

# Nintendo

World



**10 ANOS**  
EDIÇÃO HISTÓRICA

**GRÁTIS  
PÔSTER  
DUPLO**



É NINTENDO  
OU NADA!

Nº **115**  
R\$ 8,90



9 771516 115000



## 06 Lançamentos

Os reviews que você já conhece em uma nova seção, com os games mais quentes!

## 18 Tudo (e mais um pouco) sobre Wii

A história, os acessórios, os melhores games e tudo sobre seu console favorito.

## 26 Você conhece o Mario?

As mais diferentes versões do nosso herói bigodudo - dos tempos antigos aos atuais.

## 28 DEZ ANOS de Nintendo World

A sua revista favorita agora é decagênaria. Junto dela, a Nintendo comemora 119 anos. Quem diria!

## 36 Especial: De Blob

Um dos mais aguardados jogos para Wii tem como protagonista... uma blob.

## 40 Tudo (e mais um pouco) sobre DS

O notório portátil da Big N merece uma homenagem digna de seu histórico.

## 48 Planeta Pokémon

Cada vez mais completo, o Planeta Pokémon agora está de cara nova!

## 54 TOP Secret: Wii

Diretamente do arquivo secreto da Nintendo, as melhores dicas para Wii.

## 62 TOP Secret: Nintendo DS

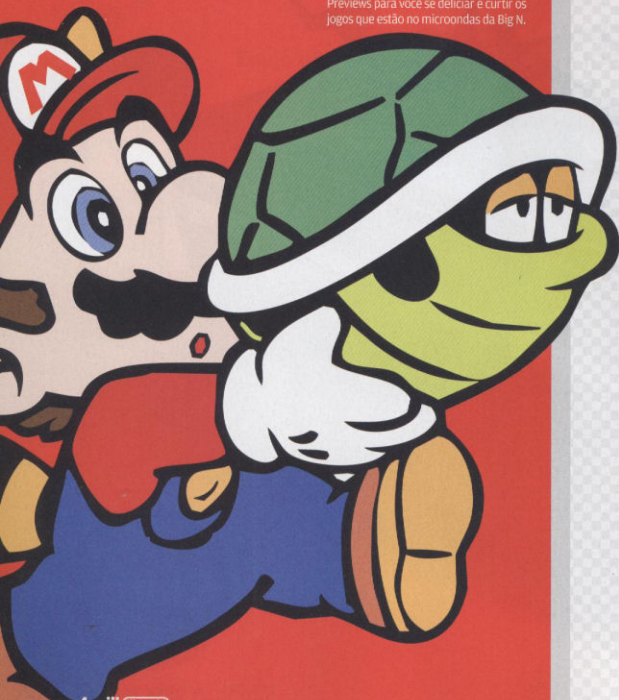
Dicas nada portáteis para o seu console de bolso. Uau!

## 70 Comunidade

Maluquices, produtos, vídeos, cartas e muito mais sobre o universo Nintendo.

## 76 Vem aí

Previews para você se deliciar e curtir os jogos que estão no microondas da Big N.



## OBRIGADO!

Me sinto honrado por escrever este editorial justamente em uma edição tão importante, que celebra 10 anos de sucesso da revista Nintendo World. E diante de tantas responsabilidades, devo agradecer às pessoas que de uma maneira ou outra colaboraram para tornar essa sonhada celebração em realidade.

Passamos por diversas eras marcantes no mercado de games, e estivemos sempre ao lado da comunidade, na alegria e na tristeza, nos melhores e mais importantes momentos. Vivenciamos a explosão do fenômeno Pokémon, durante a transição de plataformas, acompanhamos o crescimento dos jogadores... e estaremos aqui para repetir à dose de maneira cada vez melhor, ano após ano!

Então, em primeiro lugar, uma homenagem aos leitores: obrigado pelas sugestões, dicas e críticas que fizeram da revista um produto ainda melhor, com a cara do jogador Nintendista. Nossos ouvidos estão sempre abertos!

Aos mentores do projeto, André Forastieri e André Martins, e aos membros da redação e equipe de arte, sempre solícitos e bem humorados até nos momentos mais cabeludos e difíceis. Os fios de cabelo caem, mas a casa nunca cai!

Ao Ricardo Farah, Editor da EGM Brasil, pela tranquilidade e placidez que lida com os fatos e por sua impagável amizade, dentro e fora da redação.

Não posso esquecer também de nossos parceiros e anunciantes: um obrigado enorme a todos vocês, que depositam confiança nas páginas da Nintendo World e investem com tanta garra nesse importante mercado.

Espero que todos apreciem a Nintendo World #115. E não deixem de visitar o nosso site: além do conteúdo que você já conhece, agora teremos também "Chat Reviews". Análises exclusivas, ao vivo, com a presença dos leitores online!

Como diriam os antigos: "10 anos, já está virando um homenzinho!".

Um forte abraço;



# DIGIMON WORLD CHAMPIONSHIP

## TEMOS QUE PEG... IH! JOGO ERRADO!



**A**chei que não iria gostar. Achei que iria destrinchá-lo nas páginas da Lendária NW. Achei que esse jogo seria uma mancha vergonhosa na edição de aniversário da revista mais nintendista desse país. Mas não é que Digimon World Championship é bonitinho, cara? Adorei principalmente o fato de você não começar com um monstinho fortinho, já no meio do caminho da evolução: indo no caminho contrário, você começa o jogo com um Digi-ovo. Deve esperar chorar (e não que ele abra imediatamente) e liberar uma Digi-tama, para que você a treine, até que ela fique pronta para evoluir, de novo, de novo, e de novo.

Basicamente, a premissa do jogo é exatamente aquela que você já deve ter previsto ao ler o nome: você é um criador de Digimon, e tem um pequeno monstinho à disposição. Você deve treiná-lo, alimentá-lo, cuidar de sua saúde e tudo o mais que foi visto nos animes da TV. O mais legal é que o jogo INTEIRO, em todos os seus aspectos, é feito para uso praticamente exclusivo da stylus, o que deixa o título ainda mais inventivo.

Os treinos servem para aumentar as habilidades de seu Digimon, que pode ser nomeado de acordo com sua vontade (o meu, que virou um Agumon, foi carinhosamente apelidado de "Odinho", em homenagem a um certo assistente editorial). Só não gostei do arranjo das lutas: seus inimigos são completamente sem equilíbrio. Na primeira luta, você ganha fácil, fácil. Já na segunda, começa

uma pedreira. Na terceira, eu pago um doce para quem ganhar. Pior que elas acontecem aleatoriamente: você só decide quem vai fazer o que (dividindo entre um para ataque especial, um para ataque normal, e um para suporte, mas você decide entre esses três da forma que melhor lhe cabe).

As evoluções demoram a acontecer, mas quando acontecem, elas dão aquele gás nos seus atributos, sem falar que se tiver alguma doença, ou se seu monstinho estiver com o HP baixo, imediatamente isso tudo é corrigido, com exceção da fome. Fome essa, aliás, que costuma aparecer sempre para te irritar: quando você menos espera, ele já está pedindo carne. A comida, apesar de ser barata, é consumida rapidamente. Lembrando que você deve zelar pelo bem-estar do seu lutador: limpe a sujeira depois.

Se as lutas estiverem complicadas, você pode largar o seu bichinho treinando, enquanto sai para caçar mais Digimons para implementar seu time. Tudo o que você precisa é de uma corda: você seleciona uma área circular ao redor do seu alvo, e ele ficará preso, embora fuja para longe caso você não faça alguma coisa. É aqui que você deve puxar a tal corda: isso vai gastar o HP do bicho até que ele fique desorientado. Quando isso acontecer, é só selecioná-lo e ele será automaticamente adicionado à sua equipe. Estão disponíveis desde Digimons até monstros mais evoluídos, nos terrenos que você visita, cada um com seu grau de dificuldade, é claro. Outro ponto negativo: dependendo do lugar em que você queira caçar, você deve pagar uma tarifa de visitação. Tarifa essa que chega a ser cobrada continuamente, ou seja, a cada visita.

Produtora:

Namco Bandai

Desenvolvimento:

Namco Bandai

Plataforma:

Nintendo DS

Gênero:

Ação

Número de jogadores:

1 e 2

Nota

8,5

Ficha

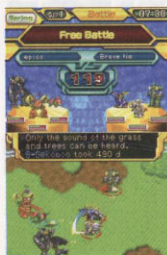
Gráficos: 8,0

Som: 5

Jogabilidade: 9,0

Diversão: 9,0

Replay: 7,0



### VAI SER GRANDE A EMOÇÃO... Digimon! Temos que pegar!

nova dor de bolso. E grana não é uma coisa que vem fácil: lembra do desequilíbrio das lutas? Pois é.

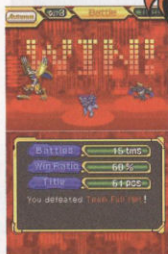
Mas há métodos alternativos de se ganhar dinheiro: ocasionalmente, você pode ser desafiado para lutas amistosas por treinadores aleatórios, ou ainda, eles chegam a você com proposta de compra/troca de bichinhos. Mais motivos para você cuidar bem dos seus digimons.

Os módulos de treinamento não poderiam ser mais simples: divididos em pontos específicos de evolução, você pode escolher treinar apenas os aspectos mais fracos do seu peralta inumano, equilibrando seus atributos, ou então se concentrar apenas no que ele tem de mais forte, o que pode ou não acelerar o crescimento do Digimon em um guerreiro mais parado. Se faltar alguma coisa que você julga como pendente, você pode ir até a loja comprar novos lotes, assim, você pode adquirir um local de treino bem delimitado, para que todos os seus Digimon evoluam por inteiro.

Na loja em questão, você pode escolher entre comprar itens de cura e treinamento (onde ficam a comida dos seus animais, os remédios para tratamento de doenças, esparadrapos para curar as feridas de batalha e/ou treino excessivo), itens de caça (onde tem uma corda mais resistente para digimon selvagem, munição para a pistola paralisante, e iscas para colocar seus alvos em posições complicadas). Além disso, tem os já

mencionados lotes de treinamento (com uma descrição não muito esclarecedora sobre qual atributo ele trabalha melhor).

A premissa de se fazer um RPG com os monstros digitais não é nova: já foi amplamente utilizado em todo o mercado, mas essa é uma daquelas raras ocasiões em que algo muito grande consegue caber com folga dentro de um recipiente tão pequeno: pense em Digimon World Championship como um RPG de proporções megalomânicas, adaptado para uma parte de toda a história que faz parte desse universo. Apenas o torneio em si funciona como um Story Mode às avessas. Você tem diversos tipos de batalhas, desde amistosas, partindo por decisões de título, que podem ser defendidos ou tomados de quem já os possui. Além desses, tem o clássico campeonato, onde reside o real objetivo do jogo: tornar você o melhor treinador de Digimon do mundo, enquanto o seu bichinho se torna o exemplo a ser seguido para bestas digitais aspirantes à luitador. Será que já não vimos isso antes com um desenho de nome parecido? Se você pensou em Pokémon Stadium, acertou. A diferença aqui, porém, é que não havia evolução no jogo do rato elétrico: você já começava com um determinado nível. Aqui, você passa por todo o processo de evolução do personagem, como em um autêntico RPG.



Apesar de todas as qualidades apresentadas, Digimon World Championship peca em pequenos aspectos, que acabaram por tirar alguns pontos desse título. Mas ainda assim, ele é uma excelente pedida para quem procura por diversão. Recomendação: se você for no show da Madonna, leve um DS com esse jogo para passar um tempo na fila.

— Rafael Arbulo



# METAL SLUG 7

## É METAL SLUG...NÃO PODERIA SER MELHOR QUE ISSO



UM CLÁSSICO que retorna em grande estilo, mantendo suas raízes 2D



ambientadas no bom e velho arcade.

O game conta com algumas opções já disponíveis desde o início: Main Mission é o clássico Story. Você é despachado para vários locais, e em side scrolling, deve trocar tiros com soldados inimigos, helicópteros que aparecem do nada, tanques de guerra com pesado armamento, além dos clássicos chefões. Dividas em setores, as fases apresentam dificuldade crescente, à medida que você avança. Ao chegar ao final, você passa para o próximo setor. Geralmente, os chefões, gigantes como só eles, estão no terceiro ou quarto setor. Nem esquece em passar qualquer aperto antes deles: o chefe é o único oponente que você encara quando chegar no terreno dele.

Além de Main Mission, temos Combat School, onde somos apresentados à belíssima Cindy. Aqui, como já se deduz pelo nome, você passará por treinamentos variados, que seguem certos padrões, essenciais para o sucesso. Enquanto alguns simplesmente fazem você correr pelas fases normalmente, com o objetivo de fazer o melhor tempo, ou matar mais gente, ou resgatar mais POWs, ou ainda coletar os estranhos itens deixados pelas suas ações (um pintinho, uma galinha, plantas...além de frango frito e afins). Tem outros mais legais como um onde você deve transportar enor-

mes pedras a tiros, com o intuito de chegar do outro lado da tela. Adiante, temos rankings, POW List e Options. Mais óbvio impossível: o primeiro mostra o ranking de jogadores, da maior pontuação para a menor, e o segundo mostra todos os soldados que você resgatou durante as missões. Já Options...bem, acho que nem vale explicar, não é?

O jogo só peca um pouco no aspecto de fluidez: mantendo a tradição de muita coisa na tela, fazendo muita coisa ao mesmo tempo (o que eternizou Metal Slug), aparece de repente uma notável queda de performance, com lags que não teriam como passar despercebidos.

Enxergando além desse pequeno deslize, Metal Slug 7 é um jogo que não só merece ser comprado, mas deveria se um crime militar o fato de não possuí-lo.

— Rafael Arbuku

### DICAS:

- 1) A sua metralhadora, pistola ou qualquer arma inicial possui munição Infinita. Algumas munições que você adquire depois também. Desnecessário dizer: abuse de suas armas e sente o dedo sem dó!
- 2) Tem horas que a tela fica cheia de gente, atirando para todos os lados. Pode parecer incrível, e até mesmo loucura, mas há momentos em que você pode mergulhar de cabeça na horda de oponentes. Se você apertar os botões de ataque constantemente, matará todos na facada ou com granadas, e pode evitar muitos tiros.

Quando me pautaram o review de Metal Slug 7, imediatamente veio-me na cabeça as memórias de uns bons anos, em que minhas únicas preocupações eram a escola e manter meus consoles em perfeito estado. Desnecessário dizer que, como todo bom saudosista, quase deixei que meu lado de fã influenciasse, mas resisti à tentação e joguei até o Game Over. Foram horas e horas disparando tiros dos mais variados tipos para todas as direções conhecidas, vidas perdidas, contínuos gastos, e granadas à granel. Tanto lenga-lenga para dizer que Metal Slug 7, apesar de não fazer nada mais do que o esperado, mantém a tradição da série, que se originou lá no distante ano de 1996. Ao assumir o controle do soldado Marco Rossi mais uma vez, já sabia que o jogo receberia de mim as devidas honrarias, pois sua alta patente merece todas as condecorações possíveis. Só estranhei um pouco jogá-lo no DS, pois todas as minhas aventuras nesse frenético mundo em guerra eram

Produtora:  
SNK Playmore  
Desenvolvimento:  
SNK Playmore  
Plataforma:  
Nintendo DS  
Gênero:  
Ação  
Número de jogadores:  
1

Nota **10**

Ficha

Gráficos: 8,0  
Som: 10  
Jogabilidade: 9,0  
Diversão: 10  
Replays: 10

# LOCK'S QUEST

## TOQUE MÁGICO DE CONSTRUÇÃO

Um dos títulos mais interessantes e que melhor utilizava a tela de toque do DS é Drawn to Life, aventura plataforma 2D na qual você desenha seu próprio herói e ferramentas que usa. Porém, a jornada era de uma insipidez extrema, sendo fácil demais.

Agora o estúdio 5th Cell dá um passo além, provando novamente que o DS é capaz de prover experiências únicas por meio da tela de toque. Lock's Quest é um RPG de estratégia em tempo real - à la Final Fantasy XII: Revenant Wings e o iminente Blue Dragon Plus.

O grande diferencial é que as peças são divididas em duas etapas distintas: construção e combate. Na primeira o objetivo é construir barreiras, canhões e outros tipos diversos de fortificações para impedir o avanço das tropas inimigas que avançam na fase seguinte. Tudo feito por meio arranja de blocos na tela tátil, lembrando bastante Sim City. No segundo estágio você também assume o controle do herói Lock, o

qual é totalmente controlado por cliques na tela de toque (moda lançada com sucesso por Zelda).

A premissa é original, divertida e bem executada a ponto de ensinar diversos tipos de estratégia e profundidade o bastante sem complicar demais, sendo perfeito para novatos e veteranos no gênero.

O visual 2D isométrico implementado aqui é característico do estilo (ou seja, um pouco genérico) e está bem feito, apresentando detalhes bem definidos e animações competentes. Só a trilha sonora fica devendo: ainda que boa é repetitiva.

Ainda assim, o game carece de certa polidez em aspectos mínimos, mas que melhorariam muito a experiência. Os menus são um tanto pouco pouco intuitivos por vezes e a lentidão de comandos também desanimam. Diálogos se alongam desnecessariamente e até mesmo o movimento de câmera poderia ser mais ágil - adicionaria pontos a praticidade.

- Claudio Prandoni



**A JORNADA DO CADEADO,**  
em terras paraguaias

Produtora:  
THQ  
Desenvolvimento:  
5th  
Plataforma:  
Nintendo DS  
Gênero:  
RPG/Estratégia  
Número de jogadores:  
1 a 2

Nota  
**8**

Ficha

Gráficos: 6,0  
Som: 7  
Jogabilidade: 8,5  
Diversão: 7  
Replay: 6,5





# SPORE CREATURES

## MINIATURA EVOLUÍDA

Quando Spore começou a ser concebido no início deste século, sequer vislumbrávamos o surgimento do Nintendo DS e suas capacidades únicas – talvez apenas a mente frenética de Shigeru Miyamoto. Além disso, a proposta do simulador de vida e evolução criado por Will Wright é tão colossal que dificilmente caberia integralmente nas capacidades do Nintendo portátil, resultando em uma adaptação picareta, uma tentativa fútil de simplificar e fazer tudo caber ali dentro.

Numa opção consciente e sagaz, o estúdio Foundation 9 (dona de outros estúdios como Double Helix, Amaze, Digital Eclipse e Sumo Digital) tomou o caminho de picotar, focar e polir. Em vez de englobar as cinco etapas desenvolvidas na versão original de Spore, esta edição Creatures mira suas lentes para o segundo estágio, vulgar Criatura, no qual sua criação não é mais um ser unicelular, vagando livremente pelo mundo, socializando e lutando, mas sem se organizar em sociedades.

### DIFERENTE, MAS IGUAL

O aspecto criativo de Spore se faz presente a todo tempo como elemento crucial de

jogabilidade. A princípio você molda sua criatura de acordo com gostos pessoais escolhendo dentre uma seleção limitada de partes como bocas, pernas, braços, caudas e outras. Cada uma confere diferentes níveis de atributos em combate, relações sociais com outras criaturas, saúde e uma série de características diversas, definindo o jeito do bicho.

Eventualmente, porém, será essencial lançar mão de outras possibilidades. Por exemplo, em certo ponto deve-se atravessar um segmento espinhoso de terreno. Para tanto, consiga esta parte da espécie que a possui (seja conversando amigavelmente ou por meio de negociações agressivas, ou seja, atacando-a) e realize a empreitada. Está difícil caçar alimento? Sem problema, mude essa bocardra imensa cheia de dentes para um singelo bico de passarinho e se farte nas plantas da região.

As opções para o editor são múltiplas, dezenas e dezenas, todas personalizáveis. A ferramenta para mudar suas espécies é prática e intuitiva, permitindo rotacionar, aumentar e diminuir peças, colorir e mudar de posição com rápidos toques de stylus na tela tátil.

No campo de aventura, os controles são uma miscelânea de sucessos. Pode-se

mover com o D-pad, botões faciais ou movendo a caneta na tela inferior – como em Zelda: Phantom Hourglass. Os combates lembram Ninja Gaiden: Dragon Sword, compreendendo apenas riscos na tela e ações específicas diversas (como conversar, pegar itens, arremessar...) são contempladas ao clicar no objeto com o qual se deseja interagir, bastando então selecionar – tal qual The Sims.

Uma característica marcante e cativante do game é seu visual: numa sacada à la Super Mario, todos os animais são figuras planas vagando em ambientes tridimensionais – quando se viram eles até afinam, tal qual fossem folhas de papel.

Por fim, Spore Creatures se diferencia também por apresentar um roteiro simples, envolvendo buscas épicas, amigos para salvar, camaradas que o ajudam e muita conversa, lembrando um típico RPG. Uma vez finda a jornada, o incentivo para continuar a criar reside não apenas nas possibilidades mil, mas também na opção de trocar criaturas com amigos via WiFi, a vontade de completar a Sporepedia (uma enciclopédia que tem cara de Pokédex) e as muitas conquistas para habilitar – que rendem truques divertidos e úteis.

— Claudio Prandoni

**DE MELEQUINHA A BICHÃO:** Spore mostra a evolução de forma divertida



Produtora:  
Electronic Arts  
Desenvolvimento:  
Foundation 9  
Plataforma:  
Nintendo DS  
Gênero:  
RPG/Estratégia  
Número de jogadores:  
1

Nota **8,5**

Ficha

Gráficos: 8,5  
Som: 7  
Jogabilidade: 8  
Diversão: 8,5  
Replay: 8,5

# VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE

## AS PICHORRAS MAIS VIVAS DO SEU DS

**V**iva Piñata: Pocket Paradise é excelente versão de bolso das simpáticas Piñatas de console.

Você começa o jogo passando por alguns tutoriais que te ensinam o básico do jogo, como começar a cuidar do seu jardim, cuidar das Piñatas, vender e comprar objetos. Os tutoriais são fáceis, bem explicativos e obrigatórios, o que é meio chato se você já é familiarizado com o sistema do jogo.

Você controla o jogo inteiro usando a Stylus, desde plantar sementes e grama até direcionar suas Piñatas e comprar objetos. O jogo faz uso das duas telas do DS, onde na tela superior são mostradas as informações sobre o jogo dependendo do que estiver selecionado e um diário dos últimos acontecimentos no seu jardim. Na tela de toque você controla suas Piñatas e cuida da manutenção do habitat delas.

Uma grande diferença do DS é que você só consegue comprar doces para suas Piñatas ao completar os desafios propostos pela Central das Piñatas, e muitas vezes usa das condições para que haja o acasalamento de determinada espécie, é que elas estejam com um humor específico, e para isso tenham que comer um docinho. No DS também é possível ter uma visão aérea do mapa do seu jardim com ícones de onde estão cada uma das suas Piñatas.

Há um novo modo criado especificamente para o DS chamado Playground, onde você pode jogar sem se preocupar com os problemas do jardim de verdade. O Playground é situado em uma praia, e nela você não verá Dastardos, o vilão impiedoso que quebra suas Piñatas doentes ou os Ruffians que estragam o seu jardim e espalham doces estragados para suas Piñatas comerem.

Cumpra todos os desafios da Central das Piñatas. Somente assim você poderá



**PODE BRINCAR À VONTADE, mas não tente dar um banho neles...**

adquirir doces para seus bichinhos.

Jogue na praia. Se você quer jogar sem ter preocupações, jogue no modo Playground que tem como cenário uma praia para suas Piñatas pegarem uma corzinha a mais.

Assista os episódios. Durante o jogo aparecem episódios onde as Piñatas te ensinam novas coisas, e além do mais um desenho muito legal é mostrado.

Se você precisar achar uma Piñata imediatamente, use a visão aérea do mapa. Ícones mostrando a localização de cada uma irão aparecer.

Navegue fora da linha. Aqui é possível clicar nos animais que passeiam fora do seu terreno, para saber quais são os pré-requisitos que seu jardim precisa ter para ele ir visita-lo.

— Caria Rodrigues

Produtora:

THQ

Desenvolvimento:

Rare

Plataforma:

Nintendo DS

Gênero:

Simulação

Número de jogadores:

1

Nota **8,5**

Ficha

Gráficos: 8,0

Som: 7,5

Jogabilidade: 8

Diversão: 9

Replay: 10





# HARVEST MOON: ISLAND OF HAPPINESS

## VOCÊ COLHE O QUE PLANTOU



A Natsume publicou o primeiro Harvest Moon para o SNES em 1997. Desde então, a série vem ganhando inúmeras novas versões, uma atrás da outra, sempre com a mesma fórmula daquela década. Como pode uma franquia manter-se tanto tempo viva sem mudanças radicais? Esta é uma pergunta difícil de responder, mas o que importa é que o tradicional Harvest Moon continua firme e forte, mesmo com uma ruga aqui e outra ali.

Island of Happiness é o terceiro HM no DS - sem contar a extensão Rune Factory, que é bem diferente. Se você jogou os outros dois, vai notar poucas diferenças, sendo o enredo a principal delas: por outro lado, se você ainda não experimentou os antecessores, esqueça-os e vá direto para esta nova versão.

Após decidir se você quer controlar um personagem homem ou mulher, e então dar um nome para ele (a), é hora de come-

çar uma nova vida no campo. O pretexto, desta vez, não é que você virou herdeiro de uma fazenda ou algo parecido. Na verdade, um acidente lhe jogou em uma ilha praticamente deserta, e você e uma nova família precisam administrar o próspero local e fazê-lo habitável para comerciantes e outros futuros moradores.

Primeiro você vai dar um nome para seu rancho-doce-rancho - o meu acabou se chamando "Odiruz" - e o resto é o mesmo de sempre: plantar, colher, regar, vender a produção no mercado, alimentar os animais, ordenhar vacas, construir sua casinha e uma infinidade de outras tarefas "da roça". Afazeres não faltarão, pode acreditar.

Como na vida real, arrumar uma namorada (o), casar-se e ter filhos também são missões importantes. E por falar na sua companheira (o), você vai ter que escolher entre seis candidatas (os) e dar duro para conquistar o coração dela (e): presentes e flores são só algumas das artimanhas necessárias.

As músicas e outros ruídos de céu aberto mantêm o tradicionalismo e não são repetitivas. Na tela superior do DS temos um mapa detalhado do cenário, que fica lá sendo exposto o tempo todo. É um uso um tanto quanto desperdiçado e preguiçoso, afinal este não é o primeiro Harvest Moon que a Natsume traz para o DS.

Na jogabilidade, a stylus cuida de toda a movimentação e interação do perso-

nagem - assim como em The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. Pena que a Natsume não adequou devidamente os controles e às vezes interagir com o cenário é uma tarefa árdua e que tira boa parte da diversão. Os botões, por sua vez, servem para equipar itens e ferramentas, mas como tudo pode ser acessado diretamente na tela de toque você nem precisa se preocupar muito com isso. Os ícones minúsculos no canto da tela não ajudam muito, o que com certeza vai resultar em alguns erros de pontaria e um pouco de frustração pela falta de precisão.

Pensando pelo outro lado da horta, HM: IoH recebeu boas melhorias gráficas no DS. Os personagens têm algumas animações e o ambiente mistura momentos 3D e 2D. É muito legal observar a mudança das estações e o colorido diversificado do jogo, sem é claro esquecer as influências climáticas como a tempestade e a neve.

Se quiser algo mais dinâmico e verdadeiramente novo, prefira esperar por Rune Factory 2. No entanto, se o estilo clássico é o que mais lhe chama a atenção esta é a melhor opção no portátil da Nintendo. Em Harvest Moon: Island of Happiness você pode literalmente plantar uma árvore e ter um filho - a parte de escrever um livro fica para depois.

— Odir Brandão

### Produtora:

Natsume

### Desenvolvimento:

Natsume

### Plataforma:

Nintendo DS

### Gênero:

Simulação

### Número de jogadores:

1 a 2

Nota  
**6**

Ficha

Gráficos: 7

Som: 6

Jogabilidade: 4

Diversão: 6,0

Replay: 6,0



# FERRARI CHALLENGE: TROFEO PIRELLI

## ALTA VELOCIDADE E UM LONGO NOME ITALIANO



É SÓ EMPUNHAR seu Wii Remote (ou sua Stylus) e acelerar!



