jogo revolucionaria a fórmula de *Zelda* com mecânicas de jogo inéditas. Para saber mais sobre essa pérola, leia o preview completo na página 58.

The Sims 2: Castaway

Plataforma: Wii
Produção: Electronic Arts Inc.
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊😊😊😊

A nova aventura dos SIMS no Wii acontece numa tradicional "ilha deserta", longe de civilização e sujeita aos perigos da natureza. Seus comandados deverão improvisar moradia, conseguir alimento e descobrir segredos da ilha - nenhuma semelhança com seriados televisivos, certo?

Mas o estado de selvageria é limitado, já que ainda vai ser possível fazer construções e gerenciar inventário de itens. Espere por um novo sistema monetário e procure pessoas perdidas na ilha para fazerem parte de sua "família". - RB

The Suite Life of Zack & Cody: Circle of Spies

Plataforma: DS
Produção: Disney Interactive Studios
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 😊😊

Não quero mais ter um irmão gêmeo, não depois de saber como é a vida de Zack e Cody. Os gêmeos parecem bastante ocupados estrelando uma série televisiva nos Estados Unidos e participando de um jogo para DS. Assim como na TV, em *Circle of Spies Zack e Cody* devem cuidar do hotel da família, além de acabar com uma organização secreta - não sem antes se aproveitar dos mesmos gadgets que os espíões usam. - BZ



A felicidade de quem esteve por lá

O brilho nos olhos das pessoas e os sorrisos de orelha a orelha dos jogadores foram substituídos por jogatinas frias e sem emoção de jogos até importantes. Tudo isso nos faz quase suplicar: queremos a velha E3 de volta!



A evolução da Zapper

De um simplório canudo de acrílico para uma solução muito mais adequada ao padrão da Nintendo. As diferenças entre a Zapper do passado e a Zapper com que jogaremos são bem grandes, e a preferência, claro, vai pela última.

The Wild West

Plataforma: DS
Produção: Majesco Entertainment
Lançamento: Setembro de 2007
Expectativa: 😊😊



O velho oeste americano pode ser visto em 2D ou 3D em *The Wild West*, mas pelos olhos de dois animais (!?). A ideia é esquisita, mas o acabamento é caprichado e os minigames, além de divertidos, liberam armas especiais para a aventura principal - que deve ser roubar trens ou qualquer outra coisa parecida. - RT

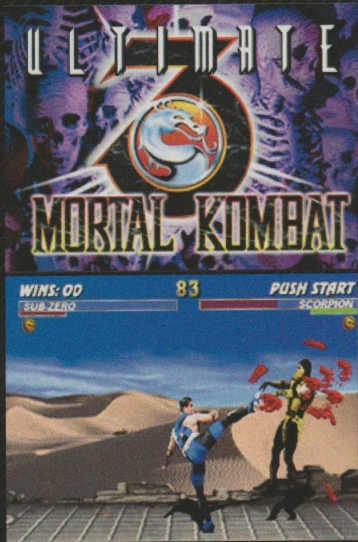
Turn It Around

Plataforma: DS
Produção: Majesco Entertainment
Lançamento: Agosto de 2007
Expectativa: 😊😊😊

Missão: "Girar rodinhas" na tela sensível ao toque para se dar bem nos minigames. Equipamento: um DS com stylus. Conteúdo: vinte e quatro minigames, que vão de pesca-ria e golfe até destruição de blocos. Extras: três modos multiplayer. Um teste: para sua coordenação motora e velocidade com a canetinha. Bingo! - RB

Ultimate Mortal Kombat

Plataforma: DS
Produção: Midway
Lançamento: Novembro de 2007
Expectativa: 🍷🍷🍷🍷



O último título da franquia lançado em 2D chegará em breve para o portátil da Nintendo. Além dos clássicos fatalities, friendships, babalities, animalities e brutalities, o game trará modo multiplayer via Wi-Fi e online, além do modo extra conhecido como Puzzle Kombat (presente em MK Deception), que é um game de puzzle semelhante ao clássico Tetris. - RF

Walt Disney Pictures Presents Enchanted

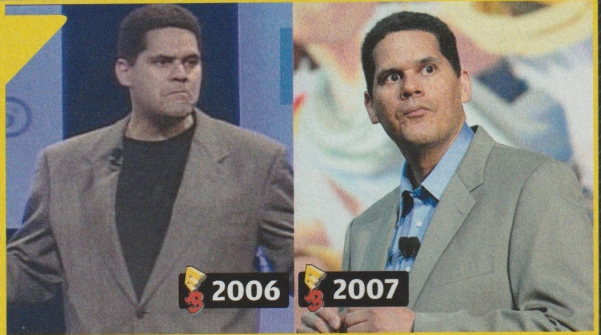
Plataforma: DS
Produção: Disney Interactive Studios
Lançamento: Novembro de 2007
Expectativa: 🍷🍷🍷



Se prepare para ver muito de *Enchanted* (por aqui conhecido como Encantada) nos próximos meses. A produção da Disney estará nos cinemas e no DS em novembro, trazendo uma história que mistura fantasia e conto de fadas (em desenho) com a vida moderna e real de uma grande cidade (filmada com atores de carne e osso). No jogo você poderá sentir

Reggie Fils-Aime

Não importa se o dia está claro ou escuro, se sua mulher levanta bem ou mal-humorada e se a E3 é a nova ou a antiga. Reggie Fils-Aime, o manda chuva da Nintendo norte-americana, raramente muda sua expressão.



e passar por tudo aquilo que verá no cinema controlando Giselle, a personagem principal. E seu pequeno amigo símio Pip, além de Edward, o príncipe da história, e Narissa, a rainha má que não poderia faltar. - BZ

Yamaha Supercross

Plataformas: Wii, DS
Produção: Destination Software Inc
Lançamento: 3º Trimestre de 2007
Expectativa: 🍷🍷🍷

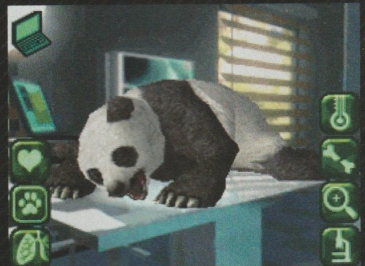
É verdade, jogos de corrida de motos não são muito comuns no Nintendo DS, e *Yamaha Supercross* servirá mais como experiência de adaptação do que sucesso repentino e absoluto.

Yamaha Supercross, como o título sugere, terá apenas as motocicletas da Yamaha em pistas com variação de clima e toda pompa do Supercross. O modo de campeonato (dividido em três categorias) já está confirmado tanto para o Wii quanto para o DS. - RF

por uma dezena de cinturões e troféus de ouro... Você vai ver tudo isso com mais detalhes no Wii, e com mais modéstia no DS, e também a versão 2008 de Undertaker, Triple H, Rey Mysterio, Batista e outras montanhas de músculos. - RT

Zoo Hospital

Plataforma: DS
Produção: Majesco Entertainment
Lançamento: Outubro de 2007
Expectativa: 🍷🍷🍷



Pense em um hospital veterinário e você terá *Zoo Hospital*. O título começará com dez animais selvagens (jaguar, zebra, chimpanzé, panda, hiena, kangaroo, leão, águia, cobra e um fossa (aquele da animação Madagascar, que infelizmente, faz parte da lista de animais em extinção)). Usando a stylus, teremos que ajudar no tratamento dos bichanos, realizando tratamentos e até mesmo operações de risco. - RF

WWE SmackDown vs. Raw 2008

Plataformas: Wii, DS
Produção: THQ Inc.
Lançamento: Novembro de 2007
Expectativa: 🍷🍷

Grandalhões que se vestem com roupas agarra-das, quebram cadeiras uns nos outros e brigam



“O desafio é destruir a barreira psicológica entre os jogadores. Os jogos são para todos” - satoru iwata

Toing

SUA MÚSICA NO SEU CELULAR
SMS 48800

Como baixar o conteúdo
Toing no seu celular:

NW

Envie uma mensagem de texto com a palavra **NW**

Enviar para
48800

...para o número **48800**

Seu celular tem a tela colorida?

Responda **SIM** se tiver ou **NAO** se ele somente exibir preto e branco.

Responda **SIM** ou **Não** conforme seu celular e siga as instruções! Você irá receber uma lista de conteúdos para escolher. (SMS não tarifado)

PROMOÇÃO

TOING PREMIADO

www.toing.com.br

wap.toing.com.br

Dúvidas:

4003.86.67 (TONS)
(custo de ligação local)

Email:

atendimento@toing.com.br

Envie um SMS com a palavra
NW para **48800**

Personalize seu celular com Ring Tones, Hits MP3, Wallpapers Jogos, Videos e Crazy Tones!

LANÇAMENTOS



Sexy Puzzle



Comet Impact



Penalty



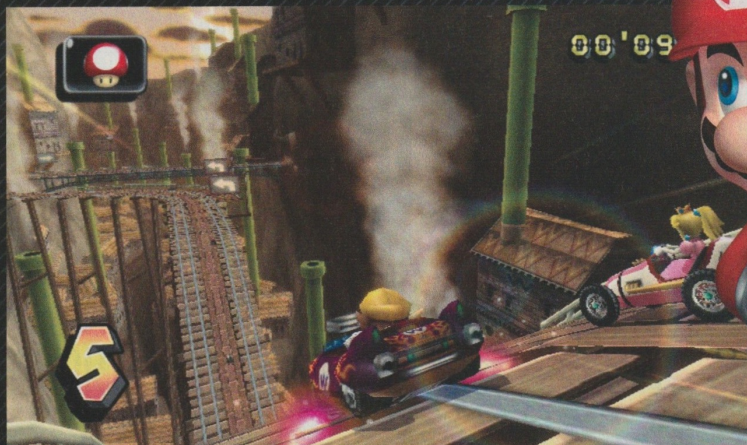
Campo Minado



Exocet

* Disponível para todas as operadoras (Jogos compatíveis com aparelhos das operadoras TIM, Claro, BRT e Ctbç)

Promoção válida para clientes das operadoras: Amazônia Celular, BRT, Claro, CTBC, Oi, Sercomtel, Telemig Celular e TIM. Sorteios todos os sábados pela Loteria Federal. Confira o regulamento em www.toing.com.br - Cert.Aut./Caixa nº 1-0338/2007



Wii Wheel, o volante que acompanha Mario Kart Wii.

MUITO ALÉM DOS JOGOS

Novos jogadores

Como você já sabe, com o Wii e com o DS a Nintendo tentou trazer ao mundo dos games um público que não jogava, como o seu avô que mal enxerga ou suas tias solteiras e, digamos, um pouco acima do peso. Tentou também fazer com que aqueles que jogavam, mas que pararam por algum motivo, voltassem a se divertir. Mais do que os jogos, os motivos para isso estão na forma com que nós os jogamos: o Wii Remote e o Nunchuk do Wii e a stylus do DS foram as idéias da Nintendo para chacoalhar o mercado, que estava carente de novidades já há um bom tempo. Mercado este que embarcou nas idéias e na iniciativa da Big N logo após a E3 do ano passado. Não para copiar suas inovações (bem, não que isso não tenha acontecido...), mas para aproveitá-las. Seja com jogos desenvolvidos especialmente para o uso das novas formas com que nós os jogamos, seja com acessórios para adaptar os controles às nossas necessidades. Não faltou empresas terceiras para fabricar "Wii Wheels" e "Zappers" alternativos, ou até acessórios em forma de raquetes e tacos de golfe para uso no Wii Sports. Mas também não demorou muito para que a Nintendo anunciasse suas próprias soluções, coisa que aconteceu nesta E3. Acessórios que recebem a fama de serem "oficiais", com o selo da empresa, e que acompanharão um jogo original da própria Nintendo - no caso do Wii Wheel, será *Mario Kart*. Tudo isso para que a nossa diversão vá, de fato, muito além dos jogos, trazendo para esse mundo divertido aquelas pessoas que torciam o nariz ao ver seus filhos, sobrinhos ou netos "jogando joguinhos".

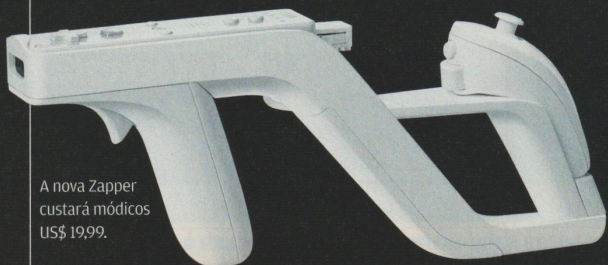
Correr, pular e atirar

Antes de mostrar a grande surpresa desta E3 (calma que chegaremos lá), a Nintendo apresentou a Zapper. Na verdade, é o mesmo acessório em forma de pistola que vimos na E3 passada, mas com um desenho mais elaborado e que permite um melhor controle sobre os jogos de tiro. Por ser apenas um aparato que junta o Wii Remote e o Nunchuk em uma pistola, a Zapper deverá ser compatível com todos os jogos para Wii que tenham jogabilidade similar a um game de tiro em primeira pessoa. Mas, de princípio, títulos como *Resident Evil: Umbrella Chronicles*, *Ghost Squad* e um novo *Medal of Honor* terão suporte oficial ao aparelho, sendo já desenvolvidos para uso com a Zapper. A Nintendo está desenvolvendo um jogo especialmente para o periférico, mas não deu mais detalhes. Ele será entregue junto com a pistola, que será vendida, nos Estados Unidos, por módicos US\$ 19,99. Segundo Reggie Fils-Aïme, o preço baixo da Zapper faz parte dos planos da Nintendo de popularizar os jogos, entregando uma diversão rápida, simples e barata para todos os tipos de pessoas. "É uma forma de facilitar a experiência de jogo para os novatos e dar uma nova diversão aos jogadores experientes", disse o executivo.

Só faltam os pedais

Um *Mario Kart* que acompanhará um volante ou um volante que acompanhará um *Mario Kart*. Não é fácil definir o segundo acessório anunciado pela Nintendo na E3. Sabe-se que ele também será vendido isoladamente do novo jogo de corrida do mascote da Nintendo, mas isso seria como vender uma galão de água sem a água dentro. Triste é esperar por *Mario Kart* para poder colocar as mãos nesse volante (que, assim como a Zapper, é um periférico de acrílico para acoplar um Wii Remote a ele), pois o jogo só será lançado no primeiro trimestre do ano que vem. O preço do acessório, que sequer tem um nome definido pela Nintendo, não foi anunciado. Com *Mario Kart*, talvez seja vendido por um valor ligeiramente maior do que o usual para títulos de lançamento no Wii (de US\$ 49,99 para US\$ 59,99, por exemplo). Mas isso, claro, é apenas uma hipótese, já que seria estranho vender um acessório por menos do que os US\$ 19,99 da Zapper - e sem um jogo, por mais simples que ele seja. Estas dúvidas e possibilidades devem ser respondidas e explicadas pela Nintendo nos próximos meses, pouco antes da chegada de *Mario Kart* para Wii.

Esse cara achou que era de verdade...



A nova Zapper custará módicos US\$ 19,99.

A balança e o Fitness da Nintendo

Sabíamos, desde junho, que a Nintendo mostraria um novo equipamento na E3. Muitos especularam ser um HD para o Wii, ou até mesmo uma versão mais poderosa do console. Mas, de novo, a empresa nos surpreendeu.

Lembra daquela sua tia solteira e "gordinha" citada no começo dessa página? Com certeza ela já perdeu uns quilos com *Wii Sports*. Mas vai (e deve) perder muito mais com o *Wii Fit* e com o *Wii Balance Board*, aparelho que aqui na redação da Nintendo World, e praticamente em quase todo o Brasil, foi apelidado carinhosamente de "a balança da Nintendo", até porque seu nome oficial ainda não foi definido.

Fomos apresentados a esse conjunto de jogo e balança quando, nos telões da conferência da Nintendo, apareceu o logo do *Wii Fit*. O pensamento foi quase automático: "mais um jogo em que perderemos calorias no Wii". A imagem da tela então mudou levemente para a visão por cima da balança, embora ainda fosse difícil de distingui-la, para logo depois descer e mudar o ângulo de visão, revelando o acessório em toda sua plenitude. Logo ficou claro que o tal do Fit iria muito além de Fitness. Muito além da ginástica. E, novamente, muito além dos jogos.

Medir seu equilíbrio, testar sua agilidade e provar seus reflexos em diversos exercícios físicos é o que a Nintendo quer fazer com o *Wii Fit* e com o *Wii Balance Board*. Essa parte "fora do jogo" é importante na estratégia da empresa de dar uma diversão que também seja útil para pessoas de todos os tipos e idade. Ou, como a Nintendo define, levar o Wii à sala de estar da família.

Mas também teremos jogos em sua mais pura forma. Na demonstração do *Wii Fit* disponível para a imprensa havia diversos minigames bastante divertidos. Para testá-los, era necessário tirar os sapatos e, de meias (ou sem elas, caso você não tenha bromídrose - também conhecido como chulé), calibrar o *Wii Balance Board* ao peso e equilíbrio de seu corpo.

Passada essa sessão de calibragem, era hora de se divertir de verdade. O minigame de salto de esqui mostra muito bem o potencial que o *Wii Balance Board* tem para diversos tipos de jogos. Flexionando os joelhos e inclinando seu corpo para trás ou para frente, você deve alinhar perfeitamente seus esquis para cair com estilo no chão. Fique agora em andar de skate nem sair de sua sala.

Para as garotas, há o minigame de bambolê. Parece simples, mas é dos mais desafiantes, pois com ele você testa seu equilíbrio, balanço reflexos e rebolado. Tudo com o seu Mii na tela, usando três ou mais bambolês - se você nunca conseguiu rodar um em sua cintura na vida real, talvez conseguirá com o *Wii Fit*. Para os garotos, há o minigame de futebol. Esse sim é simples de verdade. Basta inclinar seu corpo para os lados e depois para frente para desferir cabeçadas nas



Uma balança controller ou um controller balança?

bolas, desviando de chuteiras que em alguns momentos são arremessadas.

Por fim, um jogo em que o objetivo é levar uma pequena bola a um buraco. Nada muito diferente do que você poderia fazer já com o *Wii Remote* sendo equilibrado em suas mãos. Mas com o *Wii Balance Board*, foi curioso notar a precisão do aparelho. O *Wii Fit* conta com mais de 40 modalidades, que, como em *Wii Sports*, medem sua performance diária, com gráficos e números para ilustrar sua

evolução física. Mas ficou claro que a tal "balança" pode mesmo ser usada em diversos outros tipos de jogos. Resta esperar pelo lançamento do acessório, que não teve data nem preço revelados (especula-se que custará pouco mais do que um jogo comum para o Wii, uns US\$ 60). Só torçemos para que as produtoras não ligadas a Nintendo tenham a mesma criatividade que tiveram até então para nos proporcionar uma diversão ainda mais diferente.



O "Balanço" da E3

Diferentemente das edições passadas, a E3 de 2007 foi um evento que focou bastante nos jogos que estão sendo produzidos, a maioria com previsão para sair até o fim deste ano. Especificamente para a Nintendo, foi importante para que a empresa mostrasse a todos que sua estratégia de tentar atingir um público maior deu certo. Segundo ela, 69% do crescimento da indústria dos games neste ano nos Estados Unidos se deve exclusivamente ao sucesso do Wii e do DS. Aliás, esse "balanço" da Nintendo foi o que mais chamou atenção na feira. E não só o balanço de seu sucesso, mas também o sucesso que a balança com exercícios físicos e minigames deverá alcançar.

Mas a E3 não teve todo aquele glamour que a tornou tão famosa nos últimos anos. Com o público restrito a pessoas que trabalham no ramo dos games, as empresas não se preocuparam em construir grandes estandes - e sequer poderiam fazer isso, já que o o Barker Hangar, local do evento, era pequeno e literalmente "ardeu" com o calor do verão da Califórnia. Eventos paralelos, como as pequenas, mas importantes convenções de produtoras, foram feitas em hotéis espalhados pela cidade de Santa Mônica, prejudicando a logística de quem cobria a "nova" E3.

Não é certo que a feira volte ano que vem. Se voltar, não se sabe se ela terá o velho formato, algo que foi pedido por gente poderosa da indústria, ou se manterá o aspecto menor de "encontro de negócios". Talvez nem faça falta, já que as empresas promoveram com sucesso neste ano seus próprios eventos de divulgação. Mas é triste para todos os jogadores ver o sonho da ir a uma E3 acabar desta forma. Nós esperamos que ela volte na melhor forma. **SWW**

Materia originalmente publicada na Nintendo Power 217 - Tradução e adaptação: Renato Bueno



2

**Arquivo
Secreto**

***Koji
Kondo***

Quando você pensa em um jogo, se concentra primeiramente nos aspectos visuais, certo? Mas então por que é a música que fica em nossos pensamentos? São as melodias que resgatam as memórias dos nossos momentos mais marcantes nos games, mesmo muitos anos mais tarde. Se tem alguém que entende disso, é Koji Kondo, compositor responsável por trilhas inesquecíveis, daquelas que assobiamos no elevador, indo para o mercado, editando textos...

