



INÉDITO: DETALHES DE POKÉMON HEART GOLD & SOUL SILVER

Nintendo®

World



É HORA DE MALHAR!

Com novas modalidades e novo acessório, **Wii Sports Resort** abre as portas da diversão saudável

E MAIS: tudo sobre o divertido **Wii Fit Plus**

Nº 125
R\$ 8,90



Tambor

ACE ATTORNEY
JOGAÇÃO GANHA NOVO CAPÍTULO!

VALKYRIE PROFILE
DETONAMOS O INCRÍVEL RPG PARA DS

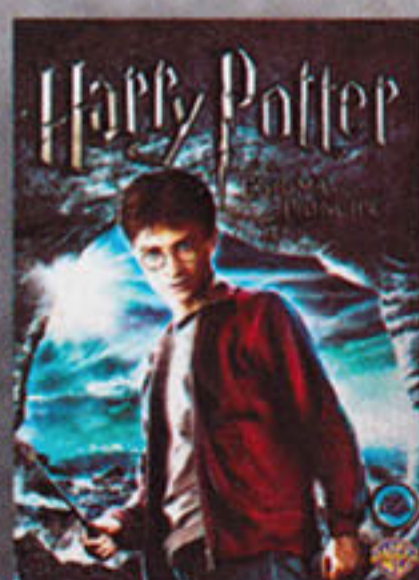
MONKEY ISLAND
O MELHOR ADVENTURE NO Wii

O jogo que você quiser, no seu **celular**.

Envie um torpedo grátis com a palavra
JOGOS para 250 e tenha a maior variedade
de games no seu Claro.



- Os melhores jogos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerras.
- Dez lançamentos todo mês, três exclusivos.





Verifique compatibilidade do aparelho com o serviço. Serviço Claro Idéias tarifado à parte. Mais informações em www.claro.com.br ou ligue 1052. HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE Software © 2009 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Marvel, Spider-Man and all related Marvel characters: TM & © 2009 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. ©2009 Hasbro. All Rights Reserved. ©2009 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved. © SEGA. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.



www.claroideias.com.br

04 Comunidade

Ainda mais completa, a seção Comunidade traz muita diversão com jogos, passatempos, curiosidades, Radio N, Game Art e até mesmo entrevistas.

20 Vem Aí

Quem quer previews? Oba! O mundo Nintendista acaba de ser invadido por diversos jogos quentíssimos, com Sonic, Ryu e muito mais!

24 Lançamentos

As análises mais completas e bacanas dos lançamentos para Wii, WiiWare, DS e até mesmo DSiWare. Confira e divirta-se.

36 ESPECIAL: Tales of Monkey Island

O atrapalhado e cômico herói Guybrush Threepwood, da série Monkey Island, aportará em breve no seu Wii. Um marco na história dos adventures!

44 ESPECIAL: Ace Attorney

Um novo game, uma retrospectiva da série e até mesmo uma entrevista com um advogado gamer, dando um parecer técnico sobre a saga.

40 CAPA: É HORA DE MALHAR!

A Nintendo ataca novamente com Wii Sports Resort, novo sucesso instantâneo, além de Wii Fit Plus, mais divertido que seu antecessor. Que tal suar um pouco?

58 ESPECIAL: Mad Dog McCree

Nos tempos antigos, uma série dominava o faroeste dos fliperamas: Mad Dog McCree. O bang-bang filmado chegou ao Wii, e é garantia de diversão para todos!

64 Planeta Pokémon ESPECIAL

Nessa edição, a seção dedicada aos treinadores tem conteúdo especial: todas as informações sobre Soul Silver e Heart Gold, para DS e DSi.

68 DETONADO: Valkyrie Profile (DS)

Covenant of the Plume conquistou os amantes de RPG, mas também provou ser um desafio e tanto. Confira o nosso guia completo e chegue ao final deste jogoço.

76 TOP SECRET

Dicas! Dicas! Dicas! Confira a nossa seleção mensal de macetes, códigos e informações para ajudá-lo na hora do apuro.

NOSSO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

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

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

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



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0



SUANDO A CAMISA!

Eu nunca pensei que fazer exercícios seria tão divertido. É sério! Depois de jogar Wii Fit Plus, afirmo sem medo: é muito, mas muito legal. E todos os minigames, sem exceção, ficaram mais divertidos e convidativos, com propostas como abanar os braços para voar, desviar de bolas gigantes por um caminho repleto de obstáculos e muito mais.

O que dizer sobre Wii Sports Resort, então? Com o Wii MotionPlus, ele já se tornou um favorito de toda a redação. Fiquei particularmente encantado com o jogo de jet-ski (talvez fruto da minha paixão pela série Wave Race, do Nintendo 64 e GameCube), mas investi um bocadinho de tempo tentando mirar com o arco-e-flecha. Por sinal, muito desafiador.

Isso me lembra da época em que Dance Dance Revolution dominava os fliperamas de todo o mundo, consagrando a era de ouro dos games de dança. Imagine se a Nintendo resolve um dia lançar um game para balançar o esqueleto utilizando a Balance Board, o MotionPlus e o Nunchuk, tudo isso combinado com músicas famosas dos games e também sucessos de grandes bandas e cantores? Seria um sucesso certo, não? Bem, não custa sonhar... Por falar em fliperamas, fizemos uma homenagem ao bom e velho Mad Dog McCree, que finalmente chegou ao Wii. A receita já estava pronta, foi apenas uma questão de adaptar a mira do Wii Remote à mecânica do jogo (que agora tem um alvo flutuante, para você saber onde está apontando) e dar uma levatada nos vídeos para o formato DVD, deixando-os perfeitamente cristalinos. Uma pena não haver uma opção widescreen: na época em que o game foi filmado, as telas utilizavam o formato 4:3 (quase quadrado, que conhecemos com as TVs de tubo e projeção antigas) e, acredite, o game era gravado num misto de placas (com ROMs e componentes eletrônicos) e LaserDisc, o falecido formato que sucedeu o VHS, e morreu antes do advento dos DVDs. É isso aí: boa leitura!

— Orlando 中原 Ortiz
Editor-Chefe

orlando.ortiz@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br



SEJA HEXA TAMBÉM NO SEU CELULAR!



Envie um torpedo com a palavra SPFC
para o número 250 e mostre sua paixão
pelo Tricolor do Morumbi

Disponível na

vivo



TM® S.P.F.C.
(L09)



Tectoy
mobile
www.ttmobile.com.br

CARTA DO MÊS

FÃ DA NW



Tenho todos os consoles e uma imensa admiração pela Nintendo. Bastou folhear a minha primeira Nintendo World para perceber que eu tinha em mãos uma revista muito especial. Naquele momento eu já tinha imaginado a minha futura coleção. Leio cada edição calmamente, com total cuidado de colecionador, e me identifiquei com o formato e conteúdo da revista. A Nintendo World foi feita sob medida, com dedicação e capricho, e isso é claramente visível nas matérias escolhidas. De vez em quando, há um excesso de informações disponíveis, mas a equipe sempre consegue arrumar tudo e distribuir de forma e muito bem organizada; vocês estão de parabéns! As seções estão cheias de novidades a cada edição, e muitas delas ampliam meus conhecimentos apresentando curiosidades sobre a história dos videogames que, às vezes, nem a internet possui. Além disso, é muito legal ver que vocês compartilham muitas lembranças desde as eras de 8 e 16-bit. A Nintendo World consegue superar muitas expectativas que uma revista pode ter, provando que o sucesso é consequência do empenho de toda a equipe em compreender o que a Nintendo representa para todos nós, nintendistas. Um GRANDE abraço para todos e sucesso!

Waldir Moscoso de Andrade, Brito Belém PA
Via Ning

É tão bacana receber mensagens como a sua, Waldir. Todo mês nós da NW pensamos em tudo que podemos fazer para agradar o maior número de fãs possível. A edição deste mês é um exemplo; muito conteúdo especial e matérias caprichadas. Continue sempre com a gente e boa leitura!

MÃE GAMER

Fui viajar no último final de semana e levei minha Nintendo World #123 para ler durante a viagem. Chegando lá, fui tomar um banho e quando voltei para degustar a NW, ela não estava no lugar onde deixei. Para minha surpresa minha mãe estava com ela! Ela leu a matéria sobre garotas que gostam de Nintendo e mandou dizer que a página ficou muito bonita. Só mesmo a Nintendo World para fazer até mesmo minha mãe ler!

Felipe Gomes, São Paulo
Via e-mail

O pessoal da arte mandou agradecer a sua mãe e todos os demais e-mails que recebemos elogiando essa e tantas outras matérias da revista. Vamos falar a real: a NW dá um show no quesito diagramação, não é mesmo Felipe? Nossa equipe de arte é fera!

RETRÔ

Estou com vontade de comprar alguns jogos no Virtual Console do Wii, mas tenho algumas dúvidas:

- 1- Os jogos do Virtual Console estão disponíveis para o Brasil?
- 2- Posso comprar utilizando cartão de crédito nacional?
- 3- Nesse canal, só existem jogos antigos ou existem inéditos também?
- 4- É possível dar um jogo de presente para alguém, como acontece no Steam?
- 5- Existem jogos apenas de plataformas da Nintendo?
- 6- Qual o melhor jogo para baixar na opinião de vocês para comprar?

Lucas de Melo, Porto Alegre
Via E-mail

- 1- Sim, você pode comprar todos eles sem nenhum problema.
- 2- Não. Você precisa comprar utilizando cartões pré-pagos de pontos ou cartão internacional.

ATENÇÃO!

A revista 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.

DÊ SEU RECADO

Envie e-mails para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 2877-6050

3- No Virtual Console só é possível baixar jogos já lançados para outras plataformas. Para baixar jogos inéditos, visite o WiiWare.

4- Sim existe um sistema para presentear um amigo com um jogo. Só é preciso que ambos estejam cadastrados com o mesmo país para que funcione, ok?

5- Não, o Virtual Console possui jogos de muitos outros videogames. Só para citar alguns: Mega Drive, Commodore 64, Neo Geo, Master System e muitos outros.

6- Ai fica difícil, hein Lucas? Nós recomendamos os clássicos jogos do Mario e do Sonic. Assim não tem como errar o gosto.

ESSE É HARDCORE

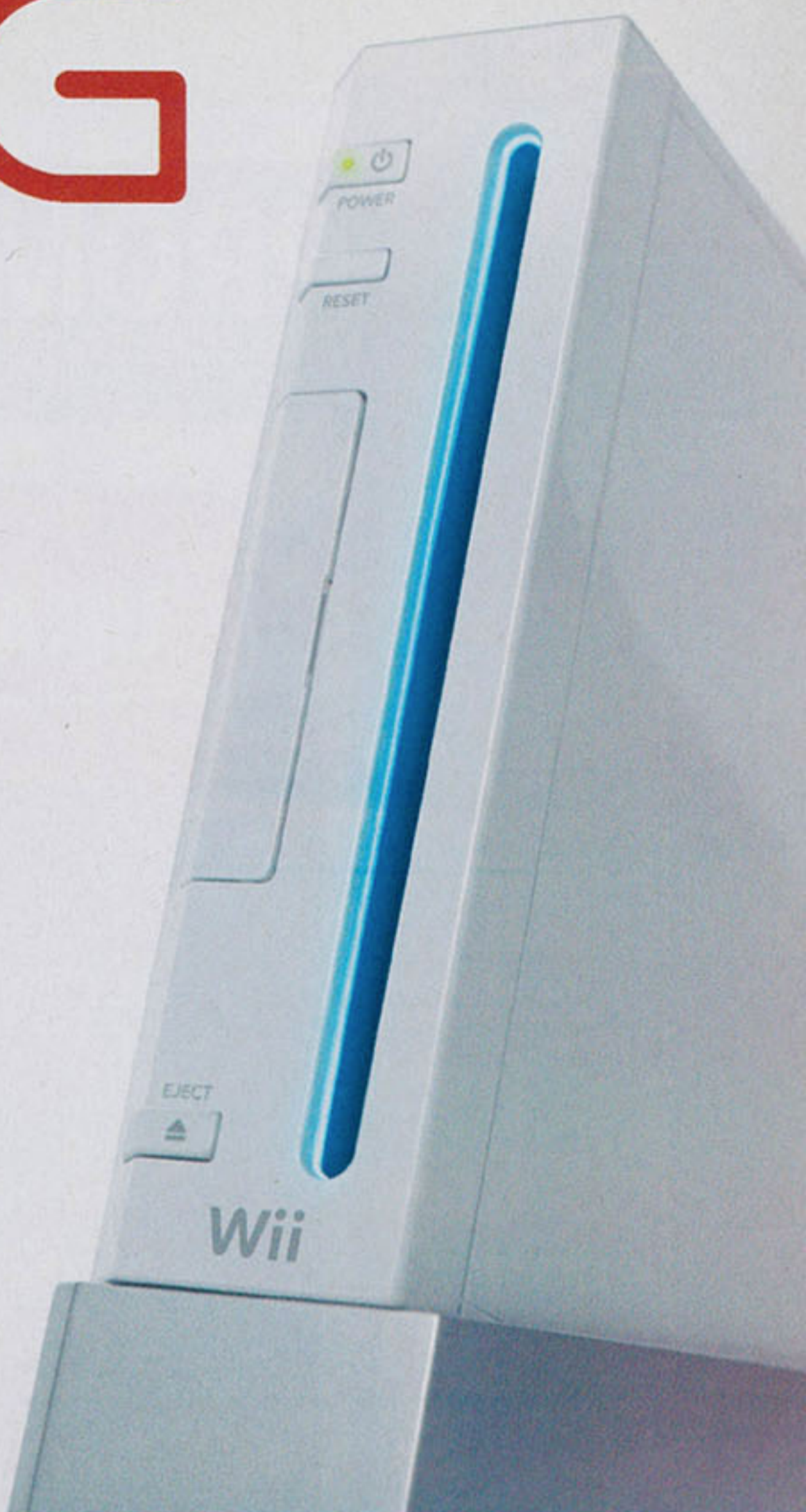
Queria desabafar meu descontentamento com a Nintendo. Tenho 26 anos e jogo desde o NES. Sempre fui muito fã da Big N e tenho todos os consoles principais. Só que de todos eles, o Wii foi o que eu menos joguei - até meu Game Boy Micro tem mais horas de jogo que ele. Eu simplesmente não consigo achar graça em jogar com os controles com sensor de movimentos. Será que existe alguma chance da Nintendo voltar a fazer videogames à moda antiga? Desse jeito vou voltar pro Game Boy.