Predutora:

Activision

Desenvolvimento:

Eutechys

Plataforma:

Wii e Nintendo DS

Gênero:

Corrida

Número de jogadores:

1

Nota  
6,5

Ficha

Gráficos: 6,5

Som: 8

Jogabilidade: 6,5

Diversão: 6,5

Replay: 5,5

Em 1993 foi criado um campeonato um tanto quanto 'modesto' somente para proprietários de Ferraris que gostariam de competir com seus possantes velozes. A categoria "Troféu Pirelli" foi destinada somente para pilotos profissionais na competição, mas se você não tem condições de comprar, pelo menos por enquanto, uma Ferrari, participar da corrida no Wii é uma boa segunda opção.

O jogo possui 16 pistas diferentes, onde o jogador precisa destravar uma de cada vez conforme for dirigindo em cada uma delas, o que pode ser um pouco enfadonho se você quiser apenas uma quick race ao invés de participar de um campeonato ou desafio.

Além de abrir novas pistas, ao correr em cada uma delas o jogador ganha "Challenge Cards" e pontuações que são necessários para destravar novos carros. Cada Card apresenta uma nova Ferrari, e os pontos são utilizados para comprá-la. Todos os carros e equipes do jogo são inspirados nas equipes que participam da corrida de verdade.

Cinco modos de jogo são disponíveis no jogo: Ferrari Challenge Season, onde o jogador participa dos desafios pela Europa e América do Norte semelhante à corrida real; o modo Endurance apresenta somente quatro

corridas em quatro lugares distintos: Practice, Time Trial e Quick Race, que respectivamente são para praticar, classificação de tempo e apenas uma corrida.

Você pode jogar tanto com a Wii Steering Wheel ou com os controles, onde é usado o Nunchuck para direcionar o carro e freia-lo, e o Wii Remote para acelerar no B e ver as diferentes câmeras do jogo no botão de menos.

Mesmo que você esteja acostumado com jogos de corrida no Wii, faça o tutorial. A física e a velocidade de uma Ferrari são um tanto quanto diferente de outros veículos, especialmente karts.

Prepare-se para ficar sentado. As corridas duram em média de 10 à 15 minutos cada uma, e em alguns desafios você precisa jogar duas de uma vez.

Utilize a 'racing line'. É uma linha imaginária que surge na pista mostrando em verde os melhores momentos para acelerar e em vermelho quando se deve frear.

Aumente o som, afinal você está jogando com uma Ferrari, e parte da graça é ouvir o roncar dos motores das máquinas.

Jogue no câmbio automático. Os controles do câmbio manual são extremamente difíceis e tiram a graça do jogo.

— Carla Rodrigues





# CAPTAIN RAINBOW

## ARCO-ÍRIS DE REFERÊNCIAS



**C**aptain Rainbow é um caso raro de audácia, uma experiência ímpar que será lembrada nas próximas gerações. Tal como SegaGaga (Dreamcast), em que as aventuras da Sega viraram motivo de piada, aqui personagens nintendísticos que não progrediram são lembrados.

O atarracado Nick é dotado da habilidade de se transfigurar no Captain Rainbow, um robusto e pitoresco super-herói tokusatsu (impossível não comparar com o já saudoso Viewtiful Joe) que teve a sua popularidade perdida. Para restaurá-la, explora a Mimio Island, onde os desejos se tornam realidade. E lá também ajuda as figuras a terem suas vontades realizadas: Birdo (Super Mario Bros. 2), Little Mac (Punch-Out!!), os soldados de Famicom Wars, entre tantos outros.

Na ilha, enquanto conversa e interage com os habitantes, joga mini-games, como pesca, golfe e vôlei, o que lhe garante cristais especiais. A cada 20 coletados, uma estrela despenca do céu, e é necessário levá-la

para um altar. Se conseguir superar uma sombra no caminho, você pode completar o desejo. Ao se transformar no Captain Rainbow (com um toque no direcional para baixo) é possível disparar um ioiô, bem como carregar o ataque para destruir paredes e outros obstáculos - o tempo é limitado por uma barra, e basta comer cogumelos (não o do Mario) para voltar a energia. Com o tempo, perdura-se a repetição, é fato. Mas a experiência é que conta. E, à primeira vista, os gráficos parecem toscos. E são. Mas é puro estilo, não limitação técnica. Combinam perfeitamente com a paródia que é o jogo.

Você tem duas opções. Caso não seja familiar com o idioma japonês (CR ainda não foi anunciado nos EUA), superar a barreira lingüística e nadar por um mar de alusões aos personagens da Nintendo, ou se lamentar eternamente por ouvir todo mundo comentar sobre Captain Rainbow e jamais ter jogado.

- Alexei Barros

### Produtora:

Nintendo

### Desenvolvimento:

Shap LTD

### Plataformas:

Wii

### Gênero:

Ação/Aventura

### Número de jogadores:

1

Nota

8

Ficha

Gráficos: 7,5

Som: 8

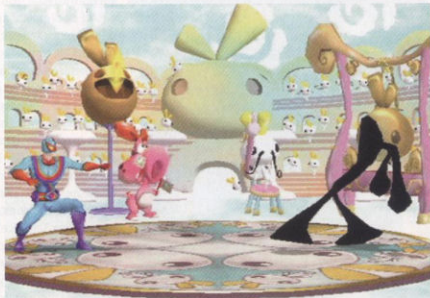
Jogabilidade: 7,5

Diversão: 8,5

Replay: 7



**ESQUISITO E COLORIDO,** Captain Rainbow é exclusividade nipônica



THE  
LEADERSHIP  
GROUP

# STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

## O APRENDIZ DETONA NO Wii E DS

**T**he Force Unleashed apareceu na redação poucos dias antes do fechamento e logo todos já queriam experimentar a versão do Wii, a mais diferente de todas. "Diferente" no melhor sentido da palavra. Se você procura um novo título para alimentar seu aparelho branco acabou de encontrar. Star Wars: TFU não desaponta nem mesmo nos momentos menos felizes.

A sequência de abertura segue o modelo tradicional dos filmes da saga de George Lucas, tanto no Wii quanto no

Nintendo DS - aquela sinopse correndo na tela, com a galáxia ao fundo e a trilha sonora arrebatadora.

Sim, você controla Vader durante a primeira fase, que também serve como um tutorial para lhe ensinar cada golpe e movimento. O mascarado é lento e cruel, você vai penetrando na fortaleza inimiga e derrubando muitos "chubakas" de diferentes formas - por exemplo sufocando os inimigos à distância.

As lutas contra os chefões são um show a parte. Nelas o ângulo muda para uma visão lateral, quase como em um jogo de luta. A briga é intensa, os movimentos são espalhafatosos e você precisa fazer um comando sinalizado na tela com o Wii Remote para nocautear o adversário. Os inimigos, aliás, apesar de repetitivos em demanda, atraem por suas formas e tamanhos por vezes colossais. Para distribuir espadas por aí basta movimentar o Wii Remote, no melhor estilo de The Legend of Zelda: Twilight Princess.

Os gráficos em alguns momentos parecem excelentes e em outros mantêm um nível regular. Tecnicamente falando, a câmera é o que mais incomoda. Ela se movimenta automaticamente conforme você anda e ainda há a opção de move-la livremente com o direcional em cruz do Wii Remote - nos momentos de exploração é tranqüilo, mas em batalhas, principalmente contra chefões, acaba prejudicando bastante.

No Nintendo DS, o ritmo de jogo é mais simplificado e linear, com o uso da stylus para ativar os golpes com o sabre e com a Força. Os gráficos deixam no chinelo qualquer outro jogo da franquia Star Wars nos portáteis e o Aprendiz continua com sua personalidade de "fala pouco e mata muito".

Para lhe manter ocupado por horas a fio, TFU acrescenta muitos extras nas duas versões: Force Points coletados funcionam como "moeda" para subir de level suas técnicas; em sua nave Rogue Shadow você muda a roupa do Aprendiz, troca a cor do sabre de luz, adiciona atributos especiais para sua espada-laser e muito mais. E ainda tem o Duel Mode da versão Wii, exclusivo para partidas um-contra-um no multiplayer.

Star Wars: The Force Unleashed é tudo aquilo que esperávamos e mais um pouco. Jogar com o Wii Remote e Nunchuk não poderia ser mais divertido, mesmo sem o MotionPlus...

— Odair Brandão



"NÃO TE FALEI que acendia no escuro? Toma!!!"



Produtora:  
LucasArts  
Desenvolvimento:  
Krome Studios  
Plataforma:  
Wii e Nintendo DS  
Gênero:  
Ação  
Número de jogadores:  
1 a 2

Nota  
9

Ficha

Gráficos: 8  
Som: 8  
Jogabilidade: 8,5  
Diversão: 8,5  
Replay: 9





# TUDO (E MAIS UM POUCO) SOBRE Wii

A biografia e raio-x do novo maior sucesso de todos os tempos da Nintendo  
— Claudio Prandoni

**A** Nintendo World chega à emblemática marca de dez anos de vida, uma década de informação, diversão e muita jogatina. Este êxito devemos especialmente a você, caro amigo leitor, e, claro, à Grande N, por nos agradecer com alguns dos melhores consoles e mais fantásticos jogos de todos os tempos.

Como parte das celebrações deste aniversário, traçamos aqui o perfil do principal filhote atual da casa do

Mario: o simpático Wii. Formatamos o texto de maneira similar aos já apresentados dossiês do GameCube, Super Nintendo, Game Boy Advance, Nintendo DS e Virtual Boy, criando assim uma unidade e facilitando para você checar as informações e guardar as revistas como uma espécie de arquivo, para assim lembrar com nostalgia daqui a uma década, quando estivermos comemorando vinte anos e recordando com nostalgia de nosso primeiro decênio.

## HISTÓRIA

Apesar de novo, o Wii já conta com um passado repleto de momentos marcantes – que por sua vez apontam para um futuro brilhante. Acompanhe aqui as etapas públicas mais marcantes da história do pequeno notável caseiro da Nintendo.

### 2001

Toda aquela história de “começamos a desenvolver o sucessor de um console assim que ele chegou ao mercado” pode parecer mentira, mas ao menos no caso do Wii é verdade verdadeira.

Assim que o GameCube chegou ao mercado, mestre Miyamoto já deu a letra em algumas entrevistas, revelando que o conceito do próximo console caseiro da Nintendo envolveria mudanças de paradigmas, uma nova forma de interagir com jogos.

O guru até proferiu uma interessante analogia para ilustrar a situação: “Um consenso no projeto é de que poder não é tudo em um videogame; muitos aparelhos potentes não conseguem coexistir. É como se tivéssemos apenas dinossauros ferozes: eles podem acabar lutando e encurtando suas próprias existências”.

### 2004

Conhecido informalmente pela imprensa como GCNext, o novo console da Big N foi confirmado oficialmente pelo presidente Satoru Iwata durante a conferência pré-E3 da Nintendo. Nada além de um codinome que já prenunciava o futuro do aparelho: Revolution.

### 2005

Esperava-se na E3 a revelação completa do console, mas em troca recebemos apenas metade da promessa. O Revolution foi mostrado e, como prometido, era pequeno (cerca de três caixas de DVD empilhadas) e aparecia em uma multiplicidade de cores – ilusão que não se concretizou. Confirmou-se o DVD como mídia, rolu

o anúncio dos serviços Virtual Console e WiiConnect24. Mas... nada do controle!

Sinceramente, o fato mais bacana sobre o videogame nesta E3 foi a exibição secreta do primeiro trailer de Super Smash Bros. Brawl (já época nossa equipe estava na feira e, claro, contemplou a exibição).

Apenas na Tokyo Game Show em setembro, após uma onda avassaladora, melhor dizendo, um tsunami torrencial de hype, expectativas e rumores é que Satoru Iwata mostrou ao mundo o Wii Remote. Otimismo e apreensão dividiram jogadores do mundo todo.

### 2006

Nova E3 e o abrir das porteiças. Poucos dias (exatamente quatorze) antes da feira o videogame já havia mudado de nome, passou de Revolution para Wii. Na apresentação da Big N precedendo a exposição foi mostrado ao vivo o controle em ação e um desfile imenso de títulos.

Furor tomou conta do estande da Nintendo, que registrava horas infindáveis para testar o videogame (mais uma vez, nosso time esteve com DS, GBA e outras traquitanas digitais à mão para enfrentar esse tempo todo de espera).

Se antes ainda existia apreensão por parte de alguns, agora reinava a expectativa – uns por otimismo, outros por incredulidade de que o Wii funcionasse mesmo tão bem como prometido.

O lançamento ocidental em 19 de novembro (incluindo aqui no Brasil) sucedia em um ano o Xbox 360 e cerca de uma semana o PlayStation 3, mas isso não impediu que o Wii se tornasse a sensação do período de festas no mundo todo. Não raro era encontrar lojas com prateleiras vazias onde devia estar o branquinho.

### 2007

Um ano glorioso para o aparelho. Metroid Prime 3: Corruption e Super

Mario Galaxy foram lançados, fazendo assim companhia a The Legend of Zelda: Twilight Princess e fechando a trinca de ferro das franquias da Big N.

Outros nos títulos como Mario & Sonic at the Olympic Games e Zack & Wiki: Quest for Barbaro's Treasure captaram atenção de muitos, ajudando a apagar a impressão deixada de que o Wii se tratava apenas de um console para minigames e jogos infantis da própria Nintendo – nada disso, há espaço também para third-parties.

Ao final da temporada, o recorde: o videogame era o segundo mais vendido no ano, atrás apenas do Nintendo DS.

### 2008

Logo de cara, mais uma marca histórica: em janeiro o Wii já havia vendido no Japão mais unidades do que o GameCube e batido o recorde de rapidez de vendas do Super Famicom. Conseguiu isso ao alcançar a incrível marca de 5 milhões de unidades vendidas em apenas 15 meses – ou 60 semanas.

Neste mesmo ano o aparelho arrebatou o primeiro lugar na atual batalha dos consoles, superando o Xbox 360 – mesmo, como já citado, o videogame da Microsoft tendo chegado uma temporada antes. Amparado por sucessos monstruosos como Super Smash Bros. Brawl, Mario Kart Wii, Wii Fit, clássicos cult como Okami e No More Heroes e mais uma promissora leva de títulos promissora, a exemplo de Wii Music e Animal Crossing: City Folk, a atual máquina dos sonhos da Nintendo galga cada vez mais degraus rumo à supremacia no mercado, cravando fundo seu lugar na história do entretenimento eletrônico.

## FICHA TÉCNICA

### Processador:

CPU PowerPC  
“Broadway” 729  
MHz - GPU ATI  
“Hollywood” 243  
MHz

**Memória:** 88 MB

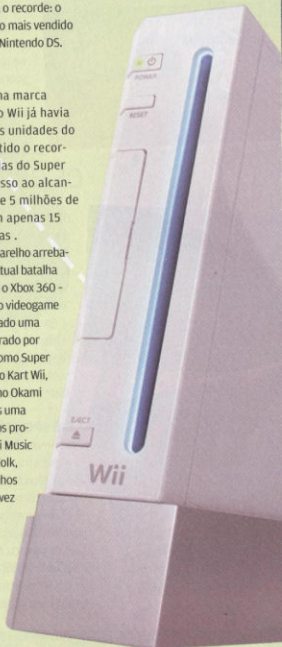
**Quantidade de aparelhos vendidos no mundo:**  
29,6 milhões

**Quantidade total de jogos vendidos:**  
188,8 milhões

**Média de jogos por aparelho:** 6,3

**Três jogos mais vendidos:**

- 1- Wii Sports (26,2 milhões)
- 2- Wii Play (11,5 milhões)
- 3- Mario Kart Wii (6,4 milhões)





## FRANQUIAS NOVAS DA NINTENDO

**ESPORTES VARIADOS,**  
sem sair de casa

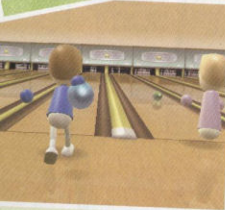


A exemplo do que aconteceu no GameCube, foram poucas as novas propriedades intelectuais desenvolvidas pela Nintendo a estrear no Wii. Vale lembrar que antes do lançamento do console a empresa se comprometeu a mudar esse quadro, reafirmando o compromisso na E3 2006, mas ainda deixando a desejar:

### Wii SPORTS

Se há um título que demonstra bem as capacidades únicas do Wii é esta coletânea de minigames esportivos que até hoje permanece como opção favorita de muitos e chamariz perfeito para o console em lojas.

Exibe de forma competente as possibilidades do sensor de movimento do Wii Remote, introduz e consolida os Miis como parte integrante de games no aparelho e ainda pinela sobre a temática de jogos saudáveis com uma opção de acompanhamento saúde via minigames diários.



### Wii FIT



Wii Sports lida de maneira superficial, mas este aqui mergulha de cabeça. Como o nome denota, Wii Fit foca na saúde física do jogador, tanto que vem acompanhado com a balança Wii Balance Board. Mais uma das criações geniais de Shigeru Miyamoto, seguindo a linha de atrair jogadores casuais e pessoas que não tinham interesse em videogames.

Detalhe: assim como Pikmin nasceu de sua paixão por jardinagem e Nintendogs veio quando a família Miyamoto adquiriu um cachorro, a inspiração para Wii Fit nasceu quando o mestre, sua mulher e os pimpolhos começaram a se exercitar.

### DISASTER: DAY OF CRISIS

Na edição 109 conclamamos por alguns títulos esquecidos de Wii e eis que um deles decidiu aparecer. Disaster debutou em alguns títulos esquecidos de Wii e eis que um deles decidiu aparecer. Disaster debutou em alguns títulos esquecidos de Wii e eis que um deles decidiu aparecer. Disaster debutou em alguns títulos esquecidos de Wii e eis que um deles decidiu aparecer.

O mais curioso: provavelmente enquanto você lê estas linhas, os japoneses já estão curtindo a aventura de sobrevivência e ação protagonizada pelo policial Ray, já que o lançamento lá está marcado para dia 25 de setembro, chegando um mês depois à Europa e sem data para América.

Além de desastres naturais em tempo real, o protagonista deve lidar com as ameaças de um grupo terrorista munido de armas atômicas. É a primeira produção da Monolith Soft (estúdio responsável por ambos os Baten Kaitos e formado por disidentes da Square Enix que trabalharam em Xenogears e Chrono Cross).



## OS OBRIGATÓRIOS



Comprar um aparelho novo gera sempre as mesmas dúvidas: quais os games que tenho de jogar? Quais aqueles que fazem jus ao investimento que estou fazendo? Que títulos realmente aproveitam o potencial da máquina?

Para ajudar nestas questões existenciais, compilamos uma breve listinha de games para Wii os quais você deve sequer pestanear ao ter a oportunidade de colocar as mãos.

### Wii SPORTS

As primeiras raquetadas e tacadas lhe convencem que o Wii Remote não é apenas tecnologia, mas também magia. O boliche convence seus pais a jogarem - e ficarem melhores do que você - e o boxe lhe dá as primeiras dores musculares de cansaço. Aleatoriamente, um deles também será o primeiro responsável por um objeto quebrado em casa graças a um Wii Remote voador.



### SUPER MARIO GALAXY

Super Mario 64 é um dos melhores jogos deste mundo e Super Mario Sunshine não fez lá muito jus a ele. Felizmente, Mario Galaxy é uma produção tão soberba que parece ser de outro planeta. Para quem achava que o herói já não tinha mais fôlego e que Miyamoto e companhia já tinham esgotado as possibilidades com

o encanador, a aventura prova que games de plataforma 3D podem sempre encantar e desafiar, aninhando na mesma galáxia gamers casuais e hardcore.



### METROID PRIME 3: CORRUPTION

Todo o mundo pensou em unísono quando Satoru Iwata revelou o Wii Remote: esse controle é perfeito para jogos de tiro em primeira pessoa.

Red Steel fagou miseravelmente nessa tarefa, colocando em xeque todo esse potencial. Era hora de uma mulher arrumar a bagunça e foi o que Samus realizou em Metroid Prime 3: Corruption, episódio derradeiro da excelente trilogia iniciada no GameCube em 2002. Mais do que divertido, o esquema de controles prova com devidas adaptações o Wii Remote pode realmente ser melhor do que jogabilidade por alavancas analógicas.





### SUPER SMASH BROS. BRAWL

Mario e Sonic trocando porradas ao som do tema de The Legend of Zelda arranjado por Yuzo Koshiro - só o cara que fez as trilhas de Streets of Rage, Shinobi e Actraiser. Ah, sim, tudo isso online.

Eu poderia parar por aqui que já teríamos motivos de sobra para justificar a obrigatoriedade de Super Smash Bros. Brawl na coleção de qualquer dono de Wii que se preze. Mas chovo no molhado: dezenas de personagens de franquias diversas da Nintendo, Solid Snake como convidado, modo de aventura com co-op para duas pessoas, partidas online, opção de tirar fotos, gráficos detalhados, jogabilidade viciante e por aí vai. Para por aqui pois o espaço é curto - para mais detalhes leia a análise do mestre Alexei Barros na NW 109 (com direito a nota 10 em todos os quesitos).

### MARIO KART Wii

Não tem o Sonic ou o Snake, mas conta com o melhor modo online do Wii e doze participantes por corrida - quatro a mais que nos MK anteriores, ou seja, muito mais bagunça e diversão, seja com amigos em casa ou na Internet.

Além disso, MK Wii é mais fácil que os anteriores, conta com a estreia de motocicletas na série e ainda acompanha gratuitamente o Wii Wheel, o acessório em forma de volante que torna mais intuitivo o manejo das máquinas (ou ao menos tenta de maneira bem intencionada).

### WARIO WARE: SMOOTH MOVES



Wii Sports mostra pra você o que o Wii pode fazer. WarioWare é o que diverte de maneira obscena - seja sozinho ou em galera. Os minigames já eram malucos no GBA, DS e GC, mas os sensores de movimento do Wii Remote quebraram qualquer barreira criativa dos programadores da Nintendo.

Delicie-se vendo os amigos rebolarem para girar bambolê, imitar elefantes pegando maçãs, equilibrando coisas na mão, na cabeça e tantas outras bizarrices. Com um controle o multiplayer funciona, visto que é na base de turnos, ou seja, uma pessoa por vez, e até 8 camaradas podem disputar simultaneamente. Obrigatório para festas.

### ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBARO'S TREASURE



Dizem que os únicos jogos exclusivos que prestam para Wii são os produzidos pela própria Nintendo, mas isso não poderia estar mais longe da verdade como bem prova Zack & Wiki: Quest for Barbaro's Treasure.

O adventure aponte-e-clique da Capcom apresenta o carismático pirata-mirim Zack, que parte em busca de um lendário tesouro. Seu macaquinho de estimação possui o poder de transformar inimigos em itens, o que é parte crucial da mecânica de aventura. O visual é infantil e colorido, mas os desafios são capazes até de quebrar a cabeça de muita gente grande.

### OKAMI



O melhor jogo subestimado do PlayStation 2 aporta melhorado no Nintendo Wii. A mudança mais gritante é a adaptação do Pincel Celestial, instrumento mágico manejado pela protagonista Amaterasu para desenhar na tela, para os sensores do Wii Remote. Ou seja, o game da Capcom, criado pelo extinto Clover Studio, finalmente encontra seu par.

No mais, os mesmos atrativos maravilhosos da edição original: visual cel-shading impressionante e uma jornada épica nos moldes de Zelda com inspiração na cultura japonesa.



### NO MORE HEROES

Fruto da mente imprevisível do designer Goichi Suda (responsável por Killer 7, para GC, e o iminentemente Flower, Sun and Rain, para DS), No More Heroes apresenta alguns dos personagens mais bizarros e criativos já concebidos para um jogo eletrônico.

Humor negro e excentricidades permeiam a aventura regada a muita, muita, muita violência, marcada por esguichos de sangue exagerados à la Quentin Tarantino. A jogabilidade envolve pancadaria mesclando golpes com botões e manejos bruscos do Wii Remote. Completando, tarefas adicionais e itens para achar na metrópole de Santa Destroy, incluindo minigames com tarefas diversas a exemplo de limpar pichações e catar lixo na rua.

### NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Doze anos. Esse foi o tempo que os fãs do arlequim da SEGA esperaram para tornar o sonho de voar com ele mais uma vez realidade. Journey of Dreams merece atenção só pelo valor histórico.

Pela parte game em si, não é das aventuras mais ousadas e inovadoras do mercado, mas apresenta um sistema fácil de aprender e agradável, cenários belíssimos e trilha sonora cativante. Para os fãs do personagem é prato cheio, para os novatos é uma rara variedade.





## OS ACESSÓRIOS

Uma das características mais marcantes da Nintendo é a miríade de acessórios para seus consoles. Com o Wii não seria diferente. Pior ainda: o exótico Wii Remote suscitou sobremaneira a criatividade dos produtores, dando fruição a uma variedade imensa de periféricos. Destacamos aqui aqueles produzidos oficialmente pela Big N ou que tenham aval da fabricante. Futuramente, quem sabe, não listamos também toda sorte de bizarrices produzidas para o branquinho.

### Wii WHEEL

Desde o anúncio do Wii já sabíamos que este aqui sairia um dia. O volante oficial do Wii (lembramos que a Ubisoft já havia tentado algo, assim como outras empresas ainda tentam) acompanha a caixa de Mario Kart Wii e já pode ser encontrado vendido separadamente. Como diferencial em relação aos modelos concorrentes, o Wii Wheel oferece um encaixe mais preciso e seguro para o controle, um grande botão atrás e proteção para a parte superior, de onde são projetados os comandos sem fio.

### NUNCHUK

A extensão que acompanha a caixa do console parece ter nome de arma de Bruce Lee, mas não é: o equipamento para lutas escreve-se Nunchuck, enquanto o aparato do Wii é Nunchuk, sem a letra "c". O periférico adiciona características cruciais para muitos games, principalmente os mais tradicionais, como dois botões superiores e uma alavanca analógica. Ah, ele também conta com um sensor de movimento – mais simples que o do Wii Remote, é verdade.

### CLASSIC CONTROLLER

Ok, o combo Wii Remote + Nunchuk propicia uma configuração quase idêntica aos controles usuais da antiga geração e os consoles de alta definição. Veja bem: quase. Assim, a Big N lançou também o Classic Controller, que apresenta um design tradicional. Duas alavancas analógicas, direcional digital em cruz, quatro botões

faciais, mais quatro superiores e três ao centro (menos, mais e Home). Funciona em muitos jogos de Wii e todos de Virtual Console, mas não tem vibração e precisa estar conectado a um Wii Remote para funcionar.

### Wii BALANCE BOARD



O acessório lançado junto com Wii Fit pesa cerca de 4,5 quilos e emprega sensores sensíveis a peso e pressão para identificar os movimentos dos jogadores – de fato, Miyamoto já disse em entrevistas que a tecnologia empregada é similar àquela usada para produzir aviões. O periférico com cara de balança de banheiro reconhece pesos até 150 quilos (ainda que sua estrutura agüente até o dobro) e conta com uma extensa lista de quase vinte jogos com suporte, a maioria deles casuais

### Wii MOTION PLUS



Anunciado às vésperas da E3, é um pequeno bloquinho que quando encaixado na parte inferior do Wii Remote melhora as capacidades do controle em reconhecer movimentos. Quem sabe ele não seja o responsável por finalmente termos o jogo de sabre de luz perfeito?

### Wii ZAPPER

Desde o anúncio do Wii Remote e o vídeo promocional mostrando um descolado rapaz usando-o para imitar uma pistola, era só questão de

tempo até que um periférico como a Zapper fosse lançado. De fato, logo na E3 2006 já havia um protótipo da casca de plástico.

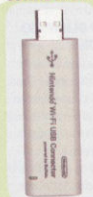
No final do ano passado veio ao mundo em formato diferenciado, lembrando uma besta – ou até uma metralhadora de gângster dos anos 40. Permite encaixar o Wii Remote e o Nunchuk e traz na caixa o game de tiro Link's Crossbow Training.