Kondo está na Big N há quase vinte anos, e se você joga desde os anos 80, são grandes as chances de você lembrar de pelo uma música dele desde os tempos do NES, seja o caprichado tema de *Super Mario Bros.* ou a empolgante música de abertura de *The Legend of Zelda*. Assim como Shigeru Miyamoto é frequentemente chamado de "pai do design de jogos", Kondo poderia sem dúvida alguma ser apelidado de "pai da música de jogos." Ele elevou a música nos jogos para além dos bleeps e bloops, criando um som que realmente realçava a jogabilidade e definia o tom da experiência de jogo. Sua música mexeu tanto com os gamers que o tema original de *Super Mario Bros.* continua entre os ringtons mais vendidos depois de um

recorde de 132 semanas nas paradas da Billboard. Hoje, além de criar suas próprias composições, Kondo gerencia todo o setor musical da Nintendo e supervisiona a trilha sonora de grande parte dos maiores jogos da casa.

DATA DE NASCIMENTO:
13 de agosto de 1961

LOCAL DE NASCIMENTO:
Nagoya, Japão

CARGO:
Gerente do Sound Group da Nintendo Entertainment Analysis and Development (EAD)

MAIS CONHECIDO COMO:
Compositor das músicas e efeitos sonoros das séries *Mario* e *Zelda*

COMIDA FAVORITA:
Curry Thai

PROJETOS ATUAIS:
Super Mario Galaxy, *Wii Music*

Nintendo World: Como você começou sua carreira nos games?

Koji Kondo: Comecei a tocar música quando tinha cinco anos de idade, com um órgão elétrico. Depois aprendi a tocar piano e tudo mais. Quando fiquei mais velho me interessei muito por arcades de mesa. Eu jogava muito dessas coisas e também alguns portáteis, aqueles minigames de LCD. Com esse interesse em jogos e em criar sons, consegui um emprego na Nintendo.

NW: Quando criança, você tinha certeza que queria fazer música? O que você queria ser quando crescesse?

KK: Eu pensava que queria fazer alguma coisa relacionada com música. Mas eu nunca achei que tivesse talento suficiente para ser um compositor. Então pensei "bem, talvez eu pudesse fazer algo relacionado com música, como trabalhar num

estúdio ou organizar concertos." Talvez fazer alguma coisa relacionada com a engenharia e aspectos mais técnicos da música.

NW: Houve algum momento específico em que você teve realmente a certeza de que poderia criar música?

KK: Foi logo quando a Nintendo me contratou e me disse para criar alguma coisa [risos]. Fui contratado para a equipe de som, e depois que tive a oportunidade de criar algumas músicas pensei 'até que não foi tão ruim assim'. Então eu fiz mais algumas músicas, e desde então venho melhorando gradualmente minhas habilidades.

NW: Fale um pouco sobre como funciona o processo de composição da trilha sonora de um jogo. Você tem acesso a vídeos ou versões demo do jogo e então compõe músicas para trechos específicos?

KK: Basicamente, funciona assim: quando o desenvolvimento do jogo está lá pela metade minha equipe se encontra com o diretor. Ele nos mostra trechos do jogo, e nós jogamos várias e várias vezes todas as partes que estiverem disponíveis para jogar. Isso, somado a tudo que o diretor nos diz, nos ajuda a criar uma imagem do jogo. Então começamos a criar músicas e fazer sons que combinem com as imagens que nós criamos nesse processo todo.

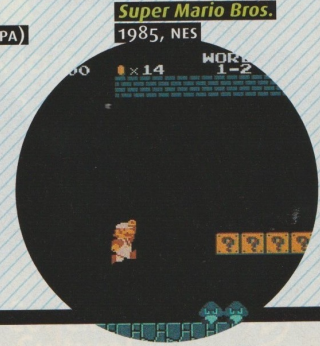
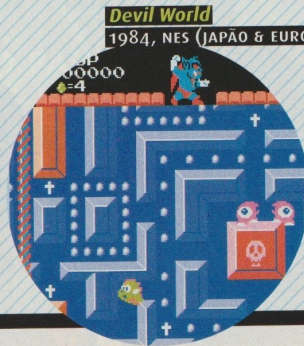
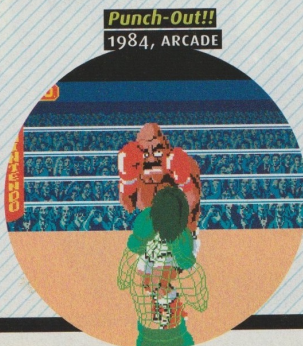
NW: Você adota uma postura diferente de acordo com o tipo de jogo? O processo para criar a trilha de um Mario é diferente do processo para criar a trilha de um Zelda?

KK: Bem, o processo é realmente o mesmo. No caso de *Mario*, porém, o que eu tento fazer é criar música que reflita o controle, o ritmo de jogo. Então quando estou jogan-

"Eu nunca achei que tivesse talento suficiente para ser um compositor... Mas a Nintendo me contratou para a equipe de som, e depois que tive a oportunidade de criar algumas músicas pensei 'até que não foi tão ruim assim'."

SOM AGRADÁVEL

Assim como Miyamoto, Kondo começou sua carreira num aclamado jogo de arcade. Desde então, ele emprestou seu talento a dezenas de jogos, sempre trabalhando ao lado de Miyamoto. Aqui estão apenas alguns de seus trabalhos.



do algum *Mario*, existem momentos em que tudo funciona direito. Você está apertando os botões e as coisas estão acontecendo como você espera. Nós procuramos músicas que se encaixem naquele ritmo ou reflitam aquela sensação. Em *Zelda*, a música não precisa se encaixar na jogabilidade, mas deve ressaltar a ambientação numa determinada cena ou preparar as sensações de um determinado lugar.

NW: O que mudou desde que você começou a compor músicas para videogames? Você vê as coisas de uma maneira diferente, agora que não existem tantas limitações técnicas quanto antes?

KK: Bem, vamos voltar no tempo e olhar para o NES. Nele você tinha, é claro, fontes de som muito limitadas... talvez três ou quatro. Tentar usar esses poucos canais para imitar o som de diferentes instrumentos era um sofrimento e tanto. Agora, é claro, você pode criar o som que quiser. É quase como montar seu próprio CD, e você pode usar qualquer gênero musical, também. Então essa parte do processo ficou muito mais fácil, mas, por outro lado, isso aumenta a pressão sobre mim. [risos]. Você tem todas essas possibilidades, mas precisa escrever muito mais para tirar proveito delas. É uma faca de dois gumes.



“Desde o começo, o objetivo do som nos games é complementar a jogabilidade, tornar a experiência

mais prazerosa para o jogador. E isso continua igual até hoje. Então meu objetivo ainda é o mesmo, e sempre será.”

NW: Deixando de lado as considerações técnicas, sua filosofia de trabalho mudou ao longo dos anos? Existem lições que você aprendeu de experiências anteriores e que você aplica agora em novos projetos?

KK: Bem, isso realmente não mudou muito. Desde o começo, o objetivo do som nos games é complementar a jogabilidade, tornar a experiência mais prazerosa para o jogador. E isso continua igual até hoje. Então minha proposta ainda é a mesma, e sempre será.

NW: De tudo que você já compôs até hoje, qual seu tema favorito?

KK: Essa é uma boa pergunta. É muito difícil escolher entre todas as músicas que tive a sorte de compor até hoje. Mas se eu tenho que escolher uma, acho que é o tema do primeiro *Super Mario Bros*. Em parte porque... você sabe, já se passaram vinte anos e a música ainda é popular entre os fãs. É dela que as pessoas parecem gostar, e provavelmente é minha favorita também.

NW: Você é fã de alguém na indústria dos games? Existe alguma trilha sonora de um jogo que você tenha ouvido e pensado “uau, essa é realmente demais”?

KK: Se falarmos de compositores, eu diria Mr. [Koichi] Sugiyama, pelo trabalho em *Dragon Quest*, e Mr. [Nobuo] Uematsu, por *Final Fantasy*. São duas pessoas realmente talentosas e que fazem um grande trabalho. Quanto aos efeitos sonoros, considerando o que é mais importante, que é a qualidade interativa, acho *Chibi Robo* simplesmente fantástico.

NW: De onde vem a inspiração para compor?

KK: Vem dos próprios jogos. Quando recebemos o jogo, o observamos e discutimos a respeito dele. É a impressão que temos ao ver os gráficos na tela

e tentamos visualizar que tipo de música ficaria melhor ou que tipo de música ressaltaria esse sentimento que tenho quando vejo e jogo. Essa é minha inspiração.

NW: Qual é seu gênero preferido de música?

KK: Gosto muito de jazz e música latina. Ultimamente também tenho ouvido música clássica, cada vez mais.

NW: Quais obras em outras mídias, como filme ou literatura, você mais admira e aprecia?

KK: Gosto de diversas coisas diferentes. Em filmes, prefiro muito mais os dramas aos grandes nomes de ação e ficção científica. Talvez algo com um pouco de romance, mais relacionado com a humanidade. Sobre esse papo de herói, eu gostaria de ser como Henry Mancini. Ele fez tantas músicas maravilhosas em diversos gêneros diferentes. Ele fez de tudo, e criou muitas melodias memoráveis. Isso é um feito que eu pretendo atingir, também.

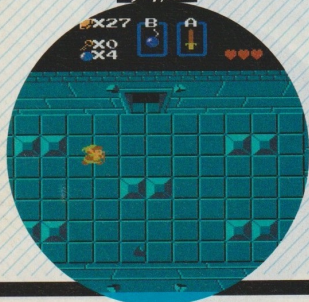
NW: Qual seu passatempo preferido?

KK: Eu adoro passar o tempo na sauna. [risos]

NW: Se você pudesse ter um super poder, qual seria?

KK: Hmm... viajar no tempo. **(NW)**

The Legend of Zelda
1987, NES



Super Mario World
1991, SUPER NES



The Legend of Zelda: Ocarina of Time
1998, N64



The Legend of Zelda: Twilight Princess
2006, Wii/GC





PETROBRAS

apresenta

VIDEO GAMES LIVE™

O maior show da game music volta em setembro!

www.videogameslive.com.br

criado por Tommy Tallarico e Jack Wall



SÃO PAULO - 16/09 - Via Funchal

RIO DE JANEIRO - 23/09 - Citibank Hall

BRASÍLIA - 30/09 - Centro de Convenções
Ulisses Guimarães

Ingressos à venda

Patrocínio



PETROBRAS



MINISTÉRIO DA CULTURA



BrasilTelecom

Co-patrocínio



O MELHOR CONTEÚDO

Realização



Promoção



FUTURO

O renascer das espadas

Uma das maiores séries de jogos de luta renasce exclusivamente no Wii como um jogo de ação – Soulcalibur Legends.

— Steve Thomason

Materia originalmente publicada no site do PowerV18. Texto: Steve Thomason. Tradução e adaptação: Rodrigo Guerra.





P

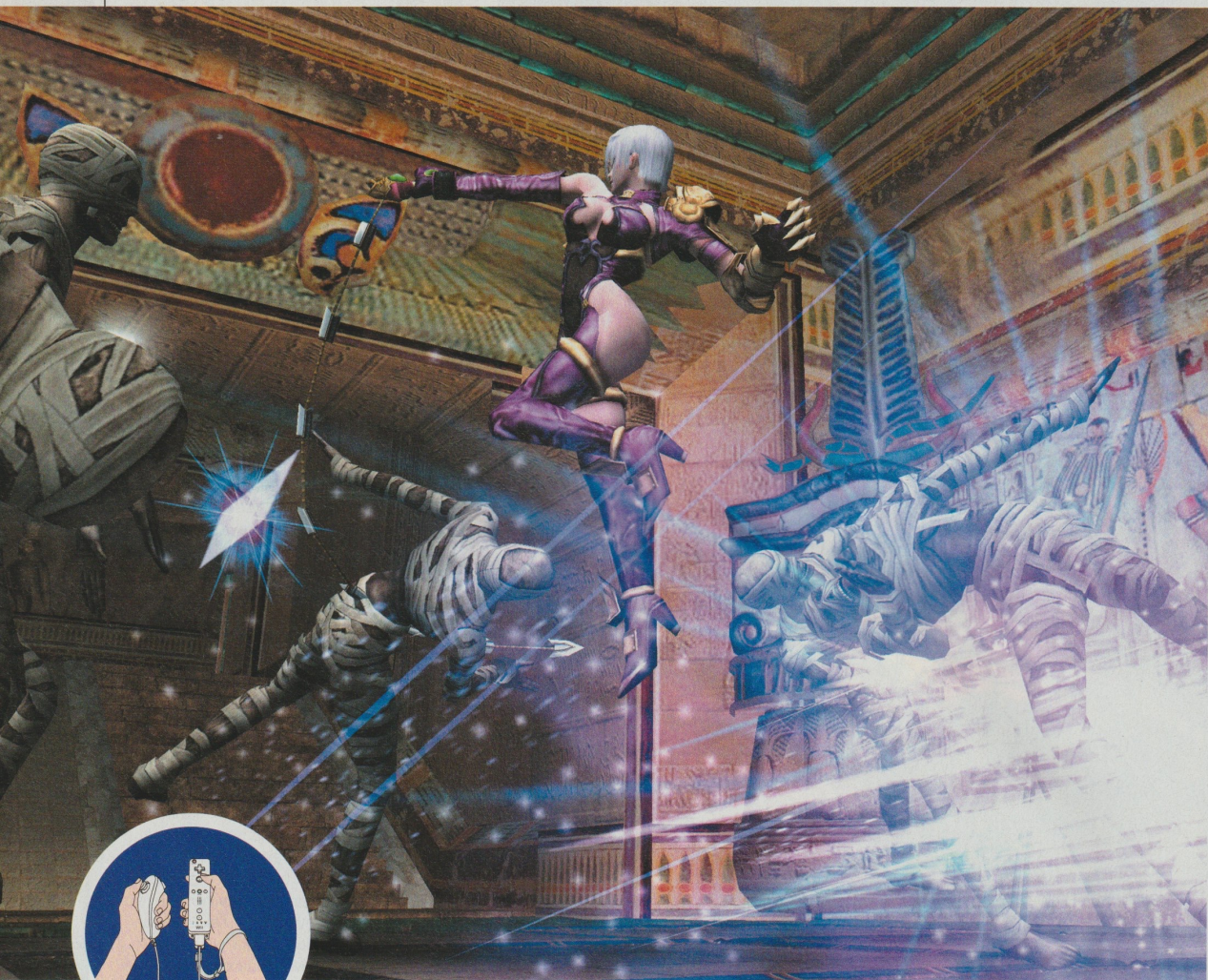
or mais de uma década, *Soulcalibur* carrega o título de ser um dos marcos no gênero de luta "um-contra-um".

Controles precisos, animação primorosa e profundidade incomparável se tornaram padrão, e agora todos os jogos com essas características são comparados à esta franquia. Porém, no final do ano a série vai ascender a outra arena. "O time [de produção] está ciente há muito tempo que os fãs queriam ver os heróis de *Soulcalibur* de outra maneira, e nós queremos criar um jogo que responda a estes pedidos" diz o produtor de *Soulcalibur Legends*, Jim Okubo. "No início de 2006 conseguimos reunir todos os membros necessários para dar início a este grandioso projeto." O resultado: *Soulcalibur Legends*, um jogo de ação em terceira pessoa que oferece um novo espírito aos combates que são marca registrada da série.

Viva pela espada

Mesmo sendo uma exclusividade para o Wii, *Soulcalibur Legends* não foi, à primeira vista, pensado para o revolucionário console da Nintendo "Quando começamos a desenvolver o jogo, não estávamos pensando especificamente no Wii", lembra Okubo. "Nós estávamos apenas juntando as idéias e tentando decidir em qual direção seguir. Mas, logo após isso, o Wii se tornou um grande tópico nas discussões e o time de desenvolvimento ficou interessado nele. Uma das principais razões que pesaram para a escolha do Wii foi seu controller único e a acessibilidade para um grupo enorme de jogadores. E, já que *Soulcalibur* é baseado em torno das armas, isso pareceu óbvio - a forma em que você empunha a espada e o controller são idênticas." Sim você vai brandir o Wii Remote como uma espada, disparando movimentos contra uma horda de inimigos sem fim. Este foi um dos primeiros tipos de jogos que pensamos quando imaginávamos como seriam os jogos para o Wii há algum tempo, porém, alguns jogos já seguiram esta trilha com resultados decepcionantes. Okubo e companhia estão bem confiantes que eles serão os responsáveis a utilizar todo o potencial do conceito: "Nós gastamos muito tempo pensando em reproduzir os movimentos dos personagens da forma mais precisa usando o Wii Remote como uma espada. Então dedicamos muito esforço estudando exatamente como representar este movimento com o controller".

Nós tivemos a oportunidade de jogar uma versão em desenvolvimento do jogo e, ainda neste estado prematuro, a sensação de se usar uma espada é bem fluida e a resposta é muito agradável - o que mostra que *Soulcalibur Legends* tem a marca do time de desenvolvimento. Okubo, que foi o diretor de *Soulcalibur 2* e *3*, possui vários outros veteranos da série unidos para fazer este game (incluindo os chefes de design, animação e de arte), assim como os caras que trabalharam em *Tekken* e *Ace Combat*. "Com esta equipe é como se estivéssemos trabalhando com um



“Com esta equipe é como se estivéssemos trabalhando com um time dos sonhos”

—Jim Okubo

time dos sonhos”, declara Okubo. “Nós [da Namco Bandai] temos certeza que existem times de desenvolvimento que sentem inveja do pessoal que reunimos para este projeto.” Como qualquer jogo que carrega o nome *Soulcalibur* em sua tela de apresentação, *Legends* também vai trazer uma experiência profunda que é praxe na série. “Quando você pensa em um jogo de ação, especialmente quando possui muitos inimigos simultâneos, você acha que eles estão ali para serem fatiados pela sua espada.” diz Okubo, “Nosso jogo não será assim. Obviamente haverá inimigos que serão mais fracos do que outros, mas para a grande maioria deles, os movimentos que eles têm ao seu dispor são bem vastos, assim como a forma em que eles reagem ao jogador. Isso é a mistura de um jogo de luta com os de ação que queremos implementar neste game.” Isso significa que você vai ter mais o que fazer do que ficar balançando

o controller de um lado para o outro. Cada um dos confrontos é como se fosse uma mini-batalha de um *Soulcalibur* de luta e você terá uma lista de movimentos completa para desferir. Como o diretor de *Legends*, Tetsuya Akatsuka, explica: “Nós utilizamos os elementos dos jogos anteriores e usamos como base - elementos como Guard Impact, o Soul Charge e muitos outros. Daí, nós decidimos o que poderíamos podar e o que poderia ser mantido para aproveitar as funcionalidades únicas do Wii Remote e do Nunchuk. Você verá alguns elementos familiares, só que eles foram retrabalhados para funcionarem no Wii Remote, tendo em vista que eles devem ter um apelo completamente novo”. Você pode fazer movimentos verticais, horizontais e estocadas, assim como movimentar o Wii Remote da esquerda para a direita, fazendo movimentos diferentes do que se você executar movimentos inversos (o mesmo

vale para cima e para baixo e vice-versa). Indo além, a velocidade com que você realiza os movimentos determina a força do ataque do golpe (movimentos rápidos fazem ataques fracos e os lentos fazem ataques fortes). Cada personagem terá uma variedade de golpes e combos únicos, dependendo somente da combinação dos movimentos que você fizer no Wii Remote. A alavanca analógica do Nunchuk controla o movimento do personagem, o botão B pula, o Z defende e o botão A trava a mira em um oponente. O sensor de movimento do Nunchuk também entra em ação, com o botão Z pressionado, basta mover o controller para a direção desejada para se esquivar. Mas se você pressionar o botão Z e mover o Nunchuk no momento em que for receber um ataque, você fará o tal do Guard Impact, que pode repelir ou desequilibrar o adversário, deixando sua defesa aberta para um ataque. E então você poderá liberar



Esta é a verdadeira razão para os produtores mudarem a visão para terceira pessoa...



“Esta é a oportunidade de expandir a história e a mitologia de Legends.” —Daisuke Murano



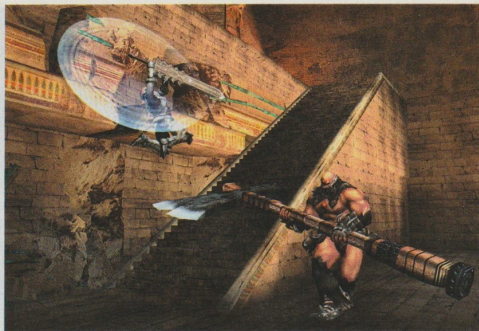
o Soul Charge segurando o botão C e completando certos gestos com ambas as mãos. Depois de um surpreendentemente curto período de adaptação aos controlers, nós achamos o esquema brilhante. *Soulcalibur* sempre foi um jogo que era necessário ter tempo e habilidade - e *Legends* não é diferente. Ficar balançado seu controller para os lados sem nenhuma noção de timing ou direção é o mesmo que ficar apertando botões desenfreadamente em jogos de luta tradicionais. Para aproveitar ao máximo este sistema de batalha, você vai ter que saber como é que as coisas funcionam e permitir que seu personagem faça todo o movimento antes de realizar o próximo comando.