Sérgio Andrade Macedo
Via e-mail

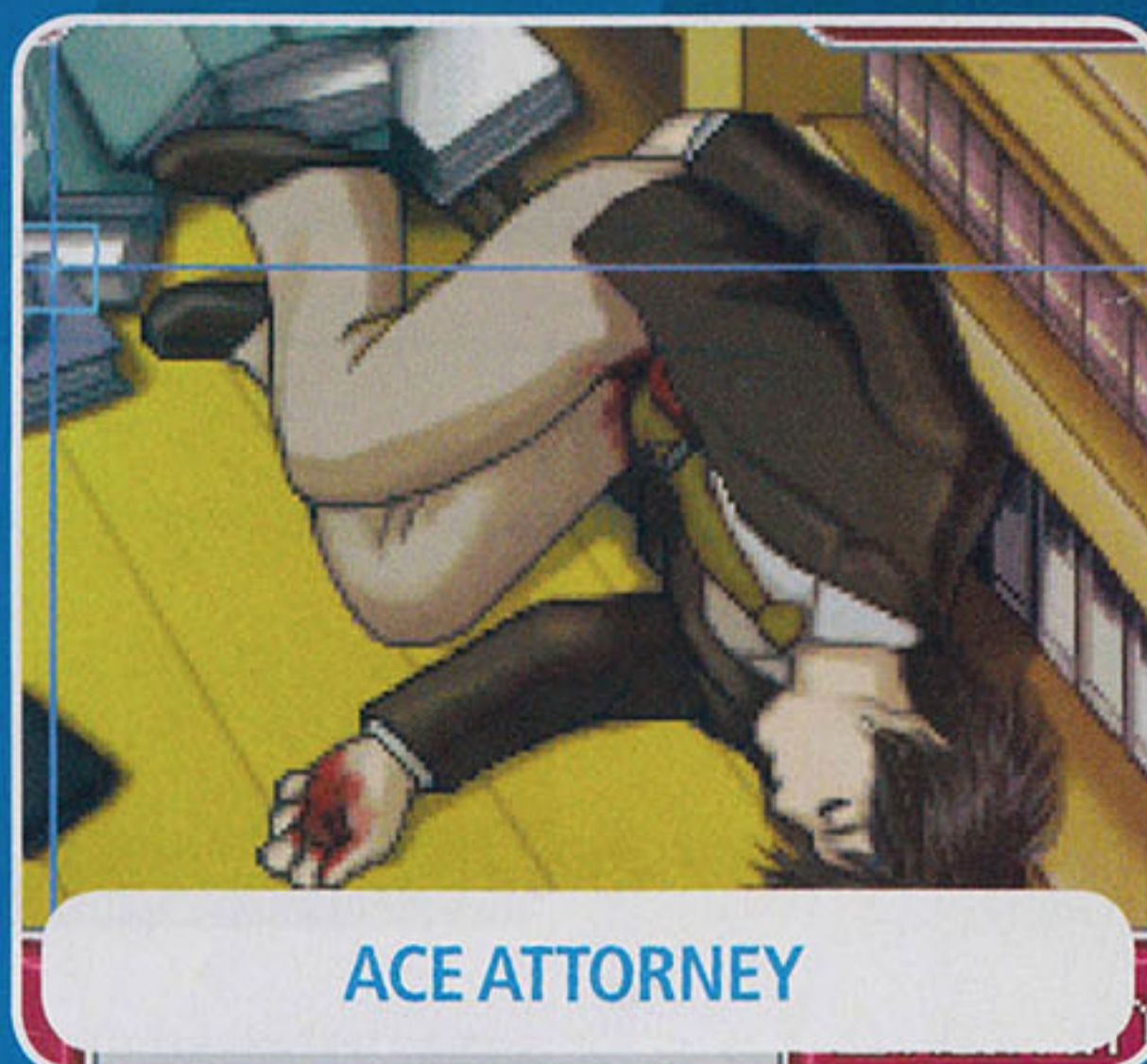
Poxa, Sérgio, não é para tanto. O Wii possui um dos sistemas de jogabilidade mais inovadores de todos os tempos. Mas se você não curte muito, lembre-se que muitos dos jogos podem ser jogados com o controle clássico ou com o controle do GameCube. Não deixe de jogar games como Smash Bros. ou Punch Out!! só por causa dos controles. Boa diversão!

DISK GAMES

www.diskgames.com.br



Os melhores lançamentos :



Entre em contato:

(19) **3741-4100**

Acesse o site e veja todos os produtos em www.diskgames.com.br

Melhores formas de pagamento:



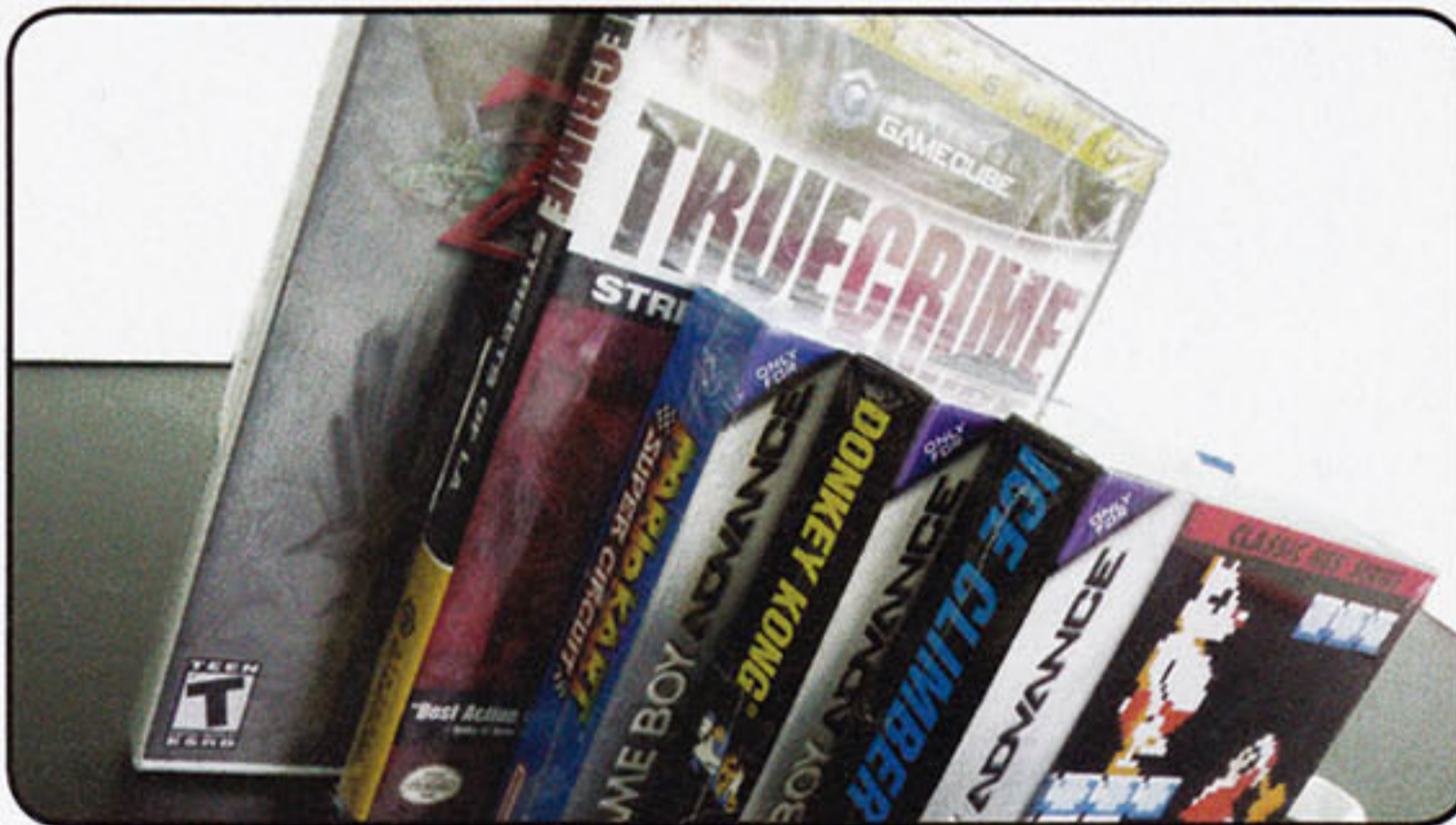
10x

12x

15x

PROMOÇÃO N

UMA HISTÓRIA, MUITOS PRÊMIOS



A **Nintendo World**, em parceria com a Latamel, separou diversos prêmios para os leitores mais criativos: você pode **levar para casa uma relíquia do game Fire Emblem: Shadow Dragon, jogos para Wii e muito mais!** É muito simples participar! Basta escrever uma história sobre o seu personagem Nintendo favorito, e enviar para:

E-mail: promocao@nintendoworld.com.br

Carta: Promoção Nintendo World

Rua Heitor Penteado, 585

Bairro Sumarezinho

São Paulo / SP

CEP 05437-000

O que você pode ganhar

Os autores das três histórias mais criativas ganharão os prêmios abaixo, e terão suas histórias publicadas na seção **ComuNidade** da revista.

1º Relíquia do game Fire Emblem + 5 games* + brinde + revista autografada

2º Três games especiais* + brinde + revista autografada

3º Três games especiais* + brinde + revista autografada

O resultado será publicado na edição 127 da revista Nintendo World e no site. **Participe!**

LEIA ATENTAMENTE O REGULAMENTO

1. A promoção "Uma história, muitos prêmios" é aberta a todas as pessoas residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida até 15/09/2009;

2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Tambor Gestão de Negócios, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;

3. Para participar da promoção, o participante deve:

a) Elaborar uma história sobre o seu personagem Nintendo favorito em até uma página (ou 3 mil caracteres);

b) Enviar a história para o e-mail promocao@nintendoworld.com.br ou por carta para a Nintendo World;

4. Cada pessoa poderá enviar quantas histórias quiser, desde que repita todo o processo e

envie cada história separadamente.

5. Todas as histórias enviadas para a promoção, vencedoras ou não, poderão ser publicadas em quaisquer veículos de informação da Tambor Gestão de Negócios, físicos ou digitais, a qualquer tempo, com crédito ao autor, sem quaisquer tipos de ônus à Tambor Gestão de Negócios;

6. Os vencedores serão escolhidos entre todos os cadastros recebidos dentro do prazo e obedecendo a proposta, sendo que as histórias serão avaliadas pelos quesitos de criatividade, estilo e originalidade. Não é sorteio. A escolha será feita pela Tambor Gestão de Negócios e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;

7. Os três (3) autores das melhores histórias receberão prêmios supracitados nessa página.

8. O prêmio é pessoal e intransferível, e não pode ser substituído;

9. O resultado será publicado no site Nintendo

World no dia 30/09/2009 e na edição 127 da revista EGW;

10. A Tambor Gestão de Negócios se reserva o prazo de 90 (noventa) dias para a entrega do prêmio da promoção a partir da divulgação do vencedor;

11. Ao participarem das promoções, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagens, bem como de suas frases, para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Tambor Gestão de Negócios por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;

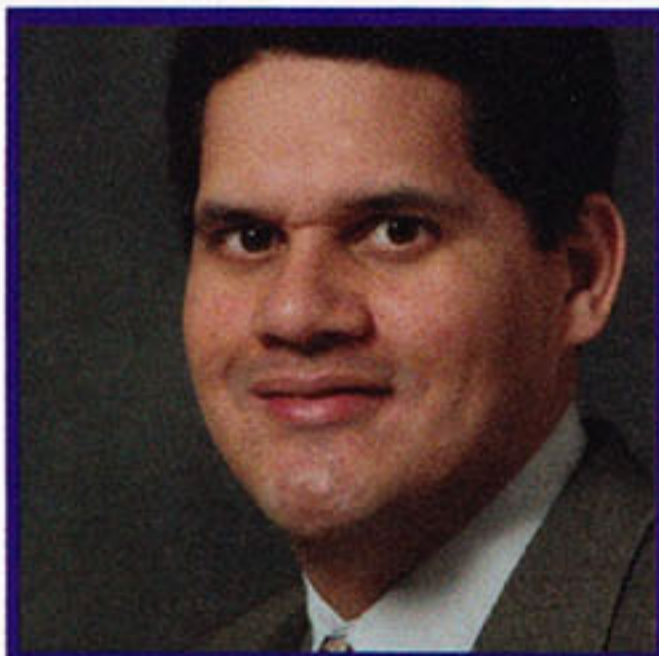
12. A Tambor Gestão de Negócios se reserva o direito de eliminar das promoções os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

*Os games serão selecionados a critério de nossa equipe e não podem ser substituídos.