### Wii SPEAK



Chat por voz no Wii, somente com o Wii Speak. O novo acessório virá com Animal Crossing, e permitirá o bate-papo entre jogadores no mundo virtual. Basta conectá-lo ao console, através da porta USB e sair matracando. Viva, até que enfim!

### NINTENDO WI-FI USB CONNECTOR



Lançado pela Big N a fim de facilitar o acesso do Wii e DS à Internet. Todavia, uma série de limitações técnicas impediam o uso dele em muitas redes sem fio, causando mais frustração que diversão. No final de 2007 parou

de ser produzido sem nenhum tipo de anúncio oficial da Nintendo.

### NINTENDO WI-FI NETWORK ADAPTER

Lançado por enquanto apenas no Japão e por meio da loja online da Nintendo, é uma espécie de sucessor espiritual do Nintendo Wi-Fi USB connector. Trata-se aqui nada mais do que um roteador WiFi projetado especificamente para facilitar a conexão do Wii e DS à Internet.



RATATATÁ no seu Wii



## EPISÓDIOS PITORESÇOS

O pequeno Wii é novinho, mas já carrega na bagagem algumas histórias dignas de serem contadas às gerações por vir. Certamente este capítulo estará muito maior numa futura compilação, mas não custa nada já ir ensaiando algumas anedotas para seus netinhos.

### CAPTAIN RAINBOW: O ARCO-ÍRIS SÓ NASCE NO ORIENTE

Você deve ter percebido em nossos dossiês anteriores como os consoles Nintendo são portentosos em games interessantes lançados apenas no oriente. De fato, a única produção capciosa que por ora ganhou apenas encarnação na terra do sol nascente é Captain Rainbow, uma ínsituda produção da própria Big N, desenvolvida pela Skip (de Chibi-Robo). O herói é o tal Capitão Arco-Íris que vai parar na ilha Minnim, um lugar que dizem ser capaz de realizar desejos.

O grande charme do jogo fica para a aparição de personagens antigos e/ou obscuros da mitologia Nintendo, a exemplo de Birdo (de Super Mario Bros. 2), o boxeador Little Mac (de Punch-Out!!!), soldados de Famicom Wars e por aí vai.

### MARIO & SONIC: O OLÍMPICO FIM DA RIVALIDADE

Há quatro gerações seria praticamente um prenúncio definitivo do apocalipse se vissemos os dois nomes acima juntos no mesmo game. Porém, isso se tornou uma realidade mais do que do bem sucedida. O console foi palco do primeiro encontro oficial entre o encanador da Nintendo e o

ouro da SEGA: um embate olímpico em celebração às Olimpíadas da China. Eventualmente, o game recebeu versão para - mais importante ainda - pavimentou o caminho para a inclusão do supersônico azul em Super Smash Bros. Brawl.

### A VOLTA DIGITAL DOS QUE NÃO FORAM

À época do anúncio do Virtual Console houve quem criticasse a iniciativa de cobrar novamente por jogos antigos. Estes mesmos fechavam os olhos para uma das possibilidades mais bacanas propiciadas pelo serviço: a chegada de títulos até então exclusivos de outras regiões.

Até o momento o Virtual Console já foi agraciado com quinze títulos diferentes - confira abaixo a relação completa:

- Bio Miracle Bokutte Upa (Nintendo 8-bits)
- Break In (TurboGrafx-16)
- Cho Aniki (TurboGrafx-16)
- Dig Dug (Nintendo 8-bits)
- Digital Champ: Battle Boxing (TurboGrafx-16)
- DoReMi Fantasy: Milon's DokiDoki (Super Nintendo)
- Final Soldier (TurboGrafx-16)
- Gley Lancer (Mega Drive)
- Gradius II: Gofer no Yabou (TurboGrafx-16)
- Mario's Super Picross (Super Nintendo)
- Ninja Jaiamaru-kun (Nintendo 8-bits)
- Puyo Puyo 2: Tsuu (Mega Drive)
- Sin and Punishment (Nintendo 64)
- Star Parodier (TurboGrafx-16)
- Super Mario Bros.: The Lost Levels (Nintendo 8-bits)

### Wii À LUZ DE VELAS

Caso um dia seu Wii seja acometido por uma barra sensora quebrada, não tema: substitua o aparato por um par de velas acesas, um em cada lado da televisão.

A câmera infravermelha embutida no Wii Remote reconhece a posição da televisão por meio de duas fontes de energia presentes em cada extremidade da barra (por isso ela deve ficar conectada ao console, para ter energia elétrica). Porém, as chamas das velas funcionam da mesma forma. Claro que se perde em precisão, mas por outro lado economiza-se energia e salva o planeta, certo?

### MARTELA DA FINAL EM PROJECT H.A.M.M.E.R.

Da mesma forma que há poucas exclusividades nipônicas, o Wii

também não ostenta uma extensa coleção de títulos cancelados. O mais proeminente é Project H.A.M.M.E.R., game anunciado na E3 2006 que, ao lado de Disaster: Day of Crisis, capitanearia o esforço da Nintendo em produzir novas propriedades intelectuais voltadas a públicos mais maduros.

O game seria basicamente um hack'n slash protagonizado por um imenso robô empunhando um martelo ainda maior que, obviamente, seria manejado por meio de movimentos com o Wii Remote.

### NADA DE HERÓIS EM AKIHABARA



Para promover o lançamento do jogo no final do ano passado em solo japonês, o criador Goichi Suda e o produtor Yasuhiro Wada (também pai da franquia Harvest Moon) protagonizaram um evento no popular bairro nipônico Akihabara para promover NMH.

Além de distribuírem autógrafos e posarem para fotos ao lado de uma japinha fantasiada de Sylvia Christell (de mini-saia e tudo), a dupla entregou também rolos de papel higiênico temáticos de No More Heroes. Pena que ninguém apareceu por lá para comprar - a não ser um repórter de uma revista japonesa.

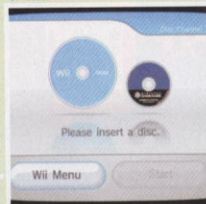




## WII CHANNELS

Uma das inovações mais diferentes do Wii são seus canais, que povoam o menu inicial do aparelho. Ao passo que cada jogo de WiiWare e Virtual Console marca a inclusão de mais um deles no aparelho, os canais também servem para uma infinidade de outras funções. Confira o que cada um faz.

### GAME



O principal, mais importante e único que não pode ser mudado de lugar na tela inicial: é por meio dele que você joga os games em disco do Wii.

### PHOTO



Coloque suas fotos em um cartão SD e use este canal para visualizá-las com direito a uma série de efeitos batutas, como slideshow, zoom, ferramentas de desenho para brincar e até uma opção para fazer quebra-cabeças com as imagens. No modo slideshow é possível colocar trilha sonora de fundo e a atualização 1.1 do canal permite definir uma foto para aparecer no menu inicial do Wii (pena que o update também tira o suporte a mp3 do canal).

### WEATHER



Previsão do tempo para hoje amanhã e o resto da semana na cidade de sua preferência. Se isso não interessar, ao menos dá para ficar brincando de passear e girar o mundo com um movimento do pulso na opção Globo, que mostra o mundo em 3D.

### NEWS



Notícias do seu país e do resto do mundo. Com direito a fotinhos e algumas, zoom e a chance de deixar as notas passando na imagem do canal no menu inicial do videogame.

### NINTENDO



Vídeos, previews, entrevistas e muito mais para expandir a experiência Nintendo direto da própria Big N. Por aqui é possível também baixar demos de jogos de DS para o Wii, experimentando-os depois no portátil por meio de Download Play.

### EVERYBODY VOTES



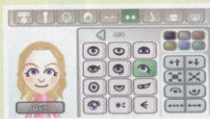
Enquetes bizarras e aleatórias para votar e se divertir vendo e tentando acertar os resultados. Dizem que no futuro será útil de verdade...

### INTERNET

Navegador Opera para surfar pela Internet - e ver o site da NW - com toda a praticidade do Wii Remote.

### CHECK MII OUT

Crie seu Mii e jogue ele neste canal para que o mundo inteiro possa ver em uma bela parada. Ou então participe dos concursos periódicos e mostre que é o verdadeiro mestre dos bonecos virtuais fofinhos.



### TELEVISION FRIEND

Exclusivo do Japão, dá uma ajuda a muitas pessoas deste lado do planeta também: trata-se de um guia completo e interativo com toda a programação dos canais televisivos.

### WII SHOP

Canal de compras onde é possível adquirir os títulos de Virtual Console, WiiWare e canais adicionais.



### DIGICAM PRINT

Mais um dos orientais: desenvolvido em parceria com a Fujifilm, permite enviar fotos do cartão SD para serem impressas. Elas são entregues em casa e podem ser personalizadas com diversos padrões e molduras pré-fabricados. Outra opção inusitada é a possibilidade de fazer cartões visita e enfeitá-los com uma imagem do seu Mii. Futuramente chegará à América e Europa, ainda em data indefinida.

### WII FIT

Instalado por meio do próprio jogo Wii Fit, permite comparar estatísticas de usuários e medir seu peso. Pode depois ser usado sem estar com o DVD dentro do Wii.

### MARIO KART

Também instalado por meio de disco (mas também acessível posteriormente sem o game inserido no console), permite visualizar uma série de estatísticas diversas, registrar amigos, comparar tempos com pessoas do mundo inteiro e aceitar desafios propostos pela Nintendo.

## COMO JOGAR ONLINE

Problemas para conectar seu DS ou Wii à Internet? Alguns dúvidas sobre como e onde desafiar seus amigos em Mario Kart DS ou Super Smash Bros. Brawl?

Recorra ao seu fiel baú de lembranças ou camarada jornalista e dê uma chance à edição 109 da Nintendo World onde você encontra um guia prático sobre como conectar seus aparelhos à rede mundial de computadores e até mesmo mandar mensagens para amigos.

# VOCE CONHECE O MARIO?

Diretamente do baú da Nintendo, as muitas versões de um mesmo ídolo: o italiano gorducho, Mario Bros!  
— Carla Rodrigues

O personagem surge oficialmente com o nome Mario em 1983 nos fliperamas. A camisa azul tornou-se vermelha e o macacão, enfim passou a ser azul, e até hoje o guarda-roupas do personagem permanece assim.

Super Mario Bros. vendeu mais de 40 milhões de cópias desde seu lançamento em 1985 para o Nintendo Entertainment System até hoje, e além de mostrar um novo design do personagem, foi a primeira vez que escutam a famosa trilha sonora da primeira fase do jogo composta por Koji Kondo, que tornou-se mundialmente conhecida até hoje.



Super Mario Bros. 3 apresenta um Mario mais definido, mas a grande

novidade no estilo do personagem é o Raccoon Mario, dando o personagem ganho a habilidade de voar além de um rabinho e orelhas ao pegar uma folha, ou Raccoon Leaf. Outras fantasias para o personagem surgem no jogo: Tanooki o transforma em Statue Mario, isso mesmo, uma estátua, há o Frog Mario, fantasia de sapo que lhe dá habilidade de nadar e o Hammer Bros. o deixa parecido com um martelo. O jogo também marca o retorno da Fire Flower, que o transforma em Fire Mario.

No Super Mario World, o jogo de estreia do



bigodado no SNES, podemos ver pela primeira vez os detalhes amarelos na roupa do personagem e uma expressão facial mais definida. Também é a primeira vez que conhecemos o simpático dinossauro Yoshi. Miyamoto queria colocar um dinossauro para Mario montar desde o primeiro Super Mario Bros., mas não tinha conseguido até então por conta das limitações do Nintendinho.

Em 1981 nasceu o encanador mais querido dos games. Sua primeira aparição foi em Donkey Kong para fliperama, e na época ele se chamava Jumpman. Somente no lançamento de Mario Bros. para fliperama, ganhou o nome Mario. O hardware daquela época era precário, então as roupas do personagem foram pensadas para serem cores opostas. Não era possível fazer um cabelo bem definido, então o personagem ganhou um boné, o bigode foi criado para deixar claro onde eram as limitações do rosto, já que não era possível criar uma boca e outros detalhes visuais. O criador do Jumpman, vulgo Mario, é Shigeru Miyamoto.



Para dar seqüência ao sucesso de Super Mario Bros., a Nintendo lançou Super Mario Bros. 2, lançado somente no Japão. Alguns tempo depois o jogo saiu como Super Mario Bros.: The Lost Levels no cartucho Super Mario All-Stars e já está disponível no Virtual Console. Mario ganhou mais detalhes, especialmente em seu rosto, onde até podemos ver a cor nova, branca, para detalhar melhor os olhos do personagem.



GAME BOY



Mario estreia no Game Boy com sua capa (hoje já tradicional), porém na tela esverdeada do aparelho. Neste jogo Mario usa veículos, como o submarino e o avião, e o objetivo é salvar a princesa Daisy, e não a Peach.

Super Mario Kart foi lançado em 1992 e marca a estreia do personagem dirigindo seu famoso kart

na companhia de outros sete personagens da série Super Mario.



A versão criança do Super Mario é conhecida como Baby Mario, e apareceu pela primeira vez no jogo Super Mario's World 2: Yoshi's Island em 1995 para Super NES.



Super Mario 64 trouxe uma mudança drástica no visual do personagem, foi quando ele estreou no mundo 3D. Agora era possível ver pela primeira vez o italiano de quase todos os ângulos e perspectivas, e é possível notar os detalhes, especialmente a maior definição do famoso bigode.

Mario também perdeu uns quilinhos na sua versão 3D, a barriguinha de pizza sumiu e ele passou a realizar vários tipos de novos saltos e acrobacias.



Super Mario Sunshine foi o segundo jogo de plataforma em 3D do personagem, seis anos após o primeiro ter sido lançado no N64. É possível ver mais expressões

faciais e detalhes de textura nas roupas do personagem. Esse design do personagem foi reaproveitado em muitos outros jogos do encanador italiano. Reparou mais alguma coisa de diferente? Pois é, Mario apresenta um modelito mais verão aqui, é a única versão da roupa do personagem com mangas curtas.



Super Smash Bros. Brawl apresenta a última mudança no visual do personagem. Mario está mais realista, na medida do possível. A divisão de juntas nos dedos das mãos e até mesmo uma

textura jeans para o seu famoso macacão, foram detalhes que o próprio diretor do jogo, Masahiro Sakurai, fez questão de destacar. Nesse jogo também é possível optar por Mario usar uma camisa azul com o macacão vermelho, como na sua primeira versão no mundo dos games.



Paper Mario é uma versão 2D com traços mais infantis do personagem que estreou no jogo Paper Mario de N64 em 2000 e teve sua continuidade em



2004 no GameCube e reprisado alguns anos mais tarde no Wii com Super Paper Mario. O universo inteiro deste jogo, assim como os personagens, possuem o design inspirados em desenhos de papel.





**10 ANOS DE  
NINTENDO WORLD +  
119 ANOS  
DE NINTENDO**

Todo aniversário é sempre a mesma coisa: presentes, bolos, festas. Quando uma revista passa por uma data especial você também já sabe o que esperar: retrospectivas, estatísticas, lembranças. Não havia como fugir disso. Mas para uma ocasião tão especial quanto esta, 10 anos de Nintendo World, aproveitamos para celebrar os 119 anos de existência da Nintendo concluídos em setembro. Comemoração dupla, da sua revista favorita e da sua produtora predileta.

— Alexei Barros





1889



1977

## RETROSPECTIVA DA NINTENDO

**S**e há um posto que ninguém tira da Nintendo é o de fabricante mais tradicional do mercado. Uma história que iniciou no século XIX, percorreu todo o XX e segue firme no XXI. Acompanhe:

1889

O começo, mas não ainda no ramo dos videogames. No dia 23 de setembro em Kyoto, Japão, Fusajiro Yamauchi funda a Nintendo Koppai. Em Japonês, a palavra "Nintendo" é formada por três kanjis, que significam algo como "deixe nas mãos do céu". A empresa fabricava artesanalmente cartas Hanafuda, menores e mais espessas que as convencionais, a partir de cascas de amoreiras. O baralho possuía 48 cartas, divididas nos 12 meses do ano e diferenciadas por quatro ilustrações que representavam vento, lua, cervo e crisântemo. Havia diversas formas de utilizá-las: um dos jogos era complexo, e exigia horas de concentração e esforço. Sabe as versões limitadas do DS que a Nintendo faz hoje em dia? O correspondente no século XIX eram as cartas com símbolos diferentes lançadas em edição especial.

1902

Mais de uma década depois, a Manufuku se torna a primeira fabricante de origem japonesa de cartas no estilo ocidental a fazer sucesso. A Yakuza passa a adotar as cartas da empresa para jogos de apostas, e a fabricante vê a necessidade de iniciar a produção em larga escala. Para tanto, Fusajiro ensina principiantes na produção, e negocia com outras lojas para aumentar os postos de venda.

1907

Fusajiro acerta parceria com a Japanese Tobacco & Salt Public Corporation para vender as cartas em lojas. O comércio atinge Kyoto e a região próxima a Osaka.

1929

Fusajiro Yamauchi se aposenta. Seu genro, Sekiryō Kaneda, que era marido da sua filha Tei Yamauchi, assume a presidência da Nintendo Koppai, que já é a maior fabricante de cartas do Japão.

1933

Yamauchi Nintendo & Co, empresa de parceira conjunta, é formada por Sekiryō Yamauchi.

1947

Para separar a distribuição das cartas ocidentais é criada a companhia Marufuku Co. Ltd.

1949

Agora é a vez de Sekiryō Yamauchi se aposentar. Hiroshi Yamauchi, neto de Fusajiro, tornou-se então o presidente. Logo de cara, demitiu os funcionários mais antigos e outros empregados para mostrar a sua supremacia na Nintendo e formar uma nova equipe.

1951

O nome da empresa é modificado para Nintendo Karuta Co., Ltd.

1952

É constituída em Kyoto uma nova instalação da Nintendo.

1953

Mais uma marca alcançada: a Nintendo Karuta se consagra como a primeira companhia de produção em massa e a vender cartas de plástico a obter êxito no Japão.

1959

Hiroshi Yamauchi firma sociedade com Walt Disney para a fabricação de cartas com personagens da Disney. Comerciais na TV foram produzidos e lojas de brinquedos e outros comércios vendem o produto. A Nintendo passa a atingir também o mercado infantil. Mais de 600.000 baralhos são vendidos.

1963

O nome da empresa é mudado para Nintendo Co., Ltd. A razão: almejava-se expandir as áreas de atuação. O primeiro produto lançado fora do setor de cartas, incredivelmente, era um pacote de arroz instantâneo, que se provou um fracasso. Nessa época a Nintendo chegou a estabelecer um motel! Reza a lenda que o local recebeu uma visita do próprio Yamauchi... A Nintendo também foi uma das operadoras da companhia de taxi Daiya, um negócio que rendeu dinheiro até o sindicato de taxistas exigir aumento de salários, fazendo com que diminuísse o lucro da empresa e, por consequência, resultasse na falência da Daiya.

1964

Forma-se o departamento de pesquisa e desenvolvimento chamado "Games" para a produção de brinquedos e jogos - o primeiro chama-se Rabbit Coaster.

1951



1967

Empregado na área de manutenção, Gunpei Yokoi é alocado para a divisão de jogos por conta da sua vontade de criar brinquedos. Seu projeto inicial, Ultra Hand, uma garra estendível, torna-se sucesso instantâneo com 1,2 milhões de unidades vendidas no Japão.

1969

Uma nova fábrica da Nintendo é construída em Uji, subúrbio de Kyoto.

1970

A Nintendo é a primeira fabricante nipônica a colocar componentes eletrônicos em brinquedos com a Kousenjuu (Beam Gun), pistola que emita uma luz e um alvo. Foi fruto de parceria com a Sharp Electronics.

1973

A Nintendo adquire casas de boliche abandonadas para fazer uma versão maior da Beam Gun intitulada Laser Clay Shooting System, em que você atirava em reproduções luminosas de bombas.

1974

Graças ao sistema de projeção de imagens que utilizava filme de 16 milímetros em conjunto com a Beam Gun, a Nintendo consegue entrar no mercado de Arcades. Wild Gunman e outros que utilizavam a mesma tecnologia são exportados para Estados Unidos e Europa.

1975

Em uma conversa com um amigo em um jantar, Hiroshi Yamauchi ficou interessado em microprocessadores, e a maneira como podem ser aplicados em produtos de entretenimento. Yamauchi procurou por produtoras norte-americanas - Atari e Magnavox -, que fabricavam dispositivos com micro-



1986



1981



1980



1980



1981

ano, Yamauchi viu a necessidade de criar um console compatível com cartuchos dos sistemas da Atari, Commodore, Bandai e Sharp.

1981

Nintendo of America solicita um jogo para repor o fracassado RadarScope. Hiroshi Yamauchi escala o jovem Shigeru Miyamoto na missão de criar o game que pudesse reverter a situação no mercado norte-americano. Aproveitando os gabinetes de RadarScope, Miyamoto desenvolveu Donkey Kong. A fim de salvar a princesa, um personagem escalava escadas, fugia de barris e desviava de aças e do gorila. Apesar da descrença dos próprios funcionários da Nintendo, DK foi aclamado mundialmente, e introduziu dois dos personagens mais emblemáticos do Big N: Jumpman (o futuro Mario) e Donkey Kong.

1982

De Nova Iorque a Nintendo of America muda-se para Seattle, Washington.

1983

No Japão, a Nintendo lança o seu primeiro sistema com cartuchos: Family Computer, o Famicom. Em apenas dois meses, o aparelho tem 500.000 unidades compradas com preço equivalente a US\$ 100,00. Nesse mesmo ano inicia o plano de fazer a versão norte-americana do Famicom.

1985

O Famicom aporta nos Estados Unidos com o nome Nintendo Entertainment System, abreviado para NES. Super Mario Bros. também é lançado no Japão e EUA, e vira sucesso imbatível. O time de desenvolvimento da Nintendo passa a ser dividido em quatro: R&D1, R&D2, R&D3 e R&D4.

processadores que eram conectados na televisão para jogar games. A segunda foi a escolhida, e a Nintendo passou a se dedicar à distribuição ao importar para o Japão o Magnavox Odyssey, que trazia variações do popular Pong. Os estabelecimentos com Laser Clay Shooting System são fechados e ainda naquele ano a Nintendo acerta com a Mitsubishi Electric para fabricar um novo videogame a ser lançado dois anos depois.

1977

Color TV Game 6 é o primeiro aparelho de videogame da Nintendo, e vende milhões de cópias com seis variações do jogo tênis, nada mais do que um clone de Pong. Shigeru Miyamoto é contratado, e começa como ilustrador de gabinetes de Arcade.

1978

Computer Othello, primeiro Arcade da Nintendo, é lançado em março. Baseado no jogo de tabuleiro Othello, possui dez botões e é praticamente do tamanho de uma mesa, com duas cadeiras para jogadores. No centro, um monitor preto e verde, com pixels gigantesco. Similar a Breakout da Atari, Block Fever também chega no mesmo ano.

1980

Em Nova Iorque é estabelecida a Nintendo of America Inc., filial da Nintendo que visa à distribuição de videogames e Arcades nos EUA. Inspirado pelo aumento da popularidade da calculadora eletrônica, Gunpei Yokoi inventa o Game & Watch, primeiro portátil LCD com microprocessador. Ainda naquele





1986



1993

**1986**

Famicom Disk System chega ao Japão, e recebe The Legend of Zelda (primeiro com bateria para salvar progresso), Metroid e Kid Icarus.

**1989**

É lançado o primeiro portátil com cartuchos, o Game Boy. O título de lançamento, Tetris, é um dos principais responsáveis pelo sucesso do aparelho de bolso.

**1990**

O sucessor do Famicom, o Super Famicom, é lançado no Japão. Na Europa, a Nintendo passa a ser representada pela Nintendo of Europe GmbH, residente na Alemanha. Os estúdios internos são rebatizados para R&D1, R&D2, Integrated Research & Development (IRD) e Entertainment Analysis & Development (EAD).

**1991**

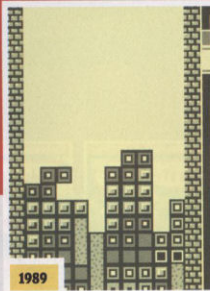
Super Nintendo Entertainment System (SNES), a versão americana do Super Famicom, é lançado nos Estados Unidos.

**1993**

Austrália, Espanha, Reino Unido, França, Holanda e Bélgica passam a ter centros de distribuição da Nintendo. Com o chip Super FX, desenvolvido pela Argonaut software para efeitos 3D, Star Fox é tido como o primeiro jogo tridimensional para um console.

**1994**

Desenvolvido pela softhouse britânica Rareware, Donkey Kong Country, é o primeiro a usufruir modelos 3D de computação gráfica para a recriação de sprites com aparência tridimensional. Por consequência, 9,3 milhões de cópias são vendidas, sacra-



1989



1996



1996

mentando a vitória do console da Nintendo na disputa 16-bits com o Mega Drive.

**1995**

Com o resultado incrível de DKC, a Rareware torna-se second-party da Nintendo, desenvolvendo jogos com exclusividade.

**1996**

O Nintendo 64 é lançado nos EUA e Japão com Super Mario 64, primeiro jogo totalmente 3D de plataforma. No perímetro nipônico chegam Pokémon Red e Green para Game Boy.

**1998**

Pokémon Red e Blue surgem na Europa e EUA, dando início à fissura mundial pela franquia. Falando nela, Hey You, Pikachu! sobreveio no Japão, ficando marcado como o primeiro jogo caseiro com sistema de reconhecimento de voz. No mesmo ano, aparecem os acessórios Game Boy Printer e Game Boy Camera, criados pelo compositor Hirokazu Tanaka, além do Game Boy Color. O imortal The Legend of Zelda: Ocarina of Time é lançado para Nintendo 64.

**2000**

Korokoro Kirby (Kirby Tilt 'N' Tumble) é lançado para Game Boy Color no Japão. Trata-se do primeiro jogo a usar a tecnologia do sensor de movimentos.

**2001**

Dois sistemas são lançados nos EUA e Japão: Game Boy Advance, portátil de 32-bits, e o GameCube, herdeiro do Nintendo 64.

**2002**

Hiroshi Yamauchi se aposenta e passa o bastão da presidência da Nintendo

para Satoru Iwata, ex-HAL Laboratory. Depois de oito anos congelada, a franquia Metroid retorna com Metroid Prime para GameCube.

**2003**

O Tokyo Software Designing Department é formado em Tóquio, no Japão. Em parceria com a iQue, a Nintendo lança jogos oficialmente na China para tentar refrear a pirataria, Surge também o iQue Player.

**2004**

Com duas telas (uma de toque), microfone, compatibilidade com rede Wi-Fi e design que remete ao antigo Game & Watch, o Nintendo DS é lançado nos EUA e Japão.

**2005**

O serviço online Nintendo Wi-Fi Connection é inaugurado. Tokyo Software Designing Department vira a EAD Tokyo. Brain Age e Nintendogs viram sucessos absolutos do Nintendo DS.

**2006**

Com enfoque em jogadores casuais e não-gamers, o Wii é lançado, oferecendo controle sem fio, com pointer e sensor de movimentos, acesso à rede Wi-Fi e ao canal de jogos antigos Virtual Console.

**2007**

Pela primeira vez desde o SNES, a Nintendo atinge a liderança mundial na vendagem de consoles com o Wii. Super Mario Galaxy vem no final do ano.

**2008**

Super Smash Bros. Brawl chega ao Wii, que mantém a supremacia com 31,49 milhões de consoles vendidos, enquanto que o DS é líder absoluto nos portáteis com 79,44 milhões de unidades.