Armando o palco
Outro foco que o time de

desenvolvimento de *Soulcalibur Legends* está intimamente ligado é com a forma que a aventura será diversificada. “Os locais são extremamente variados”, atesta Okubo. “Você verá locais de todos os cantos do mundo e cada inimigo que aparecer naquele local será único para aquele estágio.” Uma das áreas que testamos na demo foi uma pirâmide do Egito. Além de sair espancando e cortando as múmias que encontrávamos pelo caminho, tínhamos de nos concentrar para evitar as armadilhas que estavam escondidas pelas catacumbas. Uma outra área forçava você lutar contra dezenas de inimigos bem espertos em um cenário que ficava à beira mar, uma praia que é conhecida dos jogadores de *Soulcalibur*. Este estágio culminava em uma batalha com um “minichefe” - mesmo que o tal do Behemoth ocupasse toda a tela, provando de “mini” ele não tem nada. Enquanto o time de desenvolvimento está

ocupado em fazer uma grande experiência de jogo, eles se mantêm presos e conscientes em seus pontos fortes. Em outras palavras: não espere por puzzles difíceis e elaborados por gênios - o foco aqui são as batalhas. “Tecnicamente chamamos este jogo de ‘ação/aventura’, porém, os elementos de ação são bem mais fortes do que os de aventura.” Opina Okubo. “Não é o tipo de jogo no qual você vai empurrar blocos, baixar alavancas e o quer que seja. Este jogo é bem mais focado nas batalhas e nas estratégias para derrotar seus inimigos.” Parte da estratégia vai usar os arredores e a posição de seu personagem e de seu adversário (muitos dos cenários possuem elementos como declives e escadas) e locais interativos. “Existem alguns objetos que podem ser destruídos no cenário” revela Akatsuka. “Alguns deles estão lá para dar ênfase aos movimentos de espadas, transportando para o Wii

Foi uma balista gigante que disparou esta enorme flecha de fogo, um dos muitos obstáculos que você vai encontrar durante o jogo.



Não deixe Siegfried nervoso, ou você vai ter que agüentar as consequências...



Remote o poder da espada de seu personagem. Mas você também poderá pegar alguns objetos e usá-los como arma e dar cabo dos inimigos que estiverem nos arredores".

A estrutura de *Legends* é similar ao Mission Battle do primeiro *Soulcalibur*, ou o Weapon Master de *Soulcalibur II*, nos quais você escolhe seu caminho via um mapa mundial. Como naqueles jogos, você terá uma certa liberdade na escolha de qual estágio ir, e uma enormidade de buscas paralelas que se ramificam para fora da história principal.

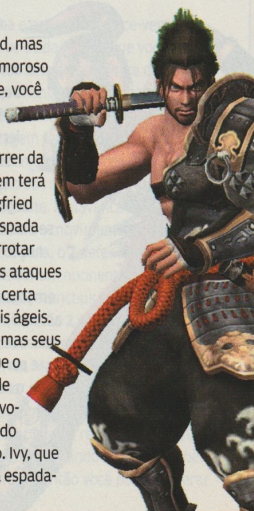
Isso nos leva para a narrativa de *Legends*, que se passa entre os fatos ocorridos em *Soul Blade* (mais conhecido como *Soul Edge*, lançado em 1996 nos arcades e para PlayStation) e o *Soulcalibur* original. A série sempre teve um belo enredo por trás dos bastidores que mantinha um sentido por trás dos embates, e os desen-

volvedores querem trazer este tópico com muito mais influência para este título.

"Já que estamos mudando de luta para aventura, nós encaramos isso como uma oportunidade para aumentar a história e a mitologia acerca do jogo", diz o roteirista de *Legends*, Daisuke Murano, que ajudou a compilar o roteiro dos recentes *Ace Combat*. Um reino do século XVI à beira da destruição é o foco da trama, mas o núcleo é Siegfried e sua transformação gradual no maligno Nightmare (veja mais detalhes no box da página 50). Murano não quis revelar muitos detalhes sobre a narrativa, mas afirma que todas as histórias dos personagens são interligadas com o destino de Siegfried. É claro que as lendárias espadas *Soul Edge* e *Soulcalibur* são o foco central de todo este conto. "Existem uma missão destas espadas que continua por todo o jogo", divulga Murano.

Criando lendas

O foco da narrativa pode ser Siegfried, mas o jogo também possui um elenco primoroso de personagens jogáveis. Na verdade, você poderá escolher entre dois personagens antes de entrar em um estágio e poderá alternar entre eles no decorrer da ação. Naturalmente, cada personagem terá suas vantagens e desvantagens. Siegfried por exemplo, carrega uma enorme espada que lhe confere a vantagem para derrotar vários inimigos simultâneos. Por seus ataques serem um tanto lentos, ele terá uma certa dificuldade em derrotar inimigos mais ágeis. Mitsurugi se move bem mais rápido, mas seus ataques não têm muito alcance, o que o torna muito melhor para combates de um contra um. Outra personagem favorita que retorna é Taki, a única em todo o jogo que pode fazer um salto duplo. Ivy, que pode lançar inimigos e itens com sua espada-



Uma revista para cada gamer



EGM BRASIL

A maior, a melhor, a mais respeitada
Agora com 132 páginas e incluindo o conteúdo especializado da EGM PC, é a maior revista de entretenimento eletrônico do país. Cobre todas as plataformas com uma abordagem madura e linguagem descontraída.



NINTENDO WORLD

A revista oficial

Há nove anos no mercado, é a única publicação brasileira a carregar o Selo Oficial Nintendo. A revista traz reportagens, análises, notícias, entrevistas exclusivas e outras novidades. É conteúdo inteligente para quem gosta de qualidade.



SUPERDICAS PLAYSTATION

A revista 100% PS2

Por apenas R\$ 4,90, é a revista de games mais barata do mercado, trazendo serviços de qualidade para o público que procura explorar ao máximo seus jogos favoritos. Só aqui você confere os segredos, dicas, detonados e matérias especiais para o PlayStation 2, o console mais popular o Brasil.

Líderes absolutos no segmento de games



Alguns estágios vão parecer familiares aos jogadores veteranos de Soulcalibur.

O pesadelo do herói

No final do século XVI, os alemães viviam sob a opressão do império romano. O pai de Siegfried, Sir Frederick Schtauffen, foi um cavaleiro alemão e um campeão para seu povo. O jovem Schtauffen decide não seguir os passos de seu pai e passa sua juventude liderando um grupo de bandidos. Quando Frederick é assassinado, um sentimento de remorso toma conta de Siegfried, e o jovem alemão parte em busca da *Soul Edge*, a espada que tem o poder de ressuscitar os mortos. Ele consegue encontrar a espada no final de *Soul Edge* (o primeiro jogo da série), mas o poder maligno da espada o corrompe. *Soulcalibur Legends* conta a história a partir deste ponto e mostra a transformação de herói para monstro que Siegfried passa até se transformar em Nightmare, um monstro que espalha medo e terror em todos os cantos da Europa.



chicote também está de volta. "Isso adiciona elementos de estratégia e aumenta a durabilidade do jogo." Diz Okubo. "Obviamente, quando você passa por uma fase pela primeira vez, não sabe o que vai encontrar, então você vai ter que escolher o seu personagem preferido. Enquanto estiver vasculhando o cenário, vai perceber pontos que seriam mais acessíveis pelo segundo personagem. E é isso que possibilita que você jogue pela segunda vez adicionando mais desafio em um mesmo local".

Infelizmente, a equipe ainda não pode liberar mais detalhes sobre quais serão os outros personagens que estarão presentes no jogo, ou comentar se haverá alguns novos combatentes presentes nesta nova saga. Akatsuka explica: "Por mais que eu queira falar sobre todos os personagens que estamos trabalhando agora, ainda existem elementos que queremos guardar segredo. Uma coisa que eu queria enfatizar é que vamos incluir muitos personagens e estamos fazendo nosso melhor para que todos eles sejam bem utilizados com seus estilos únicos".

Como é típico para um jogo da linha *Soulcalibur*, o que o diferencia é justamente que cada personagem usa diferentes armas. É claro que você vai coletar diversos equipamentos no desenrolar do jogo, e cada arma possui atributos únicos - como alcance estendido, lâmina de fogo, entre outros - e algumas são drasticamente mais poderosas que outras ou ainda são capazes de modificar os movimentos de seus personagens. "Se você está jogando um game de luta, todos os personagens devem ser equilibrados", aponta Okubo. "Mas é legal que em um jogo de ação sua arma tenha várias habilidades que deixam seu personagem mais forte". Você pode adquirir estas armas de diferentes formas, como completar buscas

paralelas, derrotando determinados inimigos ou como presentes vindos de outros personagens que você encontrar durante a história.

O brilho da lâmina

Outra marca da franquia são os trabalhos que a equipe de arte tem para fazer gráficos fantásticos. Como você pode ver nas imagens espalhadas por esta matéria, *Legends* será um dos jogos mais bonitos que já apareceu no Wii até hoje. "É claro que o time está tentando fazer o melhor que o hardware pode produzir", diz Okubo. "Nós temos, como padrão, visuais muito bem determinados, muito bonitos, e eu tenho certeza que você verá coisas muito próximas, se não melhores aos antigos jogos da série. Assim como o esquema de controle coloca o jogador dentro do game, o visual também tem este mote". Nós queremos que o visual tenha o impacto de levar o jogador para dentro da ação. Nós estamos colocando muita energia nos gráficos deste jogo." De acordo com Okubo, o produto final oferecerá suporte a televisões widescreen (16:9), progressive-scan e rodará a 60 quadros por segundo.

Com o retorno do compositor original da série, os jogadores também podem esperar por um grande épico musical, mas um pouco diferente para se adaptar melhor ao novo estilo de jogo. "Músicas que se adaptam para um jogo lateral para dois jogadores não combinam com um jogo em terceira pessoa necessariamente", atesta Okubo. "Então nós vamos mudar um pouco para enfatizar a jogabilidade, o clima e outros elementos que servem para inserir o jogador no contexto que se passa o jogo. Nós também queremos manter o senso de continuidade da série". A imersão também será feita pelo controller com sua saída de áudio quando acontecerem encontros de lâminas e movimentos das armas e muito outros efeitos sonoros. Finalmente, este jogo não seria um *Soulcalibur* de verdade se não houvesse um modo para vários jogadores. *Legends* vai incluir modos versus e cooperativos, mas a equipe de produção não quer revelar muito sobre isso (incluindo se haverá alguma funcionalidade Wi-Fi). O que eles dizem é que o modo cooperativo vai ter alguns estágios criados exclusivamente para este modo. Akatsuka nos disse que "Suprimir o modo para vários jogadores será um dos grandes atrativos do jogo".

Nós admitimos que houve uma certa dose de ceticismo quando ouvimos falar de *Legends* pela primeira vez, mas depois de pôr nossas mãos nele e falar com o time de desenvolvimento, nossas esperanças aumentaram. Este pode ser o jogo que os donos do Wii tanto aguardavam. "Existem algumas pessoas que sonharam com jogos de espadas quando eram crianças e talvez estas pessoas pegaram uma espada de plástico ou de madeira para brincar", divaga Murano. "Pessoalmente, é meu objetivo que este será o jogo que vai permitir que estas pessoas tornem estes sonhos em realidade através do Wii Remote". **NEW**

Exciting Games, Growing Business!

Encontre com o sucesso na GSTAR2007,
o centro dos negócios em games!



www.gstar.or.kr

8-11 Novembro, 2007 / KINTEX, Coréia do Sul

Reserve já seu espaço como expositor! As vagas estão se esgotando rapidamente!

Reservas antecipadas até 31 de julho de 2007 (10% de desconto) / Reservas antecipadas até 31 de agosto de 2007 (5% de desconto)

Point
1

G★2007, a global game marketplace

G★2007 oferece o melhor ambiente de negócios em games, tendo um programa de apoio intensivo às empresas, com rodadas de negócios e eventos em network. Além do mais, milhares de visitantes, empresas do setor e compradores VIP, convidados pelos organizadores da feira, oferecerão às empresas um ambiente de negócios promissor durante o evento.

Point
2

G★2007, an eye-catching game festival

A world-wide gaming festival, a G★2007 será a melhor chance para conhecer as tendências da indústria de games ao vivo, e desenvolver relações com jogadores através de vários eventos espetaculares e ligas de jogos.

Dados da feira

- Nome do evento : G★2007(Game Show & Trade, All-Round)
- Data : 8-11 de novembro de 2007
- Local : KINTEX, Coréia do Sul
- Organizador : Comitê de organização da GSTAR
- Patrocinadores: Ministério da Cultura e Turismo, Ministério de Informação e Comunicação

Perfil dos expositores

Jogos PC/Online, Jogos Wireless/Mobile/PDA, jogos de Vídeo/Console, jogos Arcade, periféricos, software e tecnologia para jogos, jogos e software educacionais, conteúdos multimídia entre outros.

Inscrição dos expositores

- Data limite para inscrição - 31 de agosto de 2007.
- O formulário de inscrição pode ser baixado no site www.gstar.or.kr
- A inscrição deverá ser feita com o contrato de espaço do expositor completo, podendo ser enviado via fax, email ou pelo correio.

Comitê organizador da GSTAR : Suite 1002, C3, 1602 DMC, Sangam-dong, Mapo-gu, Seoul 121-270, Korea
Tel : +82 2 3153 2803 Fax : +82 2 3153 2814 Email : info@gstar.or.kr

Contato da feira no Brasil(Korea Trade Center, Sao Paulo) : Alameda Santos, 700, 8 Andar, Ed Trianon Corporate, CEP 01418-100, Sao Paulo - SP
Tel: (55-11) 2175-2020 Fax: (55-11) 2175-2021 Email: chang@kotra.com.br

MUITO MAIS CONFUSÃO EM HOGWARTS

HARRY POTTER AND THE ORDER OF PHOENIX

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



PRODUÇÃO: ELECTRONIC ARTS
DESENVOLVIMENTO: ELECTRONIC ARTS
GÊNERO: AÇÃO/AVENTURA
NÚMERO DE JOGADORES: 1



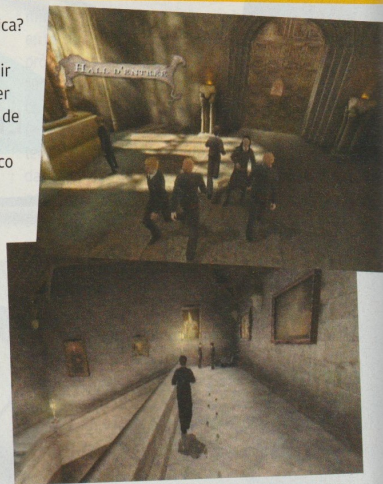
Se você leu o livro, viu o filme e pretende explorar Hogwarts no jogo, definitivamente você é um fã de Harry Potter – neste caso, adicione 1 ponto na nota final ao lado. Pena que a tradição de pegar carona no sucesso do filme foi mantida, pois o jogo é modesto demais. Culpa de Voldemort? Talvez. Por outro lado, há muita coisa divertida para se fazer ao longo da exploração de Hogwarts (faça isso ou morra de tédio), muitas se resumem em pequenas tarefas que devem ser realizadas paralelamente à trama. Algumas delas são procurar emblemas atrás de tijolos distintos nas paredes, endireitar armaduras, consertar objetos, balançar a tapeçaria das paredes e do chão etc. Os minigames são ótimos e o xadrez de bruxo é viciante. A cada tarefa concluída, pontos extras são adicionados à sua lista, aumentando a força



Transformando o Wii Remote no que ele realmente é: uma varinha

de feitiços e disponibilizando material bônus. Usar o Wii Remote como varinha mágica? No começo isso é muito legal e intuitivo, você até pode se sentir um bruxo tecnológico. Aprender feitiços de uso corriqueiro e os de ataque/defesa (usada somente nos duelos) é bacana. Mas pouco a pouco a sensação de que foi tudo adaptado às pressas fica mais evidente, então não estranhe falhas na execução de feitiços. Afinal, controlar a direção de objetos após um "Wingardium Leviosa" deveria ser prático, mas em ambientes fechados as coisas são atraídas para as paredes. O restante você já conhece: vassoura, varinhas, quadribol, livros de magia...

—GILSONAR LIVRAMENTO



CIDADES INTEIRAS NA PALMA DA SUA MÃO

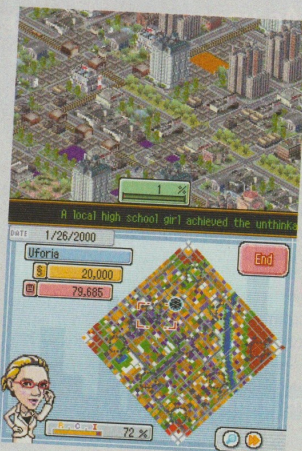
SIMCITY DS

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 6,0
SOM: 3,5
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 8,0



PRODUÇÃO: ELECTRONIC ARTS
DESENVOLVIMENTO: MAXIS
GÊNERO: SIMULAÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Em Sampa (a cidade que eu criei em *SimCity DS*), as coisas não são fáceis. A população paga uma taxa de 10% de imposto de moradia e as indústrias não acham que o lugar não têm atrativos suficientes para se fixarem por lá, até mesmo reduzindo o imposto para os fabricantes para 3% por 15 anos. Os comércios, todos legalizados, pagam os justos 7% de impostos. A cidade inteira tem 54 estações de metrô, dois aeroportos em locais de baixa densidade demográfica, um porto que causa injeção à Santos, e ainda temos 25



vias expressas que diluem o trânsito local nos horários de pico – o recorde da cidade é 15 Km de trânsito, que aconteceu durante o desastre do furacão Marlene no verão de 1972. Sob muitos aspectos, Sampa é um

local simples de se governar, bastando determinar os quadrantes que as zonas residenciais, industriais e comerciais vão se estabelecer. Os serviços públicos-básicos, como hospitais, escolas, departamentos de polícia e bombeiros também são fáceis de se construir – basta apontar o local desejado e os prédios serão construídos lá. Tudo bem, a cidade não é grande coisa, e parece que foi desenhada em um computador da época do 486, mas beleza não se põe à mesa. O problema de Sampa é que seus quinze milhões de habitantes não estão contentes. Nada está bom pra eles, e o gosto musical é um dos piores que eu já presenciei em minha vida como prefeito. Bom, este é *SimCity DS*, o jogo que você é o prefeito. Se você acha que pode fazer melhor do que o prefeito da sua cidade, esta é sua chance de provar que merece votos dos seus amigos.

—RODRIGO GUERRA



É a sua chance de demitir metroviários em greve.

DE QUADRADO EM QUADRADO...

PICROSS DS

NOTA: 8.0
GRÁFICOS: 7.5
SOM: 7.0
JOGABILIDADE: 9.0
DIVERSÃO: 8.5
REPLAY: 8.5



PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO
GÊNERO: PUZZLE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 5

Ao olhar as imagens, tenho certeza de que você se perguntou: "porque diabos eles resolveram analisar esse jogo em uma página inteira, já que isso mais parece um gráfico de cálculos matemático?" Caso você não conheça o poder de fogo de *Picross*, tenha muita calma nessa hora. Antes de chegar ao DS, *Picross* teve versões para Super NES e até Game Boy (o tijolinho). A ideia de colocar infinitos exercícios de lógica em um game pode soar como amedrontador para quem não gosta de fazer conta, porém, se levarmos em conta que aqui temos um potencial título para passar aqueles minutinhos no metrô ou, principalmente, para funcionar como uma válvula de escape nos intervalos dos grandes títulos (grandes no tamanho de duração, principalmente) não há como negar o gigantesco fator entretenimento. Trocando miudos, em *Picross*, tudo que você tem que fazer é saber

onde preencher os quadranhos certos nas colunas e linhas prestando atenção nos números, a fim de formar um desenho. Simples e básico, porém, viciante.

No DS é melhor

Jogar a versão para DS é como dizer que, finalmente, o fator diversão impera pela experiência proporcionada. Por exemplo, quem já viu um puzzle de jornal no estilo sudoku sabe que não é legal ficar com o lápis e a borracha toda hora arranhando o papel até finalmente terminar o exercício. E no DS, graças à stylus, temos finalmente uma experiência virtual de um game que nasceu na ponta do lápis. E o melhor, não gastamos nem grafite ou muito menos borracha. No game, os desafios são divididos em níveis de dificuldade (Easy, Normal e Free Mode) que, posteriormente são subdivididos em níveis (de 1 a 4), que se classificam em gêneros diferentes (frutas, animais e objetos). Em cada um destes níveis, você tem um puzzle para cada letra do alfabeto. Resumindo, são mais de 300 desafios diferentes, sendo que, o layout de cada nível é também o tamanho da área de preenchimento (10X10, 15X15 ou 20X20).