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10: FRASES DE REGGIE FILS-AIME

O representante da Nintendo na América é um figurão chamado Reggie Fils-Aime. O cara ficou famoso por ser a grande estrela das conferências pré-E3 da Nintendo desde 2004, quando apareceu pela primeira vez. Vale a pena resgatar algumas das mais clássicas frases do "Reggieevolucionário". Entre parênteses, a data de cada frase e um pequeno comentário.

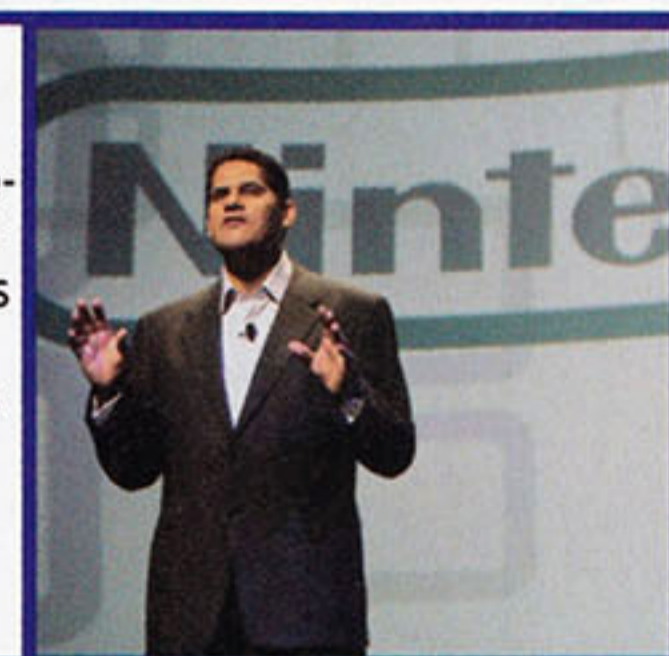


10 REGGIEVOLUCIONÁRIO

A Ubisoft mostrou um "clone de GTA" muito convincente. No papel de um tira, você vai precisar passear pela cidade atrás de bandidos e criminosos. A jogabilidade em terceira pessoa impressionou. É esperar para ver.

9 PASSADO QUE PASSOU

"Se você está pronto para ir além de apenas números, para um lugar onde o lado direito do seu cérebro poderá visionar as novidades em jogabilidade e inovação, bem, então você veio ao lugar certo" (E3 2004. Como as coisas mudam)



8 WII FIT É QUENTE

"Vamos encarar. As coisas na E3 são simples: o que é quente e o que é quente. Aqui está a nossa aposta. Quente é a forma como se sente o jogo, o visual é secundário" (E3 2006, comentando sobre Wii Fit)



7 NAS ALTURAS

"Mario se viu no Nintendo DS, e ele se sentiu voando" (2004, ao anunciar que Mario 64 DS seria lançado junto com o portátil. Todos esperavam que ele repetisse a dose quando falasse de Mario Galaxy, anos depois. Não rolou.)



6 NÃO FALA MAL DE ZELDA!

"Matt disse que Zelda não seria épico se não houvesse narração nas falas. Eu lembro a última vez que Matt fez uma crítica de um jogo aclamado. Ele se chama Mailbag" (Reggie criticando o editor do site IGN, Matt Casamassina, após nota baixa)

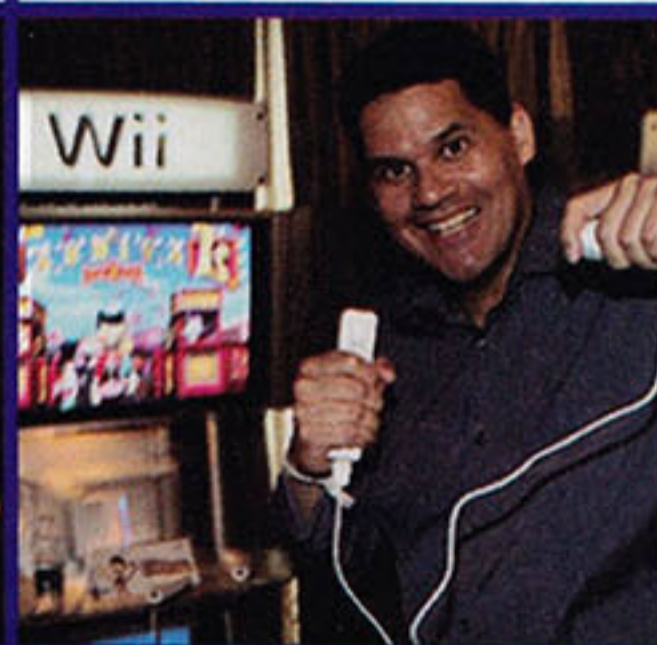
5 MUITO AGRADECIDO

"Nós gostaríamos de agradecer todos aqueles que escreveram boas coisas quando ouviram pela primeira vez - ambos vocês dois" (2006, Reggie brincou com a rejeição inicial de todos quando o nome "Wii" foi revelado)



4 SINCERO

"Os meus competidores estão cometendo erros? Sim, eles estão" (E3 2004, Reggie fala sobre o grande competidor da Nintendo na época, Sony, sem nenhuma papa na língua. E não é que ele estava certo?)



3 ENLOUQUECEDOR

"Eu prefiro muito mais comprar um Wii, vários acessórios e jogos do que comprar apenas o console do concorrente" (Reggie em entrevista ao jornal americano USA Today cutuca o preço alto dos videogames da Sony e Microsoft)



2 CHUTANDO BUNDAS

"Meu nome é Reggie. Meu negócio é chutar bundas, meu negócio é falar a real e nosso negócio é fazer jogos" (E3 2006, a "intraduzível" expressão 'taking names' gerou muitas piadas durante essa E3)

1 POETA

"Olá, meu nome é Reggie... E eu estou feliz" (E3 2004 e 2007, a primeira frase que Reggie pronunciou em público já deixou bem claro que ele ajudaria a Nintendo a revolucionar toda a indústria. E conseguiu. Valeu Reggie!)



OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

Atendendo a pedidos, no Objetos de Desejo deste mês vamos falar sobre mais comidinhas gamers. Desta vez escolhemos as mais suculentas receitas de bolos temáticos da Nintendo. Infelizmente, não encontramos ninguém no Brasil que faça bolos confeitados temáticos da Big N profissionalmente. Se você conhecer alguém, nos mande um e-mail!



NINTENDO DS CAKE

Aposto que você já deve ter visto bolos de todas as formas, mas que tal um no formato de um Nintendo DS? Parece estranho? Para nós parece delicioso! O duro vai ser não deixarem as crianças tocarem na parte de baixo.

Preço: £7,92

Onde encontrar: www.sainsburys.co.uk



BOLO SUPER

Este bolo é do Super Mario. Ele é super lindo, deve ser super gostoso, mas tem apenas um problema: é SUPER caro. Cerca de 400 reais! Sim, a confeitadora nos disse que é caro porque possui muitos detalhes. Então ta!

Preço: R\$400

Onde encontrar: <http://dragonflydoces.co.nr>



MARIO CUPCAKE

Nem todo mundo tem 400 reais para comprar um bolo como o do Super Mario. Mas existem opções mais em conta e tão bacanas quanto, como esses cupcakes personalizados. Dá para comprar individual ou o cenário inteiro.

Preço: US\$4,95 cada

Onde encontrar: www.hellonaomi.com.au



BOLO SAUDOSISTA

Esse é para os saudosistas. Se você já é marmanjo e não quer um bolo do Mario, então comemore a chegada dos trinta com um bolo do Nintendinho. Detalhe que os controles possuem fio - de chocolate!

Preço: US\$30

Onde encontrar: www.pinkcakebox.com

Os mais divertidos acessórios Nintendistas

Wii MOTION PLUS

Não poderíamos dar outra dica que não fosse o Motion Plus. O acessório que evolui o nível de experiência dos controles com movimentos do Wii foi lançado há mais de um mês e já pode ser encontrado vendido separadamente ou com jogos como Wii Sports Resort, Grand Slam Tennis e Tiger Woods PGA Tour 10. Ainda não garantiu o seu? Ta esperando o que?



PRODUTO
DO MÊS



© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Prototype is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

15%
é vista



Pague com Depósito Bancário, Boleto Bancário, Itaú Shopline ou Visa Electron Bradesco e **GANHE 15% de DESCONTO.**

www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282

SUPER GAMES

aficionados.por.videogame

MICHAEL JACKSON E O MISTÉRIO DA TRILHA DE SONIC 3

Como todos sabem, 25 de junho foi o dia da morte de Michael Jackson, que deixou um gigantesco legado não só para a música, mas para a cultura pop. Por isso, não é estranho falar dele em uma revista de videogame. Quem acompanhou a era 16-bits, mesmo que na posse de um SNES, não tinha como passar despercebido por Michael Jackson's Moonwalker do Mega Drive, ainda mais por encabeçar a campanha de marketing da SEGA "Genesis does what Nintendo doesn't" ("Genesis faz o que a Nintendo não faz"). Mais para frente, Michael fez pontas em Space Channel 5: Part 2 (como Space Michael) do Dreamcast e PlayStation 2 e Ready 2 Rumble: Round 2 (como boxeador) para PS, PS2, DC, Nintendo 64 e GBA. Isso se contarmos as aparições oficiais, porque as referências são muitas, como no jogo do Famicom, Splatterhouse: Wanpaku Graffiti, que traz um vampiro à la Michael.

Porém, uma colaboração do astro permanece até hoje enigmática, sem prova conclusiva: a trilha sonora de Sonic the Hedgehog 3 do Mega Drive, hoje também disponível no Virtual Console. Que teve algo, teve. A seção trivia do jogo na coletânea Sonic's Ultimate Genesis Collection (PS3 e X360) corrobora a informação: "Sonic 3's musical score was originally going



to be composed by Michael Jackson" ("A trilha musical de Sonic 3 era para ser composta por Michael Jackson"). As acusações de abuso sexual que o cantor sofreu em novembro de 1993 teriam motivado a SEGA a se desatrelar da imagem de Michael, pelo menos temporariamente.

Até aí, compreensível. A história começou a ficar intrigante quando notaram semelhanças entre determinadas músicas do jogo e composições com o envolvimento de Michael Jackson publicadas antes ("Ice Cap Zone Act 1" e "Who Is It" do álbum Dangerous de 1991) e depois (tema de encerramento e "Stranger in Moscow" do álbum HIStory de 1996) do

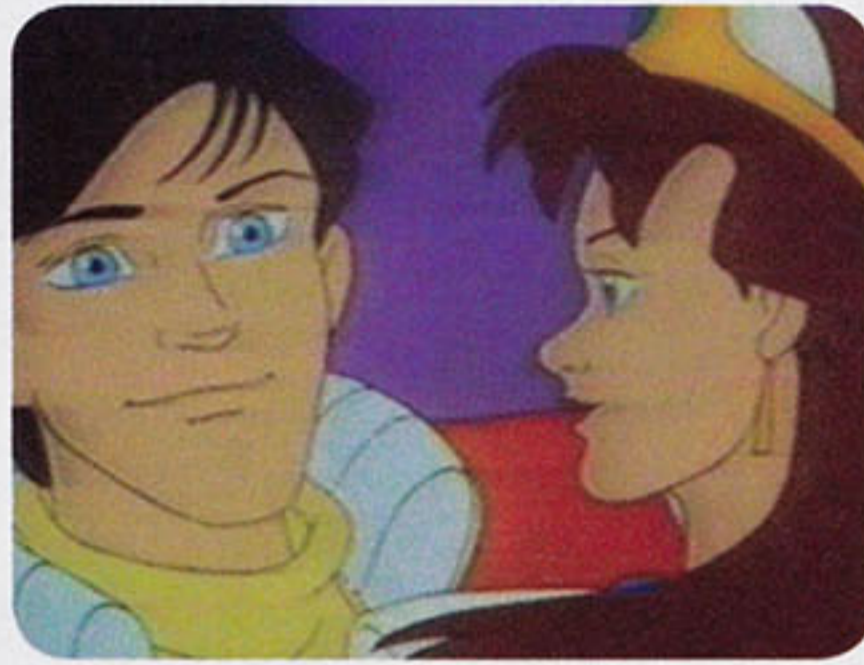
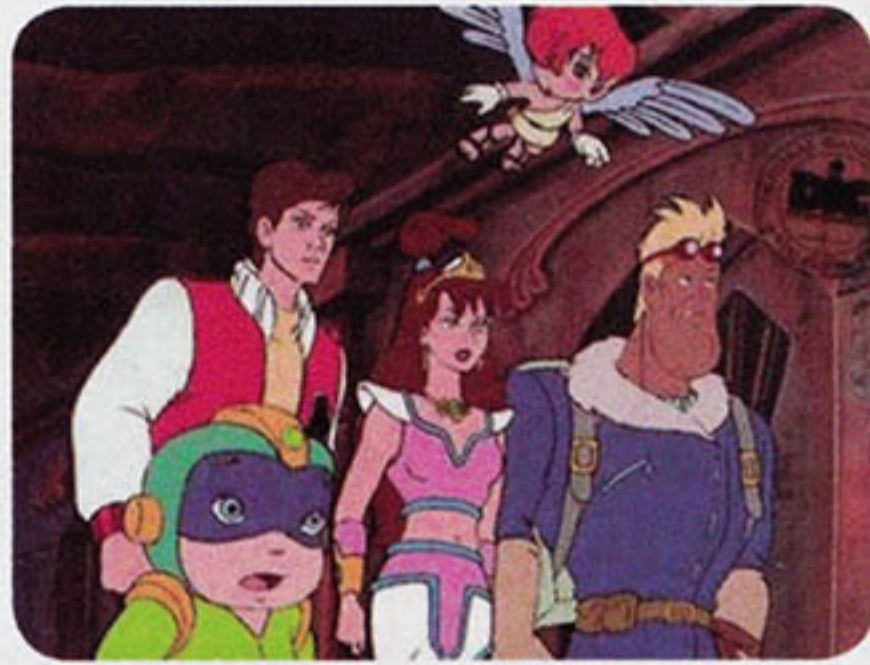
lançamento de Sonic 3 (1994), todas confrontadas em documentário do YouTube (<http://lix.in/-4f93bc>), dando a entender que ele teria feito a trilha e parte foi de fato aproveitada. Para completar, os créditos do jogo listam uma série de compositores que atuaram diretamente com Michael, exceção feita a Howard Drossin, que recentemente participou de Sonic and the Black Knight (Wii). Não só ele, como o produtor musical Cirocco e o líder da SEGA Technical Institute na ocasião, Roger Hector, confirmam a ocorrência, embora Pam Kelly, responsável pelo marketing de Sonic 3, e Tom Kalinske, presidente da divisão americana da SEGA na época, não se recordem de nenhuma negociação oficial. A teoria mais aceitável é de que todos aqueles compositores foram inspirados pelo trabalho musical do artista. Mas ainda é somente uma conjectura. Hoje, 15 anos depois, e após a morte de Michael Jackson, está mais do que na hora de a SEGA revelar a verdade.