1998 - 2008



## SUCESSO DECAGENÁRIO

### TODOS OS EDITORES

O editor de uma revista não é apenas a pessoa que escreve o editorial. Ele é responsável por pensar na publicação como um todo, elaborar pautas, convocar colaboradores, editar os textos e aperfeiçoar todo o material antes de chegar às suas mãos. O posto é atualmente ocupado pelo sagaz Orlando Ortiz, mas antes dele sete indivíduos ocuparam o cargo. Veja a relação de todos os editores:

- André Forastieri
- Odair Braz Junior
- Pablo Miyazawa
- Ronny Marinoto
- Beatriz Sant' Ana
- Eric Araki
- Ronaldo Testa
- Orlando Ortiz

### A REDAÇÃO

A equipe interna da NW é composta por sete pessoas, sendo quatro de edição e redação e três de arte. Mas todos têm em comum o fato de gostarem da Nintendo, evidentemente. Veja o perfil nintendístico de cada um:

#### Orlando Ortiz

O editor da Nintendo World já teve praticamente todos os consoles da Big N. Até um Virtual Boy, acredite. Teve, não tem mais. Hoje o Orlando está feliz com Wii, DS Lite (Zelda Edition) e Game Boy Micro (Famicom Edition). Jogo favorito? Super Mario Bros. 3, sobretudo no GBA. Difícil,



sem deixar de divertir. Viciante, segundo ele. Sua paixão é tamanha que sabe imitar o Mario, o qual diz ser a antítese da figura perfeita do herói: baixinho, gorducho e de suspensórios. Até apontou uma similaridade com o Godinez, do seriado Chaves. Seriam primos?

#### Ricardo Farah

A exemplo do Orlando, o editor da EGM Brasil tem Super Mario Bros. 3 como predileto.

Foi um dos games que mais jogou na infância, a ponto de competir com o seu pai para ver quem terminava as fases mais rápido. Apesar de gostar da fase guaxinim do Mario, o Shaaman da redação é fã do Link, um personagem mudo, mas suficientemente carismático, que sempre tem uma inovação em cada nova aventura. De consoles, tem praticamente todos, com exceção do Game & Watch e Virtual Boy. Sua especialidade são os portáteis: Game Boy Tíjolo, Pocket, Color, Advance SP, Micro, DS e DS Lite. Ah, o Farah recomenda para os leitores o livro Game Over para quem quiser se aprofundar na história centenária da Nintendo.

#### Rafael Arbulu

Link? Samus? Mario? Nenhum desses. O personagem predileto de Arbulu... são dois, na verdade, porque ficou indeciso. Wario,



aquela figura gorda que não pára de soltar gases, por tentar ser bad boy de um jeito engraçado. E o outro, o pokémon Snorlax, por identificar-se com ele: vive dormindo o dia inteiro, e desperta mediante ocasiões especiais. Logo, escrever na Nintendo World é a sua poké-flauta. Fã de The Legend of Zelda, acompanhou todas as gerações de consoles (o NES custou os olhos da cara, segundo o próprio) e da família Game Boy. Só faltou o Wii, que comparará em breve.

#### Odir Brandão

Futebol, beisebol, golfe, corridas de kart. Odir pratica tudo isso. Mas nos jogos do Mario.

"Mario é Mario. É arte. É referência", diz o sedentário-gamer. Seu fascínio por Super Mario impediu de conhecer a fundo a saga The Legend of Zelda... Até alugar Ocarina of Time para Nintendo 64. Resultado: ficou encantado pelo Reino de Hyrule e decidiu recuperar o tempo perdido jogando todos os jogos da série. Ah, Pokémon Yellow é o seu favorito dentre os Pokémon. Atualmente tem Wii e DS, porém antes de trabalhar no jornalismo de games teve de trocar de console da Nintendo a cada geração.

#### Daniel Ghagas

Daniel gosta de de toda a turma do Mario, em especial o Luigi por conta do seu







jeito bonachão. Mario Kart é sua série favorita: velocidade, adrenalina, competitividade... Suas jogatinas acontecem na casa de sua namorada, com Wii e DS. Até planeja comprar o portátil no fim do ano para encerrar os dias tediosos, e honrar o seu passado. Foi um orgulhoso possuidor de um Game Boy tñjóláo, em que era vidrado em Beach Volleyball e Super Mario Land.

#### Márlia Gill

Viciada em Yoshi's Island, tornou-se fã do dinossauro faminto e linguarudo que acompanha o Mario, apesar de entrar em pânico quando os inimigos safados raptavam o bebê chorão. Donkey Kong Country é o seu jogo favorito. "Tem algo que seja mais divertido do que controlar macacos atrás de bananas?", diz. É orgulhosa proprietária de um DS, mas, mesmo assim, não se dá por contente sempre quis um Super Nintendo e seu atual sonho de consumo é um Wii.



#### Renata Delabio

Renata começou a jogar nos anos 90: "o Super Mario World era o meu favorito", garante. Poderia: o jogo lançado junto do Super Nintendo trouxe Yoshi para auxiliar o encanador, e expandiu a aventura com estágios mais bonitos e detalhados. Sempre que um novo jogo chega à redação, a Renata é a primeira na sala de jogos: "adoro os jogos do Mario, mas gostaria de uma nova aven-



tura só do Pikachu... ele é tão fofo!".

#### VELINHAS ANTIGAS

Da mesma forma que a Nintendo honra a sua tradição, não podemos esquecer do passado da revista. Relembre em quais edições foram festejados os aniversários anteriores:

- 1 ano (edição 13, 1999):** primeira com 100 páginas, incluiu um top 10 dos melhores de todos os tempos da Nintendo. Você ainda se lembra qual foi o escolhido?
- 2 anos (edição 25, 2000):** cobertura completa da Space World, em que a Nintendo anunciou oficialmente o GameCube e o Game Boy Advance. Os afortunados integrantes da equipe da NW foram os únicos brasileiros a presenciar o evento.
- 3 anos (edição 37, 2001):** com novo visual, mostrou o surgimento do GameCube.
- 4 anos (edição 49, 2002):** estampou na capa o Game Boy Advance, e as primeiras impressões dos jogos do portátil.
- 5 anos (edição 61, 2003):** Final Fantasy Tactics na capa, com o design aperfeiçoado que já fora implementado na edição anterior.
- 6 anos (edição 73, 2004):** capa semelhante do primeiro aniversário e uma reportagem que mostrava o processo de confecção da revista.
- 7 anos (edição 86, 2005):** na capa, Shadow the Hedgehog... Nada a declarar sobre o jogo.
- 8 anos (edições 100, 2006):** ênfase total no lançamento do Wii e uma reportagem completa que mostrou os bastidores da parceria da Nintendo of America para o surgimento da Nintendo World.
- 9 anos (edição 107, 2007):** capa



SEM ESSES FIGURAS a Nintendo não seria o sucesso que é hoje!

de The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, e eleição dos 50 melhores jogos do Virtual Console.

**10 anos (edição 115, 2008):** é a revista que você tem em mãos.



#### ARQUIVO SECRETO

A maior parte da Nintendo World é produzida por redatores brasileiros e fim de que os textos sejam mais condizentes com o público leitor nacional. Porém, volta e meia os companheiros da gringa Nintendo Power trazem material exclusivo e imperdível. Por exemplo, a breve, porém reveladora série Arquivo Secreto trouxe, respectivamente: entrevistas do criador do Mario, o compositor do Mario, o mentor de Zelda, o patrono de Castlevania e o inventor de Mega Man. São para ler e guardar:

- Edição 105: Shigeru Miyamoto
- Edição 106: Koji Kondo
- Edição 107: Eiji Aonuma
- Edição 108: Koji "Iga" Igarashi
- Edição 109: Keiji Inafune

# PINTANDO A CIDADE

Prepare-se para uma revolução de cores que promete sair completamente do preto-e-branco que você está acostumado a ver nos jogos.

— Por Carla Rodrigues

**De Blob**

**Plataformas:** Wii / DS

**Desenvolvimento:** Blue Tongue

**Produção:** THQ

**Lançamento:** 26 de setembro

**Gênero:** Puzzle

Você já deve ter pensado em como tudo hoje em dia é mais cinza e sem cor. As grandes cidades poderiam ser muito mais bonitas se tivessem arranha-céus coloridos ao invés de inúmeros andares de concreto e vidro, se houvesse mais verde espalhado pelas ruas e casas, monumentos, obras coloridas para enfeitar a cidade.

Esse é o mesmo pensamento do personagem Blob, mas a história dele é um pouco diferente. Blob é um habitante de Chroma City, no planeta Raydia. Tudo corria muito bem, todos eram felizes e

viviam em uma paz muito colorida até o dia em que a cidade foi invadida e dominada pelos tiranos da INKT Corporation. Liderados pelo cruel Comrade Black, responsável pela proibição das cores e de qualquer forma de entretenimento, tornando tudo cinza, desde todas as obras e a natureza até mesmo os cidadãos, chamados de Graydians, que foram aprisionados em uma espécie de armadura de metal que suga toda cor deles.

Blob não se conforma em viver no mundo sem cor, e junto com alguns amigos que estão dispostos a lutar junto dele

para trazer as cores e a alegria de volta à cidade, começam uma verdadeira revolução, onde precisam derrotar os inimigos, escapar da prisão e pintar a cidade inteira.

## LUTANDO COM PINCÉIS

Um dos objetivos principais é tingir Blob das mesmas cores que seus alvos a serem pintados. Em alguns casos o jogador precisará relembra das suas antigas aulas de educação artística, já que para conseguir determinadas cores às vezes é necessário fazer uma mistura, como no caso do verde, onde é preciso rolar a bolinha pelo



# de BLOB







**NÃO FAÇA ISTO EM CASA:** sua mãe vai odiar a sujeira!

azul e pelo amarelo para obter o resultado esperado. Para se livrar da cor que o personagem carrega, é necessário procurar por poças de água, onde Blob se limpa e fica pronto para novas cores.

As missões de Blob devem ser cumpridas dentro de um determinado tempo, o que obriga o jogador a calcular quanto tinta Blob vai carregar, já que quanto mais ele transporta, maior e mais pesado fica, levando mais tempo para cumprir rotas e tarefas. O jogador pode aumentar o tempo do cronômetro ao realizar alguns objetivos propostos em tarefas que são na grande maioria corridas até checkpoints, pintar determinados prédios com cores específicas ou derrotar um grande número de inimigos que te atacam ao mesmo tempo.

Quando você completa as fases do jogo, conquista a opção de jogar novamente nelas sem ter que se preocupar com inimigos ou com o cronômetro. Esse é um dos modos fora da história principal do jogo, como se fosse uma aula de pintura livre onde você pode colorir a tela com as cores que bem desejar e soltar o pintor escondido dentro de você.

De Blob também proporciona modos multiplayer, onde é possível jogar em até três jogadores. No "Paint Match", os jogadores participam de uma disputa onde devem pintar o número máximo de construções possíveis em determinado tempo, podendo roubar os alvos de pintura do outro jogador. "Blob on the Run" é um modo onde cada participante pinta de uma vez e há possibilidade de roubar a habilidade artística do outro jogador, e em "Blob Race", os jogadores devem disputar quem chega primeiro nas áreas que

devem ser pintadas.

Para controlar a simpática bolinha Blob no Wii, o jogador fará uso do Nunchuck para direcionar sua movimentação e do Wii Remote para pular e realizar ataques, onde basta chacoalhar o controle para pular, e para atingir o inimigo é utilizada a mesma tática somada ao botão Z. Ao apertar o botão A, o jogador é informado onde se encontram os estoques de tinta mais próximos ou onde estão as próximas metas do jogo que devem ser atingidas.

### COR COM TRILHA SONORA

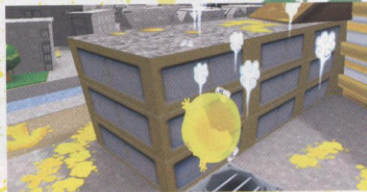
De Blob é um jogo que faz muita mistura com música. É possível escolher o humor do personagem principal antes de cada fase, sendo que diferentes tipos de humor equivalem a diferentes trilhas sonoras, que variam de acordo com a melhor combinação com as emoções da bolinha pintora, que pode estar eufórico, agitado, se sentindo corajoso entre outras opções.

Quando a cidade é cinza e sem cor, ela também fica silenciosa, mas a medida que de Blob vai colorindo, a trilha sonora começa a aparecer. Cada cor compõe um instrumento da música. Quando Blob escolher a cor laranja, guitarras tocarão a melodia para esta determinada cor, já o amarelo equivale ao piano e quando de Blob faz várias misturas de cores, é praticamente como se fosse um verdadeiro show de música.

O produtor de De Blob, Nick Hagger, define o jogo como "Um livro musical de colorir em 3D. Um jogo de plataforma com ação que possui apelo tanto para crianças quanto para adultos, onde o intuito é misturar cores, pintura e música para criar a sua própria expressão artística".

## CONHEÇA O HERÓI QUE PROMETE RESTAURAR A COR DE CHROMA CITY.

O espírito de infância de Blob era se tornar o artista mais famoso de Chroma City. Um dia enquanto Blob estava acampanando nos arredores de Chroma City, a RCT Corporation invadiu a cidade e tornou tudo cinza. Chocado com o que tinha acontecido com a cidade e com seus amigos, Blob parte em uma missão para derrotar o Comrade Black e restaurar as cores e a felicidade da cidade.



## PINTANDO UMA REVOLUÇÃO

De Blob tem alguns amigos que pensam como ele e querem trazer mais cor para Chroma City. No jogo, cada um dos companheiros de aventuras do protagonista terá um poder especial para ajudar de Blob a salvar o mundo dos tiranos cinzentos.

### Arty



esperança aos Graydians que são prisioneiros dos tiranos da INKT.

Uma verdadeira artista urbana que adora desenhar murais enormes e intrigantes. Ela cresceu em Chroma City e foi uma das pessoas mais novas a ser aceita na Faculdade de Artes da cidade. Ela costumava fazer seu trabalho escondida na calada da noite, mas agora ela ajuda de Blob a espalhar cor por toda a cidade, dando



### Bif

Bif era um lutador de artes marciais que combinava a luta com sua expressão artística. Ele combinava a pintura com a luta para criar um estilo de luta denominado como Paint-Fu. Quando ele conheceu Blob, começou a treinar o jovem rebelde nesse estilo de luta, onde dizia repetidamente "sinta a tinta, seja o pincel".

### Prof

Prof é um expert em guerrilha, e já lecionou sobre o assunto na Faculdade de Chroma City antes da invasão. A INKT o taxou como sendo um fora-da-lei.



Prof se recusa a se entregar para o Comrade Black, e cria objetos tecnológicos e teorias que ajudam os revolucionários a derrotarem a tirania que assola a cidade.

### Zip

O super ativo Zip já foi parte do Cirque of Camedon, onde ele se apresentava com sua equipe nos parques e ruas de Chroma City, porém, o malvado Comrade Black tornou qualquer tipo de performance de entretenimento proibida, e Zip foi o único da sua trupe que escapou do traje INKT que aprisiona o elemento que o veste. Zip foi o primeiro a se juntar a de Blob para dar início à revolução.



## A COISA ESTÁ PRETA

Os tiranos da INKT Corporation não poderiam dominar uma cidade inteira se não tivessem um armamento pesado, soldados de dar medo e alguns aliados. Confira o que de Blob e seus companheiros terão que enfrentar:

### INKY Tank

O Inky Tank é o principal motivo de orgulho dentre as armas que fazem parte do arsenal do Comrade. Com uma única borrifada, ele pode pintar até os mais altos prédios de Chroma City de uma só vez. Sua carcaça é feita de um material INKY secreto, e por isso é necessário o número máximo de pontos para conseguir derrubá-lo.

### Heavy INKY

Os mais cruéis dos soldados da INKT são conhecidos como Heavy Inky. Eles carregam uma bazuca que cria uma barreira de tinta e são os inimigos que vão dar mais trabalho ao de Blob, pois possuem o poder de aniquilar quem passar na frente deles. São conhecidos por comandar as ruas de Chroma City com punhos de ferro e uma Inly Blast na mão.

### INKY Jet bike

Os motociclistas de Inky Bikes adoram espalhar caos por Chroma City. Eles são conhecidos por serem impiedosos e rudes, com um péssimo temperamento. Ninguém está a salvo desses cruéis motociclistas.



### INKY Turret

O Inky Turret é responsável por pintar e espalhar medo pela cidade. Em termos de poder de destruição, ele só perde para o Inky Tank, e é tão perigoso quanto este para nosso amigo de Blob. Cientistas secretos da INKY construíram o Turret com material espacial, é preciso um grande número de pontos para destruí-lo.

### INKY Leech

A INKY Leech é um monstro predador que ataca pulando em sua vítimas e sugando delas toda a cor. Sua carapaça é feita do mesmo material que compõe o INKY Turret, o que faz dele tanto resistente quanto mortal.

### Comrade Black

Comrade Black é o chefe da corporação INKT vindo de algum lugar distante da galáxia. Ele chegou ao planeta Raydia para colocar ordem em um caos de cores. Ele espera trazer o mundo à uma nova era

removendo toda a cor e distrações dele. Finalmente todos estarão unidos em um mundo silencioso e sem cores. Ele usa como lema as palavras "Cor é um crime! INKT é a solução!"

### Elite INKY

É preciso ser um INKY especial para ser da elite dos soldados. Nem todos conseguem ser aprovados para este cargo, e os que são, passam por um rigoroso processo de treinamento desenvolvido pelos cientistas da INKT. No final do treinamento, é injetado nos INKYS um antídoto que os torna impermeáveis a qualquer cor de tinta, com exceção da cor que eles carregam. Somente os Blob podem destruí-los.

### INKY Soldier

O INKY Soldier é quem patrulha as ruas da cidade a comando da corporação, certificando de que tudo esteja bem cinza. Eles andam armados de bastões a prova de cores, buscando revolucionários pela cidade que estejam perturbando a paz da cidade.







**V**elocidade e muita ação são as duas palavras que definem os jogos Claro deste mês. Em Sonic Jump 2 você precisa combater mais uma vez o Dr. Robotnik, fazendo muitos loopings e pegando muitas moedas pelas fases. Depois, o sucesso de Devil May Cry 4 e o inusitado Wanted garantem muitas e muitas horas de aventura e emoção.

## DEVIL MAY CRY 4

**D**iretamente dos consoles para seu celular! Em Devil May Cry você encarna o personagem Dante, enquanto ele luta contra seu mais perigoso inimigo, seu irmão Virgil. Domine os diversos modos de batalha e estilos defensivos para enfrentar os demônios que irão aparecer em seu caminho.

Produtora: Glu



© 2008 CAPCOM CO., LTD. All Rights Reserved.



## WANTED

**V**ocê é um carneiro ou um lobo? Entre para a Fraternidade dos Assassinos e veja se tem o necessário para ser uma arma da morte. Como Wesley Gibson, você treinará suas habilidades de assassino para sobreviver ao inferno e descobrir a verdade. Aprenda técnicas de curva das balas e movimentos de assassino para assumir suas funções e matar ou ser morto. Ambientes explosivos e perigosos levarão você ao limite. Sobreviva se for capaz. Brinque com seu destino e assuma o controle dele.



Produtora: I-Play

© 2008 I-play. TM Digital Bridges Ltd

## Destaque

### SONIC JUMP 2

**N**a sequência do famoso Sonic Jump, junte-se ao Sonic mais uma vez nessa rápida aventura vertical para combater o malvado Dr. Robotnik!

Pule o mais rápido que puder de plataforma em plataforma em 7 fases de dificuldade crescente, juntando anéis e esmeraldas, derrotando os robôs inimigos no seu caminho para o topo! Dr. Robotnik planeja destruir a Terra mais uma vez e somente o Sonic pode detê-lo. Você está pronto para o desafio?

Produtora: TECTOY



© 2007 SEGA Corporation. "SEGA", "SEGA Mobile" and "SONIC THE HEDGEHOG" characters are registered trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved.

## Top 5 Downloads do Mês

1  
2  
3  
4  
5

1. Batman - O Cavaleiro das Trevas
2. Kung Fu Panda
3. Pica-Pau
4. Sonic at the Olympic Games
5. FIFA Manager 08



Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o numero 250. Se preferir, acesse o site [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br)



# TUDO (E MAIS) UM POUCO SOBRE O DS

Duas telas que mudaram o mundo  
— Douglas Vieira

**Q**uem é fã da Nintendo sabe que ela surpreende os jogadores de alguma forma sempre que um novo console é lançado, e o passado da empresa não nos deixa mentir.

Nas próximas páginas, você encontrará diversas informações a respeito de uma dessas plataformas, o portátil Nintendo DS, que com menos de quatro anos de existência já conquistou a atenção e os corações de diversos jogadores.

## O NASCIMENTO

21 de novembro de 2004.

Aparentemente, uma data comum para várias pessoas, mas que guardava algo especial para um seleto grupo de jogadores: neste dia, a Nintendo lançou oficialmente o

Nintendo DS nos Estados Unidos, que foi comercializado em diversas lojas por US\$ 149,99 (à época, aproximadamente R\$ 401,00).

Obviamente, a E3 daquele ano já tinha dado ao mundo um gostinho do que estava por vir (os brasileiros não ficaram de fora e também puderam experimentar as novidades do portátil na primeira edição da EGS, realizada em 2004): duas telas para jogo, sendo uma delas sensível ao toque da caneta Stylus, suporte aos cartuchos do portátil antecessor (o Game Boy Advance), além da possibilidade de realizar partidas com outros jogadores sem a necessidade de utilizar diversos cabos para conectar os consoles. Era o início de um período de inovações.

"A missão da Nintendo permanece a mesma: expandir a experiência de jogo. O Nintendo DS é o caminho para o futuro dos videogames e à forma mais clara de mostrar vários tipos de inovações para os jogadores", disse Satoru Iwata, presidente da Nintendo, no lançamento do console. E ele estava certo em sua predição.

## A ASCENSÃO

Com o passar do tempo, não só Iwata, mas todos os executivos da Nintendo puderam perceber os padrões estabelecidos pelo DS: alguns de seus jogos tornaram-se referência para diversos jogadores com o passar do tempo, como Mario Kart DS (considerado por muitos o melhor título para multiplayer), Phoenix Wright:



### EDIÇÕES ESPECIAIS: guarde a sua com carinho.



Ace Attorney, Elite Beat Agents, Nintendogs e muitos outros que fazem uso tanto da tela de toque quanto do microfone embutido.

As vendas do console também estavam bem favoráveis no final de 2006. No Japão, o portátil já havia ultrapassado a marca de cinco milhões de unidades vendidas em menos de 13 meses após seu lançamento, enquanto as vendas mundiais, ao fim do mesmo ano, bateram a casa dos 36 milhões.

Pouco tempo após o lançamento do console, a Nintendo investiu na produção de um novo aparelho, e o resultado foi o Nintendo DS Lite, um pouco menor, mais leve e com quatro opções de luminosidade, coisa

que a versão anterior não apresentava (veja a comparação entre os dois modelos no box "Raio-X").

### O FUTURO

A E3 desse ano, apesar de fraca, mostrou que o portátil ainda tem muita lenha para queimar: basta ver a quantidade de títulos anunciados, sejam eles remakes (Dragon Quest IV e Chrono Trigger, por exemplo) ou títulos inéditos e exclusivos como Dragon Quest IX e Grand Theft Auto: Chinatown Wars, previstos para chegar ao console futuramente. Quem viver, verá.

### RAIO-X

#### Nintendo DS Lite

**Medidas:** 133mm de largura x 73,9mm de comprimento x 21,5mm de altura

**Peso:** 218g (aproximadamente)

**Stylus:** 87,5mm de comprimento (aproximadamente) x 4,9mm de diâmetro (aproximadamente)

**Telas superior e inferior:** 3 polegadas (diagonal), transistor de película fina colorido (LCD), com quatro variações de luminosidade

#### Duração da bateria:

Luminosidade mínima: 15 - 19 horas

Luminosidade baixa: 10 - 15 horas

Luminosidade alta: 7 - 11 horas

Luminosidade máxima: 5 - 8 horas

**Tempo de carregamento:** aproximadamente 3 horas para a carga máxima



#### Nintendo DS

**Medidas:** 148,7mm de largura x 84,7mm de comprimento x 28,9mm de altura

**Peso:** 275g (aproximadamente)

**Stylus:** 75mm de comprimento x 4mm de diâmetro

**Telas superior e inferior:** 3 polegadas (diagonal), transistor de película fina colorido Backlit (LCD)

**Duração da bateria:** 6 - 10 horas

**Tempo de carregamento:** aproximadamente 4 horas para a carga máxima



## VIAGEM ATRAVÉS DAS E3



O portátil sempre teve participação importante

nas apresentações da Nintendo, principalmente na Electronic Entertainment Expo, também conhecida como E3. Na sequência, você confere os jogos que apareceram no evento e que tiveram destaque na Nintendo World, bem como as edições onde as matérias foram publicadas.

### E3 2005 - NW 83

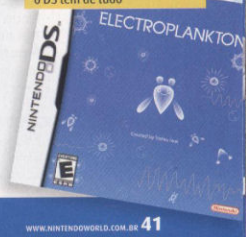


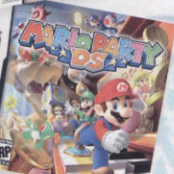
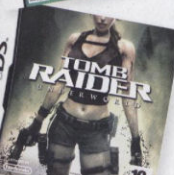
- Advance Wars: Dual Strike
- Age of Empires: The Age of Kings
- Animal Crossing DS
- Bomberman DS
- Castlevania
- Dragon Ball Z Supersonic Warriors
- Electroplankton
- GoldenEye Rogue Agent
- Kirby: Canvas Curse

- Lost in Blue
- Lunar DS
- Mario & Luigi 2
- Mario Kart DS
- Meteos
- Metroid Prime: Hunters
- New Super Mario Bros.
- Nintendogs
- Phoenix Wright: Ace Attorney
- Puyo Pop Fever
- Retro Atari Games
- Shrek SuperSlam
- Snowboard Kids DS
- Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
- The Sims 2
- Top Gun
- Touch Golf
- Trace Memory



**DE ANIMAIS A PLÂNCTONS,**  
o DS tem de tudo





VAMPIROS, cães, heroínas boazudas...