Como se tudo isso não fosse suficiente, a versão para DS conta também com um modo de treinamento diário no melhor estilo *Brain Age*. Todos os dias, você testa sua agilidade em completar pequenos desafios dos mais variados tipos, que deve completar o mais rápido possível. Seu progresso é mostrado em um gráfico diário que lhe informará o quanto ágil você já está no cálculo.

Crie o seu!

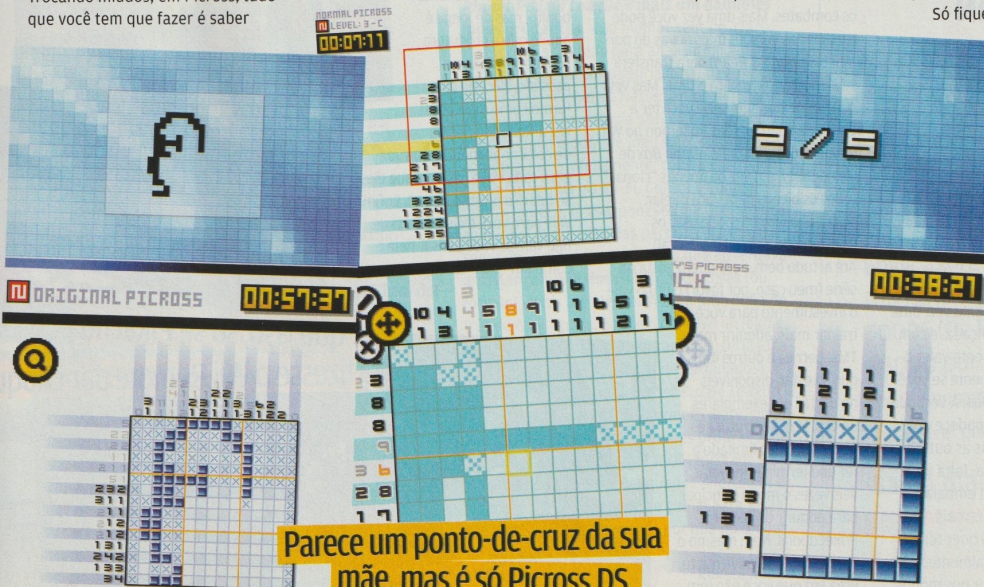
Outro modo interessante é o My Picross. Nele, é você quem cria o desenho. Dá para escolher o layout que achar mais

conveniente e, automaticamente, o jogo converte em números para um novo puzzle. E você ainda pode colorir a versão final da obra e até mesmo enviar para seu amigo via Wi-Fi. Desse modo, você pode proporcionar novos desafios tanto para seus amigos como para si mesmo, uma vez que não basta saber o desenho, tem que saber contar os quadradinhos corretamente.

Só fiquei um pouco chateado com a trilha sonora (chata e repetitiva) que fará você desligar por completo o áudio do DS e ligar o bom e velho tocador de Mp3. Tenho certeza que você não se decepcionará com *Picross DS*, uma vez que sua diversão é algo constante, com replay quase infinito. Só acredito que você enjoará do game se encarar-lo como "algo que você precisa terminar até o final das férias." Afinal, ficar fazendo conta direto não é algo que agrade nenhuma pessoa, certo?

—RICARDO FARAH

Parece um ponto-de-cruz da sua mãe, mas é só Picross DS.



FATALITIES PARA TODOS OS GOSTOS...

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

NOTA: 7,0

GRÁFICOS: 8,0

SOM: 7,0

JOGABILIDADE: 8,0

DIVERSÃO: 8,5

REPLAY: 7,5



PRODUÇÃO: MIDWAY
DESENVOLVIMENTO: JDI ENTERTAINMENT
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

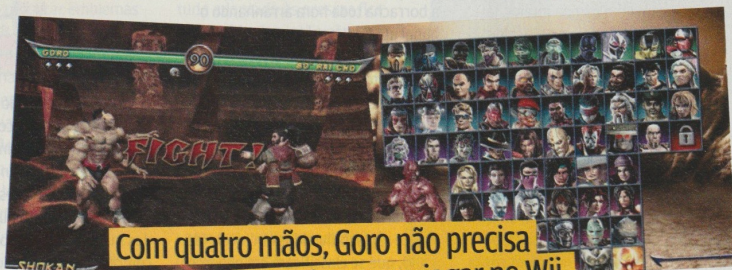
Muitos jogadores acreditam que a franquia *Mortal Kombat* se perdeu ao longo dos anos. Ledo engano. A verdade é que *Mortal Kombat*, depois do terceiro game, não pôde mais ser levado a sério. Ou seja, Pense em um game de luta, que possui uma história colegial e alguns personagens carismáticos que adoram jorrar sangue na tela e você terá toda a essência de uma série que tem um potencial enorme a ser explorado. "Armageddon, é o último título da franquia como

conhecemos - como disse o produtor Ed Boon, será que o próximo será um MMO?. Portanto, para esta versão, o time de produção optou por fazer o mesmo que aconteceu em *Ultimate Mortal Kombat 3*: colocar TODOS os personagens que já participaram de alguma edição do game. Na lista, desde os ninjas clássicos Scorpion e Sub-Zero até os guerreiros menos importante (como Havik e Dairou) estão presentes na tela de seleção, juntamente com os chefões (finalmente poderemos usar Goro para enfrentar Morloch, por exemplo). Se não bastasse, o game conta com um modo de criação de personagens que serve de pano de fundo para o modo Konquest. E por falar em Konquest, diferente do que vimos

em *MK: Deception*, toda jogabilidade foi refeita, tornando um modo de aventura muito mais dinâmico e interativo. Outro modo, o Puzzle Kombat, faz de *Mortal Kombat Armageddon* a versão mais completa de todos os tempos. Agora vem o lado chato: os Fatalities que conhecíamos foram descartados para balancear todos os guerreiros (e também não prejudicar os criados pelo jogador). No lugar disso entrou o chamado "Kreat a Fatality" que nada mais é do que uma série de seqüências realizadas para criar um, digamos, super fatality.

A animação é a mesma para todos os guerreiros, um claro sinal de falta de personalidade do jogo. No Wii a diversão é melhor ainda se você pegar o jeito de jogar com o Wii Remote, pois enquanto o Nunchuk é usado para movimentar o guerreiro, o Wii Remote serve para realizar todos os golpes especiais. E é aí que entra o lado bom de jogar no Wii, uma vez que passado o sufoco do aprendizado, nada mais bacana que soltar o arpão do Scorpion da mesma maneira que ele faz no jogo, por exemplo.

—RICARDO FARAH



Com quatro mãos, Goro não precisa de amigos para jogar no Wii.

SÓ PARA POKÉFÃ!

POKÉMON BATTLE REVOLUTION

NOTA: 5,5

GRÁFICOS: 8,5

SOM: 4,0

JOGABILIDADE: 7,0

DIVERSÃO: 6,0

REPLAY: 5,0



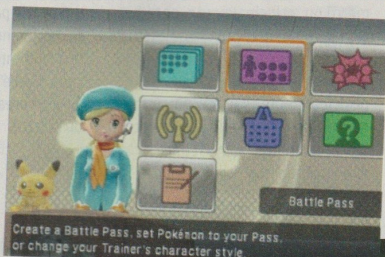
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: GENIUS SONORITY
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4 (ONLINE)

Parece praga de quem sempre falou mal de *Pokémon*. Mais uma vez, uma versão para console é lançada, e com ela, nada que faça realmente valer o investimento, principalmente se você não for fã dos monstrinhos. A verdade é que *Battle Revolution* padece dos mesmos males que todas as outras "versões 3D" da franquia: falta uma história mais sólida para embalar a aventura, faltam modos mais variados para quem não quer ter as versões de DS e, principalmente, falta uma interatividade maior nos modos

multiplayer. Vamos por partes. Em *Battle Revolution*, você tem os chamados Battle Passes, cartões que você usa para cadastrar seus Pokémon para os combates. Mais uma vez você pode conectar as versões mais novas do portátil (*Diamond & Pearl*) para transferir seus monstrinhos para o time. Mas veja bem, o melhor aqui seria você ter a opção de guardar seus Pokémon no Wii (como aconteceu em *Pokémon Box* de GameCube), em vez de apenas "clonar" todos os bichos para você duelar. Quem não tem DS, pode usar os Pokémon de aluguel (os Rental). Até aí tudo bem, para quem gosta da série (meu caso, por favor) o título vale o investimento para você treinar mais, adquirir mais TMs, berries e outros itens que só estão disponíveis no portátil em exemplares únicos. Mas a estrutura é fraca. Você fica limitado a ter que terminar incontáveis vezes o modo principal para adquirir os benditos PokéCupons. Nem mesmo o modo online se salva muito, uma vez que você não tem

muita interatividade (comunicação por voz? que nada). Para completar, o game é realmente bonito, mas de longe é aquilo que a produtora havia prometido no passado. Não me conformo como mais uma vez a Nintendo deixou de colocar ao menos uma voz para cada Poké (isso porque eles só falam o próprio nome). Enfim, vale para você treinar seu time, não vale se você pensar nele como um "plus" de *D&P*.

—RICARDO FARAH



Crée a Battle Pass, set Pokémon to your Pass, or change your Trainer's character style.

Pior que isso, só se Pikachu fizesse o Wii Remote dar choques



PARA O WII, COM MUITA TINTA VERMELHA...

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

NOTA: 8,5

GRÁFICOS: 7,5

SOM: 9,0

JOGABILIDADE: 9,0

DIVERSÃO: 8,0

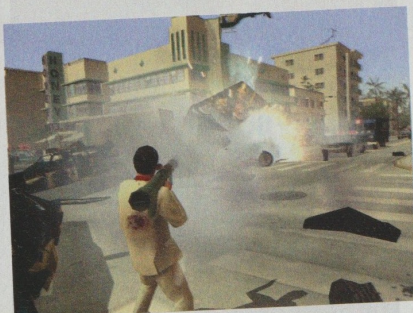
REPLAY: 7,0



PRODUÇÃO: VIVENDI GAMES
DESENVOLVIMENTO: RADICAL ENTERTAINMENT
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Parece que a Nintendo está deixando mesmo de lado a política de lançar para os seus consoles apenas jogos "politicamente corretos". Scarface é a prova cabal do que acabei de afirmar. É fato também que o sucesso do jogo em outras plataformas foi o maior motivo para que Tony Montana desse as caras no Wii. O enredo é o mesmo das outras versões, ou seja, o que aconteceria se Tony Montana não tivesse morrido no filme homônimo de 1983, dirigido por Brian de Palma. Nem seria preciso dizer o quanto a jogabilidade mudou na versão Wii, mas vamos lá: controlar Tony com o Wii Remote e o Nunchuk é uma experiência difícil no começo. A sensibilidade do ponto central do remote é grande e qualquer movimento por menor que seja faz com que o personagem fique girando como louco, leva um tempinho até você pegar o jeito. A alternância dos botões C e Z no Nunchuk - na troca de tiro automático para manual - ajuda bastante, mas o mais bacana é a maneira de você acionar a sua barra de "loucura" de Tony. Conforme você destrói seus inimigos, a barra enche e, quando chega ao limite, o torna invencível por um tempo. Para acionar esta barra você deve chacoalhar freneticamente o Nunchuk, como se estivesse praguejando mesmo contra seus algozes. Scarface? Eu agarranthi!

—ROMULO MATHEI



TETRIS DE PONTA CABEÇA E COM "STYLUS"

PLANET PUZZLE LEAGUE

NOTA: 8,0

GRÁFICOS: 6,0

SOM: 6,0

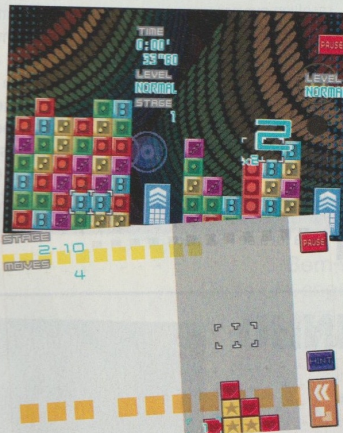
JOGABILIDADE: 9,0

DIVERSÃO: 9,0

REPLAY: 9,0



PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: INTELLIGENT SYSTEMS
GÊNERO: PUZZLE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4



Planet Puzzle League é mais um daqueles jogos grudentos - no melhor sentido, claro. Quando fui escolhido para analisar o jogo, não sabia que só conseguiria largar o danado depois de cinco horas. Nesse tempo deu para ver quais as diferenças e obrigações de cada um dos cinco modos de jogo solo, contra o computador, e infelizmente, contra uns maledetos japoneses via Wi-Fi. Contra o computador foi moleza, já os japoneses me fizeram ficar com raiva. A duração das partidas era de 50 segundos em média, tempo em que eu tentava arrastar com a Stylus os blocos de cores (ou formas) iguais até eles formarem uma linha de três ou mais iguais. Esse é o objetivo do jogo e, se eu tivesse conseguido durar mais, teria jogado o lixo (dezenas de blocos desordenados) na tela do adversário... Planet Puzzle League possui um modo para treinamento diário onde você pode treinar e bater os seus próprio recordes. A trilha sonora é 100% formada de música eletrônica, com pequenas diferenças e evoluções. É mais um puzzle genial para jogar nas horas vagas e no metrô, por que no ônibus balança muito.

—ROMULO MATHEI

Nintendo®

World

Receba todas as notícias do mundo Nintendo no seu celular diariamente.

A NOVA GERAÇÃO DE VIDEOGAMES DIRETO NO SEU CELULAR!

Envie agora uma mensagem com o texto NINTENDO para o número 46921 (Vivo) ou 50005 (Oi, Brasil Telecom e CTBC). R\$0,10 por mensagem.

Até 3 mensagens por dia (segunda a sexta). Disponível para Vivo, Oi, Brasil Telecom e CTBC.

Saiba mais em:
www.nintendoworld.com.br



IGUAL, MAS DIFERENTE E... COM WII REMOTE

RESIDENT EVIL 4: WII EDITION

NOTA: 9,0

GRÁFICOS: 8,0

SOM: 8,5

JOGABILIDADE: 9,0

DIVERSÃO: 9,5

REPLAY: 9,0



PRODUÇÃO: CAPCOM
DESENVOLVIMENTO: CAPCOM
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Quando Resident Evil 4 foi lançado, há mais de dois anos, nos surpreendemos com as mudanças que



o jogo apresentou, mas além disso, RE4 mudou o mundo dos games com seus conceitos novos e que hoje são copiados em várias instâncias, desde o mais simples dos jogos casuais, até mesmo jogos que tentam levá-lo para outra plataforma, mostrando gráficos "ultra-realistas". Depois do lançamento RE4 foi lançado para GameCube e chegou ao PlayStation 2 com novos modos e suporte à telas em formato widescreen - apesar do selo "só para" estampado na caixa -, porém o jogo não tinha o mesmo acabamento gráfico que console roxo da Nintendo. Agora que o Wii está na crista da onda, a Capcom resolveu que era uma boa idéia lançar RE4 novamente. Engraçado, sinto um cheiro de oportunismo no ar, mas tudo bem, a versão do PS2 tinha mais modos de jogo e só ficava devendo pelos gráficos - e infelizmente, a versão adaptada foi a de PS2, não

do GameCube. Fora essa pequenice, o jogo continua fantástico e agora traz uma nova profundidade, uma nova perspectiva para sentir o medo de estar cercado por pessoas sedentas por sangue - o seu sangue. A mira com o pointer é simplesmente perfeita, recarregar a arma e dar golpes com a faca é fácil. Enfim, RE4 continua sendo um dos games mais divertidos, mesmo com mais de dois anos de idade e, se você já jogou o do GameCube, vai gostar de ver as missões de Ada Wong no modo que fica acessível após o término do jogo - Separated Ways. Fica aqui meu protesto e ao mesmo tempo minha recomendação. Este é um jogo excelente que você vai adorar jogar - mesmo já tendo feito tudo isso antes.

—RODRIGO GUERRA



É o mesmo (bom) jogo, mas com o fator "Wii Remote".



LEVE O SEU BICHINHO PARA PASSEAR...

THE SIMS 2: PETS

NOTA: 6,5

GRÁFICOS: 5,5

SOM: 6,0

JOGABILIDADE: 4,0

DIVERSÃO: 7,0

REPLAY: 7,0

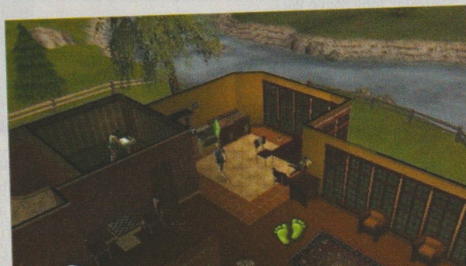


PRODUÇÃO: ELETRONIC ARTS
DESENVOLVIMENTO: EA REDWOOD SHORES/MAXIS
GÊNERO: SIMULAÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Quando você pensa que já jogou todos os The Sims, a EA inventa um novo, só para não perder o costume. Tudo bem que comandar os Sims, dar um tapa na mobília e até construir cidades inteiras já é de praxe para os amantes da franquia - até cuidar de animais (os famosos pets) já faz parte do cotidiano. E esse é o desafio de The Sims 2: Pets. O jogo vale pelos mascotes, e também pela possibilidade de criar quase qualquer cão ou gato do mundo, graças a opção Mixer Breed (misturar raças).

Além dessas raças, há também as exclusivas para o Wii, como o pequeno pinscher. Infelizmente, controlar e gerenciar tudo com o Wii Remote é complicado. Os controles são truncados, confusos e pouco funcionais para o formato, mas funcionariam perfeitamente com a dupla mouse e teclado. Para tratar a cachorrada, você precisa arrumar um emprego (o de adestrador é legal), para assim conseguir seguir em frente e tratar bem do seu bichinho de estimação, levando ele para passear e também ao veterinário. É o mesmo The Sims de sempre, mas com algumas novidades que fariam sua namorada deixar de sair com você na sexta-feira à noite. É você quem escolhe mostrar o jogo para ela, ou não.

—ROMULO MATHEI



Sua chance de ter um cachorro que não rasga suas roupas.



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



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

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

NINTENDO DS™



DESBRAVANDO OS MARES

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass está pronto para recolher a âncora e levá-lo a uma aventura repleta de surpresas. Você será um marujo habilidoso, ou vai se tornar mais uma vítima do Navio Fantasma em alto mar?

— Drew Williams



Ventos de Renovação

Quando The Legend of Zelda: The Wind Waker saiu para GameCube em 2003, seu estilo de arte causou controvérsias. Os fãs que esperavam um avanço na direção do realismo ficaram decepcionados e não perceberam as vantagens dessa decisão de design: os personagens de *Wind Waker* - principalmente o Link - se tornaram muito mais expressivos do que em qualquer aventura anterior e o visual estilizado liberou poder de processamento para gastar em impressionantes efeitos ambientais.

Phantom Hourglass - a seqüência direta de *Wind Waker* - continua a onda de inovação implementando uma interface sem botões no DS. O jogo tem a mesma mecânica que gerou tantos títulos *Zelda*, mas o esquema de controle oferece uma experiência totalmente nova. Logo que você toca a tela de título para começar o jogo, você descobre que a aventura começa mais ou menos onde *Wind Waker* acabou: Zelda reassumiu sua identidade de Tetra, a rainha pirata dos oceanos, e Link entrou para a sua tripulação. Porém, antes que o herói tivesse a chance de iniciar sua carreira de corsário, um navio fantasma leva Tetra para um lugar desconhecido e deixa Link nas margens de Mercay Island.

Depois de conseguir uma espada e alguns amigos (o capitão Linebeck e a fada Ciela), Link volta para o mar num barco à vapor personalizável para explorar templos cheios de tesouros. Cada vez que você completa um



templo e conquista novos recursos, você volta para Mercay Island para progredir mais e mais no Temple of the Ocean King, e assim descobrir pistas para chegar ao próximo templo. A chave para explorar essa dungeon principal é a tal Phantom Hourglass (Ampulheta Fantasma) que dá nome ao jogo - cada chefe derrotado dá um pouco mais de areia para esse artefato e isso dá a você mais tempo para fuçar os cantos desse templo assombrado. Se você conseguir coletar todos os itens, espíritos e chaves, talvez consiga salvar Zelda/Tetra. Mas primeiro você precisará dominar outro equipamento: a stylus.



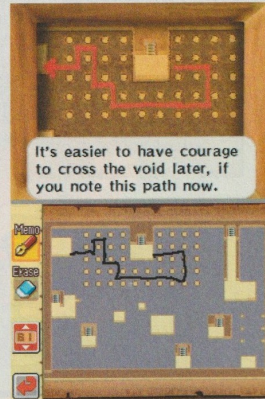
Sempre há algo divertido a fazer em *Phantom Hourglass*. Pescar nunca foi tão prático e desafiador.