— Alexei Barros



CAPTAIN N: THE GAME MASTER

Relembrando uma das participações da Nintendo na TV com o super-herói dos games



Você conhece Captain N: The Game Master? Se não conhecer, caro leitor, não o culpo. Para começar, a série, de produção EUA/Japão (Adventure e DiC Entertainment) esteve no ar originalmente de 1989 a 1991 em seus países natais. No Brasil, não demorou muito para chegar, mas mesmo assim, sob o título de Capitão N, teve pouca visibilidade.

Foram três temporadas, totalizando 34 episódios de 22 minutos cada, aproximadamente. A ideia era simples e genial, algo que qualquer fã de games já pensou em sua infância: “Não seria legal se eu pudesse entrar nos games e conhecer todos os personagens?” ou ainda “Não seria legal se eu pudesse misturar meus jogos favoritos?”. Basicamente, o enredo conta a história de Kevin Keene, um adolescente que mora em Los Angeles, na Califórnia que, enquanto jogava Punch-Out!! em seu NES é sugado junto de seu cachorro por um vortex em sua televisão, que o leva para Videoland, a terra dos videogames.

Lá, descobre que era destinado a se tornar Capitão N, o mestre dos games e ganha uma Zapper (pistola do NES) que solta lasers e uma fivela em forma de controle, que o permite utilizar várias habilidades especiais. Como Captain N, ele se junta ao chamado N Team para derrotar a vilã Mother Brain (inspirada em Metroid) e seus capangas. Seu time conta com Princess Lana, regente de Videoland; Simon Belmont (de Castlevania); Mega Man e Kid Icarus (hoje mais conhecido como Pit). A partir da segunda temporada, Game Boy, um robô em forma do portátil se junta ao time.

As aventuras basicamente se passam com o grupo, ou parte dele, explorando diferentes locais de Videoland, que sem-

pre correspondem a games diferentes (e, aliás, referências não faltam). Além de permitir muita variação nas histórias, os heróis quase sempre ganham a participação de outros personagens a cada mundo. Além de Mother Brain, os vilões recorrentes incluem King Hippo (de Punch-Out!!), Eggplant Wizard (de Kid Icarus) e Dr. Wily (Mega Man).

Apesar da leve “vergonha alheia” que o desenho traz hoje em dia, vale pelo saudosismo e invencionismo. No momento ainda não está disponível em DVD no Brasil, mas quem não se importa em assistir em inglês pode importar a coleção completa de sites como Amazon.

– Rodrigo Ortiz



LICENÇA POÉTICA

Apesar de buscar retratar vários videogames, Captain N muitas vezes “viajou na maionese”, mudando a aparência e comportamento de personagens. Alguns exemplos gritantes incluem Simon Belmont, que é vaidoso ao ponto de ser cômico, com seu grande topete loiro e Mega Man, que pouco se parece com a imagem tradicional do herói. Da mesma maneira, por alguma razão, King Hippo tem um estranho tom de pele azulado.

Na mesma época, foram produzidos quadrinhos que seguiam de maneira mais fiel as histórias originais, só que sem qualquer personagem que fosse licenciado - só Nintendo.

CARA NOVA!

Conheça as novas funções e recursos do site oficial da Nintendo no Brasil

Nintendo

Wii Nintendo DS Dicas e Estratégias Diversão Comunidade Fórum Produtos

ESPECIAIS!



>> Especiais:

Matérias especiais, dossiês detalhados, promoções e muito mais você confere nesta seção. Muita leitura e conteúdo especialmente selecionado.

//Digite aqui o que procura...

OK

» Mais Destaques

<p>Atualização de hoje no WiiWare, Virtual Console e DSiWare</p> <p>leia ></p>	<p>TOP SECRET: passwords e mais para Neutopia (VC)</p> <p>leia ></p>	<p>Papercraft: faça um logo do Nintendo 64 diferente!</p> <p>leia ></p>	<p>Wallpaper: nova imagem de Mario e Luigi: Partners in Time</p> <p>leia ></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

>> Conteúdo Adicional:

Um enorme quantidade de ringtones, wallpapers, dobraduras e outras coisas divertidíssimas para o fã Nintendista.

» Últimas Notícias

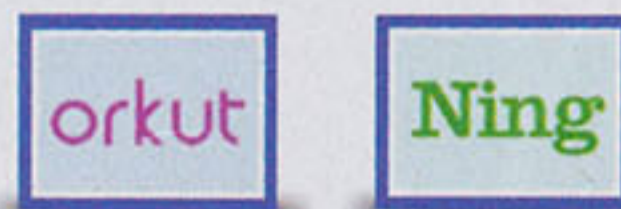
- Atualização de hoje no WiiWare, Virtual Console e DSiWare
- New Super Mario Bros. Wii - quatro vezes mais diversão!
- TOP SECRET: passwords e mais para Neutopia (VC)
- Papercraft: faça um logo do Nintendo 64 diferente!
- Wallpaper: nova imagem de Mario e Luigi: Partners in Time
- Samus Aran apresenta: Metroid - um preparativo para Other M
- Não oficial: lista com todas as músicas de Guitar Hero 5
- Naruto: Clash of Ninja Revolution 3 para Wii em vídeo

» Twitter



Pokémon Platinum continua a surpreender: no Japão, o game já vendeu mais de 1,5 milhões de unidades.

» Comunidade



DICAS PAPERCRAFT RINGTONES WALLPAPER



TOP SECRET: passwords e mais para Neutopia (VC)

[Ver mais](#)

» Nas Bancas



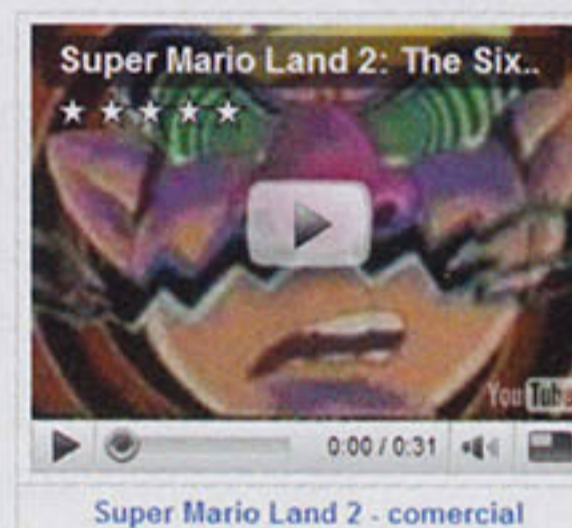
Nintendo World #124

New Super Mario Bros. Wii, Metroid, Zelda e muito mais!

>> Nas Bancas:

Tudo o que você precisa saber sobre a nova edição da Nintendo World está aqui.

» TV Nintendo



>> TV Nintendo:

Os vídeos mais engraçados, inusitados e inesquecíveis. Sabe aquele comercial de 20 anos atrás? Aqui você relembra dele com muita nostalgia.

>> Twitter:

Notícias rápidas e precisas sobre o mundo Nintendo para você manter-se sempre bem informado.

>> Últimas Notícias:

Seu guia com todas as notícias do site para você não ficar perdido. Atualização diária com muito conteúdo Nintendo!

>> Comunidade:

Se o que você procura é interação com outros leitores e com a equipe da Nintendo World, este é seu espaço. Conheça nossa comunidade oficial no Orkut e no Ning e participe de muitas maneiras legais!

>> Dicas:

Precisa de uma ajudinha para detonar um jogo? Não consegue passar de uma fase? Aqui você encontra o maior acervo de dicas e truques para as plataformas Nintendo.

E MAIS!

CRUZADINHA N

Teste seus conhecimentos e aprimore sua memória Nintendista

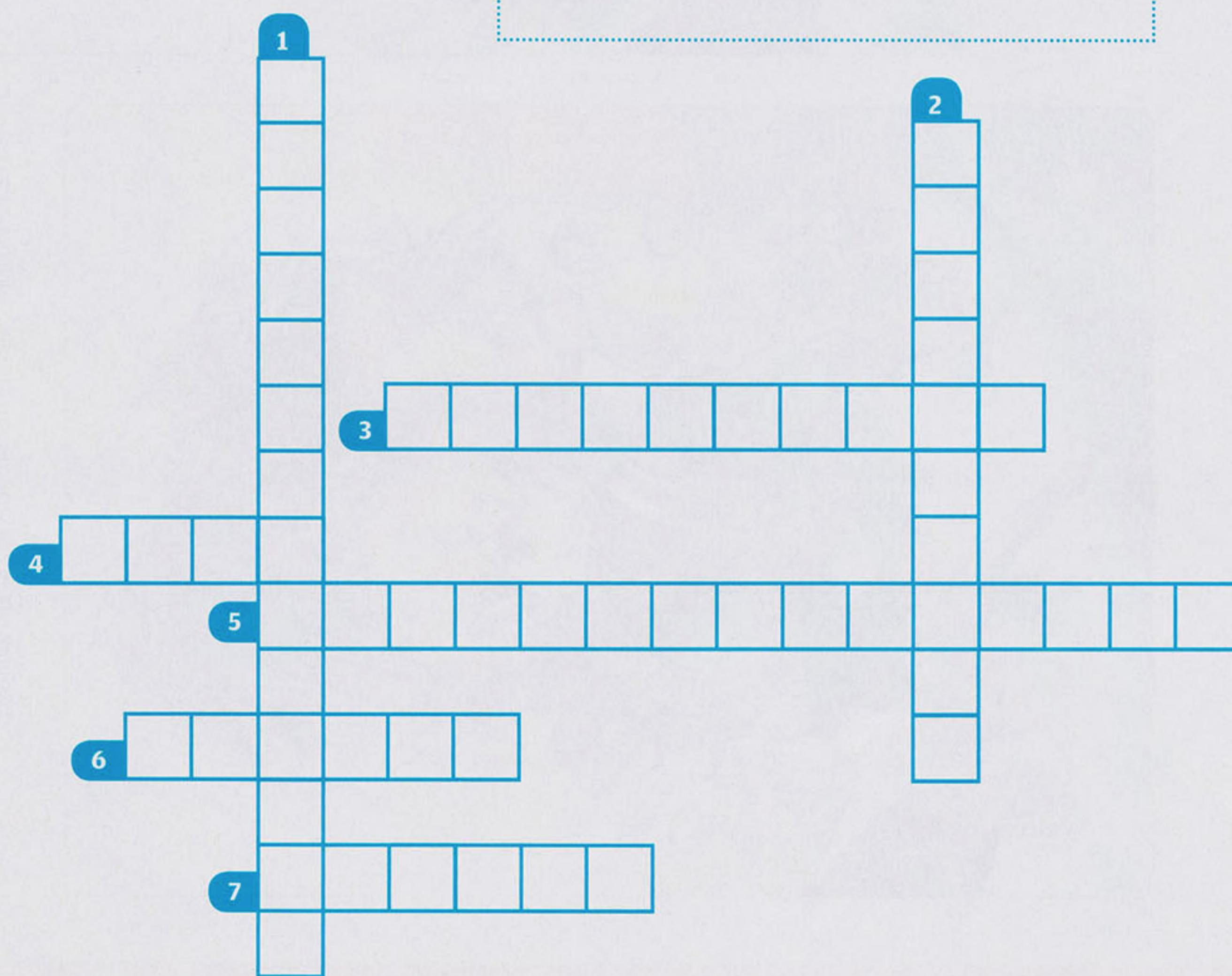
A Cruzadinha dessa edição traz perguntas sobre o mundo da Big N. Que tal testar seus conhecimentos e completar o nosso desafio? Há celebridades, personagens, jogos e outras curiosidades. Não se esqueça de conferir a grafia das respostas, para que o jogo dê certo! Boa diversão!