- Trauma Center: Under the Knife
- Ultimate Spider-Man
- Viewtiful Joe DS

### ES 2006 - NW 96

- Alex Rider: Stormbreaker
- Arthur and the Minimoys
- Big Brain Academy
- Cars



- Cartoon Network Racing
- Chibi Robo: Park Patrol
- Clubhouse Games
- Code Lyoko
- Crash Boom Bang!
- Custom Robo Arena
- Death Jr.: Science Fair of Doom
- Diddy Kong Racing DS
- Dragon Quest Heroes: Rocket Slime DS Air
- Elite Beat Agents
- Final Fantasy III
- Hannah Montana
- Hotel Dusk: Room 215
- Kirby DS
- Magical Vacation 2
- Magnetica
- Mario Hoops 3-on-3
- Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis
- MechAssault: Phantom War
- Mega Man ZX
- New Super Mario Bros.
- Open Season
- Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team
- Pokémon Ranger
- Spectrobes
- Star Fox DS
- Star Trek: Tactical Assault
- Sudoku Gridmaster
- Superman Returns: The Videogame
- Tenchu: Dark Secret
- The Little Mermaid: Ariel's Adventure
- Tomb Raider: Legend
- Top Gun
- Yoshi's Island 2

### ES 2007 - NW 106

- 7 Wonders of the Ancient World
- Arctic Tale

- Balls of Fury
- Bee Movie Game
- Ben 10: Protector of Earth
- Betty Boop: Double Shift
- Brain Age 2: More Training in Minutes a Day
- Chibi-Robo: Park Patro
- Contra 4
- Cookie & Cream
- Crash of the Titans
- Disney Friends
- Disney Princess
- DK Jungle Climber
- Dragon Quest Monsters: Joker
- Draw to Life
- EA Playground
- FIFA Soccer 08



- Final Fantasy XII: Revenant Wings
- Fish Tycoon
- Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day
- Foster's Home for Imaginary Friends: Imagination Invaders
- Front Mission
- Garfield Gets Real
- Geometry Wars: Galaxies
- Harvest Moon DS: Cute
- Harvest Moon: Island of Happiness
- Hannah Montana Games
- High School Musical
- Holly Hobbie & Friends
- Konducta
- Madden NFL 08
- Mario Party DS
- Math Play
- Nancy Drew and The Deadly Secret of Olde World Pack
- Naruto: Path of the Ninja
- NBA Live 08
- Ninja Gaiden: Dragon Sword
- Nintendo Crossword
- Operation: Vietnam
- Picross DS
- Pocket Pets
- Power Rangers: Super Legends
- Puzzle de Harvest Moon
- Rhythm n' Notes
- River King: Mystic Valley
- Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon
- Showtime Championship Boxing



- Spider-Man: Friend or Foe
- Super Collapse 3
- Tank Beat
- The Bee Game
- The Cheetah Girls: Pop Star Sensations
- The Legend of Spyro: The Eternal Night
- The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
- The Suite Life of Zack & Cody: Circle of Spies
- The Wild West
- Turn It Around
- Ultimate Mortal Kombat
- Walt Disney Pictures Presents Enchanted
- Yamaha Supercross
- WWE SmackDown vs. Raw 2008
- Zoo Hospital

### ES 2008 - NW 113

- Castlevania: Order of Ecclesia
- Chrono Trigger
- Final Fantasy IV
- Grand Theft Auto: Chinatown Wars
- Guitar Hero: On Tour Decades
- Harvest Moon: Island of Happiness
- High School Musical 3: Senior Year
- Kingdom Heart 358/2 Days
- LEGO Batman: The Videogame
- Pokémon Ranger: Shadows of Almia
- Pokémon Platinum
- Rock Revolution
- Tomb Raider Underworld
- Viva Piñata: Pocket Paradise

### NINTENDO DS COM DUAS TELAS DE TOQUE?

Por um tempo, circulou na rede um boato de que a Nintendo estaria preparando uma nova versão do portátil com algumas modificações, sendo a principal delas a presença de duas telas de toque em vez de uma encontrada nos modelos atuais. Tais rumores ganharam força em diversos sites, que diziam inclusive que a companhia faria o anúncio oficial no próximo ano, algo que foi desmentido pela empresa, que disse que tudo não passava de rumor e mera especulação.





## OS ACESSÓRIOS

Durante os anos de existência do Nintendo DS, diversos acessórios foram lançados com a finalidade de proporcionar ainda mais diversão para os jogadores. Confira abaixo alguns deles.

### RUMBLE PACK



Quem foi dono de um Nintendo 64 sabe como a experiência em alguns títulos se torna melhor ao utilizar esse utilitário, e isso também pode ser conferido no Nintendo DS.

Lançado em 2005 (e um outro em 2006, projetado especialmente para a versão Lite do portátil), o Rumble Pack é o responsável por passar sensações de batidas, tremores e várias outras durante o jogo. É possível recorrer a tal acessório em títulos como Metroid Prime Pinball e Mario and Luigi: Partners in Time.

### NINTENDO DS HEADSET

Nada melhor do que um aparelho para agilizar a troca de informações durante as partidas ou para "torrar a paciência" do adversário; para todas essas funções, existe o Nintendo DS Headset, item que é plugado na entrada para fones de ouvido situada na parte inferior do console.

Além de ser vendido separadamente, acompanhou as embalagens das versões Diamond e Pearl de Pokémon.

### NINTENDO DS MAGNETIC STAND

Suporte magnético para o DS. Conectado na entrada de GBA, permite manter o portátil em superfícies metálicas, como uma geladeira, e traz uma corda para você amar-



rar a stylus. O periférico enfoca os softwares de culinária, tão comuns no Japão.

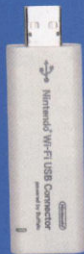
### NINTENDO DS OPERA BROWSER



Em junho de 2007, a Nintendo lançou um cartucho que dá ao portátil a possibilidade de acessar páginas na Internet utilizando o navegador Opera e uma conexão Wi-Fi. Apesar da novidade, muitos usuários afirmam que o funcionamento do Nintendo DS Opera Browser deixa a desejar em alguns pontos (acesso ao Youtube e MySpace são alguns exemplos).

### NINTENDO WI-FI USB CONNECTOR

Com esse acessório, é possível criar um ponto de acesso Wireless para o Nintendo DS mesmo que não haja uma conexão sem fio no local — uma boa pedida para as partidas contra oponentes que estão em locais distantes. Basta ligar na estrada USB do seu computador e pronto!



### NINTENDO DS TV TUNER



Lançado apenas no Japão, o Nintendo DS TV Tuner permite ao proprietário do console assistir diversos programas com quali-

dade digital, utilizando a tela superior para a exibição dos programas e a inferior para troca de canais.

### GUITAR GRIP

Criado para acompanhar o jogo Guitar Hero: On Tour, esse periférico é acoplado na entrada para cartuchos de Game Boy Advance do portátil para simular uma guitarra com quatro "casas" para os acordes.



### PADDLE CONTROLLER (ARKANOID DS)

Adendo que se encaixa na porta do GBA e recria o controle do Arcade Arkanoid. Um cilindro que pode ser girado nos sentidos horário e anti-horário para mover a barra Vaus a fim de rebater a bola e quebrar blocos.



### SLIDE CONTROLLER (SLIDE ADVENTURE: MAG KID)

Acessório que acompanha o jogo Slide Adventure Mag Kid, exclusivo do Japão. Espécie de suporte que se liga na porta do GBA e utiliza uma tecnologia similar aos mouses ópticos de PC, emitindo um feixe vermelho na parte inferior do aparelho para reconhecer os movimentos em uma superfície plana, pois você desliza o portátil com o intuito de mexer o ímã que aparece no jogo.



## JOGOS PARA DAR E VENDER

A fama de qualquer console está diretamente ligada aos títulos disponibilizados: basta lembrar de pérolas como Super Mario Bros. 3 para o saudoso Nes, The Legend of Zelda: Ocarina of Time para Nintendo 64 e tantos outros e você terá uma idéia do que estamos falando. Como com o Nintendo DS não foi diferente, listamos aqui alguns jogos que devem ser conferidos tanto pela sua diversão quanto pela inovação.

### ELITE BEAT AGENTS

Desenvolvimento: Inis  
Produção: Nintendo



Jogos musicais são legais, isso ninguém nega. Entre Guitar Hero e Rock Band, há um outro título que ocupa lugar de destaque para muitos jogadores: Elite Beats Agents.

Utilizando a Stylus, você deve tocar nos círculos no tempo certo para obter pontos e manter a sua "barra rítmica" no nível mais alto sempre que possível. Entretanto, é um jogo onde se dar mal não é de todo ruim, pois na tela superior são exibidas algumas cenas envolvendo os personagens que são auxiliados pelo esquadra musical: falhar significa vê-los em situações engraçadas.



### CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

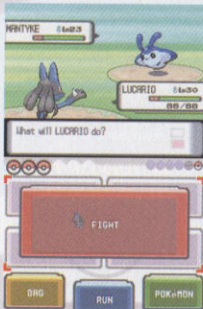
Desenvolvimento: Konami  
Produção: Konami  
A maldição do conde Drácula também marca presença no Nintendo DS, por mais que os caçadores de vampiros insistam em mandá-lo para o mundo inferior.

Dawn of Sorrow é o primeiro repre-

sentante da série e mantém o estilo apresentado em Symphony of the Night, lançado para PSone. Controlando Soma Cruz, sua missão é seguir derrubando tudo e todos utilizando diversas armas para tal fim. Porém, a principal novidade aqui fica por conta da Stylus, que deve ser utilizada sempre que um chefe é derrotado para "capturar sua alma". Basta fazer um desenho (que vai ficando cada vez mais complicado) para concluir tal objetivo.

### POKÉMON DIAMOND & PEARL

Desenvolvimento: Game Freak  
Produção: Nintendo



Capturar monstros é legal e a febre continua no Nintendo DS mantendo a mesma jogabilidade já vista nos demais títulos principais da série, onde sua principal missão é dominar diversos Pokémons espalhados pelo mundo a ser explorado, treiná-los e colocá-los para lutar contra outros monstros, sejam eles livres ou de outros treinadores. A parte "ineditismo" de D & P é a inclusão de ambientes nos quais é possível encontrar outros jogadores que estejam conectados via Wi-Fi para desafios ou troca de criaturas.

### MARIO KART DS

Desenvolvimento: Nintendo  
Produção: Nintendo

Diga a verdade: não há nada mais



divertido do que reunir alguns amigos para ficar jogando durante a tarde, sem se preocupar com mais nada. Para os donos de Nintendo DS, uma das melhores pedidas nesse sentido é Mario Kart DS, título que coloca os habitantes do mundo do encanador para disputar em corridas de kart onde tudo é válido, inclusive arremessar cascas de banana na cabeça do adversário. As coisas só melhoram com o fato de o jogo utilizar a rede sem fio para conectar os portáteis, eliminando o aquecimento de cabos que a GBA exigia.

### THE WORLD ENDS WITH YOU

Desenvolvimento: Square Enix  
Produção: Square Enix

Com a Square Enix é 8 ou 80, pois ao mesmo tempo em que consegue

dar cara nova a clássicos como Final Fantasy IV, também arranja tempo para desenvolver coisas do zero, como é o caso de The World Ends With You, título que conta com personagens criados por Tetsuya Nomura, diretor de Kingdom Hearts. Porém,





esqueça o que você já viu até então, pois aqui as batalhas utilizam as duas telas do portátil e exigem o controle mútuo dos protagonistas Neku e Shiki - pode parecer complicado, mas com um pouco de treino tudo se torna mais fácil.

### TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

Desenvolvimento: Atlas  
Produção: Atlas



Se você é daquelas pessoas que sempre teve vontade de saber como é a rotina de um médico, Trauma Center é uma boa opção. Utilizando a Stylus, sua missão é realizar diversos procedimentos cirúrgicos para auxiliar os pacientes que aparecem no hospital com os mais diversos problemas e, tal como no ambiente real, os aspirantes doutores utilizaram diversos acessórios para resolver diversos problemas. Só tome cuidado para não falhar na empreitada e ganhar uma cruz no seu bisturi virtual.

### NEW SUPER MARIO BROS.

Desenvolvimento: Nintendo  
Produção: Nintendo



Não é de hoje que os jogos do encanador mais famoso marcam seu espaço nos consoles Nintendo: foi assim com Super Mario Bros., Super Mario World, Mario 64... E com New Super Mario Bros. não seria diferente.

Como novidade, o jogo dava a possibilidade de utilizar diferentes

tipos de itens que podiam alterar a forma do encanador, fazendo-o ficar gigante ou nanico e apresentando novas alternativas na hora de passar pelos vários obstáculos existentes nos estágios.

### PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Desenvolvimento: Capcom  
Produção: Capcom



Mais um jogo que simula uma profissão. Na pele do advogado Phoenix Wright, seu objetivo é auxiliar diversos réus em seus casos, coletando pistas numa primeira parte (estas são conseguidas conversando com especialistas e policiais) para depois seguir para o tribunal, onde o advogado deve mostrar as evidências e questionar as testemunhas presentes no ambiente do julgamento. Se durante o caminho as coisas fugirem do controle, basta gritar um alto e sonoro "Objection" no microfone do portátil para contestar.

### CONTRA 4

Desenvolvimento: Konami  
Produção: Konami

Aqueles que acham que o Nintendo DS não tem jogos difíceis devem experimentar algumas horas de Contra 4. No melhor estilo "andou, atirou; bobeou, levou", o título o desafia a atravessar diversas fases comandando soldados que devem salvar o mundo ao mesmo tempo em que tentam se manter vivos.

A dificuldade da série, conhecida dos fãs de longa data, permanece aqui e

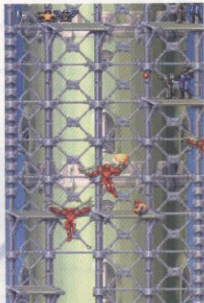
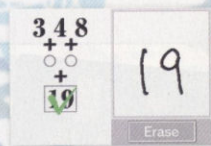
aumenta um pouco mais com o uso das duas telas para exibir os elementos do cenário - e nem adianta colocar no Easy, pois ainda assim você terá dores de cabeça.

### BRAIN AGE

Desenvolvimento: Nintendo  
Produção: Nintendo

Provavelmente sua mãe já deve ter falado, em algum momento da sua vida, que videogame é algo que não acrescenta nada ao futuro de quem joga. Brain Age é a prova de que games podem sim ensinar algo de bom, além de deixar o cérebro em forma.

Utilizando o portátil na posição vertical, o título o desafia a cumprir diversas missões que vão de dar o resultado da conta que aparece na tela a dizer, utilizando o microfone, o que se vê na tela.



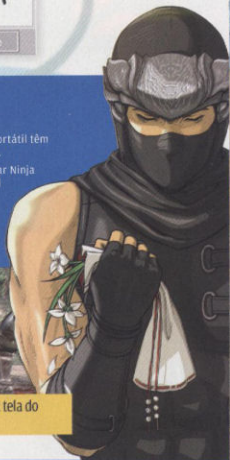
### JOGOS DS

Alguns títulos lançados para o portátil têm em seus subtítulos as iniciais DS.

Nessa relação, é possível destacar Ninja Gaiden: Dragon Sword, Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy, Resident Evil: Deadly Silence, Tenchu: Dark Secret, Tenchu: Dark Shadow e Advance Wars: Dual Strike.



"DROGA, risquei a tela do meu DS..."



## COM A PALAVRA, OS JOGADORES

Mais do que jogadores, o Nintendo DS cultivou fãs com o passar do tempo. Para dar mais veracidade a esse tema, convidamos alguns deles para dizer o porquê do portátil ser tão importante em suas vidas.



Com este videogame podemos interagir de um modo básico, mas novo, com o jogo em si. Posso dar alguns exemplos, como o jogo Mario Hoops 3-on-3, onde as jogadas e os lances do jogo de basquete são feitos, na sua totalidade, pela tela de toque. Outro bom exemplo é o jogo Elite Beat Agents, onde também efetuamos os comandos na tela de toque.

Gustavo Henrique Viana Ribeiro do Prado, 16 anos

O Nintendo DS é um videogame interessante principalmente pela tela de toque. Um dos jogos que mais gosto é o Cooking Mama, pois é um título onde o objetivo que se deve cumprir não é matar um chefe, mas sim obter as melhores medalhas em cada um dos pratos. Além disso, é um console muito prático e posso jogar em qualquer lugar.

Juliana Vieira da Silva, 15 anos



Para mim, o Nintendo DS é um console importante, inicialmente, por ter uma gama enorme de jogos interessantes, além da possibilidade de rever grandes clássicos relançados. A Nintendo acertou ao lançar um portátil tão completo, que agrada a jogadores adultos até a garotada que está iniciando agora no mundo dos jogos.

Carlos Eduardo Viana Ribeiro do Prado, 22 anos



O Nintendo DS é um videogame especial para mim, pois sou fã de RPGs, principalmente remakes, começando com Final Fantasy I e II para GBA. A notícia do lançamento de Chrono Trigger para o DS acabou me cativando muito mais, já que, além de Final Fantasy III e IV, agora também terei o remake do RPG que mais me marcou.

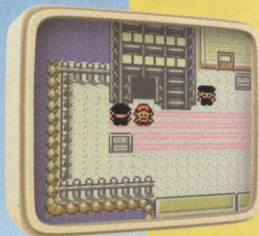
José Viana, 16 anos







Enquanto você lê essa edição do Planeta Pokémon, já estamos ansiosos para que a versão japonesa de Pokémon Platinum chegue logo às nossas mãos para que possamos dar as primeiras impressões sobre o tão esperado título. Nesta edição do Planeta, além do novo visual, atendemos aos pedidos e adicionamos novidades na seção Comunidade! Não deixe de continuar mandando suas opiniões e sugestões.



Dia desses, eu estava olhando alguns fóruns na internet e vi que o pessoal realmente está empolgado com Pokémon Platinum. Como eu também já não aguento mais esperar, resolvi abrir o baú para relembrar Pokémon Crystal, um dos primeiros títulos da série a incluir a ideia de unir duas edições anteriores e adicionar novidades. Vamos recordar juntos?

#### UM VERDADEIRO CRISTAL

Pokémon Crystal foi lançado em dezembro de 2000 no Japão e em julho de 2001 nos Estados Unidos para o Game Boy Color. Crystal uniu o que existia de melhor nas versões Gold e Silver e ainda trazia várias novidades, um formato utilizado em Pokémon Yellow anteriormente, só que muito melhor aproveitado.

Pela primeira vez na série foi possível escolher uma garota como personagem principal, uma justiça, já que o público feminino sempre foi muito presente no universo Pokémon. Além disso, os Pokémon ganharam novos visuais e animações mais bacanas, o que ajudou Crystal a vender quase quatro milhões de cópias em todo o mundo.

Essas novas animações, que mostravam o Pokémon fazendo algum tipo de movimento ao entrar em batalha, foram retiradas nas versões de GBA e só retornaram em Diamond/Pearl, no Nintendo DS.

Outra novidade presente nesta versão era a possibilidade de se capturar Suicune, Pokémon lendário exclusivo de Crystal que estampava a capa do jogo. Mas o grande barato era mesmo a Battle Tower,



um local onde era possível batalhar contra outros treinadores no melhor estilo "Pokémon Stadium". A Battle Tower fez tanto sucesso que retornou depois nas edições Ruby/Sapphire e Diamond/Pearl.

Na versão japonesa era possível se conectar com um amigo usando um telefone celular, e olha que estamos falando de um jogo lançado em 2000! Imagine só o que a versão Platinum vai nos reservar. Por enquanto vamos esperando -- e matando a saudade.








FOI TÃO RÁPIDO, que ele desfez o penteado

## COMUNIDADE

Atendendo aos pedidos, o Planeta Pokémon agora vai publicar todo mês um time enviado por um leitor para ser analisado e compartilhado aqui na seção Comunidade. O time desse mês é do treinador Darian. Para participar, envie seu time na comunidade da Nintendo World (<http://revistanw.ning.com>).

### TIME USADO EM POKÉMON

Pokémon	Nome	Habilidade	Item	Natureza	Golpes
	<b>Medicham</b>	Pure Power	Focus Sash	Jolly	Psycho Cut Ice Punch Thunder Punch Drain Punch
	<b>Smeargle</b>	Own Tempo	Salac Berry	Jolly	Spore Substitute Belly Drum Baton Pass
	<b>Togekiss</b>	Serene Grace	Leftovers	Calm	Body Slam Air Slash Aura Sphere Wish
	<b>Bronzong</b>	Levitate	Macho Brace	Sassy	Stealth Rock Gyro Ball Earthquake Explosion
	<b>Gengar</b>	Levitate	Wide Lens	Timid	Hypnosis Shadow Ball Thunderbolt Focus Blast
	<b>Weavile</b>	Pressure	Expert Belt	Jolly	Ice Shard Pursuit Aerial Ace Brick Break

**Avaliação do Planeta:** O time é bem estruturado. A técnica de "pass" realmente funciona muito bem nessa equipe. Mas cuidado: toda a responsabilidade nos ombros do Smeargle pode acabar sendo uma bomba caso você seja pego de surpresa por um "tank" veloz, como um Garchompo com substitute. Mas no geral o grupo está muito equilibrado e dá trabalho para os treinadores desavisados.

## CURIOSIDADES

### POKÉBOLAS PERSONALIZADAS

Quem não gosta de ter coisas personalizadas? Nos jogos de Pokémon os treinadores adoram desfilar com seus bichinhos com nomes engraçados e visuais bacanudos. Em Diamond/Pearl é possível usar algo muito legal para tornar a chegada ao combate do seu Pokémon ainda mais estilosa: os enfeites de Pokébola.

Chamados de Seals, esses adereços servem para dar efeitos visuais e sonoros na hora em que a Pokébola entra em cena no combate. Isso não altera nada nas lutas, mas é bem bacana poder fazer uma Pokébola soltar chamas antes de seu Charizard entrar em ação.

Para conseguir os Seals basta ir até o mercado na cidade de Sunyshore e comprá-los por 50 ou 150 PokéDollars. Mas para obter todos é preciso visitar o mercado sempre, já que novas remessas chegam todos os dias.

Após comprar os Seals, vá até qualquer PC e escolha a segunda opção e depois selecione "Balls Capsules". Você vai encontrar uma tela com doze Pokébolas. Selecione uma delas e carregue os Seals que você comprou para dentro da Pokébola. Dependendo do local onde você coloca o Seal, a animação muda de intensidade e lugar.

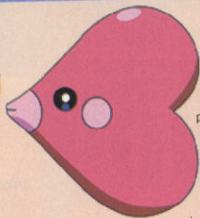
Após colocar quantos enfeites quiser e definir suas posições, você pode ver como vai ficar o efeito apertando em um ícone no canto inferior esquerdo. Gostou do resultado? Então basta escolher uma das Pokébolas editadas (naquela mesma tela) e ir à opção "set", para designar um Pokémon que esteja em seu time para usar a Pokébola diferente.

Agora é só você chamar um amigo e o deixar babando com sua Pokébola personalizada. Só não vale depois perder na batalha, hein?!





## PERGUNTE AO PROFESSOR



Olá, eu sou o professor Carvalho e hoje vamos continuar a falar sobre o incrível mundo habitado por Pokémon. Desta vez a aula será sobre mais uma técnica para se conseguir obter o Pokémon ideal. Na aula passada eu expliquei a importância da natureza de cada Pokémon e hoje vamos conversar sobre o acasalamento. Ei, quem foi o engraçadinho que riu? A aula é muito séria, por isso, vamos lá.

### APRENENDO O BÁSICO

Semana passada meu sobrinho Gary apareceu aqui no laboratório com dezoito Abrais! Perguntei o motivo de tantos

Pokémon iguais e ele disse que estava tentando conseguir um Abra com uma natureza defensiva, mas ainda não havia conseguido capturar nenhum. Foi então que eu expliquei que além de tentar a sorte capturando Pokémon selvagens, ele poderia tentar o acasalamento, que nada mais é que deixar dois Pokémon juntos e esperar para que nasça um ovo.

Para fazer isso, você precisa levar dois Pokémon na casa do Day Care Man (se você estiver jogando as versões Diamond/Pearl, a casa fica na cidade de Solaceon), um senhor que junto com sua esposa treina os Pokémon enquanto eles permanecem juntos. Dependendo dos monstrinhos que você levar para treinamento, um ovo pode aparecer após algum tempo.

Só que nem todos os Pokémon conseguem "treinar" juntos, se é que você me entende. Além de precisarem ser de sexos diferentes, eles ainda precisam pertencer a um mesmo grupo de acasalamento.

Existe quatorze grupos específicos. Para conferir quais Pokémon pertencem a cada grupo, entre na comunidade da Nintendo World (<http://revistanw.ning.com>) e veja a lista completa.



### DITTO, O GALÃ

Como você já deve saber, Ditto é o único Pokémon que pode acasalar com qualquer outro. Ele é extremamente importante na hora em que você começa a fazer ovos para tentar achar o Pokémon com a natureza ideal para o seu treinamento.

Se você acasalar um Ditto com um Pokémon que não tem sexo, como uma Staryu, e ainda estiver equipada com o item Everstone, o Pokémon que vai sair do ovo terá 50% de chances de ter a mesma natureza que o Ditto.

Por isso que o acasalamento é a maneira mais simples e rápida de se conseguir um Pokémon com a natureza requerida. Para conseguir mais chances do ovo ter uma natureza agressiva, tenha um Ditto com essa natureza. Mas não pense que apenas com isso seu trabalho será muito mais fácil, pois acasalamento é uma técnica que depende muito da sorte e pode durar de minutos até dias para você conseguir encontrar o Pokémon ideal.

### TAL PAI, TAL FILHO

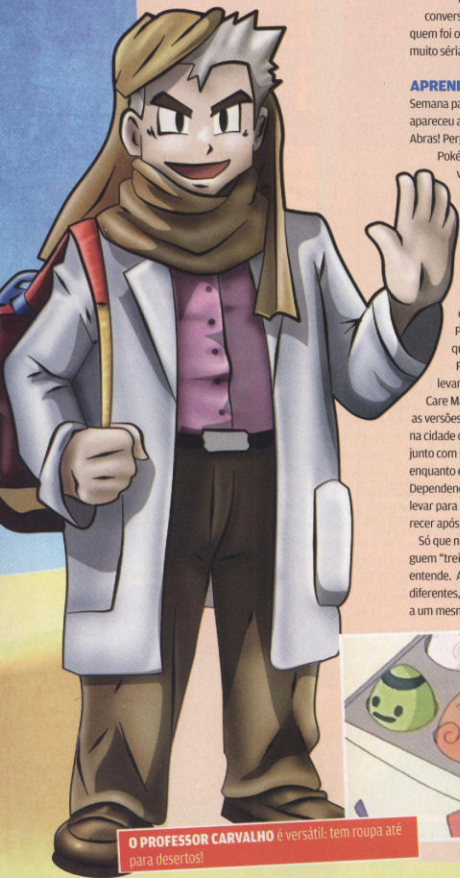
Outra vantagem do acasalamento é poder transferir os golpes dos "pais" para o Pokémon que vai nascer. Existem diversas formas de se conseguir isso. Vejamos algumas delas:

#### Golpes de Level-Up

Se os dois Pokémon que estiverem no Day Care Man souberem os mesmos golpes aprendidos naturalmente, ao subirem de nível, o Pokémon vai nascer com esse golpe. Por exemplo: se um Slowbro macho acasalar com um Slowking feminino e os dois souberem o golpe Zen Headbutt, o bebê nascerá com ele.

#### TM ou HM

Se o Pokémon macho souber algum golpe ensinado por meio de um TM ou



O PROFESSOR CARVALHO é versátil: tem roupa até para desertos!



HM, o bebê irá aprender esse golpe. Caso você acasale um Pokémon assexuado com um Ditto, os golpes ensinados para este Pokémon também serão transferidos para o bebê.

#### golpes únicos

Existem golpes que certos Pokémon só podem aprender utilizando a técnica do acasalamento. Por exemplo, se você quiser um Sceptile com o golpe Leech Seed, você precisa acasalar um Sceptile com um Venusaur macho que saiba este golpe, dessa forma o bebê já irá aprender esse golpe, que não pode ser aprendido de outra maneira por um Sceptile.

#### Volt Tackle

Esse truque só funciona na versão Emerald. Acasale um Pikachu ou um Raichu segurando o item Light Ball, o bebê Pichu vai nascer sabendo o golpe Volt Tackle.

### PACIÊNCIA PARA CHOCAR

Uma das coisas que acaba deixando os treinadores sem cabelos e unhas é o tempo demorado para o ovo nascer. Para que isso aconteça, é preciso caminhar certo número de passos. Cada Pokémon possui um número específico de passos para sair do ovo, e existem algumas dicas para que esse processo não demore tanto.

Para acelerar o processo de "chocagem" você pode utilizar as habilidades Magma Armor e Flame Body. Ambas reduzem pela metade o número de passos que você vai precisar andar para chocar os ovos, caso um Pokémon do seu grupo tenha uma dessas habilidades.

Você pode encontrar a habilidade Magma Armor nos seguintes Pokémons: Camerupt, Slugma e Magcargo. Já o Flame Body pode ser encontrado em Magby, Magmar, Slugma ou Magcargo.

Paciência é uma virtude na hora de se acasalar um Pokémon. Como vocês viram, o acasalamento é uma ótima técnica para se conseguir adquirir um Pokémon com uma natureza específica e com golpes especiais para surpreender seus adversários.

Vá estudando tudo isso porque mês que vem teremos prova. Isso mesmo: prova. É bom estudarem direitinho tudo que já aprendemos em aula. Até a próxima!

## DICA DE MESTRE

Hoje quem vai dar a dica é um verdadeiro campeão Pokémon. Tiago Calmon já foi quatro vezes campeão do Desafio à Elite dos 4, campeão do torneio da Nintendo e campeão das Olimpíadas Pokémon! É mole? O cara ainda foi Líder de Ginásio da Liga Oficial no Brasil por alguns anos, hoje em dia ele faz parte da Elite 4 da LOP Online.