A câmera é fixa, mas há momentos com ângulos dramáticos, como nas batalhas contra chefes.



Se não gostar do visual do seu barco, vá para o estaleiro personalizá-lo com as peças que encontrou.



Você precisará fazer anotações no seu mapa se quiser encontrar informações e itens vitais.



Só não é uma família perfeita porque o segundo filho não imita o pai direito.

Tocar é Preciso

Embora haja alguns atalhos práticos para auxiliar jogadores avançados – os botões traseiros, por exemplo, podem ativar o uso de um item equipado – e você assopre ou fale no microfone vez ou outra, a jogabilidade de *Phantom Hourglass* é conduzida quase exclusivamente através da tela de toque. Para mover Link, basta conduzi-lo tocando com a stylus onde ele deve ir. Para fazê-lo andar vagarosa e silenciosamente, mantenha a stylus perto dele; para que Link corra, leve a stylus para as bordas da tela. Itens, mapas e informações sobre progresso são acessados através de dois menus extensíveis nos cantos inferiores da tela. Trocar as telas de pausa para selecionar itens por menus práticos acessados em tempo real tornou o jogo mais dinâmico e as batalhas mais emocionantes. Como em todo jogo *Zelda*, sua espada é a arma principal para acabar com os vilões (e, como em *Wind Waker*, eles fazem aquele som de chicotada quando morrem, e deixam uma fumaça de desenho animado). Para atacar um inimigo, basta tocá-lo com a stylus para desferir um corte vertical. Para golpear horizontalmente, desenhe uma linha no sentido desejado. Uma estocada é dada fazendo uma curta linha do Link para a direção do inimigo. Para fazer o famoso ataque giratório, basta riscar um círculo em volta de Link. O combate é bem intuitivo e permite usar itens secundários, como o arco e o bumerangue, com rapidez. Com o arco equipado, basta tocar a tela na direção que deseja disparar a flecha. É possível arremessar o bumerangue com grande precisão desenhando a sua trajetória na tela de toque (o bombchu é guiado de maneira similar).



Os mapas normalmente ficam na tela superior. Você pode trazê-los para a tela de baixo e fazer anotações como localização de tesouros e lembretes para visitar mais tarde.

O martelo é dado por Ciela, e com ele é possível golpear à distância. Mas talvez o item mais envolvente seja o clássico gancho. Como em *Wind Waker*, você pode usar esse item para alcançar lugares antes inatingíveis. Em *Phantom Hourglass*, você também pode usá-lo como uma corda para laçar postes e cruzar buracos. Você pode até mesmo parar sobre a corda no meio da travessia, equipar o arco e atirar flechas em alvos difíceis de alcançar – que existem aos montes.

As ilhas e os templos estão repletos dos tradicionais enigmas que tornam os jogos *Zelda* tão envolventes. A surpresa é que os designers de fases não simplesmente adaptaram os puzzles dos clássicos da série, mas criaram ambientes e charadas que mais lembram os episódios mais complexos como *Ocarina of Time* e *Wind Waker*. A tela de toque também permite novos tipos de quebra-cabeças nunca vistos em um *Zelda*. Constantemente você deverá anotar dicas sobre a posição de tesouros ou copiar mapas e símbolos – algo feito simplesmente acessando mapas e cartas náuticas na tela de toque, e então fazendo anotações com a stylus. Também há desafios de traço mais sofisticados: para resolver certos puzzles, você deve desenhar seus próprios mapas em cima dos mapas (você pode apagá-los mais tarde) e fazer um pouco de geometria para descobrir passagens secretas.



Ficar olhando mapas de perto pode causar graves olheiras.



A tela de toque oferece grande liberdade nos combates. Alterne itens em tempo real e ataque de várias maneiras.

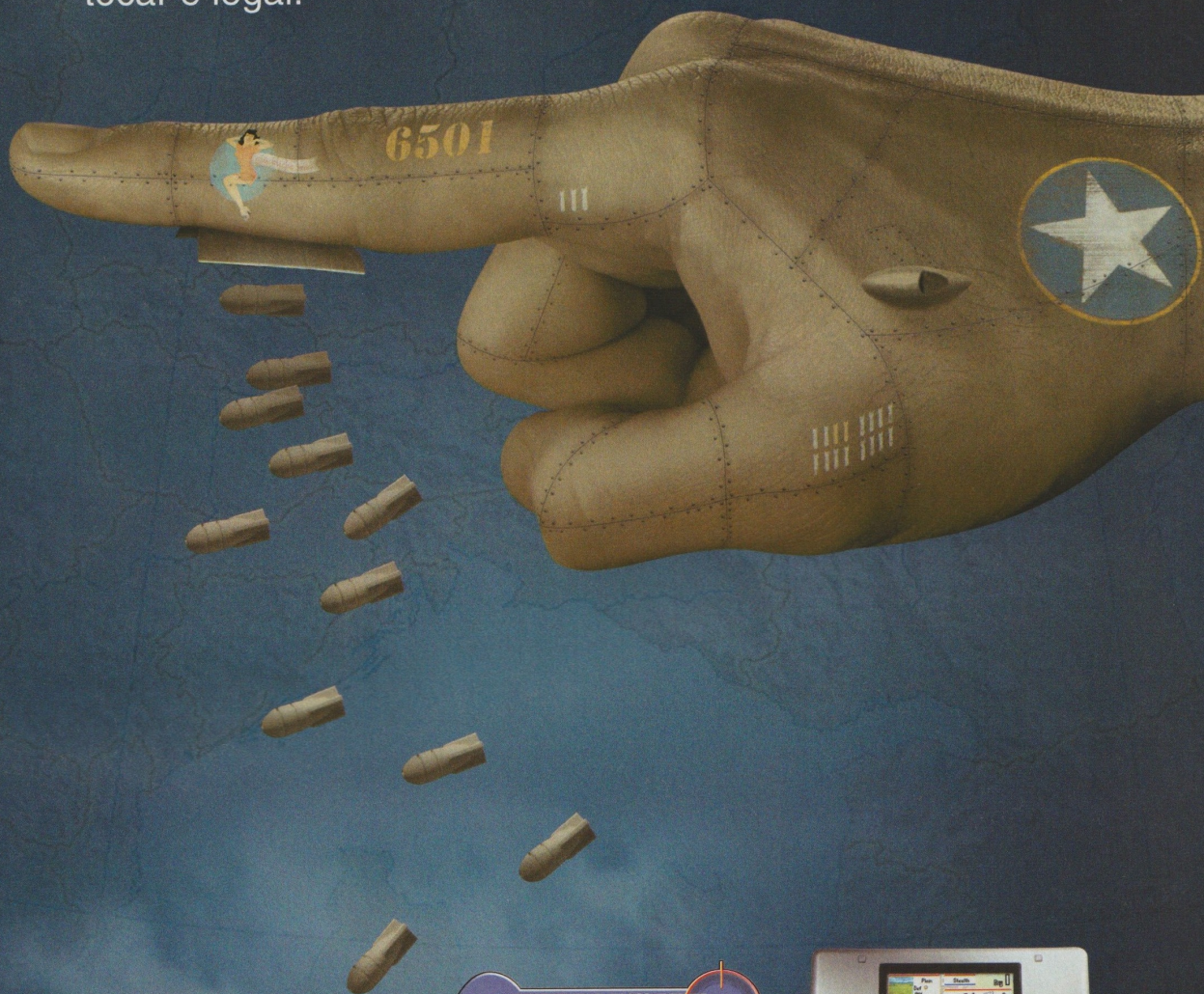


Você pode mirar o bumerangue com grande precisão desenhando a sua trajetória com a stylus.



Use o gancho para unir os dois lados de um abismo com uma corda. Link pode então ficar sobre a corda e usar seu arco, se necessário.

tocar é legal.



ADVANCE WARS DUAL STRIKE

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

NINTENDO DS™



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

Navegando Mar Adentro

Como em *The Wind Waker*, você vai passar bastante tempo nos oceanos - e só a complexidade da experiência que é navegar em *Phantom Hourglass* já poderia inspirar um jogo separado. O barco de Linebeck é uma maravilha personalizável que você guia desenhando um caminho numa carta náutica (o mundo do jogo é dividido em quatro setores que você vai acessando conforme progride). Basta tocar na opção Route na tela para traçar uma trajetória para qualquer lugar no mapa - o barco vai partir automaticamente para lá. Mas não pense que você poderá ficar de papo para o ar tomando um banho de sol no convés. O oceano está cheio de perigos que vão desde inimigos grandes e pequenos até piratas insistentes que perseguem e atacam a sua embarcação. A boa notícia é que você pode usar um canhão retrátil para se defender. Durante a navegação, você pode arrastar a stylus para olhar em qualquer direção; ao avistar uma ameaça, basta tocar na tela para mandar uma bala de canhão naquela direção. Com um pouco de prática, você consegue acabar com os inimigos antes que eles o percebam. Tocando um ícone de seta na parte inferior da tela, também é possível fazer o seu barco saltar - para quando os obstáculos não podem ser destruídos com força bruta. Obviamente, há mais coisas a se fazer no mar além de lutar. Você pode pescar criaturas marinhas exóticas, adentrar outras embarcações (para fazer compras, encontrar personagens etc.) e procurar tesouros e objetos do fundo do oceano com o guindaste de seu barco. Isso é algo que já tinha em *The*

Wind Waker, mas *Phantom Hourglass* transforma algo que era automático no jogo do GameCube em um minigame divertido. Tocando um ícone de controle na parte inferior da tela, você guia a corda do guindaste através de sondas explosivas e correntes marinhas até chegar ao objeto no fundo do mar. Ou seja: quando não estiver explorando templos, você terá muito o que fazer no oceano.

Falamos sobre muitas das inovações de *Phantom Hourglass*, mas o jogo tem tantas idéias geniais e surpresas que seria inútil tentar resumir essa experiência em algumas páginas. E, além disso, quem gostaria de ler a respeito de tudo? A grande graça de *Zelda* é justamente a alegria da descoberta. Portanto, pegue a sua Master Sword e seu gorro verde e prepare-se para uma grande aventura em outubro. **NEW**



Toque os inimigos na tela de toque para atirar neles. Se eles chegarem muito perto, vão causar dano a seu barco.



Coletar itens no fundo do oceano é uma tarefa divertida. Cuidado com as criaturas explosivas das profundezas!

MÚLTIPLOS JOGADORES

Esconde-Esconde

O modo Battle de *Phantom Hourglass* - jogado contra outro competidor através de uma conexão local ou via Wi-Fi - tem um nome que pode confundir. O jogo não envolve combate, mas uma partida frenética estilo gato-e-rato entre Link e três Phantoms em uma variedade de labirintos. O jogador que controla os fantasmas define os caminhos dessas sentinelas numa tentativa de pegar Link; o jogador no comando do herói tenta arremessar Force Gems em áreas coloridas do labirinto para conquistar pontos. Os jogadores trocam de lado quando Link é pego ou quando o tempo acaba - o que acontecer primeiro.



Há oito labirintos diferentes para incentivar os jogadores a mudarem suas estratégias de vitória.

faça o seu



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

GAME BOY micro

gameboy.com

Planeta Pokémon

REVOLUCIONANDO AS BATALHAS!

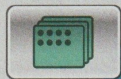
Conhecendo as maravilhas da conexão Wii (Battle Revolution) com DS (D&P)

Tudo bem que *Battle Revolution* é um jogo fraco em relação ao potencial que a franquia Pokémon pode oferecer. Mas treinador tem praticamente a obrigação de jogar a versão de Wii se quiser garantir itens extras e se preparar para os torneios oficiais. Eu participei de um campeonato uma vez e, ao chegar na semifinal, acabei perdendo pelo fato de não estar preparado para a luta que acontecia em *Pokémon Stadium* e não no GameBoy. Portanto, as dicas a seguir servirão de cartão inicial para você se familiarizar com a versão de Wii e não fazer feio nos campeonatos.

—Ricardo Farah (Friend Code: 0258 6732 8745)



AS OPÇÕES DE BATTLE REVOLUTION



Storage

É aqui que você pode transferir seus Pokémon do DS (versões *Diamond* ou *Pearl*) para a versão *Battle Revolution*. Porém diferente das versões anteriores dos consoles, a cópia é feita com todos os monstrinhos que você tem em seu cartucho (e não apenas o seu time - party). Com isso, você terá um menu com todas as boxes separadas da mesma forma que acontece no DS. Veja como funciona:

- 1) Escolhendo a opção "Copy Pokémon" você terá a tela de informações que pede para ligar seu Nintendo DS com um cartucho Pokémon inserido (*Diamond* ou *Pearl*);
- 2) Assim que o portátil ligar o jogo, você terá uma nova opção disponível na tela do menu. "Connect to Wii" é a escolha que você precisa fazer para que todos os seus monstrinhos sejam copiados para seu save de *Battle Revolution*.



Nintendo WFC

Eis aqui o modo para você jogar online contra os jogadores do mundo todo (através da Nintendo Wi-Fi Connection). Não tem segredo, basta você ter a conexão Wi-Fi funcionando corretamente no seu Wii. Assim como nas versões para DS, você precisa registrar o Friend Code de seus amigos para que encontre-os durante as batalhas. Porém, diferente do que acontece nas versões portáteis, você pode batalhar com jogadores desconhecidos escolhendo a opção "Battle with Someone". Mas, quando optar por este modo, tanto seus Pokémon como frases das batalhas serão mostrados em suas versões originais, sem falar que a única regra aqui é que Lv. 50 All only.



Save

Esta é a opção que você administra seu save game. Não tem segredo. Jogou um pouco ou fez uma nova transferência de seus monstrinhos do portátil para o console, salve o jogo em seu Wii Remote para garantir.



Battle Pass

Os Battle Pass podem ser resumidos como seu cartão de visitas para as batalhas mundo afora. São eles que mostram o perfil do treinador, bem como o time que ele está usando no momento. *Battle Revolution* conta com três tipos diferentes de Battle Passes: os Custom Passes, os Rental Passes e os Friend Passes. Vamos às explicações:

Custom Passes: Só é acessível após você ter copiado seus monstrinhos de um cartucho de DS. Ou seja, os Pokémon escolhidos para este cartão são aqueles que você treinou no DS.

Rental Passes: Aqui você terá a opção de usar os chamados cartões de aluguel do jogo. No começo são dois tipos de Rental.

Passes: Generation 1 (que traz monstrinhos da primeira geração - Bulbassaur, Charmander, Pidgeot etc) e o Generation 4 (com os monstrinhos da quarta e atual geração - Monferno, Gabite, Staravia etc).

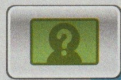
Friend Passes: São os cartões que você consegue com os jogadores durante as batalhas online na Nintendo WFC. E, obviamente, não podem ser modificados.

Personalizando seu Battle Pass: A edição de um cartão varia desde a escolha de seu personagem, o fundo do cartão, os monstrinhos que farão parte do time e até criar algumas frases para serem usadas durante as batalhas (em Catchphrases).



Battle

Este é o modo de batalha principal de *PBR*. O modo Colosseum traz os combates principais nos vários cenários e torneios. Em Free Battle você escolhe qual dos seus Battle Passes preferir e batalha contra a CPU ou contra um ou mais amigos em modo multiplayer.



Profile

Aqui, claro, você modifica opções como data de nascimento, local de origem e até mesmo uma frase sobre você que ficarão disponíveis em seu perfil.

Dica valiosa:

Durante o seu treinamento nas versões *Diamond & Pearl* do DS, você pode calcular o IV secreto de seu Pokémon caso saiba a fórmula (encontrada no pôster especial da Nintendo World) de cálculo. Usando a versão de *Battle Revolution*, você pode transferir todos os seus monstros de Level 1 e colocá-los em um combate em que a regra será Level 50 All. Fazendo isso você terá uma precisão maior na hora de calcular o IV secreto de cada Status sem precisar gastar Rary Candies ou treinar um monstinho desnecessário.



Shop

O shop de *PBR* traz duas opções distintas. Em "Gear" você faz as compras de acessórios e demais itens que serão usados apenas pelo seu personagem que tiver registro em um Battle Pass. Ou seja, é aqui que você compra novas roupas, botas, chapéus e demais adereços.

A segunda opção, "Mystery Gift" lhe mostra uma lista de itens que podem ser comprados e transferidos para uma das duas versões de DS. Nestes itens se encontram TMs, berries e outros itens raros que você dificilmente encontra mais de um exemplar no DS.

Para todos os efeitos, todos os itens e acessórios de ambas opções são vendidos pelo custo de Battle Points que, caso seu inglês esteja fraco, significa que são os pontos que você ganha nas várias batalhas do modo Colosseum.

Lembrando que:

- 1) Os seus Pokémon do DS são copiados e não transferidos para o Wii;
- 2) Você só consegue copiar Pokémon das versões *Diamond & Pearl* do DS para o *Battle Revolution*. O contrário não é possível;
- 3) Pelo fato dos seus Pokémon serem cópias, estes não ganharão experiência ou aumentarão de level em *PBR*;
- 4) Você só conseguirá copiar Pokémon de um mesmo cartucho de DS. A menos que você apague o save game do Wii. Ou seja, se você tiver um cartucho de *Diamond* e outro de *Pearl* e quiser colocar Pokémon de ambas versões em seu save de *Battle Revolution*, a solução mais fácil é transferir os Pokés entre as versões *D&P* e usar um só cartucho para fazer a ligação com a versão de Wii... infelizmente.

E no DS...

Se você estiver jogando sozinho contra a CPU ou online na Nintendo WFC, você usará apenas os controllers do Wii (seja na posição pointer para selecionar os menus e golpes, seja na posição horizontal para usa-lo como um controller normal).

Por outro lado, quando for jogar com os amigos em multiplayer, poderá conectar seu DS para que o portátil exiba os golpes e status de cada um dos seus Pokés, como se estivesse jogando apenas no DS. Com isso você impede que seus oponentes vejam seus ataques e possíveis estratégias.



É em Pokétopia que a treta acontece.

ARENAS DE BATALHA

Especial

Completando o jogo uma vez (terminando os dez Colosseum) você ganhará um Pikachu com as seguintes características:
Item equipado: Light Ball
Golpes aprendidos: Volt Tackle, Surf, Tail Whip e Thunder Wave

Gateway Colosseum

Regras: Você pode entrar neste Colosseum apenas com um Rental Pass. Para isso, antes de entrar nesta arena, escolha a opção "Borrow New Pass" para montar seu cartão de aluguel.

Prêmios: Basicamente você ganha a insígnia de Bronze.

Tipos recomendados: Fogo, Lutador

Main Street Colosseum

Regras: Nenhuma. Apenas a dos combates iniciais.

Prêmios: Você ganhará a insígnia do Pikachu.

Tipos recomendados: Fogo, Elétrico, Lutador

Waterfall Colosseum

Regras: Serão cinco batalhas contra o oponente usando apenas um Pokémon cada.

Prêmios: Pikachu Paint e dois novos Rental Passes.

Tipos recomendados: Metálico e Dragão

Neon Colosseum

Regras: Seu oponente quem escolhe quais serão os seus monstros do combate. Se não bastasse você ainda escolhe suas ações com um sistema de dardos.

Prêmios: Pikachu Gloves.

Tipos recomendados: Elétrico, Grama, Noturno, Metálico

Crystal Colosseum

Regras: Você entrará em um torneio com 16 participantes. As lutas acontecerão contra quarto treinadores aleatórios. A quinta e última batalha será no modelo Double.

Prêmios: Pikachu Belt.

Tipos recomendados: Água, Psíquico, Lutador, Voador

Sunny Park Colosseum

Regras: Nenhuma. Mais uma arena com as regras básicas, com exceção da quinta batalha que será Double.

Prêmios: Silver Badge e 2 Rental Passes.

Tipos recomendados: Terra, Elétrico, Fogo

Magma Colosseum

Regras: As cinco primeiras batalhas serão normais. Porém, a etapa seguinte fará uma média entre os treinadores da disputa para ver quais são os que tiveram o menor número de monstros derrotados nos combates anteriores. O que tiver o menor número (a maior pontuação) será aquele que terá a chance de enfrentar o líder.

Prêmios: Pikachu Hat.

Tipos recomendados: Água, Gelo.

Sunset Colosseum

Regras: Não importa qual será o Battle Pass usado. Aqui você será obrigado a escolher quatro monstros em uma seleção aleatória de 12 Pokémon.

Prêmios: Pikachu Jacket e Pikachu Pants

Tipos recomendados: Aleatório

Courtyard Colosseum

Regras: Todas as batalhas serão em duplas. Se não bastasse, em cada batalha terá uma neblina que impede 50% do campo visual dos monstros, diminuindo a precisão dos ataques. Por isso a dica é escolher Pokémon com mais chances de acerto.

Prêmios: A insígnia dourada.

Tipos recomendados: Dragão, Fantasma, Noturno

Stargazer Colosseum

Regras: São as básicas dos combates. Porém, fica a dica para usar um Custom Pass ao invés de um Rental Pass, pois os desafiantes aqui são extremamente habilidosos.

Prêmios: Crown, e a regra Level 50 All para os combates dos Colosseums.