Horizontal

3. Console da Nintendo que era 3D, com visual preto & vermelho.
4. Sobrenome da heroína Samus, do game Metroid
5. Nome da celebridade dos cinemas responsável por Boom Blox.
6. Evolução do pokémon Pikachu
7. Empresa que, junto da SNK, fez um jogo de cards para Nintendo DS.

Vertical

1. Violento game de luta da RARE que foi lançado para Arcades, Nintendo 64 e Super NES.
2. Acessório para Wii que melhora a detecção de movimentos do Wii Remote.



Confira se você acertou todos os nomes: 1. Killer Instinct | 2. MotionPlus | 3. Virtual Boy | 4. Aran | 5. Steven Spielberg | 6. Raichu | 7. Raichu

7 ERROS

Quem procura acha

O desafio deste mês é mais difícil: o jogo é SNK Vs Capcom Card Fighters, para Nintendo DS, que tem um estilo gráfico muito bonito e elaborado. Entre cores, expressões e dotes físicos, você encontrará um total de sete diferenças nas imagens. Será que você conseguirá descobri-las?



Confira se você encontrou todos os erros:
1. Olhos do personagem central | 2. Roupas de Terry Bogard, abaixo do personagem central | 3. Jaqueta de Kyo Kusanagi, de costas, no centro | 4. Bigode na personagem à esquerda da imagem | 5. Sorriso do personagem no topo superior direito | 6. "Volume" de Mai Shiranui, à direita do personagem central | 7. Cor do meteoro à direita da imagem.

**GAME
ART**

POKÉMON - TEMOS QUE PEGAR!

Celebrando os diversos sucessos da franquia Pokémon, o Game Art deste mês traz uma nova ilustração do game Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Sky, para Nintendo DS. O visual alegre, colorido e divertido típico da franquia, que oferece aventuras incríveis há mais de dez anos. E você, já começou a treinar o seu? Ou vai esperar o Jigglypuff botá-lo para dormir?



Nintendo®
World

TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITOR-CHEFE
Orlando Ortiz

EDITORES
Alexei Barros (Retrô)
Odir Brandão (Reviews)

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte),
Daniel Chagas, Natalia D'Oliveira (designers)

REDAÇÃO
Beatriz San't Ana, Filipe Albuquerque,
Fernando Filho, Guilherme Martinelli,
Isabel Marcondes, José Junior, Juliana
Zorzato, Lucas Patrício, Otávio Kunz,
Milena Wiek, Viviane Werneck,
Rafael Arbulu, Rodrigo Ortiz

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

GERENTE DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

Executiva de Contas
Alessandra Soares

CONTATO
Ewerton Martins

ESTAGIÁRIA
Isabel Reis

WEB
GERENTE DE TI
André Jacon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

DESIGNER
Thiago Hila

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores,
enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segun-
da a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
Rua Heitor Penteado, 585 Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 125

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

Ai wuda laique tu si de apartamento

COMUNIDADE



O despertar de uma era





NINTENDO DS™

SONIC & SEGA ALL-STAR RACING



IMAGINE UM NOVO MARIO KART, mas com a turma da SEGA

INFO

Plataforma:
Wii

Produção:
SEGA

Desenvolvimento:
SEGA

Gênero:
Corrida

Lançamento:
1º semestre de 2010

Pense em um jogo que misture corrida com personagens de sua empresa favorita. Qual o primeiro que vem à sua cabeça? Se sua resposta não for Mario Kart, alguma coisa deve estar errada. O jogo de corrida do bigodudo não só criou um gênero que depois foi copiado por todo mundo, mas também é intocável até hoje. Por mais clones que existam, nenhum conseguiu chegar perto de Mario Kart.

Mas o ouriço azul, que mês passado completou 18 anos, não cansa de tentar. A SEGA tenta mais uma investida para roubar uma fatia do bolo de Mario. Durante a E3 deste ano, foi possível acompanhar um pouco de como está ficando Sonic & SEGA All-Star Racing, o mais novo clone de Mario Kart.

SÓ MAIS UM CLONE?

All-Star Racing estava com uma versão embrionária no estande da SEGA. Apenas duas pistas (Sonic the Hedgehog Seaside Hill e Billy Hatcher's Blizzard Castle) podiam ser testadas, com quatro personagens: Sonic, Amy Rose, Amigo e AiAi.

Cada corredor possui karts personalizados - exatamente como Mario Kart -, Tail corre em uma espécie de nave; AiAi em um carro em forma de banana e Sonic um todo moderno com visual de Speed Racer.

Dentro das pistas, tudo funciona de forma muito parecida com os demais jogos do gênero. Um botão acelera, outro usa itens para derrubar os adversário e ai por diante. A versão em demonstração na E3 não era a de Wii, portanto, não foi possível saber como os controles serão utilizados.

Os visuais não são os mais bonitos possíveis, mas visto que ainda falta um bom tempo para o lançamento, é bem possível que a SEGA dê uma polida nos gráficos para que eles fiquem mais caprichados. Outra coisa que pôde ser percebida era a taxa de quadros por segundo, que em um jogo de corrida não pode ter quedas como as que All-Star Racing apresentava. Mais uma vez esperamos que seja apenas um deslize por conta da apresentação prematura.

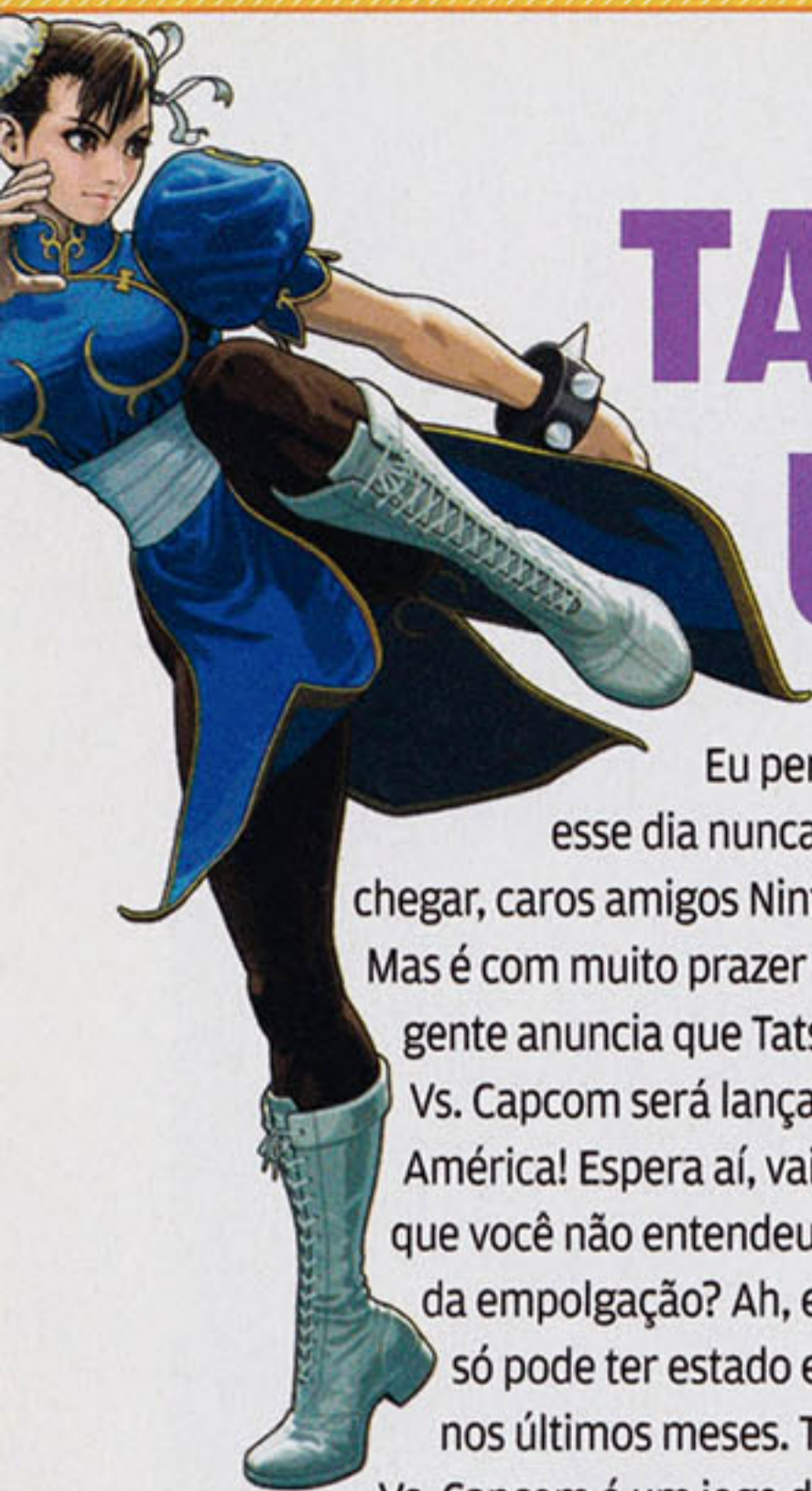
DIVERSÃO GARANTIDA?

Não podemos negar que colocar todos os personagens carismáticos (e os amigos desconhecidos de Sonic) da SEGA juntos para corridas de kart é algo que inspira diversão. O jogo se parece muito com Mario Kart, o que é bom. A SEGA pretende usar suas, sempre vibrantes, cores para fazer todos os cenários serem ainda mais bonitos.

A empresa prometeu multiplayer local com tela dividida para até quatro jogadores e online para oito. Nenhuma dessas opções foi mostrada na E3, portanto, ainda é um mistério saber como tudo isso vai funcionar.

Sonic & SEGA All-Star Racing não nos pareceu ruim, mas talvez tenha sido uma má ideia mostrar o jogo em um estado tão antecipado de desenvolvimento. Esperamos que dê tempo da SEGA arrumar todos os pequenos problemas e tornar o jogo mais uma opção para quem já conseguiu três estrelas em todos os circuitos de Mario Kart.

— Lucas Patricio



TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL STARS

Eu pensei que esse dia nunca iria chegar, caros amigos Nintendistas. Mas é com muito prazer que a gente anuncia que Tatsunoko Vs. Capcom será lançado na América! Espera aí, vai me dizer que você não entendeu o porquê da empolgação? Ah, então você só pode ter estado em Júpiter nos últimos meses. Tatsunoko Vs. Capcom é um jogo de luta que reúne personagens da famosa produtora de games responsável por séries como Street Fighter, e o estúdio de animação Tatsunoko, responsável por animês muito populares no Japão.

Lançado no final do ano passado no

Oriente, esse game tinha tudo para não ser lançado na América e Europa. Além de ser um título extremamente hardcore, os personagens da Tatsunoko são muito obscuros fora de sua terra natal. Ok, você pode até conhecer alguns, mas a esmagadora maioria não sabe nem o que é Tatsunoko (ok, se você se encaixa nessa parte, não fique triste. Muitos de nós também não sabíamos).

A chegada de TvSVC no Ocidente é uma jogada arriscada da Capcom, já que além de ter problemas com a falta de popularidade dos personagens do estúdio de animação, precisa apostar nas boas vendas desse jogo com apelo nem um pouco casual. Talvez colocando o Ryu e a Chun-Li enormes na capa já ajude um pouco.

O grande mistério da versão americana é saber se vai trazer novos personagens. Assim que a versão americana foi anunciada, a Capcom disse que estava trabalhando para que novos personagens e um modo online fossem adicionados. O modo online parece estar de pé, mas os cinco novos lutadores podem acabar ficando de fora dessa batalha, já que a própria Capcom não quis confirmar essa informação. Dos times de personagens da versão japonesa, apenas Hakushon Daimao (The Genie Family) vai ficar de fora. Esperamos que ele seja substituído por alguém. Que tal Jill de Resident Evil? Ou Regina, de Dino Crisis? Ok, melhor parar de sonhar e torcer para que o final do ano chegar logo.

— Lucas Patricio

INFO

Plataforma:

Wii

Produção:

Capcom

Desenvolvimento:

Capcom

Gênero:

Luta

Lançamento:

4º trimestre de 2009



LUTADORES DA CAPCOM

PERSONAGEM

Ryu

Chun-Li

Batsu Ichimonji

Alex

Morrigan Aensland1

Soki

MegaMan Volnutt

PTX-40A2

Roll

Saki Omokane

Viewtiful Joe

Yami5

ORIGEM

Street Fighter

Street Fighter II

Rival Schools: United By Fate

Street Fighter III

Darkstalkers

Onimusha: Dawn of Dreams

Mega Man Legends

Lost Planet: Extreme Condition

Mega Man

Quiz Nanairo Dreams

Viewtiful Joe

Okami

LUTADORES DA TATSUNOKO

PERSONAGEM

Ken the Eagle

Casshern1

Tekkaman

Yatterman-12

Polymer

Gold Lightan

Doronjo4

Karas

Jun the Swan

Ippatsuman5

ORIGEM

Science Ninja Team Gatchaman

Neo-Human Casshern

Tekkaman: The Space Knight

Yatterman

Hurricane Polymer

Golden Warrior Gold Lightan

Yatterman

Karas

Science Ninja Team Gatchaman

Gyakuten! Ippatsuman



A VERSÃO AMERICANA ficará ainda melhor!