### FICHA TÉCNICA

**Nome:** Tiago Salviano Calmon

**Idade:** 21 anos

**Estuda:** Engenharia de Controle e Automação

**Joga:** há 10 anos

**NW: Para você, o que é mais importante em um time atualmente: força ou estratégia?**

**Tiago:** Uma mistura de ambos. O jogo ficou ofensivo demais com a chegada de Diamond/Pearl, ataques de dano ganharam muito poder e variedade. Fora que algumas barreiras consagradas, como Skarmory e Snorlax, perderam uma considerável porção de sua força em parar Pokémon de ataque. Na verdade, o que realmente importa e sempre importou mais é a capacidade de prever os movimentos do seu adversário.

### EVERSTONE

**Função:** o Pokémon que estiver segurando esse item não evolui. No acasalamento, ele aumenta as chances de passar a habilidade do Pokémon que o estiver segurando para o ovo.

**Como conseguir?** No modo Underground ou capturando Geodude e Graveler selvagens.

### PURE INCENSE

**Função:** diminui o número de encontros com Pokémon selvagens se o primeiro Pokémon do seu grupo estiver segurando este item.

**Como conseguir?** Rota 221.

**Qual a maior dificuldade em se treinar Pokémon para torneios?**

A quantidade de tempo que se deve investir para conseguir um Pokémon com level competitivo. Apesar de existirem alguns artigos na internet explicando como maximizar suas chances, ainda é bastante complicado obter Pokémon que tenham Hidden Powers perfeitos, por exemplo.

**Qual dica você pode dar pro pessoal que quer começar agora a treinar Pokémon para participar de torneios?**

Pratique bastante e estude muito. Só praticar acaba viciando nos Pokémon mais usados. Só estudar não leva a muita coisa. Faça os dois, use os sites na internet para estudar e achar adversários para praticar.

**Qual o time que você está usando atualmente?**

Um time que me diverte bastante é Flygon, Lucario, Rotom, Slowbro, Roserade e Hitmontop.

**Qual Pokémon você acha mais forte atualmente?**

Garchomp. Um Pokémon Dragão com ataque 394, Swords Dance, atributo velocidade com base acima dos 100 já derrota muitas coisas que poderiam fazer frente a ele antes mesmo delas atacarem.

**Para terminar: qual seu Pokémon e sua versão favorita?**

Gosto muito da versão Emerald e meu Pokémon favorito é o Raichu.

### LAX INCENSE

**Função:** se um Wobbuffet fêmea estiver segurando este item no acasalamento, um Wynaut nascerá.

**Como conseguir?** Rota 255.

### SEA INCENSE

**Função:** se um Marill fêmea estiver segurando este item no acasalamento, um Azurill nascerá.

**Como conseguir?** Rota 204.







**LUCARIO**

**Legenda:**

<b>HP</b>	Hit Points (Pontos de Vida)
<b>Atk</b>	Attack (Ataque)
<b>Def</b>	Defense (Defesa)
<b>SAtk</b>	Special Attack (Ataque Especial)
<b>SDef</b>	Special Defense (Defesa Especial)
<b>Spd</b>	Speed (Velocidade)

### SUGESTÃO "ATAQUE"

**Lista de Golpes:** Hi Jump Kick, Stone Edge / Rock Slide, Swords Dance, Substitute

**Habilidade recomendada:** Inner Focus

**Item sugerido:** Salac Berry (aumenta a velocidade quando o HP está com ¼ ou menos)

**Natureza recomendada:** Adamant

**Distribuição dos "EVs":** 252 Atk / 252 Spd / 6 Def

**Comentários:** Essa combinação se aproveita do bom atributo ataque do Lucario. Na escolha dos ataques é possível variar entre o apurado Rock Slide ou Stone Edge, mais poderoso. Use Substitute, aumente o ataque de Lucario com Sword Dance e espere o Salac Berry ativar para sua velocidade dobrar. Depois é só varrer os adversários usando Hi Jump Kick.

### SUGESTÃO "ATAQUE ESPECIAL"

**Lista de Golpes:** Calm Mind, Aura Sphere, Substitute, Dragon Pulse / Dark Pulse

**Habilidade recomendada:** Inner Focus

**Item sugerido:** Leftovers (aumenta 1/16 do HP todo turno)

**Natureza recomendada:** Modest

**Distribuição dos "EVs":** 252 SAtk / 6 HP / 252 Spd

**Comentários:** Uma escolha para se aproveitar do Ataque Especial de Lucario, é uma boa opção para surpreender os adversários. Aura Sphere é a versão de luta de Swift. Use a combinação Substitute + Calm Mind para aumentar o atributo de Ataque Especial, e depois é só varrer.

### SUGESTÃO "ATAQUE MISTO"

**Lista de Golpes:** Close Combat, Earthquake, Crunch, Psychic

**Habilidade recomendada:** Steadfast

**Item sugerido:** Choice Scarf (aumenta a velocidade em x1.5, mas o Pokémon usará somente o mesmo ataque até ser trocado)

**Natureza recomendada:** Naive

**Distribuição dos "EVs":** 6 em HP / 252 em SAtk / 252 em Spd

**Comentários:** Essa é uma escolha para ser utilizada quando você conhece o Pokémon adversário e tenta prever seus ataques. Com a alta velocidade dada pelo Choice Scarf, use os ataques variados para derrubar qualquer coisa que aparecer pela frente. É uma boa opção para surpreender.

#### FICHA TÉCNICA

**Pokémon:** Lucario

**Tipo:** Aço / Lutador

**Habilidades:** Inner Focus (o efeito "Flinched" não funciona nesse Pokémon)  
Steadfast (dobra a velocidade caso este Pokémon estiver sob o efeito "Flinched")

**Atributos:** 70 HP / 110 Atk / 70 Def / 115 SAtk / 70 SDef / 90 Spd



**Prós:** A combinação única de tipos e a lista de golpe de Lucario são ótimas.

**Contras:** A defesa não ajuda muito e ele possui três fraquezas x4

**Golpes:** Lucario aprende Aura Sphere, Swords Dance, Close Combat e Dragon Pulse naturalmente. Dark Pulse é aprendido no Move Tutor, na cidade de Pastoria.

Calm Mind, Earthquake, Psychic, Shadow Ball, Stone Edge, Rock Slide e Substitute são TMs. Hi Jump Kick e Crunch são Egg Moves, ou seja, são aprendidos através de acasalamento.

**RAIO X**



# MARIO SUPER SLUGGERS

## PERSONAGENS SECRETOS:

Existem personagens secretos que podem compor o seu time de jogadores. Cada um tem pontos fortes e fracos que podem ser decisivos dentro de uma partida de beisebol. Confira a seguir como habilitar todos eles:

- Baby DK:** Vença o time DK
- Wiggler:** Complete sua tarefa em Yoshi's Stadium
- Paratroopa:** Vença o guarda que protege o farol em Wario City
- Red Shy Guy:** Atire bolas nas Piranha Plants em Yoshi's Ballpark
- Blue Shy Guy:** Igual ao anterior. Habilitando um, você ganha o outro automaticamente
- Blue Pianta:** Ele está preso em sua loja. Pegue a chave e salve-o

- Goomba:** Ajude-o com sua loja em Wario City
- Peach:** Complete o Stadium (a fase) dela
- Daisy:** Habilitada junto com Peach
- Blue Noki:** Complete sua tarefa em Mario's Stadium
- Green Noki:** Com Blue Noki em sua equipe, fale com ele
- Red Noki:** Fale com ele quando tiver os outros dois Nokis
- Toadette:** Encontre-a no Peach's Stadium e fale com ela
- Baby Luigi:** Resolva o puzzle das alavancas em Mario Stadium para baixar a ponte e fale com ele
- Baby Mario:** Depois de pegar Baby Luigi, enfrente Bowser Jr. e salve-o

- Green Yoshi:** Abra a escoltilha em Yoshi's Ballpark
- Blooper:** Faça todos os tutoriais no modo Practice
- Paragoomba:** Ele está escondido em Wario City
- Toad:** Habilitado assim que começar Peach's Stadium
- Baby Peach:** Ela está escondida em um arbusto em Peach's Stadium
- Luigi:** Disponível no começo
- Red Yoshi:** Encontre-o em Yoshi's Stadium. Ache a escova que ele perdeu
- Yellow Yoshi:** Use Yoshi para tirá-lo de uma árvore
- Walugi:** Encontre-o no topo de um arranha-céu em Wario City





**CUIDADO** com esse taco, hein Peach!

#### RESPOSTAS DO QUIZ:

Dentro de Yoshi's Ballpark, você responde a um quiz. Errando uma pergunta, você deverá reconeçar tudo, então para facilitar, aqui estão as respostas:

**Pergunta 1:** Em uma partida de beisebol, quantos são os jogadores nas equipes?

Resposta: 18

**Pergunta 2:** Quantas pernas tem Blooper?

Resposta: 10

**Pergunta 3:** Em uma partida de Mercy, qual é a diferença da pontuação?

Resposta: 10

**Pergunta 4:** Quantos irmãos mais jovens Mario tem?

Resposta: 1

**Pergunta 5:** Se você tem 3 companheiros nas bases e acaba de fazer um home run, quantos pontos você ganha?

Resposta: 4

#### MINIGAMES SECRETOS:

Em Mario Super Sluggers, existem minigames secretos que aumentam sua diversão e fazem com que seu Wii fique ligado mais tempo. Veja:

**Blooper Baserun:** Habilite o Daisy Cruiser

**Bomb-omb Derby:** Vença Bowser Jr. no Challenge Mode

**Castle Pinball:** Habilite Bowser's Castle

**Ghost K:** Habilite Luigi's Mansion

**Graffiti Runner:** Habilite Bowser Jr.'s Castle

**Wall Ball:** Vença Bowser Jr. no Challenge Mode

#### ESTÁDIOS SECRETOS:

Existem alguns estádios que não estão disponíveis de início, habilitados conforme seu progresso no jogo. Veja a seguir como liberá-los:

**Bowser Jr. Playroom:** Vença Bowser Jr. nesse estádio no Challenge Mode

**Daisy Cruiser:** Compre o Cruiser Pass na loja em Peach Ice Garden

**Luigi's Mansion:** Compre a Luigi's Flashlight da loja em Mario Stadium

**Bowser Castle:** Vença Bowser

#### ANIMAÇÃO SECRETA:

Tem uma animação secreta que você consegue visualizar após cumprir um determinado requisito:

**Final Movie:** Vença Bowser duas vezes.

#### JOGAR DE NOITE:

Existe uma opção de jogar partidas à noite. Alguns dos segredos listados acima só podem ser destravados nessas condições:

**Partidas à noite:** Vença a Bowser Jr.'s Playroom no Challenge Mode

# WALL-E

## PASSWORDS:

Alguns passwords garantem recursos que podem facilitar sua vida. Confira:

**Super Laser sempre:** Na tela de passwords, entre com as figuras Wall-E, Auto, Eve, M-O

**Energia Infinita:** Figuras Wall-E, M-O, Auto, M-O

Todos os mapas do multiplayer: Figuras Eve, M-O, Wall-E, Auto

**Lasergun sempre:** Figuras Wall-E, Eve, Eve, Wall-E



# GUITAR HERO: AEROSMITH

## MÚSICAS, GUITARRAS E PERSONAGENS:

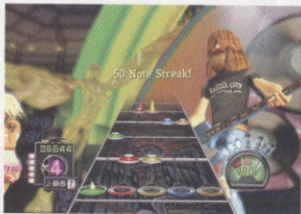
Existem alguns personagens e também músicas bacanas para incrementar sua jogatina. Veja só:

**Música Kings and Queens:** Termine o Career Tour

**Joe Perry Guitar Battle:** Vença a batalha contra Joe Perry no modo Career Tour

**Habilite Joe Perry:** Vença-o na batalha no modo Career

**Habilite DMC:** Faça a música "Walk this Way" com o grupo RunDMC no modo Career



DEPOIS DESSA, Steven Tyler engoliu o microfone

TOP SECRET WII



# ROCK BAND

## MÚSICAS DESTRAVÁVEIS

Todas as músicas (desabilita a função "Save") do jogo. Você queria mais o quê?

**Todas as músicas:** Com os botões da guitarra, use rapidamente a seqüência V,Am,Az, VV,Az,Az,V,Am,Az, onde V = vermelho, Am = amarelo, e Az = Azul



# THE INCREDIBLE HULK

## CHARACTER SKINS

Quanto maior o seu progresso, mais coisas você vai habilitando. Acompanhe:

**Skin Classic Hulk:** Encontre cinco Comic Covers

**Skin Gray Hulk:** Destrua 7500 coisas

**Abomination:** Simplesmente vença o vilão Abomination

**The Professor:** Complete todos os Jump Challenges



SOCA ELE no "estrombo", Hulk!

# SOULCALIBUR LEGENDS

## ARMAS E ROUPAS

Obedecendo a certos pré-requisitos, novos itens poderão aparecer para dar mais gás no seu jogo:

**Terceira arma para cada personagem:**

Complete os desafios que vêm depois do Chapter 5

**Quarta arma para cada personagem:**

Atinja os rankings Paladin, Master, e Final em sua jornada

**Roupas Alternativas:** Vença o jogo uma vez

**Use qualquer personagem em qualquer missão:** Termine o jogo uma vez



METROID PRIME 3:  
CORRUPTION

**PARA NOS  
DEFENDER**  
dos metroid,  
Digo!  
Jaspion!  
Digo... Samus

**TODOS OS SEGREDOS**

Modos extras, cenas secretas, e até Iwata e Miyamoto: Samus tem de tudo!  
**Dificuldade Hyper Mode:** Vença o jogo uma vez

**Final estendido:** Colete no mínimo 75% das Suit Upgrades para ver essa cena

**Final 100%:** Colete todos os Suit Upgrades para ver o final completo

**Mensagem secreta de Satoru Iwata (presidente da Nintendo):** Dentro da nave de Samus, vá até o rádio e pressione os símbolos a seguir, da esquerda para a direita: Segundo, sétimo, Quinto, e Primeiro. Obviamente, a mensagem

é em japonês. Resumidamente, ele diz que, ao contrário das pessoas que perdem peso com estresse, ele acaba engordando mais.

**Mensagem secreta de Shigeru Miyamoto (criador de Zelda, Mario e Donkey Kong):** Dentro da nave de Samus, vá até o rádio e pressione os símbolos a seguir, da esquerda para a direita: Oitavo, Terceiro, Quinto, e Quarto. Naturalmente, a mensagem é em japonês. Resumidamente, ele diz que esse é o melhor Metroid que ele já fez, e que definitivamente você deve jogá-lo até o final.

RESIDENT EVIL: THE  
UMBRELLA CHRONICLES**MANHAS PARA SALVAR SUA PELE**

Recursos destraváveis que salvarão sua carne dos zumbis famintos

**Cenário especial:** Complete todos os cenários e sub-cenários para habilitar um mini-game no Special Stage

**Munição Infinita:** Você deverá obter o Rank S em todas as missões no modo Hard. Se prepare, porque o negócio é complicado

**Modo cooperativo em TODAS as missões:** Complete a missão secundária Survivor

**Cenário extra 1:** Vença o cenário Train Derailment 3 para habilitar o cenário Beginnings 1

**Cenário extra 2:** Vença o cenário Beginnings 1 com um rank A ou superior para habilitar Beginnings 2

**Cenário extra 3:** Vença o cenário Fall of Umbrella 3 para habilitar o cenário Dark Legacy 1

**Cenário extra 4:** Vença os cenários Death's Door e Nightmare 2 para habilitar o cenário Dark Legacy 2

**Cenário extra 5:** Vença o cenário Dark Legacy 2 para habilitar o cenário The Fourth Survivor



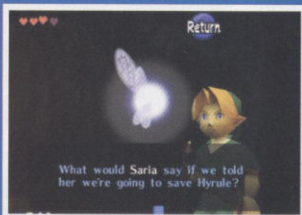


# RETRÔ VIRTUAL CONSOLE

A melhor seleção do que o Virtual Console tem para você

## THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

**Personagens Nintendo escondidos no castelo:** Quando entrar em Hyrule Castle, em Courtyard, olhe para a janela à direita. Se prestar atenção, verá que as pinturas na parede são Mario, Peach, Bowser, e Luigi.



## SUPER MARIO 64

**Três vidas extras:** Na fase Vanish Cap Under the Moat, na primeira planície é possível ganhar 3 cogumelos verdes de vida extra. Fazendo isso, você pode cair nas extremidades da fase sem perder nenhuma vida.

## SUPER MARIO WORLD

**Item se torna vida extra:** Na hora que você terminar um nível, tente segurar um item enquanto cruza o fim da fase. Se der certo, esse item se tornará um cogumelo verde de vida extra.



## MY POKEMON RANCH

### Pokemon extra para seu rancho:

Elevando seu rancho para o level 15 (importando 250 pokemon), você terá Píone como seu monstrinho. Mais além, eleve o level até 25 (importe 999 pokemon) e você ganhará Mew.



## GUNSTAR HEROES

**Faça o logo do jogo rodar:** Segure para baixo no Wii Remote do primeiro jogador antes do logotipo de Gunstar Heroes aparecer na tela para fazê-lo rodar..



Wii

TOP SECRET

## ART OF FIGHTING (VIRTUAL CONSOLE / NEO GEO)

Personagens destraváveis:

### Mr. Big

Lute até chegar em Mr. Big no modo para um jogador. Perca de propósito a luta e reinicie o jogo. Agora Mr. Big está disponível no modo para dois jogadores.

### Mr. Karate

Lute até chegar em Mr. Karate no modo para um jogador. Perca de propósito a luta e reinicie o jogo. Agora Mr. Karate está disponível no modo para dois jogadores.



## ART OF FIGHTING 2 (VIRTUAL CONSOLE / NEO GEO)

Chefe secreto:

Lute até chegar no chefe final, Mr. Big, e vença a luta sem ter perdido um round sequer durante o jogo. Depois dele, você vai enfrentar Geese, um novo chefe. Ele é um personagem bem conhecido do mundo dos games de luta. Preste atenção e você vai reconhecê-lo.



## FATAL FURY (VIRTUAL CONSOLE / NEO GEO)

Faça o final bom:

Vença o jogo nas dificuldades Normal ou Hard.



## FATAL FURY 2 (VIRTUAL CONSOLE / NEO GEO)

Continues extras:

Depois de perder a luta final em seu último continue, mude o controle do primeiro jogador para o segundo jogador, assim que a contagem regressiva do Game Over começar. Os quatro continues do segundo jogador podem ser utilizados. Nota: com esse macete, a luta se reiniciará trocada, com o seu jogador na direita, e o lutador da CPU na esquerda.



## SAMURAI SHODOWN (VIRTUAL CONSOLE / NEO GEO)

Personagens secretos:

### Kuroko (jogo reinicia após a luta terminar)

Vá para o modo Versus e aperte cima, baixo, esquerda, cima, baixo, direita, A.

### Shiki

Na seleção de personagens, ilumine Random Select e aperte cima, cima, baixo, baixo, cima, baixo, baixo.

### Zankuro

Na seleção de personagens, ilumine Random Select e aperte baixo, baixo, cima, cima, baixo, cima, cima Earthquake comendo frango

Jogue como Charlotte e consiga um perfect.

Rapidamente aperte A, B, A, C, A, D, Cima, Baixo, Esquerda



### Amakusa

Entre no modo Versus e escolha qualquer personagem. Perca a luta de propósito e salve o jogo. Dê um load e escolha Charlotte como sua personagem no controle 2 e continue o jogo. Aperte Start na fase bônus. O segundo jogador automaticamente se transformará em Amakusa.

### Violência sem censura:

Na tela inicial, aperte Start. Você será levado para a escolha da dificuldade do jogo. Escolha seu nível de dificuldade, daí aperte e segure os quatro botões (A, B, X, Y) do Wii Classic Controller ao mesmo tempo. Pronto! Você habilitou "Red Blood" e "More violence": enquanto o primeiro obviamente libera o sangue no jogo, o segundo lhe permitirá a façanha de cortar seu oponente ao meio.



## KING OF FIGHTERS (VIRTUAL CONSOLE / NEO GEO)

Roupas alternativas:

Pressione D quando estiver selecionando seu time / personagem para que ele(s) use a roupa alternativa.

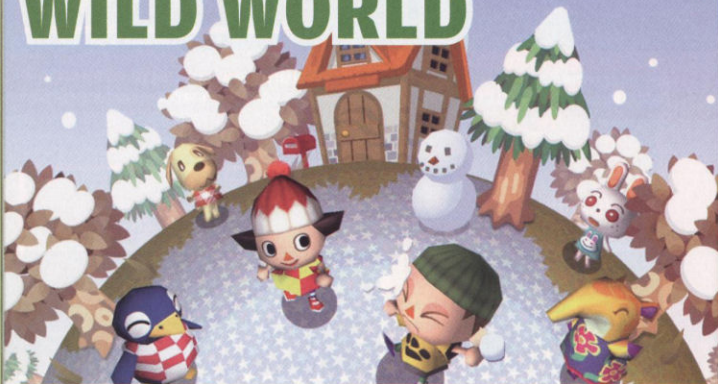
### Código de sangue:

Para habilitar o sangue censurado para versões não-japonesas, espere que os high scores apareçam na demo de abertura, daí pressione A+D no controle 1 e B+C no controle 2 ao mesmo tempo. Depois, aperte Start.





# ANIMAL CROSSING WILD WORLD



## MELHORIAS EM SUA CASA

Sua casa também pode prosperar. Confira quando você ganha o direito de ampliar seus cômodos no jogo:

**1ª Divida/ 19.800 bells** - Save Room + quarto principal pequeno (4x4)

**2ª Divida/ 120.000 bells** - Save Room + quarto principal maior (6x6)

**3ª Divida/ 298.000 bells** - Save Room + quarto principal ainda maior (8x8)

**4ª Divida/ 598.000 bells** - Save Room + quarto principal (8x8) + quarto (6x6) em um novo andar entre o 1º e o 3º andar

**5ª Divida/ 728.000 bells** - Save Room + quarto principal (8x8) + quarto no 2º andar (6x6) + quarto à esquerda (6x6)

**6ª Divida/ 848.000 bells** - Save Room + quarto principal (8x8) + quarto no 2º andar (6x6) + quarto à esquerda (6x6) + quarto à direita (6x6)

**7ª Divida/ 948.000 bells** - Save Room + quarto principal (8x8) + quarto no 2º andar (6x6) + quartos à esquerda e à direita (6x6) + quarto na parte dos fundos (6x6)

## CUIDANDO DA VILA

Arrancar as ervas daninhas, regar as flores e zelar pelo meio ambiente é fundamental para sua vila. Para atender melhor as expectativas de seus vizinhos e atrair novos moradores, você deve ir ao Town Hall e conversar sobre o "Environment" com a Pelly. Ela lhe dará dicas sobre como tornar sua vila mais agradável através de reclamações e sugestões feitas por seus vizinhos.

### Cuidando da vida dos vizinhos (no bom sentido)

Seus vizinhos também merecem atenção e cuidados especiais. Para tanto, nunca se esqueça de ir conversar com eles todos os dias da semana, mandar cartas com presentes e outros "mimos" para cultivar a política de boa vizinhança e impedir que eles decidam se mudar.

## RECEBA UM BOLO DE ANIVERSÁRIO

Entre na cidade no dia do seu aniversário de acordo com o calendário do sistema do DS e então receba um bolo de parabéns de um dos seus queridos vizinhos.

## FERRAMENTAS DE OURO DESTRAVÁVEIS

Faça algumas ações específicas para conseguir novas e muito úteis ferramentas: **Golden Bug Net:** Capture todos os tipos de insetos uma única vez

**Golden Fishing Rod:** Capture todos os tipos de peixes uma única vez

**Golden Shovel:** Coloque uma pá na terra e um dia depois cave para descobrir que ela se transformou em uma pá de ouro

**Golden Slingshot:** Atire 15 itens para o céu com o estilingue e então ele se transformará em ouro

**Golden Watering Can:** Mantenha o ambiente perfeito por pelo menos 16 dias completos e Pelly ou Phyllis vão contemplá-lo com o regador de ouro



## PREÇO DOS FÓSSILES

No jogo você encontra uma infinidade de fósseis enterrados pela vila. Confira quanto eles custam para não sair no prejuízo:

Amber	1,200
Ammonite	1,100
Ankylo Skull	3,500
Ankylo Torso	3,000
Ankylo Tail	2,500
Apato Skull	5,000
Apato Torso	4,500
Apato Tail	4,000
Archaeopteryx	1,300
Dimetrodon Skull	5,500
Dimetrodon Torso	5,000
Dimetrodon Tail	4,500
Dino Droppings	1,100
Dinosaur Egg	1,400
Dinosaur Track	1,000
Fern Fóssil	1,000
Iguanodon Skull	4,000
Iguanodon Torso	3,500
Iguanodon Tail	3,000
Mammoth Skull	3,000
Mammoth Torso	2,500
Pachy Skull	4,000
Pachy Torso	3,500
Pachy Tail	3,000
Parasauro Skull	3,500
Parasauro Torso	3,000
Parasauro Tail	2,500
Peking Man	1,100
Plesio Skull	4,500
Plesio Neck	4,500
Plesio Torso	4,500
Ptera Skull	4,000
Ptera Right Wing	4,500
Ptera Left Wing	4,500
Ptera Body	4,000
Sabertooth Skull	2,500
Sabertooth Torso	2,000
Seismo Skull	5,000
Seismo Chest	4,500
Seismo Hip	4,000
Seismo Tail	4,500
Shark Tooth	1,000
Stego Skull	5,000
Stego Torso	4,500
Stego Tail	4,000
T-Rex Skull	6,000
T-Rex Torso	5,500
T-Rex Tail	5,000
Tricera Skull	500
Tricera Torso	5,000
Tricera Tail	4,500
Trilobite	1,300

## INSTANTANEAMENTE CURAR MORADORES DOENTES

Quando alguém na sua vila ficar doente, você precisa dar remédio para ele durante mais ou menos uma semana. Uma forma de apressar esse processo é entrando no modo Wi-Fi ou multiplayer, aí ele vai ficar instantaneamente curado quando alguém vier visitar sua vila.

## DINHEIRO QUE NASCE EM ÁRVORE

A principal fonte de renda de ACWW é a venda de frutas, caso você consiga um tipo diferente da inicial. Para tanto, visitar a vila de amigos e colher frutas diversas é o meio mais fácil, mas se você não tem esse privilégio basta escrever muitas cartas para seus vizinhos e esperar que algum deles lhe envie uma fruta diferente.

• Assegurar que as árvores cresçam também é importante. Basta cortar uma árvore já existente e plantar a fruta no lugar. Você vende sua fruta inicial por 100 bells e frutas diferentes por 500 bells.

• Consiga itens especiais em trocas. Existe um visitante aleatório chamado Wendell que sempre aparece pedindo comida. Aprenda o que dar para ele para que você sempre faça um bom negócio na vila.

**Alternativa um:** Alimente Wendell com uma turnip vermelha. Em troca, Wendell dará um turban ou uma country guitar.

**Alternativa dois:** Se você pegar a country guitar, dê para o K.K. Slider no café das noites de sábado. Depois que Wendell lhe der um turban, dê o item para Sarahah (ela aparece aleatoriamente). Sarahah lhe dará ou a massage chair ou a red vase

**Alternativa três:** Dê a massage chair para o prefeito Tortimer (ele aparece aleatoriamente). Tortimer lhe recompensará com um scallop. Você também pode trocar o Red Vase com o Crazy Redd.

**Alternativa quatro:** Dê o Scallop para o Pascal na praia e ele lhe dará a Golden Axe. Por fim, se quiser você pode conseguir uma foto do Tom Nook apenas lhe dando o item Safe!