Tipos recomendados: Noturno, Fantasma, Lutador, Psíquico, Voador, Elétrico, Gelo.

Tudo de novo...

Ao completar o Colosseum de Stargazer, você finalmente terminará o jogo. Porém, você pode iniciar uma nova jornada para conseguir novos Custom Passes e ainda experimentar novas regras. Veja o que muda em algumas arenas:

Gateway Colosseum: Ao vencer o combate, você pode trocar um Pokémon de seu Rental Pass com um monstinho do cartão do oponente.

Sunny Park Colosseum: A regra aqui exige que somente monstros de até Level 5 participem dos combates.

Courtyard Colosseum: A regra mudará para uma espécie de Survival Mode, em que você precisa enfrentar 100 oponentes consecutivos para conseguir uma série de prêmios.

Stargazer Colosseum: A regra colocará oito etapas com quatro treinadores que só usarão Pokémon lendários.



FERRO-VELHO ESPACIAL

Dentre todos os gêneros de jogos de videogame, um deles vem desempenhando muito bem seu papel com bons e novos jogos a cada geração: os shooters. Este gênero é marca registrada dos fliperamas, e “casa de fliper” que não tiver uma máquina dessas, perde freguesia fácil. Desde os início da história dos videogames, os shooters (ou jogo de nave, se preferir), são sempre cheios de mistério, e combinam com a vontade que surge dentro de cada jogador de castigar os botões do controle, ou dos enormes e amortecidos botões dos arcades. Esse retrô é uma homenagem ao nosso querido NES, que trouxe (e ainda traz) muita felicidade com uma lista enorme de shooters de qualidade.

— Yoshitake

Diferentes maneiras de voar

No auge dos shooters, haviam diferentes estilos de comandar as naves: rolagem lateral, como em *Gradius*; vertical, como em *Xevious*; e shooters de profundidade, como o retumbante *Gyruss*. Há ainda os mistos, como o clássico *Life Force*, que detonou em seu scrolling alternado horizontal e vertical. Já foram citados, sem esforço, quatro grandes shooters de NES, mas não vamos falar dele aqui, mas, sim, sobre jogos que permaneceram na obscuridade e merecem aparecer, os shooters exclusivos do Famicom, que, por não receberem um tratamento digno por parte dos produtores ocidentais, nunca alcançaram um slot de 72 pinos (padrão americano) sem passar por um adaptador fabricado sem o selo oficial Nintendo de qualidade.

Para o Ocidente, até meados da década de 90 houve dois grandes consoles para shooters: Genesis/Mega Drive, da SEGA, e Turbografx-16, da NEC. O NES desempenhou seu papel com honestidade, com *Image Fight*, *Zanac*, *Gun-nac*, *Abadox*, *SCAT*, *Burai Fighter*, *Dragon Spirit* etc., mas ficou à sombra de jogos como *Curse*, *Gaiares*, *Thunder Force*,

Lords of Thunder, *Soldier Blade*, *Aero Blasters* e *R-Type*, das plataformas com hardware superior da época. A verdade é que a nata dos jogos de nave desenvolvidos para os transistores do chip 6502 ficaram mesmo lá do outro lado do mundo, onde as pessoas lêem os livros da direita para a esquerda, e onde há terra boa para se plantar as sementes das grandes idéias para jogos de videogame: Japão. Com algumas exceções, quase nenhum dos grandes shooters de Famicom foi adaptado para o NES.

Estas poucas palavras sobre shooters orientais 8-bits pretendem trazer ao conhecimento do homem do Novo Mundo aquilo que permaneceu escondido sob o perfume de flor de cerejeira, aplicando breves pinceladas sobre uma tela quase intacta, com apenas algumas cores: *Recca: Summer Carnival '92*, *Crisis Force*, *SDF: Space Defending Force*, *Insector X*, *Fantasy Zone 2*, *Gradius 2*, *Parodius* e *Twin Bee*. Um bonus stage pra galera mais madura em todos os sentidos: *Thunderbirds*. Um hard mode com uma paleta de cores old school: *Hector '87*, só para gente grande!



Recca: Summer Carnival '92

Um jogo para competição...

Muita gente não sabe, mas no Japão havia concursos para desenvolvedores independentes de jogos para Famicom. O grande prêmio era ter seu jogo publicado oficialmente. O vencedor de 1992 no concurso Summer Carnival foi o *Recca*. Este jogo extrapola os limites técnicos do Famicom, jogando na sua cara dezenas e dezenas de sprites simultâneos, sem nem sequer um cheiro de slowdown! Obra prima tecnológica, repleta de qualidades. Um jogo hardcore, e que serviu de inspiração para jogos de scrolling vertical com centenas de inimigos e tiros por todos os lados, sobrando meia dúzia de pixels para escapar, como o atualíssimo *Donpachi*, por exemplo. Publicado em 1992 pela Naxat, *Recca* possui modos de competição, excelentes para campeonatos de tiro curto em encontros de jogadores: Time Attack e Score Attack.

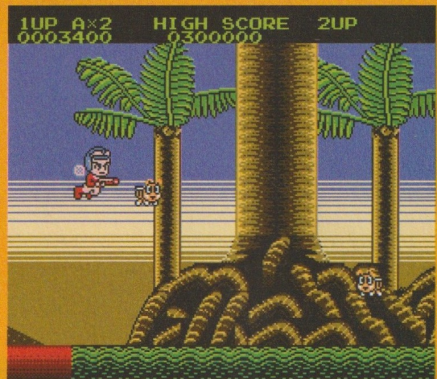


Crisis Force

Colírio Made in Japan

A Konami é aclamada por *Gradius* e *Life Force*, porém, um tesouro que desde muito tempo permanece inacessível à grande maioria de curtidores de NES é *Crisis Force*, um cartucho no qual foram inseridos ingredientes que transformaram os gráficos do Nintendo em ouro. O background de cada fase brilha, com direito a efeitos de parallax comparáveis aos jogos de Mega Drive. Por sinal, quem vê este jogo rodando inadvertidamente, sempre acha que se trata de Mega Drive. *Crisis Force* é um shooter também de

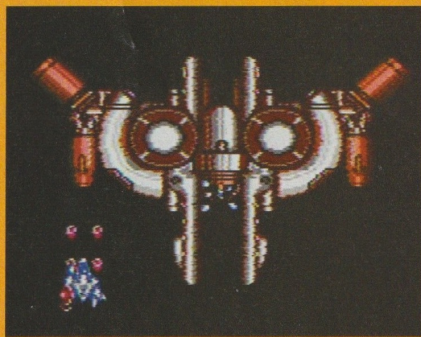
scrolling vertical, assim como o *Recca*, mas que oferece uma colaboração toda especial no modo para dois jogadores, possibilitando uma junção entre as duas naves, transformando-as em uma máquina de destruição em massa. Este cartucho possui os melhores gráficos do Famicom, mas infelizmente apareceu só no final da carreira do pequeno guerreiro, apesar pelas possibilidades de mappers extras utilizados no cartucho excepcionalmente para estes gráficos fora do comum.



Space Defending Force (SDF)

Defendendo a humanidade com um chip especial de som

Uma empresa com bastante expressão em jogos voltados ao público infantil, e bastante ligada à Nintendo como a Hal Laboratories, um dia se meteu a desenhar um jogo de naves, e o batizou de *Space Defending Force*, ou, simplesmente, *SDF*. Poderíamos esperar uma catástrofe, ou mesmo um jogo medíocre, mas não foi o que aconteceu. Com efeitos especiais de primeira, especialmente no campo sonoro, *SDF* surpreende quem coloca o enorme cartucho preto em um Famicom legítimo - e não no NES ou clones - com seu chip especial de som. Explosões, tiros, música: tudo é sensacional. Mais um jogo de dificuldade elevada, mas bem menos do que o infernal *Recca*.



Insector X

A Hora do Inseticida

Um jogo que ninguém sabe por que não foi lançado em terras norte-americanas é *Insector X*, um simples shooter no qual você deve eliminar do planeta toda e qualquer criatura que se mova, especialmente se for aliado e estiver carregando um item útil para você. Neste caso, você dará sete tiros no corpo da abelha amiga, mesmo sabendo que apenas três já seriam suficientes para roubar o item. Você pode escolher entre um garoto ou uma garota para sair eliminando os insetos, mas logo perceberá que quando escolhe a menina, o jogo dá uma amaciada, fica bem mais fácil, porque a boneca dá três tiros para cada tiro que o moleque dá. Juguinho no estilo clássico, com poderes para melhorar os danos nos inimigos, fileiras e fileiras de abelhas, gafanhotos, moscas e mariposas para levarem um *DDT* na fuça. Os chefes das fases são uns bairra insetões, que ocupam um quarto da tela, e o último chefe, evidentemente, é o cientista louco que você detonará para colocar a culpa nele pela sua vingança pessoal com os pobres artrópodes. Saiu até para o Mega Drive nos EUA, mas nada de NES...



REIRO



Fantasy Zone 2

Opa, Opa, por que estamos atacando estes bichinhos?

Fantasy Zone é um shooter todo peculiar, um esboço do rascunho do que viria a se chamar de um jogo "não linear". A seqüência dos ataques terroristas que você fará na Zona da Fantasia sob a pele das figuras simpáticas e insuspeitáveis dos Opa-Opas é definida pelo jogador da maneira mais despreocupada possível. Mate, mate, mate, depois vá à loja e compre uma arma superior, ou asinhas mais bonitinhas para tentar manter seu disfarce de criatura benigna intacto. Mas não adianta! Se você está lendo isso é porque se trata de um fanático por jogos de tiro espacial, nos quais raças inteiras de alienígenas, animais e até humanos de outras nações são dizimados em sete ou oito fases de ação, e o momento que você mais curte é quando está para morrer e dispara uma bomba atômica na tela, obliterando a última fileira de defensores da pobre etnia cósmica. Bom, você é assim, e *Fantasy Zone 2* proporciona nada mais, nada menos do que isso: fileiras e fileiras das mais inocentes criaturas, e dos mais indefesos chefes pacíficos de fase para serem incinerados, baleados e destrinchados por sua máquina de combate. Curiosamente, *Fantasy Zone 2* é um dos poucos jogos da Sega lançados para o Famicom.

Gradius 2

A definição de clássico!

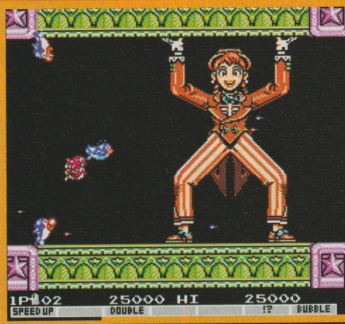
Gradius, juntamente com *R-Type*, é um dos jogos mais manjados de nave do universo 8-bits, mas a matadora seqüência do jogo da Konami, que saiu apenas no Japão, passou em branco no Ocidente, a menos para quem teve acesso a jogos piratas, o que corresponde ao Brasil, que nunca teve sistema algum de proteção à propriedade intelectual dos fabricantes de videogames até pouco tempo atrás. *Gradius 2* destrói com a possibilidade de se escolher um perfil de poderes (os famosos power-ups) dentre quatro possíveis, com muitas novidades em relação ao *Gradius* original, como a Spread Bomb, por exemplo, arma extremamente estratégica. O nível de qualidade deste jogo é dourado, e encanta pelas belas músicas, pelos chefes de fase e até mesmo pela voz que grita os nomes dos poderes ativados. Sempre que paro para pensar em uma definição de jogo clássico, me pego pensando assim: "Jogo clássico é todo aquele que você faz como com o *Gradius 2*, joga que nem louco até terminar, e depois que termina, volta à jogar como louco. Escolhe armas diferentes, volta a jogar, termina de novo e volta a jogar, e a experiência não perde o frescor".



Parodius

Para quem leva a vida a sério demais!

É claro que a grande maioria dos shooters possui um mote de dar inveja ao governo norte-americano quanto a motivos para atacar países, planetas ou universos. Eixo do Mal é a primeira fase em jogos como *Gradius*: destrua a todos, no estilo Kobra Kai, sem compaixão. Chegou um momento em que os japoneses da Konami resolveram chutar o balde e jogar uma bacia de personagens de diversos de seus jogos em um shooter que parece mais o samba do crioulo doido do que qualquer coisa. *Parodius* talvez seja o mais conhecido dos desconhecidos, e quem conhece ama este jogo. As músicas foram escolhidas para empolgar o jogador na matança de ursos pandas em extinção e para encher de bala um pobre navio-gatinho-pirata, sempre utilizando personagens de outros jogos, como por exemplo Pentarou, o pingüinzinho de *Antarctic Adventure*, que de tanto dar voltas na Antártida sendo atirado nos malditos buracos pelas mãos de ineptos jogadores, resolveu detonar o planeta inteiro nesta outra matança disfarçada que é *Parodius*. Aplausos para a Konami!



TwinBee

As abelhinhas gêmeas!

Impressionante notar o quanto a adaptação para outra cultura - a famosa localização - pesa na hora de se adaptar um jogo do Japão para o ocidente. Dos três games da série *TwinBee* de Famicom, apenas o segundo - e mais exótico - foi adaptado, e com um nome estranho: *Stinger*, que seria algo como "dar ferroada" (bizarro). Para piorar a coisa, quando a Konami portou para o NES o jogo que era conhecido pelo curtidores do Famicom Disk System como *Moero TwinBee*, deixou de fora justamente a parte mais bacana, que era a possibilidade de três jogadores simultâneos chacinhar criaturas indefesas. Aliás, *TwinBee* é o campeão neste quesito. Tudo o que há de mais doce e meigo no mundo, aparece nas telas desta série para receber pipóco. Chega quase a partir o coração, para o caso do curtidor de shooter que tem um coração para ser partido. A marca registrada deste jogo são as naves que você controla, que possuem um par de luvas, dando a elas uma simpática aparência (as *TwinBees* lembram muito o Opa-Opa de *Fantasy Zone*, por sinal). Outra característica única desta série são os sinos que estão escondidos nas nuvens, que podem ser baleados à vontade, e quanto mais baleados, podem render poderes mais interessantes, ou muitos pontos. O primeiro e o terceiro *Twin Bee* são shooters de rolagem vertical, e o único diferente, de alternância vertical/horizontal, foi justamente o que deu as caras por este lado do globo. Joguinho jóia para dar uma relaxada entre um *Recca* e um *SDF*!



Tocar é legal.



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

NINTENDO DS™



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

Do Oriente para o Ocidente



Enquanto isso, no bom e velho Nintendo Entertainment System...

Nome	Fabricante	Lançamento	EUA
1942	Capcom	1985	1942 (1986)
Abadox	Natsume	1989	
Abarenbou Tengu	Meldac	1990	Zombie Nation (1991)
Air Fortress	Hal	1987	Air Fortress (1988)
Argus	Jaleco	1986	
ASO: Armored Scrum Object	SNK	1986	Alpha Mission (1987)
Baltron	Toei	1986	
B-Wings	Data East	1986	
Cosmic Epsilon	Asmik	1989	
Crisis Force	Konami	1991	
Dragon Spirit	Namco	1989	Dragon Spirit (1990)
Exed Exes	Tokuma Shoten	1985	
Exerion	Jaleco	1985	
Falsion [FDS]	Konami	1987	
Final Mission	Natsume	1990	S.C.A.T. (1991)
Galaga	Namco	1985	Galaga (1988)
Galaxian	Namco	1984	
Galg	dB Soft	1985	
Geimos	Ascii	1985	
Gradius II	Konami	1988	
Gradius	Konami	1986	Gradius (1986)
Guardic Gaiden	Irem	1988	
Gun Nac	Tonkin House	1990	Gun Nac (1991)
Gyrodine	Taito	1986	
Gyruss [FDS]	Konami	1988	Gyruss (1988)
Image Fight	Irem	1990	Image Fight (1990)
Insector X	Taito	1990	
Macross	Namco	1985	
Moero Twin Bee [FDS]	Konami	1986	Slinger (1991)
Over Horizon	Hot B	1991	Over Horizon (1991)
Parodius	Konami	1990	
Recca: Summer Carnival '92	Naxat	1992	
Salamander	Konami	1987	Life Force (1988)
SDF	Hal	1990	
Space Invaders	Taito	1985	
Star Force	Hudson	1985	Star Force (1985)
Star Soldier	Hudson	1986	Star Soldier (1988)
Super Star Force	Tecmo	1986	
Super Xevious	Namco	1986	
Terra Cresta	Nichibutsu	1986	Terra Cresta (1990)
Thunderbirds	Pack-in Video	1989	Thunderbirds (1990)
Tiger Heli	Pony Canyon	1986	Tiger Heli (1986)
Topple Zip [FDS]	BothTec	1987	
Twin Bee 3	Konami	1989	
Twin Bee	Konami	1986	
Xevious	Namco	1984	Xevious (1989)

Thunderbirds Power-up!

Para quem já é mais velho, este jogo arrancará lágrimas, porque o jogador se lembrará de seus tempos de garotão quando assistia TV com seu pai e curtia demais ver aquele seriado que tinha uns bonecos de plástico que pilotavam cinco fantásticas naves de combate e resgate (as famosas Thunderbirds). Por algum mistério da natureza, esta maravilhosa homenagem à família Tracy foi adaptada para o NES e lançada no mesmo ano da contraparte nipônica (1990), mas permaneceu na escuridão mesmo assim, fato notável e lamentável. Neste jogo você comandará os filhos de Jeff Tracy em dezenas de missões, em fases terrestres, submarinas, aéreas e espaciais, e utilizando todos os Thunderbirds. É tão pauleira que você precisará possuir poderes como os options - que são as armas que você posiciona - e poder de fogo

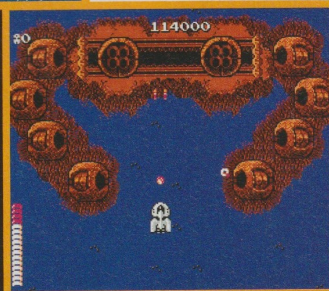


extra, caso contrário apanhará muito para passar de uma mísera missão. A própria opção de password que este cartucho oferece já mostra que se trata de um jogo cabeludo, aliás, talvez seja o único shooter com passwords que exista para o Nintendinho.




Hector '87 Bonus Stage!

Para você que acha que é um veterano, um jogador old school, destruidor de shooters de videogames antigos e que termina *Ikaruga* com uma mão só, conheça *Hector '87*, um dos três melhores shooters para o Famicom.



Ok, ok, este jogo foi lançado para o NES sob o obscuro nome de *Starship Hector*... mas foi lançado apenas em 1990, três intermináveis anos após seu lançamento no Japão, graças à falta de chips de memória necessários à fabricação do cartucho. Este atraso significou um desajuste grave de contexto, fazendo com que os norte-americanos torcessem o



nariz para o jogo, que não possuía padrões gráficos suficientes para a época, que já contava com *Strider*, por exemplo, no Mega Drive. À parte de tudo isso, o que mais afastou o público e a mídia deste jogo é que *Hector* não é para qualquer um. É apenas para Rambo, Chuck Norris e qualquer outra espécie de guerreiro com sede de matar. *Hector* é para quem pega um jogo desafiador para debulhar, e após morrer umas quatro vezes na primeira tela, elogia exclamando com um olhar de maníaco: "Este jogo destrói!". Dificuldade assustadora mesmo, recomendado para quem é jogador barra-pesada, gamer hardcore, apenas. Contando com dois modos apenas para competição, no estilo Score Attack, ou seja, desafios para ver quem faz a melhor pontuação com um tempo pré-determinado, este cartucho foi um dos que a Hudson utilizou em sua competição itinerante que rodava o Japão em meados da década de oitenta. Jogo matador, com tiros ar-ar, bombas ar-terra e alternância entre rolagem vertical e horizontal. Tudo isso faz o jogador desejar muito um controle arcade, pois a tela enche de tiros e inimigos, e não há nem super bombas para limpar o caminho, nem descanso para os dedos, que precisam martelar A e B infinitas vezes. Pedreira das pedreiras, *Hector '87* é "O JOGO" a ser batido, nota 10 em todos os quesitos. Vai encerrar? 