Wii

CURSED MOUNTAIN

INFO

Plataforma:
Wii

Produção:
Deep Silver

Desenvolvimento:
Deep Silver

Gênero:
Survival Horror

Lançamento:
25 de agosto

quem não gostou de ver as séries Resident Evil, Fatal Frame e Silent Hill no Wii? O console da Nintendo é capaz de trazer experiências incríveis de survival horror. A verdade é que ainda foram poucas as tentativas de se explorar esse gênero. Assim como o portátil DS, o Wii começa a receber títulos mais adultos aos poucos. Desta vez a produtora Deep Silver, que ano passado lançou diversos jogos da franquia "Lets Play" para o Wii, é quem vai tentar se arriscar e lançar um jogo nada amigável: Cursed Mountain.

Cursed Mountain, assim como todo bom survival horror, possui um enredo bem peculiar. O personagem principal se chama Eric Simons, um explorador que foi até o Himalaia procurar seu irmão mais novo que esta desaparecido. Só que conforme Eric sobe a montanha gelada, ele vai encontrando espíritos budistas que foram amaldiçoados e estão no limbo entre esse mundo e o sobrenatural. E não pense que por serem espíritos budistas, eles vão ser bonzinhos e pacíficos; pelo contrário, todos são totalmente hostis.

Pode até parecer estranho envolver o budismo como algo demoníaco - e é mesmo, já que essa religião é conhecida mundialmente por ser algo que remete a paz e tranquilidade de espírito. Mas não para os produtores. "Quando nós começamos a pesquisar, achamos coisas muito estranhas", disse um dos produtores da Deep Silver. "Nós pensávamos que o budismo era

algo legal e sossegado... E então nós percebemos que não é tão legal, muito menos tão tranquilo", completou.

Realmente mexer com o Budismo é uma ideia que não parece das melhores, mas assim como todo tema religioso, gera certa curiosidade para saber em que os produtores se basearam para contar a história dos espíritos amaldiçoados.

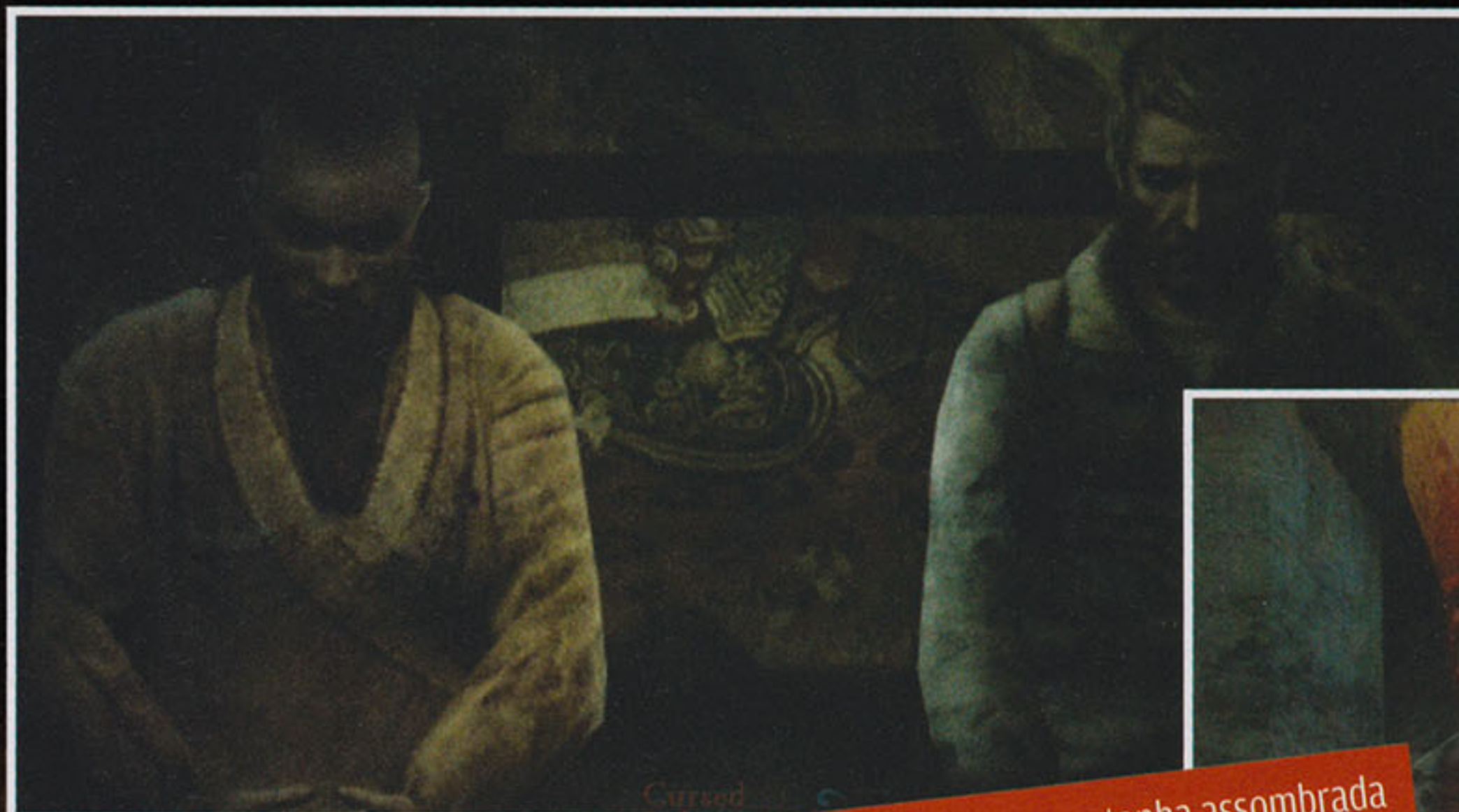
COMBATE INTENSO

Mesmo se tratando de um survival horror, Cursed Mountain pode ser considerado um jogo de ação, já que as batalhas contra os espíritos são constantes. Eric usa um machado mágico para atacar os inimigos de perto e - pasmem - de longe. Como isso? O machado possui uma carga mágica que "atira" pequenos projéteis mágicos. E você pensou que budistas malignos era a única bizarrice do game? Pois é.

O mais divertido é que Eric pode fazer alguns gestos religiosos para se livrar ou aprisionar as almas. Pense em algo como acontece em Castlevania: Dawn of Sorrow de Nintendo DS, só que utilizando ambas as mãos para fazer os símbolos sagrados e executar as magias.

Cursed Mountain esta entre o genial e o bizarro. Apenas jogando poderemos ver se toda essa temática budista é interessante ou forçada. Sendo brilhante ou não, pelo menos será mais uma opção para quem gosta de tomar uns sustos às vezes.

— Lucas Patricio



MUITO ASSOMBRO E TERROR na montanha assombrada





INFO

Plataforma:
Nintendo DS
Produção:
Velez and Dubail Dev
Desenvolvimento:
Ubisoft
Gênero:
Ação
Lançamento:
Outubro de 2009

C.O.P.: THE RECRUIT

Na E3 deste ano tivemos boas surpresas entre as novidades anunciadas pela Nintendo. Passando por novos jogos de franquias famosas como Mario Galaxy 2, Kingdom Hearts e até mesmo o surpreendente Golden Sun, um jogo acabou passando batido entre os mais desavisados: C.O.P.: The Recruit.

Talvez C.O.P. tenha ficado em segundo plano por ter sido mostrado muito rapidamente na conferência da Big N. Mas por trás de visuais cell shading e ação ao bom estilo GTA, encontra-se um forte candidato a melhor jogo do ano para o portátil - mesmo competindo com Chinatown Wars.

A produtora de C.O.P. é a Velez and Dubail Dev. Não lembra? Ela também é conhecida como VD-Dev. Nada ainda? Ela é responsável por ótimos jogos para o GBA, como V-Rally 3 e Stuntman. Só que também foi a produtora do terrível Driv3r, um dos piores jogos da história dos videogames. Ah, agora se lembrou, né? Tudo bem, a VD-Dev se mostrou interessada em mudar a péssima imagem deixada por Driv3r com um dos mais promissores jogos para o DS em 2009.

E estamos falando sério.

AÇÃO POLICIAL

Você comanda um policial chamado Dan Miles, que antes de ingressar na agência de combate a crimes, COP, era participante de corridas de rua ilegais. Mas agora que virou bom moço, Miles vasculha Nova York em busca de perigosos terroristas.

C.O.P. é muito parecido com GTA e demais títulos no já famigerado gênero sandbox. A cidade inteira fica a sua disposição. Ação interna, externa, a pé e com carros funciona de forma muito parecida com o carro-chefe da Rockstar. Só que diferentemente de Chinatown Wars, C.O.P. não utiliza visão superior, e sim em terceira pessoa, lembrando as versões para consoles de GTA.

Missões vão acontecer em locais fechados, onde você terá que fotografar bandidos fazendo negócios ilegais ou em perseguições ao bom estilo Driver.

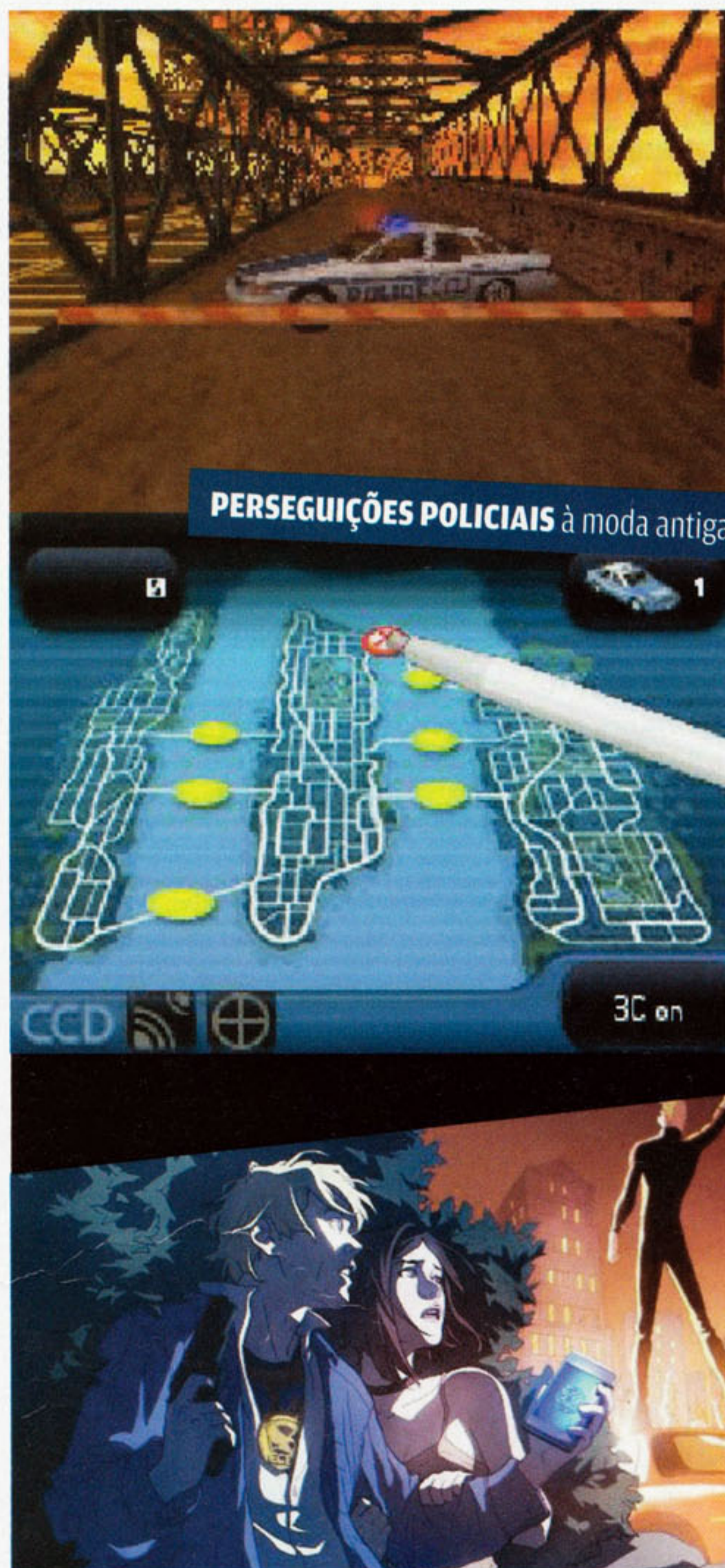
É uma fórmula difícil de dar errado.

O mais incrível é que a demonstração liberada pela Ubisoft roda em 60 quadros por segundo, sem queda nem mesmo em perseguições com tiroteios. Aliás, essa é uma qualidade impressionante; dirigir é extremamente satisfatório e os efeitos de física estão fantásticos.

A qualidade técnica de C.O.P. surpreendeu até agora, mesmo com apenas alguns vídeos e uma curta demonstração jogável. Mas temos certeza que a desenvolvedora VD-Dev criou uma das mais poderosas engines para o portátil - são mais de 18 mil polígonos por segundo, com efeitos de luz e sombra soberbos.

A Ubisoft vai distribuir o jogo e já confirmou que ele terá mais de 20 horas de gameplay. Mal podemos esperar para ver a versão completa e checar se tudo vai continuar funcionando tão bem, porque se assim for, GTA terá um concorrente a altura no portátil.

-Lucas Patricio



O GORDO, o magro, o piadista e o bigodudo



SLIMER ao ataque!