## DE OLHO NO TEMPO

Se você tem uma TV, basta prestar atenção quando o programa de previsão do tempo passar. Ele vai lhe dizer, com imagens, como será o tempo no dia seguinte

## MUDE A COR DO TELHADO

A cor do telhado da sua primeira casa pode ser alterada. É só mudar a cor do seu menu na tela de setup do DS e seu telhado vai ter a mesma cor

**SE CAIR, um cisco nesses olhinhos...**

## REDE DE PEGAR INSETO GRÁTIS

Quando o concurso dos insetos estiver ocorrendo, fale com Tortimer para ganhar uma rede, mas só funciona se você ainda não tiver nenhuma

## VARA DE PESCAR GRATIS

Se você for falar com Tortimer durante o torneio de pesca, ele vai lhe dar uma vara de pescar

## FLORES DE GRAÇA

Fale com Tortimer durante o festival das flores





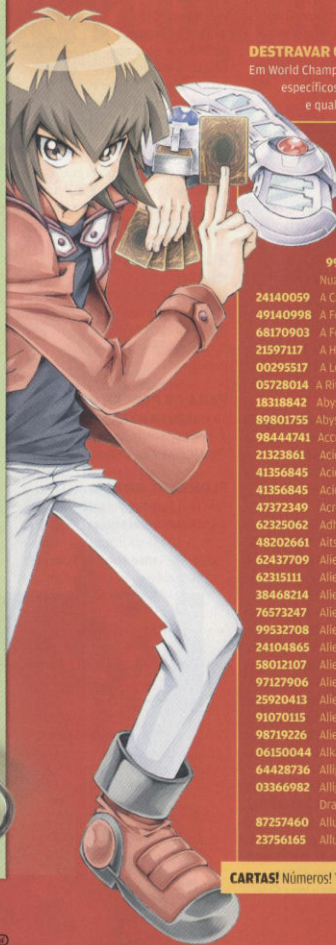
# YU-GI-OH!

## WORLD CHAMPIONSHIP 2008



### DESTRAVAR CARTAS

Em World Championship 2008 há uma máquina em que você pode inserir códigos específicos para destravar poderosas cartas. Confira quais são estes códigos e qual carta cada truque pode liberar para o seu deck.



<b>12580477</b>	Raigeiki	<b>29654737</b>	Amazoness Chain Master
<b>43973174</b>	Flute of Summoning Dragon	<b>55821894</b>	Amazoness Fighter
<b>63035430</b>	Sky Scraper	<b>47480070</b>	Amazoness Paladin
<b>86188410</b>	Elemental Hero WildHeart	<b>81325903</b>	Amazoness Spellcaster
<b>99597615</b>	Malevolent Nuzzler	<b>94004268</b>	Amazoness Swords Woman
<b>24140059</b>	A Cat of Ill Omen	<b>10979723</b>	Amazoness Tiger
<b>49140998</b>	A Feather of the Phoenix	<b>77972406</b>	Ambush Fangs
<b>68170903</b>	A Feint Plan	<b>95174353</b>	Armeba
<b>21597117</b>	A Hero Emerges	<b>67371383</b>	Amphibian Beast
<b>00295517</b>	A Legendary Ocean	<b>64342551</b>	Amphibious Burgoth MK-3
<b>05728014</b>	A Rival Appears!	<b>00303660</b>	Amplifier
<b>18318842</b>	Abyss Soldier	<b>05183693</b>	Amulet of Ambition
<b>89801755</b>	Abyssal Designator	<b>23927567</b>	An Owl of Luck
<b>98444741</b>	Accumulated Fortune	<b>19763315</b>	An Unfortunate Report
<b>21323861</b>	Acid Rain	<b>34487429</b>	Ancient City - Rainbow Ruins
<b>41356845</b>	Acid Trap Hole	<b>04446672</b>	Ancient Gear Explosive
<b>41356845</b>	Acid Trap Hole	<b>30435145</b>	Ancient Gear Factory
<b>47372349</b>	Acrobat Monkey	<b>40830387</b>	Ancient Gear Fist
<b>62325062</b>	Adhesion Trap Hole	<b>86321248</b>	Ancient Gear Gadjetron Chimera
<b>48202661</b>	Aitsu	<b>50933533</b>	Ancient Gear Gadjetron Dragon
<b>62437709</b>	Alien Grey	<b>83104731</b>	Ancient Gear Golem
<b>62315111</b>	Alien Hunter	<b>39303359</b>	Ancient Gear Knight
<b>38468214</b>	Alien Hypno	<b>56094445</b>	Ancient Gear Soldier
<b>76573247</b>	Alien Infiltrator	<b>37457534</b>	Ancient Gear Tank
<b>99532708</b>	Alien Mars	<b>59811955</b>	Ancient Gear Workshop
<b>24104865</b>	Alien Mother	<b>53112492</b>	Anti-Spell
<b>58012107</b>	Alien Psychic	<b>58921041</b>	Anti-Spell Fragrance
<b>97127906</b>	Alien Shocktrooper		
<b>25920413</b>	Alien Skull		
<b>91070115</b>	Alien Telepath		
<b>98719226</b>	Alien Warrior		
<b>06150044</b>	Alkana Knight Joker		
<b>64428736</b>	Alligator's Sword		
<b>03366982</b>	Alligator's Sword Dragon		
<b>87257460</b>	Allure Queen LV3		
<b>23756165</b>	Allure Queen LV5		

**CARTAS! Números! Yu-Gi-Oh!**



TOP SECRET DS

09156135	Apprentice Magician	10012614	Banner of Courage	26302522	Blast Sphere
48539234	Appropriate	41925941	Bark of Dark Ruler	98239899	Blast with Chain
95132338	Aqua Chorus	86325596	Baron of The Fiend Sword	30653113	Blessings of the Nile
86164529	Aqua Dragon	86325596	Baron of The Fiend Sword	23995346	Blue Eyes Ultimate Dragon
85639257	Aqua Madoor	89091579	Basic Insect	89861319	Blue Eyes White Dragon
90160223	Aqua Spirit	61181383	Battery Charger	80906030	Blue Eyes White Dragon (alternate art)
22377815	Aquarian Alesia	63142001	Batteryman AA	20871001	Blue Medicine
05861892	Arcana Force Extra - The Light Ruler	19733961	Batteryman C	53183600	Blue-Eyes Toon Dragon
48675364	Archfiend General	55401221	Batteryman D	23995346	Blue-Eyes Ultimate Dragon
09076207	Armored Ninja	05053103	Battle Ox	38699854	Book of Taiyou
84430950	Armored Samurai - Ben Kel	18246479	Battle Steer	29401950	Bottomless Trap Hole
43378048	Armityle the Chaos Phantom	55550921	Battle Warrior	18937875	Burning Spear
79649195	Armor Break	94463200	Battle-Scarred	17655904	Burst Stream of Destruction
67159705	Armored Cybern	46009906	Beast Fangs	84740193	Buster Rancher
36868108	Armored Glass	78651105	Beast King Barbaros	97077563	Call of the Haunted
15480588	Armored Lizard	32452818	Beaver Warrior	11384280	Cannon Soldier
20277860	Armored Zombie	16255442	Beckoning Light	72892473	Card Destruction
69296555	Array of Revealing Light	49522489	Beelee Frog	91152256	Celtic Guardian
42364374	Arsenal Bug	20374520	Begone, Knave!	51394546	Cemetery Bomb
55348096	Arsenal Robber	33731070	Beige, Vanguard of Dark World	28106077	Cestus of Dagla
62633180	Assault on GHQ	77207191	Berfomet	01248895	Chain Destruction
37053801	Astral Barrier	39168895	Berserk Gorilla	51449743	Chain Detonation
02134346	Asura Priest	39256679	Beta The Magnet Warrior	79323590	Chain Energy
63689843	Attack and Receive	25655502	Bickin'box	44430454	Chamberlain of the Six Samurai
37970940	Aussa the Earth Charming	61127349	Big Bang Shot	04031928	Change of Heart
71453557	Autonomous Action Unit	65240384	Big Shield Gardna	72635049	Chaos Command Magician
84914462	Axe Dragonnute	51562916	Big Wave Small Wave	61044390	Chaos End
40619825	Axe of Despair	45547649	Birdface	17363041	Chrysalis Chick
40619825	Axe of Despair	35539880	Birtright	40240595	Cocoon of Evolution
40619825	Axe of Despair	50323155	Black Horn of Heaven	80368942	Cocoon Party
48305635	Axe Raider	41426869	Black Illusion Ritual	38289717	Crawling Dragon #2
11901678	B-Skull Dragon	55761792	Black Luster Ritual	46696593	Crimson Sunbird
88819587	Baby Dragon	05405694	Black Luster Soldier	57728570	Crush Card Virus
36042004	Babycerasarus	72989439	Black Luster Soldier - Envoy of the Beginning	27178262	Cunning of the Six Samurai
47453433	Back to Square One	76792184	Black Magic Ritual	74157028	Cyber Twin Dragon
82705573	Backfire	65169794	Black Pendant	48766543	Cyber-Tech Alligator
32603633	Backs to the Wall	90654356	Black Ptera	37043180	D.D. Warrior
36280194	Backup Soldier	79409334	Black Stego	72520073	Dark Artist
40633297	Bad Reaction to Simochi	38670435	Black Tyranno	21417692	Dark Elf
07165085	Bait Doll	87564352	Blackland Fire Dragon	04614116	Dark Energy
00242146	Balista of Rampart	39507162	Blade Knight	90928333	Dark Factory of Mass Production
61528025	Banisher of the Light	97023549	Blade Skater	94820406	Dark Fusion
94853057	Banisher of the Radiance	28470714	Bladefly	90980792	Dark Jeroid
		11685347	Blast Asmodian	99789342	Dark Magic Curtain
		89041555	Blast Held by a Tribute Blast Magician	46986414	Dark Magician
				38033121	Dark Magician Girl
				40737112	Dark Magician of Chaos
				97642679	Dark Master - Zorc
				31829185	Dark Necrofer
				99261403	Dark Rabbit
				85562745	Dark Room of Nightmare
				24857466	Dark Ruler Vandalgion
				92377303	Dark Sage
				47233801	Dark Snake Syndrome
				45895206	Dark-Piercing Light





# METROID PRIME HUNTERS

## VÍDEO SECRETO

Consiga um recorde em todos os modos para 1 jogador (Regulator, Survivor e Morph Ball). Depois é só selecionar o vídeo na tela de título

## ARENAS ESPECIAIS

**Gateway Arenas:** Pouse em um novo nível no Adventure Mode

**Oubliette:** Derrote o Gorea em sua segunda forma

**Sancturus:** Jogue duas partidas locais

**Compression Chamber:** Jogue quatro partidas locais

**Incubation Vault:** Jogue seis partidas locais

**Subterranean:** Jogue oito partidas locais

**Outer Reach:** Jogue dez partidas locais

**Harvester:** Jogue 12 partidas locais

**Weapons Complex:** Jogue 14 partidas locais

**Council Chamber:** Jogue 16 partidas locais

**Elder Passage:** Jogue 18 partidas locais

**Fuel Stack:** Jogue 20 partidas locais

**Fault Line:** Jogue 22 partidas locais

**Stasis Bunker:** Jogue 40 partidas locais ou uma online

## TENHA UM EMBLEMA DE MEDALHA EM SEU HUNTER RECORD

Para ter o símbolo de uma medalha carimbado em seu recorde você precisa alcançar os números abaixo de vitória. O legal é que tanto faz ser em modo online ou local, o importante é ser multiplayer.

<b>Bronze</b>	25 Total Wins
<b>Prata</b>	100 Total Wins
<b>Ouro</b>	200 Total Wins

## HABILITAR TESTE DE SOM

Vença a segunda forma de Gorea

# WARIO WARE: TOUCHED!

## DESTRAVE TODOS OS PERSONAGENS

**9 volts:** Vença o James T

**Ashley:** Vença o Jamie T

**Dr. Crygor:** Vença o Jamie T

**James T:** Vença os microgames do Dr. Crygor, Ashley Kat e Ana

**Jamie T:** Vença os microgames do Jimmy T

**Jimmy T:** Vença os microgames do Wario

**Kat and Ana:** Vença os microgames do Jamie

**Mike:** Vença o James T

**Mona:** Vença os microgames do Wario

**Warioman (transformação):** Vença os microgames do Mike e 9 volt



# FINAL FANTASY IV

## NEW GAME +

Termine o jogo e salve seu progresso. Agora você pode recomeçar com todos os seus Augments e itens principais.

TOP SECRET DS

# THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS



## PARTES RARAS DO NAVIO

Para conseguir partes raras do seu navio, vá para a ilha localizada a cima da ilha do 2º Templo. Entre na caverna que tem nessa ilha, e quando sair do outro lado, converse com um homem. Você participa de um minigame e sempre que fazer um pontuação alta pode conseguir itens valiosos.

## LISTA DE TODOS OS BIG PLAYS

Jogando no modo multiplayer toda vez que você consegue um dos critérios descritos abaixo você consegue um Big Play, a cada quatro você ganha uma peça dourada para o seu barco. Para conseguir os Big Plays você deve:

**Battle Master:** Complete os Big Plays Limit e Master na mesma jogada

**Break:** Quebre 10 ou mais helpful items de seus oponentes

**Get Everything:** Ganhe e mude todas as Force Gems para a sua cor

**Guardian:** Ganhe e não deixe o seu oponente marcar nenhum ponto

**Guardian King:** Jogando com os

Phantoms, derrote Link três vezes  
**Limit:** Derrote Link nos últimos 20 segundos duas vezes

**Master:** Complete os Big Plays No Miss e Guardian na mesma jogada

**Miracle:** Ganhe com placar final de 1-0

**No Dribble:** Ganhe sem saltar nenhuma vez a Force Gems fora da base ou safe zone

**No Items:** Ganhe sem pegar itens

**No Miss:** Ganhe com Link sem ser derrotado nenhuma vez

**Perfect:** Complete os Big Plays Get Everything e Guardian na mesma jogada

**Perfect Master:** Complete os Big Plays Perfect e Limit na mesma jogada

**Quick:** Ganhe uma partida derrotando Link nos primeiros 20 segundos em duas tentativas

**Solo:** Derrote Link em qualquer partida usando apenas um Phantom

**Take:** Pegue dez helpful items



"SERÁ que essa pedra cabe no seu orelhão?"

# N+



## FASE BONUS DO ATARI

Na tela onde você destrava itens, segure L e R e entre com o seguinte código:

A, B, A, B, A, A, B

## MAIS CONTEÚDO EXTRAS

Consiga a seguinte quantidade de dinheiro (gold) para destravar os seguintes bônus:

**Blitz Map Pack:** Consiga 1200 gold

**Blue Ninja:** Consiga 500 gold

**Bonus Music 1:** Consiga 900 gold

**Co-op Map Pack:** Consiga 2500 gold

**Domination Map Pack:** Consiga 3000 gold

**Green Ninja:** Consiga 700 gold

**Music 2:** Consiga 20,000 total gold

**Purple Ninja:** Consiga 1000 gold

**Red Ninja:** Consiga 300 gold

**Tag Map Pack:** Consiga 3500 gold

**Victory Animation 1:** Consiga 400 gold

**Victory Animation 2:** Consiga 800 gold

**Victory Animation 3:** Consiga 1100 gold

**Victory Animation 4:** Consiga 1500 gold

**Victory Animation 5:** Consiga 10000 gold

## CONTEÚDOS PARA DEPOIS DO JOGO

Termine os episódios e estágios do modo Single Player para destravar mais coisas:

**Blue Ninja:** Termine o episódio 02

**Gold Ninja:** Complete todos os 45 episódios

**Green Ninja:** Termine o episódio 03

**Pink Ninja:** Consiga um total de 5,000 gold

**Red Ninja:** Termine o episódio 01

**Victory Dance 01:** Termine o episódio 01



# THE WORLD ENDS WITH YOU

## DESTRAVE O MODO NEW GAME +

Termine o jogo para destravar o New Game +, neste modo você pode começar uma nova partida sem perder o que você ganhou na anterior.

## LIBERE A SELEÇÃO DE CAPÍTULOS

Termine o jogo uma vez para destravar a seleção de capítulos no seu menu do celular. Esse modo permite que você retorne

para qualquer parte do jogo para fazer novos objetivos.

## CENA FINAL INÉDITA

Colete os Secret Reports do jogo, inclusive no Another Day para destravar uma nova cena final após derrotar o último chefe

## SAVE SCREEN SPRITES

Conforme você for completando as exigências a seguir, você vai liberando várias sprites de personagens na Save Screen:

**Mr. Hanekoma:** Colete os secret reports

**Shiki:** Complete a primeira semana

**Joshua:** Complete a segunda semana

**Beat:** Complete a terceira semana

**Rhyme:** Pegue todos os itens

**Rhyme (noise form):** Complete a lista noise

## DIFICULDADE ULTIMATE

Ao terminar o jogo, selecione A New Day Chapter, vá ao Shiba-Q Headquarters e compre-o no 3º andar.

UM VENTINHO para refrescar o salote...



# MARIO KART DS

## DESTRAVAR AS COPAS

Consigna as seguintes medalhas:

**Leaf Cup** Ouro no Shell e Banana Cup

**Lightning Cup** Ouro no Leaf Cup

**Special Cup** Ouro no Star Cup

**Star Cup** Ouro no Mushroom e Flower Cup

## DESTRAVAR PERSONAGENS

**Deisy** Obtenha ouro em tudo no Retro Grand Prix em 50cc

**Dry Bones** Obtenha ouro em tudo no Nitro Grand Prix nas 50cc.

**Waluigi** Obtenha ouro em tudo no Retro Grand Prix em 100cc

**R.O.B.** Termine o modo Mirror Class com troféu de ouro em tudo nas 150cc

## DESTRAVAR ITENS EXTRAS

**3º kart para todos os personagens:** Obtenha ouro no Nitro Grand Prix de 100cc

**Habilitar 7 karts para os personagens:** Obtenha ouro no Nitro Grand Prix de 150cc

**Modo Mirror 150cc:** Termine o Retro Class no 150cc com troféus de ouro em todas as copas

**Todos os karts:** Obtenha ouro em todas as copas do Grand Prix de 150cc Mirror

**Destravar missão 7 no modo Mission:** Ganhe ranking de 1 estrela ou mais em todos os níveis de todas as missões

## ABERTURA E ENCERRAMENTO DIFERENTE

Ganhe o troféu de ouro em todas as classes e campeonatos, inclusive no Mirror

## ESTRELA EM SEU NICKNAME

Quando você joga online, uma ou mais estrelas podem ficar posicionadas junto ao seu apelido de jogador e assim intimar a todos. Veja como habilitá-las:

### • Tenha uma estrela

Vença todas as copas em todos os modos com uma estrela no ranking

### • Tenha duas estrelas

Vença todas as copas em todos os modos com duas estrelas no ranking

### • Três estrelas

Vença todas as copas em todos os modos com duas estrelas no ranking



VAI, Shy Guy, você conseguiu!

# MARIO E SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

## COROAS

- Amy** Consiga todas as medalhas de ouro usando Amy
- Blaze** Consiga todas as medalhas de ouro usando Blaze
- Bowser** Consiga todas as medalhas de ouro usando Bowser
- Daisy** Consiga todas as medalhas de ouro usando a Daisy
- Eggman** Consiga todas as medalhas de ouro usando o Dr. Eggman
- Knuckles** Consiga todas as medalhas de ouro usando Knuckles
- Luigi** Consiga todas as medalhas de ouro usando o Luigi
- Mario** Consiga todas as medalhas de ouro usando o Mario

- Peach** Consiga todas as medalhas de ouro usando a Peach
- Shadow** Consiga todas as medalhas de ouro usando o Shadow
- Sonic** Consiga todas as medalhas de ouro usando o Sonic
- Tails** Consiga todas as medalhas de ouro usando o Tails
- Vector** Consiga todas as medalhas de ouro usando o Vector
- Waluigi** Consiga todas as medalhas de ouro usando o Waluigi
- Wario** Consiga todas as medalhas de ouro usando o Wario
- Yoshi** Consiga todas as medalhas de ouro usando o Yoshi

## TODAS AS MÚSICAS DE MARIO E SONIC

Termine todos os cinco níveis dos minigames encontrados nas cinco portas da Galeria para destravar todas as músicas na Jukebox

MARIO E SONIC: agora melhores amigos



TOP SECRET DS

## CORREIO N

Mostre sua opinião na Comunidade da NW

## CARTA DO MÊS

## REVIEW DA NINTENDO WORLD

Gráfico: O Número de páginas está ótimo, a qualidade do papel nunca esteve melhor e a formatação bem como as ilustrações estão bem feitas. NOTA: 10  
 Som: Bem, esse quesito é meio pessoal. Costumo ler tanto a Nintendo World como a EGM escutando Red Hot Chili Peppers, Black Sabbath ou AudioSlave. NOTA: 10  
 Jogabilidade: Aqui analisei a coesão textual. Mais uma vez nota máxima! Vocês conseguem passar informações divinamente bem, as matérias são de fácil compreensão e sempre há um senso de humor em algumas seções. NOTA: 10  
 Diversão: Dispensio comentários nesse quesito. Ler a Nintendo World é extremamente divertido! NOTA: 10  
 Replay: Analisei aqui a vontade que

o leitor tem de ler as matérias. Não sei se andei pulando algumas partes da revista, mas sempre tem alguma coisa a mais pra ler na Nintendo World ou pelo menos ler o preview daquele jogo que promete ser fora de série. NOTA: 10  
 Nota Final: 10. Parabéns pessoal, a Nintendo World está novamente em seu auge. Isso tudo graças à excelente equipe que vocês têm. Continuem assim!

Fábio Luis Duarte  
 Por e-mail

**Quanta generosidade! Nós agradecemos por você nos colocar ao lado de jogos como The Legend of Zelda: Ocarina of Time em nota 10. Agora só falta marcarmos nosso nome na calçada da fama.**

## DÚVIDAS COM LED

Tenho algumas perguntas para fazer: 1) Como eu faço para conseguir Wii Points? 2) No Wii Shop Channel eu encontrei alguns canais de graça, entre eles o Photo Channel 1.1 e o Everybody Votes Channel, o que eles fazem? 3) É possível o Wii pegar vírus? 4) Quem é Mister N?

Raffaele Paride  
 Florianópolis/SC

**pode baixar seus programas no Shop Channel e navegar no Opera Browser tranquilamente. 4) Alguém ali da lista do expediente, hehe.**

## O WII E O DS SE COMPLETAM

De alguns tempos para cá, eu venho imaginando como seria minha vida cercada pela Nintendo. Com tais pensamentos me veio à idéia de comprar um DS, foram meses guardando dinheiro, mas enfim estou próximo de comprar este aparelho que auxilia naquela hora que estamos sem nada para fazer ou longe de tudo que pode divertir. Todos os dias eu releio edições antigas para ver quais são os melhores jogos e vou anotando em um papel, para quando ter meu DS em mãos poder desfrutar dessa grandes obras. Com a idéia de comprar o DS veio também à idéia de colocar uma internet sem fio aqui em casa, para poder jogar e conversar com qualquer um e poder trocar Pokémon (uma das minhas franquias favoritas) com o mundo todo. Depois veio a idéia de comprar um Wii,

**Vamos para as respostas. Para mais detalhes, confira nosso especial com tudo sobre o Wii neste mesmo canal e nesta mesma edição. 1) Você pode comprar Wii Points no próprio Wii Shop Channel via cartão de crédito internacional ou comprando cartões vale-pontos. 2) O primeiro é uma atualização para você ver suas fotos no Wii e o segundo serve para você participar de enquetes e discussões sobre diversos assuntos. 3) Não, o Wii não pega vírus,**

## ÍNDICE

70 Cartas

72 Aniversariantes do Mês  
Vídeos Incríveis73 Mundo N  
Sua Opinião74 Objetos de Desejo  
Qual é o Game?



## 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](mailto:redacao@nintendoworld.com.br)

Ou carta para:  
Revista Intendo World  
Rua Heitor Penteado, 585  
Sumarezinho - São Paulo/SP  
CEP 05437-000  
Tel: (011) 6877-6050

assim além de poder ter acesso à internet ainda poderei interagir com meu DS. Interatividade vai fazer parte das melhores horas da minha vida. Os planos são bons, mas para isso serão horas de trabalho e muito tempo economizando, mas vale a pena por esses grandes inventos da nossa querida Nintendo.

Claudio Massão Matsushita  
Americana/SP

**É verdade, Claudio, uma coisa sempre puxa a outra. Se você quer aproveitar todas as vantagens da nova geração, vai precisar ter o DS e o Wii aí lado a lado. Só assim para curtir as demos do DS, as partidas online, chat por voz e tantas outras funções dos dois aparelhos.**

### O "WII" DA QUESTÃO

Comprovi nos últimos dias ter o poder de mudar cabeças. Minha namorada, com repugno considerável pelas plataformas concorrentes, e mais um bando de amigos não-gamers caíram de joelhos perante o Wii. E eu cal junto.

Depois de umas boas horas revezando e ensinando a moça a usar o traícoiro Putter do Golf do Wii Sports ("É como se você estivesse empurrando a bolinha!"), deixamos o aparelho (que pertence a um amigo) descansar. Minha namorada passou a se aventurar com o Trauma Center ("Não, passa o gel antes.") e Picross ("você me fez errar!", ela falava).

O que veio depois é segredo e não vem ao caso, mas a Nintendo só me surpreende. Sou sincero em dizer que, apesar da confiança na marca, tinha dúvidas quanto à proposta do Wii e me surpreendi vendo todo aquele povo jogando feliz.

Além disso, a plataforma é muito intuitiva e funcional, sendo que eu nunca tinha pego no controle e consegui organizar tudo em segundos. Parabéns, Nintendo! Wii virou top 1 da minha lista de desejos.

Gustavo "alguma-coisa"  
Por e-mail

**O console branco da Nintendo realmente é capaz de atrair os olhos de qualquer um. Imagina então como será com o MotionPlus no futuro Wii Sports Resort?! Já vai economizando nos passeios com a namorada... ops!**

### ASSOPRANDO 10 VELINHAS

Parece que foi ontem que eu passava pela banca e via aquela revista colorida e que falava do que eu mais gosto: games! Na hora pedi para minha mãe desembolsar uma graninha, não podia ficar sem aquele conteúdo gamístico. Anos e anos se passaram (10 ANOS!!) e eu não perdi nenhuma edição. Me lembro das alegrias que tive, jogos que descobri, informações que li... A Nintendo World conseguiu, como sempre, superar barreiras e hoje é a melhor revista de games do Brasil. Parabéns pelo ótimo trabalho, vocês merecem e o que nós leitores mais queremos é mais 15, 20, 50 anos de NW pela frente!!

Luiz Sá Neto  
Por e-mail

### ASSOPRANDO 10 VELINHAS - PARTE II

É pique, é pique, é hora, é hora... aee! Parabéns Nintendo World, vocês conseguiram passar por todas as terríveis dungeons, enfrentar os maiores inimigos, resolver os puzzles mais insanos e finalmente salvar a princesa! Mas o jogo continua e muitas outras dezenas de anos de sucesso virão! Faça minha as palavras da Peach no final do Super Mario 64 DS: "Vamos preparar um delicioso bolo... para os meus heróis!".

Derick Ferreira  
São Paulo/SP

**Resposta dupla: Obrigado pelos parabéns, pegamos o cogumelo e passamos para o mundo 11. AH! E fiquem a vontade para enviar bolo, eu gosto de sabor chocolate!**

### VENCEDORES DA PROMOÇÃO

Na edição anterior você conferiu os nomes de dois dos três ganhadores do DS Lite. O terceiro (e último) sortido a levar o portátil para casa foi Douglas Fagner Aleodim Silva, cedido pela Inicial Games. Parabéns!

# adquira pela internet



Agora você pode comprar a sua **EGM Brasil** e **Nintendo World** direto pela internet e recebê-las em casa com todo o conforto. E o melhor, se você for rápido consegue comprar a revista antes mesmo de chegar nas bancas.