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



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

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

NINTENDO DS™

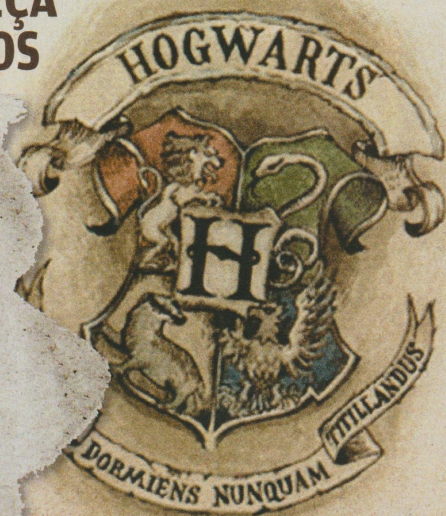
HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX



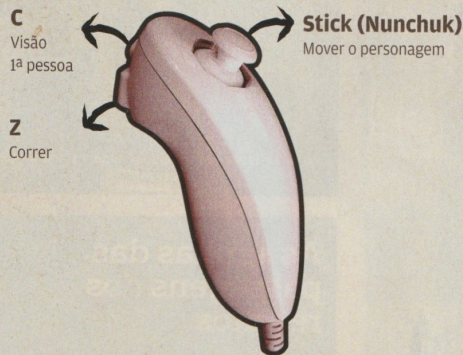
VIRE HOGWARTS DE PONTA CABEÇA NA GRANDE BATALHA DOS BRUXOS

Começa mais um ano em Hogwarts, Harry e seus amigos entram em conflito com a autoridade da professora Dolores Umbridge, que logo prega a tirania ao assumir o lugar de Albus Dumbledore. Confusão é o que não falta, como visto no filme, e como você verá no jogo, que além de tudo isso, oferece ainda uma grande quantidade de extras, que estão descritos no détonado a seguir. Aproveite sem moderação e esquece esse negócio de “a Hermione morre no final”, isso é intriga da oposição!

— Gilsomar Livramento



Comandos (Wii Remote + Nunchuk)



Feitiços comuns



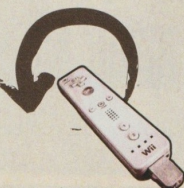
Accio:
Wii Remote CIMA
Use para puxar o alvo para perto de você. O Accio é ideal para puxar tijolos de cores distintas da parede para revelar símbolos da escola.



Depulso:
Wii Remote BAIXO
Para empurrar o alvo. Use na tapeçaria do chão e da parede para ganhar pontos.



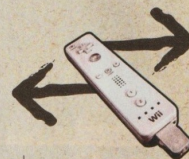
Reparo:
Wii Remote 360° (sentido horário)
Permite que você conserte os objetos quebrados, ou seja, vai ser usado com muita frequência, já que Hogwarts está cheia de estátuas, armaduras, trechos e estátuas aos pedaços.



Reducto:
Wii Remote 360° (sentido anti-horário)
É o oposto de Reparo. Use para quebrar os objetos que geram pontos. Depois de quebrar, conserte-os.



Wingardium Leviosa:
Nunchuk + Wii Remote CIMA
Use para levitar e manipular objetos e também para posicionar quadros caídos no chão, para usar a vassoura e também para levantar a tapeçaria para revelar estátuas ocultas.



Incedio:
Wii Remote ESQUERDA e DIRETA
Permite atear fogo às coisas, servindo especificamente para acender velas, tochas e objetos que conduzam calor (como o aquecedor do dormitório e similares), garantindo pontos extras.

Feitiços de combate



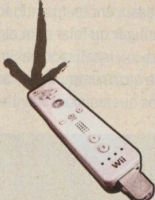
Expelliarmus:
Wii Remote 360° (sentido horário)
Use este feitiço para desarmar o adversário.



Stupefy:
Nunchuk + Wii Remote (estocada)
Perfeito para atordoar o adversário.



Protego:
Wii Remote CIMA
Cria uma barreira capaz de rebater o feitiço do adversário.



Rectusempra:
Wii Remote BAIXO
Feitiço usando especialmente contra objetos animados.



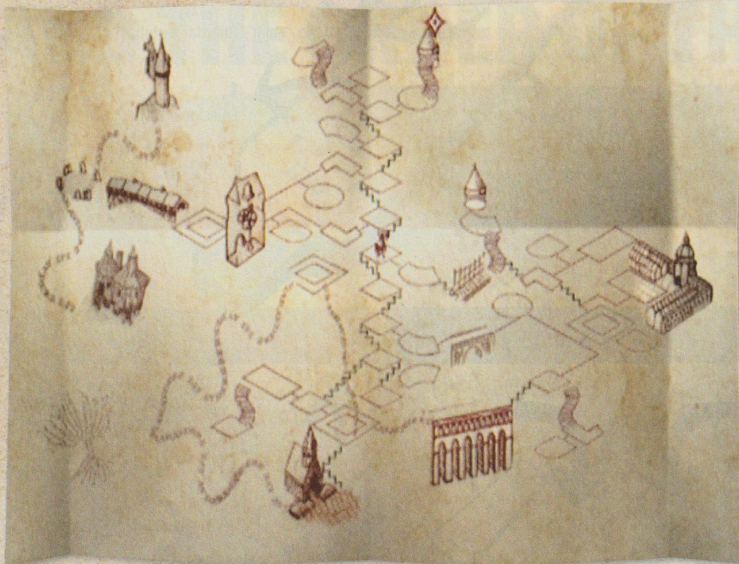
Petrificus Totalus:
Wii Remote ESQUERDA e DIRETA
Paralisa o adversário temporariamente.



Levicorpus:
Nunchuk + Wii Remote CIMA
Levita o adversário temporariamente.

Usando o mapa

Ao acessar o mapa, coloque o direcional para esquerda, para ver uma lista localidades de Hogwarts. Colocando o direcional para direita, você verá uma lista de tarefas que deverão ser realizadas ao falar com determinados alunos (que aparecerão na lista). Para não se perder, você pode deixar "marcado" a localidade onde precisa ir ou a pessoa a quem precisa falar.



Parte 1

Grimmauld

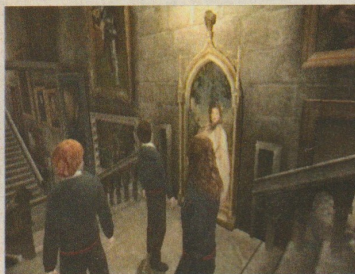
Basicamente siga as instruções indicadas na tela para usar o feitiço contra os Dementadores. Logo depois, faça o mesmo no uso das magias Accacio, Depulso e Reparo, ensinadas por Sirius Black, na hora de arrumar a casa, finalizando com o Wingardium Leviosa para guardar a roupa nas malas.



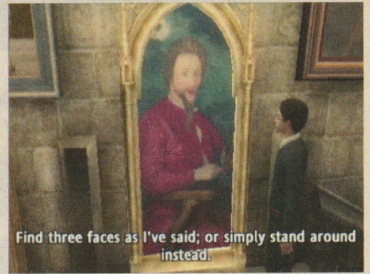
Parte 2

Hogwarts

Vá até a entrada falar com os (irmãos) gêmeos Weasley, abra o mapa e veja a localização de Hermione (na Gryffindor Common Room). Marque o lugar e siga as pegadas para chegar ao sétimo andar, diante do quadro Fat Lady. Para entrar é preciso da senha, para descobri-la, fale com algum estudante da Gryffindor que passar por você (eles possuem o mesmo uniforme que o seu).



Passando por Fat Lady, use a magia Accacio ou Depulso no quadro de mensagens ao seu lado e examine-o. Agora vá até Neville Longbottom (abra seu mapa e identifique seu objetivo, depois siga as pegadas... então, quando for indicado para ir a algum lugar ou falar com alguém, já sabe como encontrá-lo), localizado na Suspended Bridge - encontre-o, e empunhe a varinha para assustar os alunos que bolinam Neville.



As senhas das passagens dos retratos

Além de servir de entrada para o seu próprio dormitório, existem muitos outros quadros espalhados por Hogwarts que dão acesso a passagens secretas que resumem caminho. A seguir, você confere o nome dos quadros que guardam passagem e como obter sua senha secreta:

50 Years Portrait: fale com o fantasma de Myrtle (procure-a na área Bathroom).

Fat Lady: fale com qualquer aluno da Gryffindor.

Daily Prophet: use a magia Accacio no pedestal da área Great Hall (usar outras magias gera outros bons resultados).

Slytherin Portrait: use a capa da invisibilidade e vá para a área Dungeon, então aguarde algum estudante falar a senha.

Hungry Woman Portrait: vá falar com Gifford (o retrato do homem com um cachorro) e ele mandará comida, então volte a falar com a Hungry Woman Portrait.

Hufflepuff Portrait: fale com qualquer aluno da Hufflepuff para saber a senha.

Hannah Abbot Portrait: apenas fale com este quadro para saber a senha.

Ravenclaw Portrait: fale com qualquer estudante da Ravenclaw para saber a senha.

Herbology Portrait: use a magia Reparo nas armaduras de cavaleiro próximas do quadro, depois fale com este quadro.

Viaduct Entrance/Privacy Portrait: na Viaduct Entrance, empunhe a varinha mágica para espantar os alunos e então fale com o quadro.

7th Floor Portrait: encontre o retrato no Fourth Floor (com algumas teias de aranha cobrindo o rosto da figura), remova a sujeira do quadro e fale com ele.

The "Riddle Guy" Portrait: ao falar com o 7th Floor Portrait, vá para o Second Floor e fale com o Ravenclaw Portrait.

Depois encontre o Shepherdess Portrait (a garota com a ovelha) no Second Floor para chegar ao Viaduct Entrance/Privacy Portrait. E então, o Privacy Portrait o mandará para Gifford (o retrato do homem com o cachorro) que lhe dará a senha final.

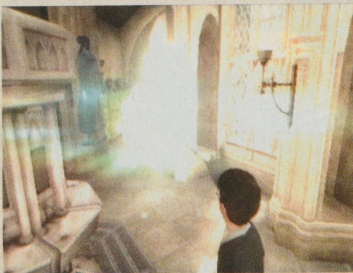


Vá falar com Dolores Umbridge, na área Defense Against the Dark Arts e, após a cena, procure pelos gêmeos Weasley, para aprender e praticar as magias de combate Expelliarmus e Stupefy. Logo em seguida, ocorrerá seu primeiro duelo de bruxo - use as magias que aprendeu quando o adversário estiver parado, e assim que ele ficar de joelhos, finalize com um Expelliarmus.

Parte 3

Library

Localize em seu mapa a Library e, chegando lá, use Wingardium Leviosa para posicionar uma mesa sobre a estante para tentar pegar o livro - faça isso até o livro voar e parar sobre a mesa de estudos. Obtendo o livro, vá para a Myrtle's Bathroom, onde Hermione ensinará a usar a magia Incendio - para concluir o treinamento, acenda todas as tochas do banheiro. Após uma cena, vá ao encontro de Neville.



Use a magia Incendio na passagem até desobstruir o caminho, e repita o mesmo com as demais plantas na sala de herbologia. Feito isso, siga Neville

até a sala secreta do sétimo andar e pratique o uso da magia Protego.

Parte 4

The Room of Requirements

Agora você terá que localizar todos os bruxos para montar um pequeno exército. Abra seu mapa e veja a localização de cada bruxo, então vá falar com cada um deles.

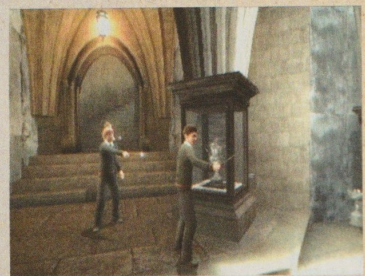
Procure por Cho Chang e, depois de falar com ela, ajude-a a pegar a coruja (aproxime-se dela, inclusive usando as bordas laterais). Chegando ao topo da torre, conserte as colunas de madeira e tente pegar a coruja. Falando com Ernie Macmillan, e você precisará encontrar 5 Moly Plant (as flores brancas, uma delas está perto de Ernie e as demais estão barranco acima). Com as flores em mãos, vá para a Herbology, pegue os fones de ouvido e depois examine o pote com a Mandragora. Feito isso, volte a falar com Ernie. A próxima da lista é Luna Lovegood. Fale com ela e use Wingardium Leviosa para levar o saco de comida até o ninho de pedra, colina acima.



Fale com Dean Thomas e, depois da conversa, seu objetivo será encontrar cinco estátuas de Gárgulas falantes. Siga as seguintes coordenadas para encontrá-las sem problemas:

- 1A)** na Transfiguration Courtyard;
- 2A)** subindo as escadas para a Defense Against the Dark Arts;
- 3A)** no caminho através do Viaduct;
- 4A)** na Paved Courtyard (conserte a escada para subir, então siga até o final do caminho);
- 5A)** no Fourth Floor, logo que entrar, suba o lance de escada no corredor adiante e visite o pátio externo (à esquerda). Ao falar com todos os Gárgulas, volte a falar com Dean.

Converse com Angelina Johnson e use Wingardium Leviosa para retirar a cadeira da frente da porta, e quando chegar na sala de troféus, use Wingardium Leviosa para botar os troféus dourados nos pedestais de borda dourada, e os prateados nos de borda de mesma cor. Por fim, use a magia Reparo para consertar os vidros.



Chegou a hora de encontrar Colin Creevey. Ao falar com ele, note que há uma planta seca na janela. Livre-se dela e empilhe os dois bancos, usando-

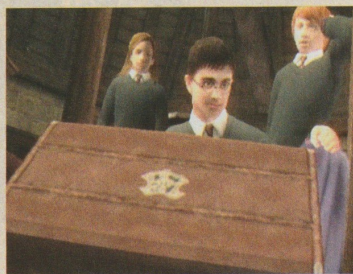
Estratégia: Harry Potter and the Order of the Phoenix

os para subir no muro e continuar subindo pelos canos. No andar de cima, use Reparo para consertar o cano e continue para a beirada seguinte. Conserte o pedaço da plataforma adiante e, em cima dela, use Wingardium Leviosa para pegar a Camera de Colin e derruba-la. Procure por Hannah Abbott e, após falar com ela, suba pela pela escada à direita (distante) e fale com o quadro acima para saber a senha da passagem secreta. Volte e fale com Hannah novamente. O trio Fred, George & Lee Jordan o aguardam para mais um desafio. Ajude-os a esconder as caixas de fogos de artifício. Dentro da casa de barcos, ao lado, entre e use Wingardium Leviosa nos panos que cobrem as embarcações, no andar acima. Depois use a mesma magia nas caixas que serão e esconda-as dentro dos barcos, e repita a magia para baixar os panos. Ao descer, use a magia Incendio na caixa grande.



Fale com Padma e Parvati Patil no segundo andar e depois vá ao encontro delas no sétimo andar, do lado de fora da sala Divination, e fale com elas mais uma vez. Procure por Anthony Goldstein para uma conversa e depois Terry Boot. Fale também com Susan Bones e vença o duelo contra os dois bruxos para depois falar

novamente com ela. Zacharias Smith é o próximo. Depois de falar com ele, vá pegar o Book of Monsters (na sala adjacente da Library) e fale com Zacharias. Depois vá pegar a Wiggenweld Potion no Hospital Wing e volte a falar com Zacharias, então Headless Nick aparecerá e o garoto finalmente irá ao encontro. Fale com Ginny Weasley e suba a escada próxima para ir ao quarto dos meninos. Lá, examine as coisas de Harry para pegar a capa de invisibilidade. Já com a capa, vá para a sala de aula Defense Against the Dark Arts e derrube os dois vasos das mesas à esquerda, para atrair os alunos que vigiam a entrada do escritório de Dolores Umbridge. Chegando no escritório, visite a sala adjacente para pegar o Doxy Venin. Feito isso, volte ao dormitório masculino e guarde a capa de Harry em sua mala, depois fale com Ginny.

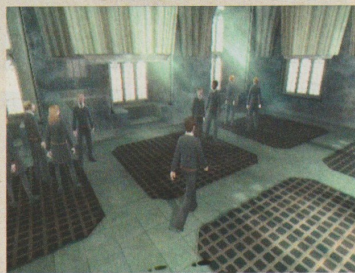


Parte 5

Training of the Newfound Army

Completando a lista, siga para a Room of Requirement e fale com Zacharias, Collin, Ginny, Cho Chang para aprenderem as magias

Rictusempra, Petrificus Totalus, Reducto e Levicorpus, respectivamente. Após a cena, vá falar com Albus Dumbledore e em seguida você terá uma aula com Snape para aprender a magia Occlumency: quando Snape apontar a varinha para uma direção, movimente-a na direção oposta de forma a forçá-lo a deixar a varinha centralizada. Vá repetindo isso até expulsar Snape de sua mente.



Parte 6

Christmas & Miniquests

Após mais uma cena, você voltará à casa do começo do jogo. Não há muito o que fazer aqui. Independente de sua exploração, fale com Sirius Black, depois desça e fale com Arthur. Feito isso, fale com Sirius novamente para voltar à Howgarts. Vá falar com Snape para ter mais uma aula de Occlumency.

Minerva McGonagall

Fale com ela e vá para a área Divination, falar com alguns alunos perto da escadaria circular. Feito isso, volte a falar com Minerva.



Espectador Harry Potter and the Order of the Phoenix



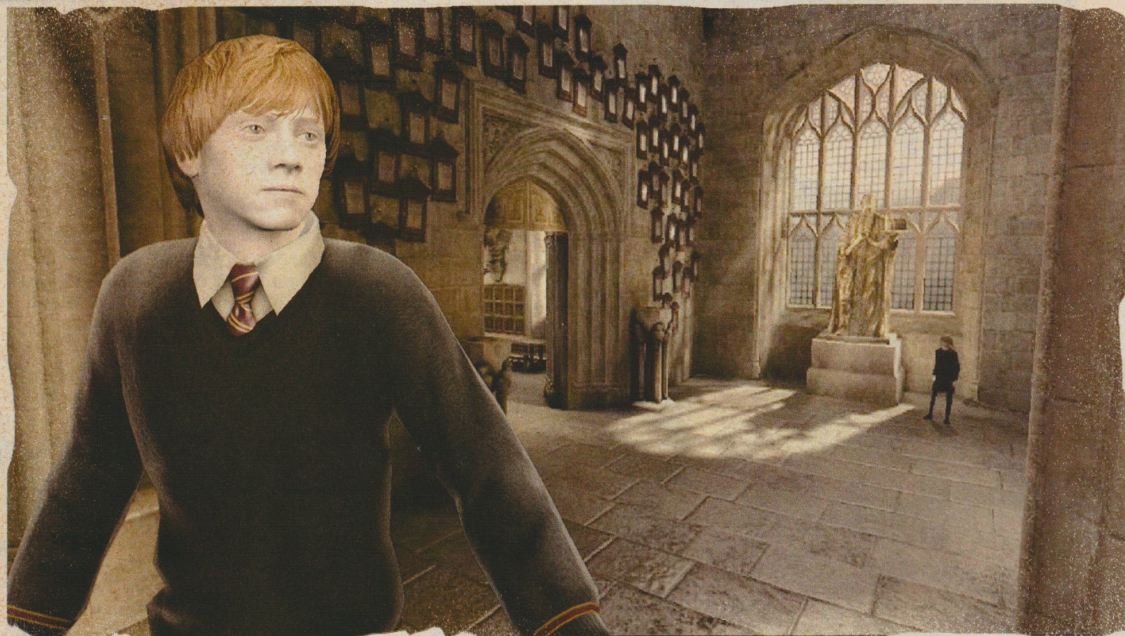
Wii™ Play

Essa é uma nova maneira de jogar. Participe dos jogos como nunca antes. Wii oferece uma experiência inigualável. Você não apenas joga, mas vive o game. Conheça o novo Wii.

www.wii.com

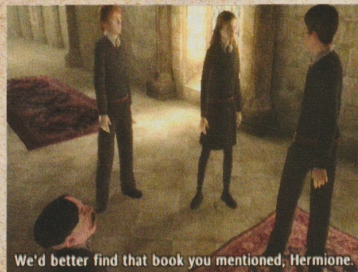


™ e o logo Wii são marcas registradas da Nintendo.



Filius Filtwick

Logo que falar com Filius, siga para a Library e fale com o quadro à direita. Volte a falar com Filius, depois selecione a área Great Hall e vá falar com a aluna que está lendo um livro, depois fale com Filius novamente.



Pomona Sprout

Após falar com ela, fale com Neville (na Room of Requirement). Depois visite o dormitório masculino de Gryfindor e vasculhe as malas para encontrar o livro. Com ele em mãos, volte a falar com Pomona Sprout.

Severus Snape

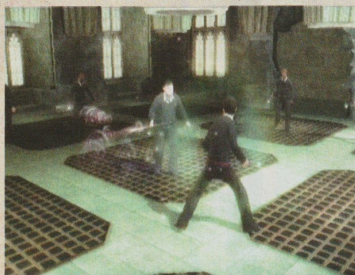
Procure por Snape e, depois de falar com ele, vá para a Library e entre na área restrita ao fundo, então procure por um livro isolado em uma das estantes. Vá para o fundo à esquerda. Com ele em mãos, volte a falar com Snape.

Além destas miniquests, visite cada área do seu mapa (você pode até marcar, se preferir) e complete todas as tarefas paralelas para obter 100%, faturando pontos extras.

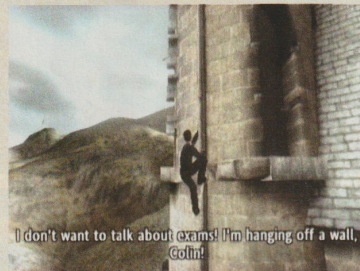
Parte 7

The Rebellion Begins

Siga para a Room of Requirement e você ensinará (e aprenderá) a usar a magia Patronus. Ao realizar a magia, Malfoy e mais quatro bruxos aparecerão para um duelo - não se preocupe em perder. Siga para a Hagrid's Hut para travar um duelo contra Malfoy e seus amigos.