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

OS FANTASMAS SE DIVERTEM

Depois dos entraves na produção e da falta de capricho que assola as obras licenciadas, natural que pairasse certo ceticismo sob Ghostbusters The Video Game. Mas ter o roteiro dos autores dos filmes Harold Ramis e Dan Aykroyd e as vozes do quarteto original de protagonistas (a dupla de escritores mais Bill Murray e Ernie Hudson) dava indícios que a Red Fly Studio, responsável pelas versões de Wii, PSP e PlayStation 2, não degradaria uma marca tão forte da cultura pop.

Dois anos após Os Caça-Fantasmas 2, no distante 1991, os caçadores estão na busca por um intrépido que se una à causa de capturar espectros maniacos que ameaçam a vida de pobres inocentes. Eles contratam você, que pode escolher entre um avatar masculino ou feminino. Seu nome? Apenas "Rookie" ("Novato"), para não criar nenhum laço de amizade que cause trauma caso morra. Essa é uma amostra do bom humor que permeia os diálogos, uma característica forte dos filmes.

FANTÁSTICA FÁBRICA DE FANTASMAS

Acompanhado pelos caçadores, você controla o personagem com o Nunchuk, enquanto move a mira com o Wii Remote. Capturar os fantasmas exige disparar o Blast Stream, movendo o controller para um dos quatro pontos cardeais quando indicado na tela a fim de atordoá-los (nisto lembra No More Heroes). Depois que a energia acaba, é preciso liberar o Capture Stream para aprisioná-los. Os inimigos oferecem diferentes resistências para o processo, alguns basta atirar, outros precisam dos avassaladores Boson Darts, mas basicamente é o que fará, intercalando com a resolução de quebra-cabeças simples de ambiente. O P.K.E. Meter, por sua vez, permite encontrar anomalias paranormais invisíveis a olho nu, e escanear os fantasmas para obter informações detalhadas - técnica que remete a Metroid Prime.

A caracterização dos personagens,

não só na dublagem, como nos gestos e caretas, ficou adequada, ainda que o traço cartunizado não tenha deixado a aparência instantaneamente reconhecível dos atores.

Pormenores à parte, Ghostbusters The Video Game satisfaz com louvor o encargo primordial. Fan service? Missão cumprida.

— Alexei Barros



PRATA

FICHA

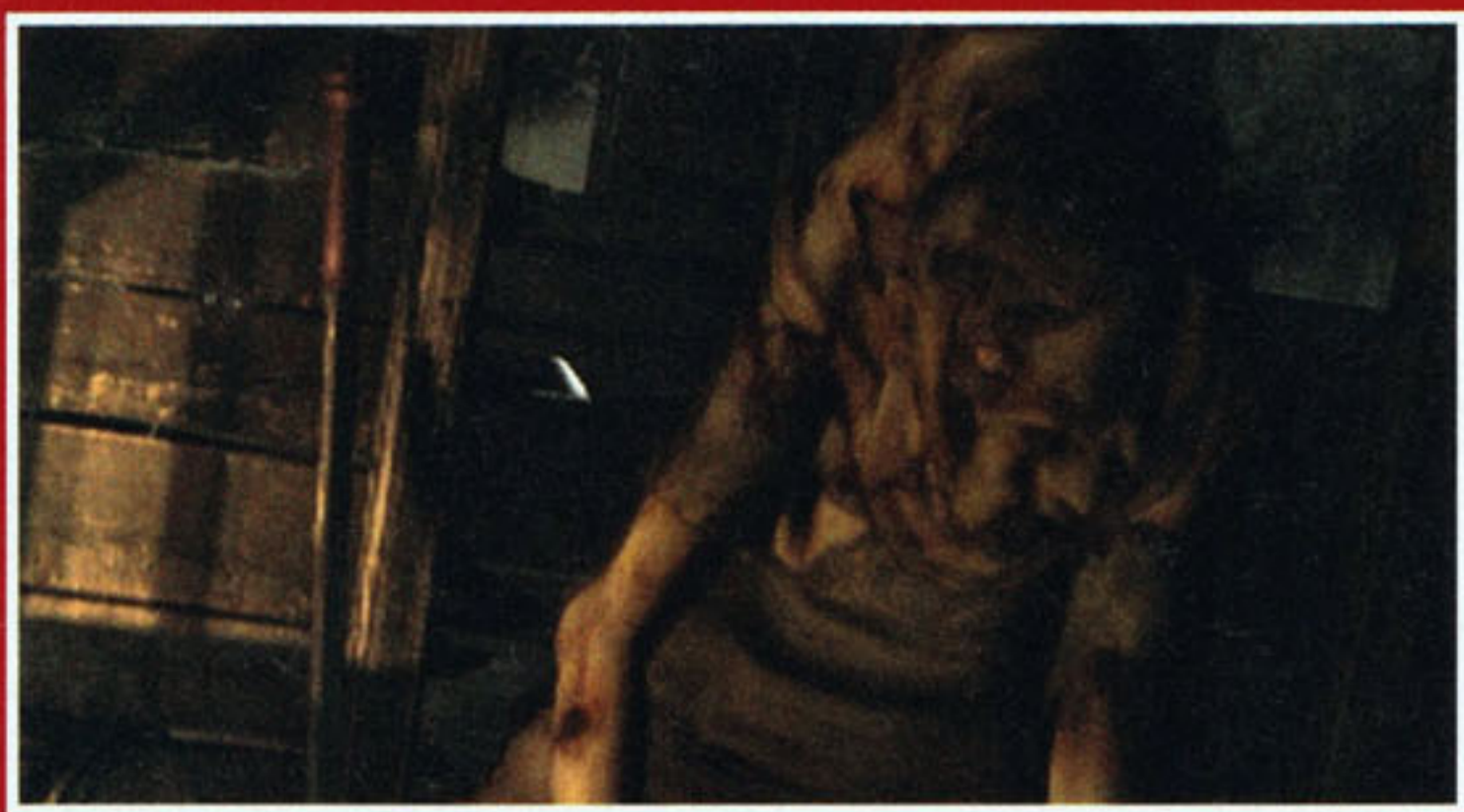
Plataforma: Wii
 Produção: Atari
 Desenvolvimento: Red Fly Studio
 Gênero: Ação
 Número de jogadores: 1-2

Gráficos: 6.5
 Som: 7.5
 Jogabilidade: 8.0
 Diversão: 8.5
 Replay: 4.0

NOTA

7.5





JILL em uma "nova" aventura



DESAFIO E TERROR de alta qualidade



ÍNDICE

Wii

GhostBusters.....	24
Resident Evil.....	25
Transformers.....	26
Overlord.....	28
The Conduit.....	29

DS

Ghostbusters.....	30
Lego Battles.....	32
Overlord.....	33
UP.....	34

RESIDENT EVIL ARCHIVES: RESIDENT EVIL

ARQUIVO NÃO TÃO CONFIDENCIAL

São tantas as adaptações e remakes do primeiro Resident Evil, que, quando ocorre o lançamento de uma nova edição, o questionamento é inevitável. Mas o que importa? Desde o PlayStation, em 1996, RE é um clássico do gênero survival horror que ganhou um novo significado na releitura para GameCube em 2002. À época, o criador da série, Shinji Mikami, afirmou que 70% do conteúdo se diferenciava da aventura original estrelada por Chris Redfield e Jill Valentine, com cenas em computação gráfica no lugar de sequências com atores, visual refeito, salas e ambientes inéditos, resoluções alternativas de puzzles e implementação do giro de 180°.

É justamente nesse jogo que é baseada a versão de Wii, com novidades apenas no suporte para diferentes controllers. Além do controller de GC (em três mapeamentos distintos de botões), é possível jogar com o Classic Controller (duas variações, mas sem rumble), somente com o Wii Remote

na horizontal (duas configurações) e com o Wii Remote e o Nunchuk (quatro variantes, sendo que em duas delas é aproveitado o sensor de movimentos; apontando o Wii Remote para frente você mira a arma).

ESSA PORTA ESTÁ FECHADA DO OUTRO LADO

Não é isso que levará a jogar quem já está versado no remake do GC, evidentemente. RE Archives: RE é destinado para os que não tiveram oportunidade de conhecer a magistral releitura. E esse é o ponto: sete anos depois, tudo permanece um primor. Os efeitos de iluminação aterrorizantes, os ângulos de câmera bem posicionados, os cenários pré-renderizados fotorrealistas... Inclusive a dificuldade cruel.

Os habituados com a mecânica de jogo frenética de Resident Evil 4, provavelmente vão se chocar com o ritmo cadenciado de RE, a pouca quantidade de inimigos, posicionados em locais apertados e de

difícil acesso, os puzzles cerebrais, as constantes idas e vindas pelos cenários, a quantidade gigantesca de itens, incluindo os famigerados Ink Ribbons para salvar o progresso, e principalmente as animações de abertura das portas. Sob um prisma simplista, esses elementos característicos parecem ultrapassados, mas é inegável que a fórmula basilar ainda mantém o seu encanto, embora os charmosos e caricatos diálogos de filme B tenham ficado mais sérios já na releitura do GC.

Pode parecer apenas uma tentativa caça-níquel de faturar em cima de uma obra consagrada pela escassez de novidades, mas é uma nova oportunidade que a Capcom oferece para que outras pessoas conheçam o jogo. Afinal, a quantidade de usuários do Wii é muito maior que a do GameCube. Sem falar que tem tudo para sedimentar o caminho para os obrigatórios remakes de Resident Evil 2 e 3.

— Alexei Barros



Plataforma:	Wii
Produção:	Capcom
Desenvolvimento:	Capcom
Gênero:	Survival Horror
Número de jogadores:	1

FICHA

Gráfico:	9.0
Som:	9.0
Jogabilidade:	7.5
Diversão:	9.0
Replay:	9.5

NOTA
9.0



ROBÔS? São calhambeques, isso sim!

TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

TRANSFORMAÇÃO, SÓ MESMO NO FILME

Não é desta vez que os fãs de Transformers terão orgulho de dizer que um jogo da franquia é bom de verdade. Com a continuação em película, chega timidamente Transformers: Revenge of the Fallen, jogo que nem de longe repete o barulho que seu antecessor causou (bem como o filme). Da mesma maneira que o primeiro, também não atinge as expectativas.

Aparentemente, pouco está mudado. Estão lá os Autobots e Decepticons novamente, mas desta vez, na versão para o Wii, não se pode escolher de que lado quer ficar. O enredo do jogo fica perdido no do filme, quando Megatron ressurge para seguir os planos do líder The Fallen e os Autobots bolam uma estratégia para impedi-lo. As missões desta vez não são lineares, o que traz liberdade para o jogador explorar o game, mas isso não traz

grandes vantagens, visto que elas são repetitivas e maçantes, prejudicando a experiência de jogo. Para os fãs, há uma novidade interessante, que é o controle de personagens famosos, como Bumblebee e outros.

TESTE DE QUALIDADE: REPROVADO

Como já estamos acostumados a ver em outros jogos vindos de filmes, a qualidade dos cenários, sons e missões é bastante discutível. É claro que não dá para comparar a ferro e fogo com o que se vê na telona, mas fica nítido que o jogo foi feito às pressas, sem cuidado nenhum, o que o torna um produto inferior aos outros que estão sendo lançados e à versão de PS3 e X360, que é diferente e mais robusta. Para completar, os controles no Wii não são claros e não ajudam em nada o jogador a lidar com as lutas

e trocas de forma - que podem ser executadas somente quando o jogo requer, não a qualquer momento. Não há luta de robôs que compense esses fatos, que não tem justificativa.

Há, aliás, algumas incoerências difíceis de entender. Por exemplo, morrer é um detalhe: quando isso acontece, você volta para o checkpoint mais próximo e os corredores, que são infinitos, estão vazios. Sua vida volta; a dos inimigos, não. Seria facilitar demais para os fãs mirins da franquia?

Transformers: Revenge of the Fallen infelizmente se iguala aos jogos de filmes que estão à venda por aí. Os mais jovens fãs da série podem se empolgar com as lutas em grandes robôs e não ligar para a falta de ambientação e dinamismo do título, porém os mais críticos perceberão que a superficialidade comanda - e não agrada.