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



# ANIVERSARIANTES DO MÊS

## Um bolo do Mario para toda essa gente

Esse mês nosso parabéns especial vai para os 23 anos do NES, o Nintendinho - como ficou conhecido no Brasil. Confira quem ficou (ou ficará) mais velho neste mês de outubro:

<p><b>Retro Studios,</b> desenvolvedora da série <i>Metroid Prime</i> 10 anos</p> 								
								
<p><b>15</b> NES redesign (EUA) 15 anos</p>	<p><b>16</b> Kojiro Ohta (programador de <i>Blasto Action</i>, <i>F-Zero X</i> e <i>Super Mario Sunshine</i>) 79 anos</p> 	<p><b>18</b> NES (EUA) 23 anos</p>			<p><b>20</b> Super NES redesign (EUA) 11 anos</p>	<p><b>21</b> Game Boy Color (Japão) 10 anos</p>		
	<p><b>24</b> Chihiro Fujitaka (ex-Secretary, atual Alpha Dream, diretor de <i>Super Mario RPG</i>) 49 anos</p>			<p><b>26</b> Pikmin (GameCube) 7 anos</p> 				
								

## VÍDEOS INCRÍVEIS

### O mundo Nintendo em vídeos inesperados

#### MEGA MALUQUICES

O pessoal do Mega64 não bate muito bem da cachola. Os caras são conhecidos na internet por sempre fazerem vídeos malucos relacionados a jogos, sempre com muita de cara de pau. Na época do lançamento de Mario Kart Wii, eles mostraram que você pode realmente "entrar" no jogo com a ajuda de remédios para dor de cabeça.

Crianças, não façam isso em casa!

Link: <http://br.youtube.com/watch?v=M2IjWtOQII>

Um dos vídeos mais curiosos e enigmáticos do pessoal do Mega64 é um onde eles estão fantasiados de Mario e Luigi e encontram o Miyamoto em pessoa! Só vendo para entender. Link: [http://br.youtube.com/watch?v=hQ-xsBZ\\_Nqo](http://br.youtube.com/watch?v=hQ-xsBZ_Nqo)





# MUNDO N

## Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

### TOP 10: As missões de Luigi

Você sabe quem é o Luigi? Sem piadinha infames, o irmão de Mario completa 25 anos em 2008. Desde sua primeira aparição no Mario Bros. de Game & Watch, o bigodudo de camisa verde apareceu em muitos jogos da Nintendo e conseguiu ganhar até mesmo seus próprios títulos! Vamos recordar as 10 melhores aparições de Luigi, acompanhe:



#### 10 New Super Mario Bros.

Feche o jogo e escolha um save segurando L+R. Pronto, aí você pode jogar tudo novamente com Luigi. Qual a vantagem? O jogo é muito bom e qualquer desculpa para jogar novamente já é suficiente!



#### 9 SUPER MARIO 64 DS

Na versão do portátil era possível controlar Luigi, que possuía a habilidade de atravessar pequenas partes com água. Em contrapartida, ele era mais lento e menos ágil que seu irmão mais gordinho. Vai entender.



#### 8 SUPER MARIO BROS. 2

Nesse estranho jogo de plataforma, Luigi era o personagem que possuía o pulo mais alto de todos os quatro personagens selecionáveis. Era o mais lento também.



#### 7 MARIO IS MISSING!

A primeira aparição de Luigi como personagem principal aconteceu em um jogo que não foi produzido pela Nintendo. Em Mario Is Missing!, Luigi viajou até a Antártida para salvar seu irmão das mãos do malvado Bowser.



#### 6 IRMÃO DE MARIO OU DO PIKACHU?

Por algum motivo sem explicação, em vários jogos Luigi usa poderes baseados em eletricidade. Como é o caso de Mario & Luigi: Superstar Saga, Super Paper Mario e Super Mario Strikers. Luigi, eu escolho você!



#### 5 LUIGI WOODS

Seja em Mario Golf (N64) ou em Mario Golf: Toadstool Tour (GC), a tacada de Luigi possui um efeito constante para a esquerda. Tacada para esquerda... Zero a esquerda... Não, só coincidência.



#### 4 SUPER SMASH BROS. BRAWL

Assim como Robin, Luigi sempre foi acusado de ter hábitos "estranhos". O poder especial do personagem em SSB B talvez seja um dos motivos da zoação: após lançar ondas com cores psicodélicas, Luigi faz uma dançinha que deixaria o índio do Village People com inveja.



#### 3 SUPER MARIO GALAXY

Na aventura espacial de Mario, Luigi ajuda seu irmão mandando fotos da localização de estrelas especiais. O pior é que o Luigi não dá muitos detalhes do local e ainda precisa ser resgatado em alguns momentos. Se vai ajudar, vê se não atrapalha!



#### 2 LUIGI'S MANSION

Depois de anos na sombra de seu irmão, Luigi teve que encarar seus medos e salvar o pobre Mario em uma mansão assombrada. O bom é que depois desse jogo, Luigi ganhou vários temas próprios, como carros em Mario Kart e cenários em jogos de esporte do Mario.



#### 1 MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME (NDS)

Nesse episódio Luigi mostra que sua personalidade, mesmo que atrapalhada, é extremamente importante para dar o equilíbrio de humor perfeito. Ver a versão baby ser mais corajosa que o próprio Luigi é impagável.

# SUA OPINIÃO

## Perguntamos. Você responde

No mês passado nós queríamos saber: **Qual jogo você gostaria de jogar novamente no Virtual Console?** Veja só quem são os queridinhos da galera. Eis o resultado:

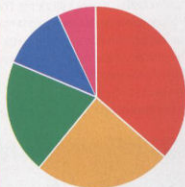
36,4% GoldenEye 007 (N64)

24,9% Pokémon Gold/Silver (GB)

20,2% Super Mario Kart (Snes)

11,7% Battletoads (Nes)

6,8% Sonic & Knuckles (Gen)



A próxima pergunta que já se encontra no Orkut é:

## Qual seção da Nintendo World você mais gosta de ler?

Corra na comunidade e participe!  
([www.orkut.com/Community.aspx?cmm=276276](http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=276276))

# OBJETOS DE DESEJO

## Porque gamer gosta de colecionar

Nas edições anteriores mostramos bonecos e objetos atuais que deixam qualquer fã maluco. Mas fá que é fá curte não só os objetos mais novos, mas também sabe valorizar os clássicos. A grande vantagem de se adquirir objetos antigos é que, dependendo da dificuldade de se encontrar, os preços são mais acessíveis. Vamos ver então alguns produtos lançados para Nes e Snes que hoje em dia são colocados como troféus nas estantes de colecionadores.

### R.O.B.

Um dos acessórios mais toscos de todos os tempos. É assim que boa parte das pessoas que já viram o R.O.B. funcionar descrevem esse acessório lançado em 1985, que só foi usado em dois jogos diferentes. O acessório em forma de robô era bem ruim, nós admitimos, mas não há como negar que ele tem um charme todo especial. O único problema é seu preço salgado, já que o acessório durou pouquíssimo tempo e é uma raridade.

**Preço:** Média de US\$ 100,00

**Onde encontrar:** [www.ebay.com](http://www.ebay.com) e torça para enviarem para o Brasil



### SUPER SCOPE 6

A Super Scope é mais do que uma bazooka, é uma super bazooka! Imagine só como era divertido ir a uma locadora de games nos anos 90 e sair com uma bazooka para jogar Battle Clash ou Bazooka Blitzkrieg. Era mais do que legal, era super, ainda mais por ela ter um metro e meio e não ter fio. Ter uma dessa guardada no seu quarto é mais do que super, é mega... Ops.

**Preço:** US\$ 40 - US\$ 70

**Onde encontrar:** [www.ebay.com](http://www.ebay.com)



### ZAPPER

Hoje em dia temos a Wii Zapper, um acessório muito bacana em forma de pistola. Mas vamos voltar 24 anos no tempo para relembrar a verdadeira Zapper, que foi lançada como um revólver no Japão e nos Estados Unidos sofreu uma pequena censura e ficou com cara de arma futurista. O melhor é que o visual retrô da Zapper clássica e seu preço promocional vão cair muito bem no seu bolso e na sua coleção.

**Preço:** US\$ 3,50

**Onde encontrar:** [www.ratedo.com](http://www.ratedo.com)

### POWER GLOVE

Outro acessório lançado há 20 anos. A Power Glove é um símbolo de como os consoles da Nintendo sempre foram diferenciados. Com essa belezinha, era possível jogar praticamente todos os jogos de Nes, mesmo que com certa dificuldade para fazer qualquer coisa. A luva ainda ganha mais importância por ter sido "estrela" do filme The Wizard. "I love the Power Glove. It's so bad!"

**Preço:** US\$ 10

**Onde encontrar:** [www.ebay.com](http://www.ebay.com)



## Você joga coisa antiga?

Rá! Falamos e cumprimos. Não houve um leitor que conseguiu acertar o "Qual é o game?" da edição passada. O mais próximo que conseguiram chegar foi Ghost 'n Ghosts (enviado por Luiz Cláudio Rios - o mesmo leitor da edição passada, por sinal). Portanto, continuamos com o mesmo game e a mesma imagem (mas de um ângulo diferente. Atenção aos detalhes. Envie seu palpite para [redacao@nintendoworld.com.br](mailto:redacao@nintendoworld.com.br). Escreva "Qual é o game?" no assunto, coloque o nome do game e seu endereço completo. Os três primeiros e-mails com a resposta certa aparecerão aqui na próxima edição e ainda ganharão uma cartela de adesivos do Pokémon.



## QUAL É O GAME?

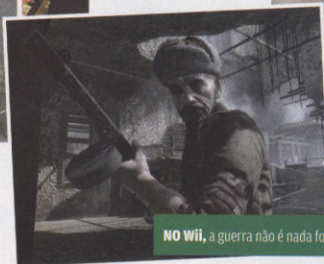


VEM AT  
Wii



#### INFO

Plataforma:  
Wii  
Produção:  
Activision  
Desenvolvimento:  
Treyarch  
Gênero:  
Survival Horror  
Lançamento:  
11 de fevereiro de 2008



NO Wii, a guerra não é nada fofinha - o clima tenso impera

## CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

### O MUNDO EM GUERRA NOVAMENTE

Se a revelação do Wii Remote propiciou grande esperança em relação aos jogos de tiro em primeira pessoa, a realidade não é tão boa assim. Exceções feitas aos excelentes trabalhos em *Metrod Prime 3: Corruption* e *Medal of Honor: Heroes 2*, todos decepcionam, seja pela péssima utilização dos controles, gráficos horríveis ou falhas similares.

Embalada pelo sucesso arrebatador de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (que, aliás, não saiu para Wii), a Activision vem otimista a fim de se destacar no gênero mais uma vez agora também no console da Nintendo. A despeito da bem sucedida temática de guerrilha contemporânea, *Co: WaW* retrocede à Segunda Guerra Mundial, visando se aprofundar em eventos não muito bem retratados até então. A campanha principal envolverá duas linhas narrativas diferentes: os fuzileiros americanos lutando no Japão e o exército russo lidando com os ataques inimigos no leste europeu, quase ao fim da guerra.

Seguindo o exemplo do rival *Medal of Honor*, será oferecido aqui total suporte à Wii Zapper, o periférico em formato de

arma. Não foi elucidado se haverá um modo de tiro Arcade, relegando movimentação a segundo plano e deixando em destaque apenas a necessidade de mirar e atirar, tal qual em *Heroes 2*, mas foi confirmada a presença de multiplayer cooperativo na história principal.

Partidas para vários jogadores se enfrentarem não ficam de fora, introduzindo ao Wii o inovador sistema de evolução de personagens criado para *CoD 4*. Ainda não foi confirmado se o branquinho da Nintendo contará com disputas online por meio da Nintendo Wi-Fi Connection, mas embates em tela dividida já são uma realidade assim como veículos controláveis.

No que diz respeito ao arsenal, contamos com poucas, porém fortes novidades. O lança-chamas é reinventado na franquia, agora com efeito mais realista e capaz de atear fogo em elementos do cenário (como exibido de maneira impressionante no trailer oficial do game, em que um soldado causa altas labaredas na selva), ensinando assim a possibilidade de vermos o fogo se propagar sozinho (uma novidade) e trazer abaixo ainda mais do ambiente, visto que agora os elementos

são quase todos destrutíveis. Em certo ponto da jornada norte-americana você será colocado na metralhadora de um avião PBV Catalina para atacar uma esquadra de navios nipônicos - por sinal, foi construído um modelo em tamanho real da máquina voadora para sessões de captura de movimento.

### A GUERRA EM CONSTRUÇÃO

*Call of Duty: World at War* está em produção há dois anos já pelo estúdio Treyarch (mesmo time responsável por *CoD 2* e *CoD 3*) e utiliza a engine desenvolvida para *CoD 4*. Junto com a edição de Wii chega também uma versão para Nintendo DS, desenvolvida pela n-Space (lembrada sempre pelo FPS *Geist*, para GameCube).

Um ponto interessante que adiciona mais valor à produção de *World at War* é a utilização de atores famosos para efetuar as dublagens. Até agora, foram confirmados Kiefer Sutherland (o eterno Jack Bauer, do seriado *24 Horas*) e Gary Oldman (o comissário Gordon nos novos filmes do Batman e Sirius Black na série *Harry Potter*), sendo que este último interpretará o protagonista do game.

# HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE

## SEU WII REMOTE FICARÁ AINDA MAIS MÁGICO

Convenhamos: há algum controle melhor que o Wii Remote para simular uma varinha mágica? Claro que não - e a Electronic Arts sabe disso. Tanto que após a intrigante experiência com o aparato em Harry Potter e a Ordem da Fênix a softhouse redefiniu o foco.

Sendo assim, o game baseado no iminente filme Harry Potter and the Half-Blood Prince (Harry Potter e o Enigma do Príncipe, em português), está sendo concebido primariamente para Wii, sendo as outras versões uma adaptação desta criada para o videogame da Nintendo (confesse: você realmente acha que os consoles de alta definição esperavam por esse baque?).

A promessa aqui é de refinamento e expansão em cima da fórmula estabelecida pelo game anterior. Sendo assim, será possível explorar ambientes livremente, brincar com uma série de minigames (alguns até multiplayer) e participar de missões paralelas que expandem o enredo - tudo movendo o Wiimote como se fosse sua fiel varinha feita de azevicho e pena de cauda de fênix.

O castelo de Hogwarts será palco principal das atividades, mas não apenas ele. Novas áreas foram adicionadas (até mesmo no próprio castelo), incluindo os jardins externos, o campo de Quadribol e a caverna da Horcrux - quem sabe até o vilarejo de Hogsmeade e outras locações em flashbacks não apareçam?

## CONTROLES MÁGICOS SEM MISTÉRIO

Variedade será uma das palavras de definição deste novo game do bruxinho. Além do próprio herói, estarão disponíveis no decorrer da partida seis outros personagens - Ron, Hermione, Luna Lovegood, Neville, Gina e Cho Chang - cada um com habilidades específicas, sendo que em momentos particulares assume-se o comando de outras figuras proeminentes, como Hagrid e



### INFO

Plataforma:  
Wii  
Produção:  
Electronic Arts  
Desenvolvimento:  
Electronic Arts  
Gênero:  
Ação  
Lançamento:  
3º trimestre de 2009

Dumbledore. Aulas diversas pontuarão a rotina agitada em Hogwarts (cada uma é um minigame), sendo que o dia é dividido em quatro partes (madrugada, manhã, tarde e noite), o que acarreta em tarefas únicas para cada período.

Contudo, o grande atrativo mesmo são os controles. Tal qual no anterior, Wiimote e Nunchuk devem ser combinados em uma série de gestos para realizar os tradicionais feitiços do universo criado pela escritora J.K. Rowling. Aponte para um objeto, aperte A, puxe o Wii Remote em sua direção para ativar Wingardium Leviosa e mova o Nunchuk para manipular o objeto levantado. Durante os duelos entre bruxos, possíveis em opção multiplayer para duas pessoas, cruze os braços sobre o peito para efetuar a defensiva Protego, chacoalhe rapidamente para lançar Estupefaça (ou levante o controle e depois balance para carregar a força do golpe) mova-os rapidamente para baixo a fim de usar Expelliarmus e assim vai. No Quadribol, assume-se o comando de um jogador, podendo alternar entre todos da equipe a qualquer momento, ao passo que o minigame específico apresenta apenas Harry em uma espécie de Time Trial com amplificadores de velocidade para passar e ajudar a agarrar o pomo dourado que encerra a disputa.



IMAGINE A VERSÃO "PICARETA": Haroldo Potro e o príncipe com meio sangue



VEM AÍ  
DS



SABE O QUE O BOMBERMAN disse a atrevesar a rua? Buuum!

# BOMBERMAN II

## EXPLOSIÃO DE TRADIÇÃO

Esta explosiva incursão do mascote da Hudson no portátil de duas telas da Nintendo retoma parte da essência e simplicidade características dos primórdios do herói.

A ação se desenrola na tela inferior, deixando de lado a função tátil e valendo-se principalmente dos comandos tradicionais por direcional digital e botões faciais. A premissa é a de sempre: fugir de um labirinto povoado por blocos destrutíveis e inimigos. Use suas bombas para detonar os meliantes, conseguindo uma chave ao destruir o último e assim passar para a próxima tela.

Por sua vez, a tela superior exibe um mapa do nível com diversos detalhes adicionais, incluindo posição de inimigos, pontuação, nível de evolução dos atuais poderes e outras informações.

O único diferencial marcante deste Bomberman II é a possibilidade de personalizar seu herói com diferentes itens que, por sua vez, conferem vantagens em batalha. Não apenas os atributos evoluem, como também o visual de seu Bomberman muda radicalmente de acordo com o aparato equipado.

Partidas multiplayer ainda não foram confirmadas, mas a expectativa é de que esteja presente ao menos o modo competitivo visto em Bomberman Land Touch 2.

Visual colorido e cativante, jogabilidade consagrada, possibilidades mil de personalização e aperfeiçoamento de atributos já soam como uma tentadora, ainda que conservadora, promessa. Somando a isso um modo combate para explodir colegas e desafios Bomberman II tem tudo para se tornar mais um daqueles títulos obrigatórios no seu case para DS, ao lado de Mario Kart DS, Tetris DS e um seletto grupo.

### INFO

Plataforma:  
DS  
Produção:  
Hudson  
Desenvolvimento:  
Hudson  
Gênero:  
Ação  
Lançamento:  
não definido

# KIRBY SUPER STAR ULTRA

## PELOTA ROSA E TURMA REVIGORADAS

Um dos títulos derradeiros e mais bonitos do Super Nintendo foi esta coletânea de nove minigames (a caixa original diz oito, mas há um secreto) estrelada pela bolota rosa criada por Masahiro Sakurai. O game fazia uso do chip SA-1, formando com Super Mario RPG: Legend of the Seven Star e Kirby's Dream Land 3 o trio de únicos títulos a usarem o aparato.

Mesclando fases de ação plataforma joguinhos variados, tais quais corrida, sobrevivência e ritmo, todos ambientados no universo de Kirby, trazendo assim à tona personagens que voltaram aos holofotes com Super Smash Bros. Brawl - mais especificamente Meta Knight e King Dedede.

A fim de celebrar esta edição portátil para DS e fazer jus ao subtítulo Ultra, o game recebeu novo conteúdo e diversas melhorias. Serão cinco novos jogos, sendo que três deles utilizarão as possibilidades únicas propiciadas pela tela de toque. Um deles, inclusive, intitulado Meta Knight Ultra, terá como herói o misterioso e popular Meta Knight. Outro ponto bacana: até quatro pessoas poderão jogar em multiplayer local com um cartucho via Download Play nos títulos Kirby Card Swipe, Kirby on the Draw and Snack Tracks.

Por fim, o departamento visual foi retocado, ganhando cores mais vividas e detalhes nos cenários e acrescido de animações inéditas, desenvolvidas especialmente para este cartucho.



### INFO

Plataforma:  
DS  
Produção:  
Nintendo  
Desenvolvimento:  
HAL Laboratory  
Gênero:  
Ação / Aventura  
Lançamento:  
22 de Setembro



# BLUE DRAGON PLUS

## MAIS SOMBRAS E DRAGÕES, AGORA PORTÁTEIS

Já aconteceu com a Rare e agora a história se repete com um novo protagonista: um antigo parceiro da Nintendo, hoje estúdio exclusivo de outra empresa, dá um jeitinho de aproximar de novo à Big N por meio do Nintendo DS.

A peça central deste repeteço é a Mistwalker, empresa de Hironobu Sakaguchi, vulgo pai bigodudo de Final Fantasy. Apesar de criar apenas títulos para Xbox 360 dentre todos os consoles caseiros, o estúdio não resistiu ao charme e vendas do DS - sem contar provavelmente uma pontinha de saudade dos tempos em que FF era a principal franquia de RPG dos consoles Nintendo.

Após debutar no DS como criação original, Blue Dragon expande em todos os sentidos. A história de Blue Dragon Plus sucede em um ano o enredo visto no X360 e, como de costume, amarra pontas soltas, explica mistérios e lança

novas questões. Não apenas isso, marca também a estréia de Shu, Marumaro, Jiro, Kluge e Zola no universo dos videogames de mão como também muda o sistema de combate de ação por turnos para estratégia em tempo real.

O resultado promete ser algo muito semelhante ao visto em Final Fantasy XII: Revenant Wings, em que os personagens selecionados para as pejejas desferem golpes automaticamente, cabendo ao jogador apenas definir as posições no campo de batalha e ativar os poderes especiais propiciados pelas sombras mágicas que acompanham cada herói.

Neste quesito a mitologia de Blue Dragon também é aumentada, visto que são cerca de 14 figuras diferentes para gerenciar em sua equipe, sendo que alguns apresentam sombras e poderes até então desconhecidos.

Visualmente BD Plus também se assemelha a FF XII no DS e até ao recente FF Tactics A2: Grimoire of the Rift apre-

sentando sprites 2D estilizados para personagens e polígonos tridimensionais simples e texturizados como cenário. Claro, belíssimas cenas em CG também entremearão o enredo - como já está se tornando padrão nos grandes títulos para DS, aliás.

Já à parte sonora apresenta versões simplificadas de algumas das faixas concebidas por Nobuo Uematsu, mago do som responsável por algumas das músicas mais memoráveis de Final Fantasy.

Já lançado no Japão, Blue Dragon Plus é parte de um projeto de disseminação da marca, tanto que veio ao mercado em conjunto com um card game (produzido pela Konami) e um desenho animado. Sendo assim, por mais que este promissor título de estratégia ainda não tenha recebido confirmação de uma versão ocidental, pode ter certeza que em menos de um ano ela estará em suas mãos.

### INFO

Plataformas:

DS

Produção:

MQ Interactive

Desenvolvimento:

Mistwalker / Bravave

Brown / Feepius

Gênero:

RPG

Lançamento:

não definido



"MAMÃE, o dragão me seguiu, posso ficar com ele?"



Wii

# OVERLORD: DARK LEGEND

## VILÃO EM TREINAMENTO E EM MOVIMENTO

Dentre as poucas franquias originais concebidas e estabelecidas na atual geração de consoles caseiros, uma das mais criativas e divertidas é Overlord. No game se assume o controle de um herói cuja moral foi totalmente distorcida por seu lado maligno, transformando-o em um Overlord, um magnata do submundo sujo e corrupto dos monstros.

A presença de espírito dele é tamanha que pequenas criaturas similares a goblins conhecidas como Minions se dobram perante sua vontade, realizando todos os feitos malvados ordenados - e é justamente aí que se centra a instigante jogabilidade. O objetivo é destruir sete heróis, cada um regente de um reino diferente, valendo-se para isso das habilidades dos Minions em lutar, coletar itens e proteger o Overlord, que por sua vez ostenta também grande força e poder. Basicamente, uma versão bizarra e malvada do singelo Pikmin.

Antes exclusivas dos aparelhos de alta definição e computadores, as aventuras

do Overlord fermentam sangue ruim agora para ingressar no Nintendo Wii - mais um game que vem aí para provar que o quadrilátero branco não é apenas lar de jogos fofinhos. Em vez de simplesmente adaptar o estilo de jogo já criado, o estúdio Climax está desenvolvendo um sistema de controle que tire proveito das capacidades do Nintendo Wii, principalmente os sensores de movimento, seja para tornar algo mais prático ou simplesmente divertir.

Por exemplo, uma das possibilidades citadas é "pegar um dos Minions de seu grupo, chacoalhá-lo e depois esganá-lo", ação esta que transforma o pobre arauto em míssil para o tirano arremessar. Agora imagine tudo isso com o Wii Remote.

Continuará presente a essência básica dos Minions, que gira em torno de quatro tipos diferentes: Marrons, lutadores fortes ótimos para combate; Vermelhos, peritos no manejo do fogo e arco e flecha e ótimos para atacar de longe; Verdes, assassinos perspicazes e sorrateiros; Azuis, os mais inteligentes e capazes de curar e ressuscitar colegas.

O enredo não apresenta relação com os Overlord anteriores, visando assim a um só tempo a apresentar a série a novatos e expandir a franquia, explicitando que já existiram vários senhores da destruição no decorrer do tempo. Esta história está sendo escrita pela mesma autora dos títulos anteriores da saga, Rhianna Pratchett, filha de Terry Pratchett, escritor inglês aclamado pela série Discworld. Além de aferir mais detalhes a longa linha-gem de Overlords, o roteiro prestará homenagem na forma de sátira a clássicos da literatura infanto-juvenil, a exemplo de Chapeuzinho Vermelho e o conto do homem de gengibre.

Eventualmente, a mitologia será aumentada ainda mais também no Nintendo DS, visto que foi anunciado também o game Overlord Minions. No portátil, o foco será centrado nas hediondas criaturas que servem o maestro da destruição; assim, a jogabilidade gravita acerca da resolução de quebra-cabeças e batalhas contra inimigos. **5/5**

### INFO

Plataforma:

Wii

Produção:

Climax

Desenvolvimento:

Codemasters

Gênero:

Ação


Lançamento:

2009



**NÃO SE ESPANTE** com a cara feia. Os malvados até que são engraçados!

## SANGUE E DENTADAS ARTÍSTICAS

Castlevania sempre ostentou um estilo de arte único, bastante sóbrio, consagrado por ninguém menos que Kojima. Mas calma lá! Não estamos falando de Hideo Kojima, pai de Metal Gear Solid, e sim Ayami Kojima, uma artista japonesa que tem mais peso na ponta do lápis, do que no sobrenome famoso. A ilustração dessa página é exclusiva do game Castlevania: Harmony of Dissonance, lançado em 2002 para Game Boy Advance. Boa apreciação! 



**DIRETOR GERAL**

André Martins

**DIRETORA ADMINISTRATIVA**

Priscila Santos

**DIRETOR EXECUTIVO**

André Forastieri

**EDITOR EXECUTIVO**

Ricardo Farah

**EDITOR**

Orlando Ortiz

**ASSISTENTE DE REDAÇÃO**

Odir Brandão

**EDITORA DE ARTE**

Renata Delabio

**DESIGNERS**

Daniel Chagas e Marília Gil

**REDAÇÃO**

Bruno do Amaral  
Carla Rodrigues  
Fernando Souza Filho  
Juliana Zorzato  
Lucas Patrício  
Rafael Arbúlu  
Rodolfo Braz

**COLABORADORES**

Alexei Barros, Claudio Prantoni,  
Douglas Vieira (Textos), Equipe Verbotup  
(Capa/Ilustração)

**COMERCIAL**

**DIRETOR COMERCIAL**  
Kadú (Alberto Kaduoka)

**COORDENADOR DE PUBLICIDADE**

Isac Guedes

**WEB**

**GERENTE DE TI**  
André Jaccon

**WEBMASTER**

Fernando Nogueira

**WEBDESIGNER**

Christiane Misse  
Robinson Melgar

**PARA ANUNCIAR**

E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

**SERVICO AO ASSINANTE**

Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):

Fone: (11) 2877-6050

Fax: (11) 2877-6076

O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.

Cartas: Rua Heltor Penteado, 585 - Sumarézinho

CEP: 05437-000 - São Paulo / SP

Pela Internet - <http://www.tambordigital.com.br>

Nintendo World, edição 115, setembro de 2008. ISSN 1516-1892.

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

"Nada que aparece na 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 vida é uma "Fiesta".