Após o combate, vá falar com Colin Creevy e então use a magia Incendio no galho seco. Suba pelo cano ao lado, ande pela beirada, e desça pelo cano seguinte para ter acesso a uma janela. Colin lançará caixas para você, então use o feitiço Wingardium Leviosa para completar o quebra-cabeça que se resume a organizar as caixas nos espaços marcados com um "X" vermelho - repita o processo no segundo andar da torre e no meio da escada para o terceiro andar -, depois de organizar as caixas, suba até o alto da torre e use Reparo na plataforma de pedra para conseguir passar. Saia pela janela e volte para o chão.



Agora vá ao encontro de Dean Thomas, mas Luna Lovegood pedirá a sua ajuda na área Clock Tower Courtyard. Repare que existem vários "X" marcados no chão, posicione o banco sobre o "X" pequeno junto da árvore e suba por ele para escalar a planta e depois as plataformas até o telhado. Use Reparo para consertar o buraco no caminho, quando chegar no outro "X", use o feitiço Reducto para abrir um buraco. Use Wingardium Leviosa na Portable Swamp para derruba-lo no pátio. Depois desça e bote fogo no objeto usando o Incendio.



Vá falar com Dean e então use Wingardium Leviosa para mudar as engrenagens do relógio de posição, depois suba até o final do lance de escada e derrube mais algumas engrenagens para o andar de baixo. Por fim, desça e posicione as engrenagens nos encaixes restantes. Vá falar com Ginny Weasley e tente derrubar outra Portable Swamp de cima do galho da árvore, mas logo em seguida ocorrerá um duelo de bruxos. Vencendo-os, use Wingardium Leviosa para descer o objeto, posicione-o sobre o "X" e

use Incendio. Há uma terceira Portable Swamp na área Paved Courtyard. Aqui, suba o lance de escada e conserte o cano no canto adiante, então suba por ele para chegar até o telhado e derrube o objeto, posicionando no "X" e usando Incendio.

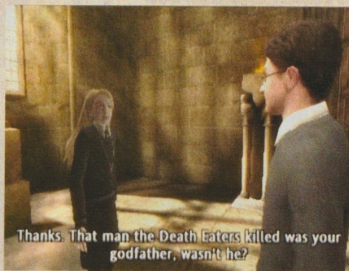


Vá ao encontro de Padma e Parvati Patil, empilhe dois bancos sob o alto falante e suba para mexer neste. Continue seguindo as gêmeas Patil para sabotar mais alguns alto falantes por toda Hogwarts. Concluído as brincadeiras de sabotagem, abra seu mapa e marque a área Dungeons para ir encontrar Severus Snape para uma última aula. Completando a aula, vá falar com Fred e George. Aqui, use Incendio na última Portable Swamp e em seguida você terá controle sobre os irmãos durante o vôo com vassoura, tendo que usar a magia Incendio para ativar algumas caixas espalhadas pela sala das escadas, e no Great Hall.

Parte 9

Objetivos para mais pontos extras

Ao terminar a história principal, vá falar com Luna Lovegood para procurar suas coisas espalhadas pela escola.



Procure as coisas nas seguintes localidades: Great Hall (sobre a mesa), Entrance Courtyard (pegue a vassoura e varra as folhas do lado direito), Clock Courtyard (em frente a fonte), Library (sobre a mesa) e na Viaduct Entrance. Além disso, há também outros objetivos não tão explícitos a serem concluídos para chegar aos 100% do jogo. São eles: Termine o jogo na dificuldade Hard.

Use magia bem sucedida 500 vezes.

Caminhe mais de ¼ milha por Hogwarts.

Vença a Architecture Cup (encontre todos os símbolos de Hogwarts).

Vença a Characters Cup (encontre todos os personagens do jogo).

Vença a Defence Cup (use todas as magias defensivas num único duelo).

Vença a Exploding Snap Cup (vença todos os minigames Exploding Snap).

Vença a Explorer Cup (descubra todas as áreas de Hogwarts).

Vença a Friend of the Year Cup (encontre todas as coisas de Luna).

Vença a Golden Gobstone Cup (vença todas os minigames Gobstones).

Vença a Grand Master Cup (vença as partidas do minigame de xadrez).

Vença a Homework Cup (complete todas as minigames).

Vença a House Ghost Cup (reposicione todos os quadros caídos em Hogwarts).

Vença a Nature Trail Cup (encontre as pegadas de criaturas raras em Hogwarts).

Vença a Ornithology Cup (encontre todas as criaturas voadoras de Hogwarts).

Vença a Portrait Password Cup (descubra todas as senhas dos quadros).

Vença a School Pride Cup (descubra todos os acontecimentos em Hogwarts).

Vença a Secret Statue Cup (encontre todas as armaduras do tabuleiro de xadrez).

Vença a Smuggler Cup (encontre todos os pacotes secretos de Fred e George).

Vença a Studios Success Cup (tire nota 'O' em todas as lições).

Vença a Witches and Wizards Cup (encontre todas as placas secretas de Hogwarts). **NEW**

Pontos Extras

Além de falar com todo tipo de quadro com figuras vivas que encontrar, e de interagir com objetos, fique atento para usar as magias e faturar mais pontos extras. As situações mais comuns são:

Wingardium Leviosa: além de servir para mover objetos de um lugar a outro, especialmente bancos com símbolos da cor de cada escola a ser posicionado nas marcações correspondentes, fique atento quando encontrar alguma vassoura ou esfregão no chão perto de poças d'água ou folhagem – passe a vassoura sobre as folhas ou poças para limpar e receber mais pontos ou descobrir minigames. Na área Clock Tower Courtyard, use a magia para pegar as frutas e depositá-las no cesto próximo. Em áreas com pássaros em repouso e sacolas, use este feitiço para pegar a comida da sacola e alimentar os pássaros.

Incendio: use-a para acender todas as tochas, pedestais com o emblema da escola (existem vários espalhados pelo jogo) ou velas que encontrar por Hogwarts.

Reparo: use-a para reconstruir todos os objetos quebrados, inclusive canos das calhas.

Accio ou Depulso: ao passar por tapeçarias na parede, ou no chão, use uma dessas magias para movimentá-las e revelar pontos (nos tapetes do chão) ou passagens com armaduras prateadas (tapeçaria das paredes). Sempre que encontrar armaduras tortas, use Depulso para mudar suas posições até encontrar a correta – use também contra algumas estantes e quadros de informações, para achar imagens escondidas ou áreas com itens secretos. Na base da área Clock Tower, use Accio em quatro tijolos distintos para achar uma placa, e no alto da mesma área, examine os sinos.

Reducto: algumas estantes e objetos podem ser quebrados para render pontos (depois use Reparo para consertar as coisas).

Ao encontrar objetos interativos um tanto diferentes, procure usar todas as magias para ter certeza de que o tal objeto possa ser (ou não) ativado/usado. Ao atingir a meta no acúmulo de ponto, Myrtle aparecerá e dirá que você habilitou uma nova recompensa na Room of Rewards – além de suas magias ficarem mais fortes. Há também o Discovery Level (nível de descobertas), que vai de 1 a 13, e rende pontos a cada novo nível.

Parte 8

Sirius's Fight For Light

Vá falar com Ginny, Luna e Neville para travar um duelo contra Malfoy e seus amigos. Vencendo a batalha, ocorrerá uma longa cena que o levará a outra batalha.

1ª batalha – Sirius Black vs Death Eaters
Uma batalha fácil, use constantemente Protego, seguido qualquer outro ataque para derrubar o adversário – neste momento emende o Expelliarmus.

2ª batalha – Dumbledore vs Voldemort
A batalha começa com qualquer outra, ou seja, use Protego e ataque seguidamente. Ao causar certo dano a Voldemort, ele ficará ao centro da tela e absorverá todos os seus ataques para lança-lo de volta, neste momento, use Protego para rebater e mande qualquer outro ataque mais forte. No terceiro momento, o inimigo lançará objetos contra você. Mantenha-se em movimento, além de usar constantemente a magia Protego. Como contra-ataque, use Stupefy. Após a batalha, Harry travará uma batalha contra Voldemort em sua mente. Lembra das aulas com Severus Snape? Hora de mostrar que é bom aluno e repetir o desempenho para se livrar do inimigo. A história termina aqui, mas ainda há muito para fazer. Tente jogar novamente para coletar todos os extras perdidos que você não pegou na primeira vez.

COMUNIDADE

GAME MUSIC

Hitoshi Sakimoto



Sakimoto é um dos compositores de game music mais requisitados da atualidade, mas, por incrível que pareça, o escritor de tantas trilhas memoráveis jamais recebeu aulas formais de composição. Nascido no dia 26 de fevereiro de 1969, na cidade de Tóquio, onde vive até hoje, o pequeno Sakimoto fazia parte de uma banda na escola primária, época em que aprendeu a tocar piano e órgão. Mais tarde, no colégio, ele começou a escrever para uma revista de computadores chamada OH!FM. Foi então que, aos 17 anos, teve a oportunidade de trabalhar no projeto Revolver, um jogo de tiro para o qual fez suas primeiras composições.

Após formar-se, começou a trabalhar como freelancer. Seu trabalho mais determinante foi em *Magical Chase*, um jogo de tiro desenvolvido pela Quest. Algum tempo depois, ainda na Quest, Sakimoto teve a oportunidade de conhecer Yasumi Matsuno, que trabalhava em *Ogre Battle*, e foi convidado para compôr essa trilha. Também escreveu músicas para a sequência, *Tactics Ogre*, até que a equipe da Quest foi para a Square e criou *Final Fantasy Tactics*.

Depois de compôr para *Vagrant Story* (outro jogo de Matsuno), sua trilha favorita até hoje, Sakimoto deixou a Square para voltar à vida de freelancer. Em 2002, fundou sua própria empresa, a Basiscape. Desde então, trabalhou em jogos variados como *Breath of Fire V*, *Gradius V*, *Final Fantasy Tactics Advance*, e, mais recentemente, em *Final Fantasy XII*, trabalho que o projetou. Apenas em 2007, já fez composições para *FFXII Revenant Wings*, *Final Fantasy Tactics: The War of the Lions*, *GrimGrimoire*, *Deltora Quest*, *Odin Sphere*, *Opoona*, o anime *Romeo x Juliet* e ainda está trabalhando na trilha de *ASH: Archaic Sealed Heat* para Nintendo DS.

ADMIRÁVEL MUNDO NINTENDO

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio.santana@gameworld.com.br)

Top 10: SEQUÊNCIAS QUE GOSTARÍAMOS DE VER (Wii)

O console-sensação da Nintendo não apenas é uma fábrica de produtos originais e inovadores, como também tem proporcionado ótimas sequências de grandes clássicos. Já tivemos um novo *Zelda* e ainda vêm por aí versões alternativas de *Soulcalibur* e *Resident Evil*, além de sequências reais de *Nights* e *Mario*. O console oferece novidades a cada uma dessas séries, mas há outros títulos que deveriam receber o "tratamento Wii". Veja os nossos favoritos:



STREETS OF RAGE

Esperamos por uma sequência desde 1994. No Wii, o jogo de pancadaria da Sega poderia ter um esquema de controle clássico, segurando o Wii Remote na horizontal.



IKARUGA

Um dos melhores jogos de "navinha" de todos os tempos. A Treasure poderia desenvolver uma continuação com novas mecânicas de controle.



PANZER DRAGOON

A série não vê uma atualização desde 2003, e o seu esquema de ação e tiro não poderia fazer mais sentido com a combinação Nunchuk + Wii Remote.



BEYOND GOOD & EVIL

O jogo da repórter Jade pode não ter sido um sucesso comercial, mas sua qualidade inquestionável poderia alcançar um público mais amplo no Wii.



SAMBA DE AMIGO

O divertido game musical da Sega era jogado com um controle especial de maracas. O par de controles do Wii é um substituto perfeito para o instrumento.



CASTLEVANIA

A série ainda não encontrou a sua identidade 3D, mas Koji Igarashi bem que poderia tentar mais uma vez, agora usando os sensores de movimento do Wii.



PILOTWINGS

Foi um jogo de lançamento para Super NES e Nintendo 64, mas pulou o GameCube e até agora não deu mais as caras. No Wii, faria mil acrobacias aéreas.



MEGA MAN

O robô azulinho já se reinventou diversas vezes, e atualmente habita com mais frequência o DS. Uma nova identidade no Wii não seria problema para o Mega.



BIONIC COMMANDO

Um clássico da Capcom há muito tempo esquecido. A jogabilidade sem pulo que incentiva o uso do braço mecânico de formas criativas é perfeita para o Wii.



OKAMI

É um consenso: essa obra parece ter sido criada sob medida para o Wii, desde os gráficos estilizados até o controle do pincel para ativar diversas habilidades.

Qual é o game?



Uma velhinha em pixels. Bastou isso pra que muita gente reconhecesse o clássico *Secret of Mana* (Super NES). Os primeiros a mandar a resposta certa foram João André Gouvêa Aires, Marcos Tadeu dos Santos e Renan Godoy

Burgos. Sem facilitar muito, qual é o clássico trash dessa foto? Envie seu palpite para redacao@nintendo-world.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo. **(NW)**



Importante!
Não esqueçam de enviar seus dados completos (nome, endereço e telefone) junto da resposta - isso garante a validade do seu e-mail!
BOA SORTE!

SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO: SECRET OF MANA (SUPER NES)

brinquedos e artigos chiques PARA gente ESPERTA

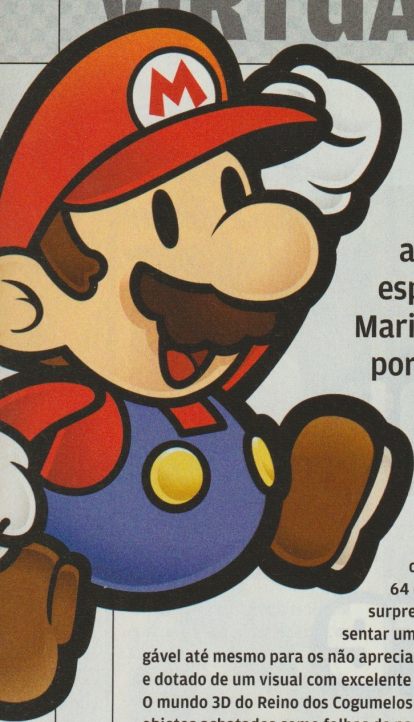
comics
games
dvd's
mangás
toys
cult culture

popster

POP SHOPPING
A UM CLIC
DE VOCÊ!

www.popster.com.br

VIRTUAL CONSOLE



Paper Mario 64

Elementos de RPG, senso artístico absurdo e um universo cheio de vida o esperam na primeira aventura de papel do Mario. Embarque nessa jornada e descubra porque *Paper Mario* é um dos poucos jogos para Nintendo 64 a integrar a seleta lista do Virtual Console.

—Renato Pelizzari

Quando apareceu no Nintendo 64 em 2001, o jogo surpreendeu por apresentar uma interface amigável até mesmo para os não apreciadores de RPGs, e dotado de um visual com excelente senso artístico. O mundo 3D do Reino dos Cogumelos recheado de objetos achatados como folhas de papel, com vários movimentos e cenários que tomam proveito das características propícias da dobradura, foram o suficientes para prender muita gente. *Paper Mario* utiliza um sistema de batalhas por turnos bem simplificado, exigindo a interatividade do jogador para tornar seus ataques e defesas mais efetivos, seja apertando um botão na hora certa ou fazendo outras maluquices. Os únicos problemas do jogo são sua curta duração e excessiva simplicidade se compararmos a RPGs do calibre de *Final Fantasy*, fato que pode desanimar os mais viciados no gênero. A história também é um pouco boba, mas creio que seja fácil relevar este pormenor, pois



a ambientação do jogo é fantástica. Os personagens que ajudarão Mario com habilidades especiais e até mesmo os mais simples habitantes das vilas parecer ter vida própria, sempre havendo alguma característica marcante para deixá-los em sua memória. Seja você uma pessoa que já jogou e quer tê-lo prontinho a qualquer hora no seu Wii ou alguém que não conheça o início da franquia papel do Mario, demore para comprá-lo, é ótimo! **NW**

Três maneiras de controlar

Plataforma	Wii Remote	Classic Controller	GameCube
NES	Sim	Sim	Sim
Super NES	Não	Sim	Sim
Nintendo 64	Não	Sim	Sim
Mega Drive	Alguns	Sim	Alguns
TurboGrafx-16	Sim	Sim	Alguns

Últimos lançamentos

NES - 500 Wii Points

Balloon Fight
Mach Rider
Star Soldier
Yoshi

TurboGrafx 16 - 600 Wii Points

Air "Zonk"
Devil's Crush
Drop Off
Silent Debuggers

Mega Drive - 800 Wii Points

Dynamite Headdy
Shining Force

Super NES - 800 Wii Points

Kirby's Dream Course

Nintendo 64 - 1000 Wii Points

Paper Mario

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Intelligent Systems

Console: Nintendo 64

Lançamento original: fevereiro de 2001

Virtual Console: 16 de julho de 2007

Custo: 1000 Wii Points

Gênero: Aventura / RPG

Jogadores: 1



CONTEÚDO FUTURO COMUNICAÇÃO

DIRETOR EDITORIAL: André Forastieri
DIRETORA DE REDAÇÃO: Célia Almudena
EDITOR EXECUTIVO: Fabio Santana
EDITOR: Ronaldo Testa
REDAÇÃO: Bruno Zerbinatti, Renato Bueno, Rodrigo Guerra e Ricardo Farah
ESTAGIÁRIO: Romulo Mathei
EDITOR DE WEB: Orlando Ortiz
EDITOR DE ARTE: Robson Teixeira
DESIGNERS: Carlo Medici, Homero Letonali e Marco Souza

COLABORADORES
Douglas Vieira, Gilsomar Livramento, José Maurício Yoshikake, Renato Pelizzari

GESTÃO DE NEGÓCIOS TAMBOR

DIRETOR GERAL: André Martins
DIRETORA ADMINISTRATIVA: Priscila Santos

COMERCIAL
GERENTE COMERCIAL: Ana Paula Gonçalves
GERENTE COMERCIAL DE ASSINATURAS: Leandro Ribeiro
COORDENADOR COMERCIAL: Osvaldo Júnior

PUBLICIDADE
GERENTE DE NEGÓCIOS/PUBLICIDADE: Kado (Alberto Kadouka)
COORDENADOR DE PUBLICIDADE: Isac Guedes

WEB
WEBDESIGNER: Fernando Nogueira

ADMINISTRAÇÃO, CORRESPONDÊNCIA E SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR
E-mail: atendimento@tambordigital.com.br
Telefone: (11) 6877-6088

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

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (renovação, pagamento, mudança de endereço, críticas, dúvidas ou sugestões):

Site: www.tambordigital.com.br/faconosco

Telefones:
São Paulo: (11) 3512-9480
Rio de Janeiro: (21) 3512-9980
Belo Horizonte: (31) 3516-1282
Curitiba: (41) 3012-9782
Brasília: (61) 3246-9782
Goiânia: (62) 3412-9782

O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.
Fax: (11) 6877-6076
Cartas: Rua Helder Penteado, 813 - Sumaré/SP
CEP: 05437-000 - São Paulo / SP

Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

Filiado à **ANER**

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

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



www.aner.org.br

Only Games

HIGH EMOTIONS



SHOPPING CURITIBA, LOJA 253
TEL: (41) 3233-4771
(41) 3233-6056

Bem Vindo
Ao mundo
das Emoções!!!!



Visite nosso site:

www.onlygames.com.br

PATROCINADORA OFICIAL
DOS SITES:

WWW.NGMONLINE.COM.BR
WWW.WII-BRASIL.COM

INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!



SUPER OFERTA

JOGOS ORIGINAIS GAME CUBE

A R\$ 99,00

TELEVENDAS 19 3236-0056
3234-5389



SÃO MAIS DE 200 TÍTULOS EM PROMOÇÃO

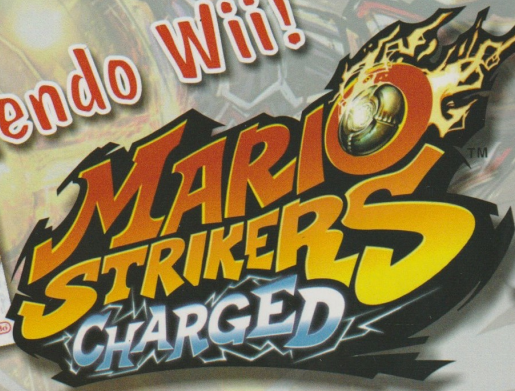
CHEGOU!

Jogos e
Acessórios

Em 3X S/Juros
No Cartão



Para Nintendo Wii!



Compre também pelo site

www.inicialgames.com.br

SEDEX

SEDEX A COBRAR.
Você só paga quando receber.



Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Box 22 / Loja 2 - Campinas Shopping / CAMPINAS - SP