- Milena Wiek

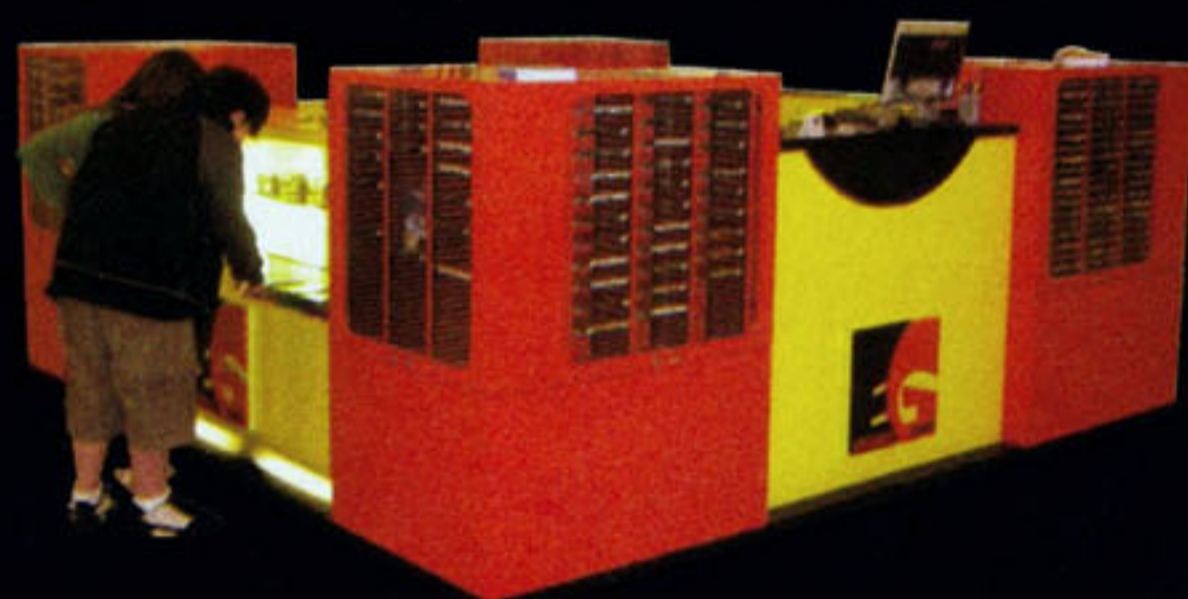
FICHA
Plataforma:
 Wii (também para DS)
Produção:
 Activision
Desenvolvimento:
 Krome Studios
Gênero:
 Ação
Número de jogadores:
 1-2

Gráficos:
 6.0
Som:
 5.0
Jogabilidade:
 6.0
Diversão:
 7.0
Replay:
 5.0

NOTA
5.5



Sua loja de **GAMES**



Conheça o **NOVO QUIOSQUE**
no Iguatemi Campinas - 3º Piso

Acesse e confira os
LANÇAMENTOS

www.essencialgames.com.br



Parcele suas
compras em até **18x**
com PagSeguro

Produtos com **NOTA FISCAL**

ENTREGAMOS em todo Território Nacional



Galleria Shopping - Rod.Dom Pedro I, Km 131,5 - Campinas/SP - Tel.: (19) 3207.0933

Novo Quiosque

Shopping Iguatemi Campinas - Av. Iguatemi, 777 - Campinas/SP - Tel.: (19) 3252-4634

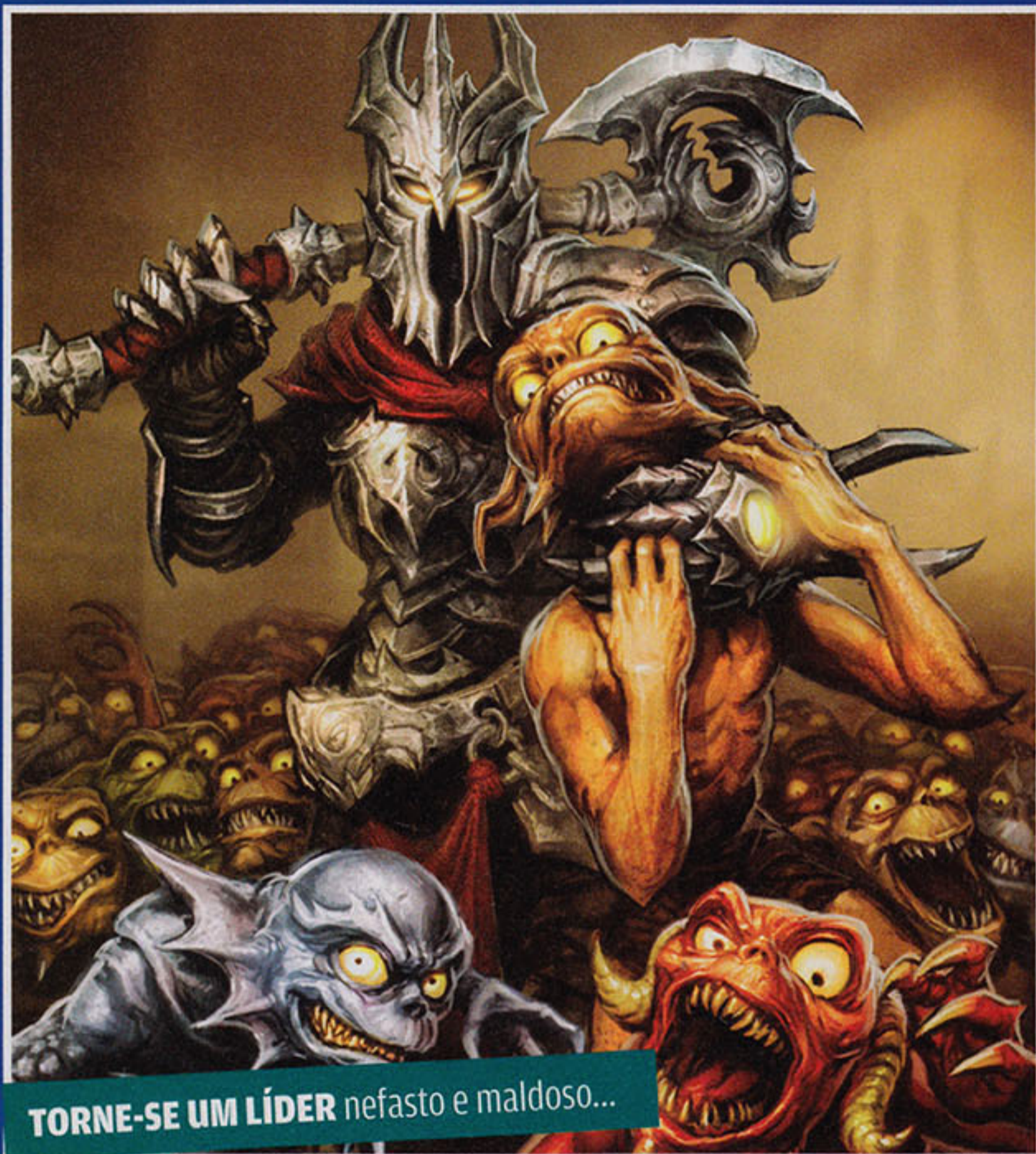
VENDAS PELA INTERNET:  **pagseguro**

Entregas em Todo o Brasil pelo
Correio com Nota Fiscal



Usuário: essencialgames





TORNE-SE UM LÍDER nefasto e maldoso...



...MAS SEM PERDER o bom humor!



OVERLORD: DARK LEGEND

EXTENSÃO DA LENDA

Overlord é uma série relativamente recente da softhouse holandesa Triumph Studios que começou no PC e Xbox 360 em 2007 e depois saiu para PlayStation 3 um ano mais tarde junto com a expansão Raising Hell (lançada separadamente para as demais plataformas). Os consoles da Nintendo não tiveram o primeiro - e também a continuação Overlord II para os mesmos sistemas -, mas ficaram com os spin-offs. Muito melhor do que adaptações porcas. O Nintendo Wii recebeu Overlord: Dark Legend, desenvolvido pelo estúdio inglês Climax Studios com roteiro de Rhianna Pratchett, responsável por toda a franquia, e situou esse episódio exclusivo antes do capítulo original.

Você controla não o Overlord convencional. É um novo Overlord, que atende pelo título Lord Gromgard, que deve proteger terrenos bucólicos, vilarejos, castelos e ambientes tipicamente medievais de trolls, halflings, elfos e outros inimigos bestiais. Não sozinho. É possível comandar uma frota dos minions, seres não menos

bestiais que lembram os gremlins e se separam em quatro tipos diferentes (com as cores, vermelho, azul, verde e marrom), cada um com habilidades próprias que ajudarão você a superar obstáculos e derrotar os adversários.

SOB AS ORDENS DO CHEFE SUPREMO

Os controles funcionam muito bem. Apontando o foco de ataque com o Wii Remote e apertando o B é determinado o ponto de investida dos minions, e com o A todos vêm até o líder para serem reagrupados. Se quiser, você também pode selecionar um felizardo minion da tropa, segurá-lo pelo pescoço (balançando com o Wii Remote) e lançá-lo como um míssil para provocar uma explosão.

Como dito anteriormente, os minions não servem apenas para os combates. Também são úteis para outras situações, como para apagar labaredas de fogo (no caso os vermelhos), para carregar objetos pesados ou para empurrar pilastras que

atravancam a passagem. Em determinados casos, a barreira só poderá ser desobstruída por um certo número de minions que você não terá à disposição no momento, ou seja, o jogo não é grosseiramente linear. Será preciso ir e voltar seguindo as indicações e o destino no mapa.

Se as batalhas são relativamente simples - Lord Gromgard também dispõe de um ataque físico e magias -, impressiona como os cenários são povoados por elementos interativos, que quebram de maneira convincente. Vasos, estátuas, baldes e armários não viram simplesmente pó quando destruídos, e sim se despedaçam em vários fragmentos. A qualidade geral dos gráficos, na companhia da dublagem decente dos personagens, mostra que a produção é de bom nível.

Overlord: Dark Legend não é imbatível, mas é competente em todos os quesitos, apresentando uma fórmula criativa e diferente das convenções. Merece a sua atenção.

- Alexei Barros



FICHA

Plataforma: Wii
 Produção: Codemasters
 Desenvolvimento: Climax Studios
 Gênero: Ação
 Número de jogadores: 1

NOTA

7.5

Gráficos: 8.5
 Som: 8.0
 Jogabilidade: 8.5
 Diversão: 8.0
 Replay: 7.5



CUIDADO com os cabeças de lanterna



O VISUAL É BONITO e muito detalhado



THE CONDUIT

O FPS OBRIGATÓRIO, O JOGO (ONLINE) QUE SEU WII PRECISAVA

The Conduit é o FPS que faltava no Wii. Mais do que isso, é o FPS com a jogabilidade mais flexível que você poderá encontrar em qualquer videogame de qualquer geração de qualquer planeta. Não é exagero dizer que os controles, a sensibilidade, velocidade da mira e tudo mais é muito melhor personalizável do que qualquer jogo de PC do mercado.

Dito isso, faço a importante ressalva: o que a jogabilidade tem de perfeita, o fator "tiroteio" tem de simplório. Na campanha principal de The Conduit, que me custou pouco mais de sete horas para concluir, você joga com o agente Mr. Ford, mas infelizmente tudo aqui é muito, muito chato.

O maior contribuinte para a frustração no singleplayer é o design de fases: por mais que o jogo se esforce, você vai sentir dezenas de vezes uma sensação de "eu já visitei este lugar antes". Para piorar, quase nada é "interagível" - nem mesmo se você jogar uma bomba em um barril do cenário ele não vai quebrar, salvo alguns caixotes que tentam

disfarçar (sem sucesso) esse ambiente petrificado. Outro ponto que me irritou profundamente é que o jogo sempre vai se esforçar para deixar as coisas fáceis para você, mesmo que o desafio seja até que interessante nas últimas missões. É simplesmente imperdoável e desnecessário colocarem tantos kits de primeiros socorros nas fases, sendo que a energia de vida do seu personagem já reenche automaticamente pouco a pouco.

ONLINE É O QUE SALVA

Mas chega de ser crítico demais, até porque, deixando a campanha e o final ridículo dela de lado, o "reino mágico" de TC está em uma palavrinha chamada "online". Sério, o multiplayer online é tão magnífico quanto os controles. E juntos eles formam a combinação que torna o título obrigatório para todos os donos de um Wii e amantes do gênero.

Se por um lado a campanha sozinho é curta, o modo online vai lhe prender por meses. São até 12 jogadores no mesmo mapa e várias modalidades de partida, e

tudo isso com raros momentos de lag - há também ocasionais bugs, mas a High Voltage já prometeu se esforçar para resolvê-los.

Com excelente dublagem de vozes, armas humanas e alienígenas, compatibilidade com o Wii Speak, gráficos bonitos com a inédita engine Quantum 3 e uso de um item no jogo chamado ASE que lhe permite encontrar "segredos invisíveis" e se prevenir contra armadilhas mortais, infelizmente The Conduit é vítima de um potencial mal aproveitado e de quase nenhuma ousadia que acaba sendo prejudicado apenas por seu singleplayer sem sal.

Não é o "Halo" do Wii, mas supre a carência de quem busca um FPS online simples e eficiente para o console. Em outras palavras, é um tapa na cara de outras produtoras third-party, mostrando que o Wii pode sim ter jogos bem feitos e exclusivos. Palmas para a High Voltage. E que a campanha para um jogador seja melhor na provável continuação.

— Odir Brandão



PRATA

FICHA
Plataforma: Wii
Produção: SEGA
Desenvolvimento: High Voltage
Gênero: FPS
Número de jogadores: 1-12 (online)

NOTA

7.5

Gráfico: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 7.0
Replay: 8.0



GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

FANTASMAS EM CASA? UM EXORCISTA SERIA MAIS EFICIENTE...

Ao contrário das versões para console, o game para DS lhe permite controlar os quatro caçadores de fantasmas originais, ao invés de um novato qualquer. Você move o seu time com os direcionais, eletrocuta fantasmas para enfraquecê-los segurando a stylus sobre eles e depois os aprisiona na armadilha. A maior parte do game é jogado a partir de uma perspectiva de cima para baixo.

O combate de uma forma geral funciona, no entanto, está longe de ser espetacular. Mais uma vez a mecânica do jogo segura bem, tendo todos os quatro Ghostbusters posicionados próximos, numa visão aérea, acertando em cheio os fantasmas assim que eles aparecem. É claro que iria aparecer um momento em que essa câmera fixa atrapalharia: você está lá detonando os fantasmínhas, que estão ao alcance da sua visão, quando do além aparece outro, só que à distância, ataca um dos caçadores do seu time e o abate. É

quase certeza de que esse "pequeno" transtorno poderia ser evitado caso o jogador pudesse mover a câmera e ver os inimigos à espreita.

Cada Ghostbuster tem várias habilidades e competências para melhorar e desenvolver, mas você raramente será solicitado a fazê-lo. Para piorar, ser negligente nas obrigações para subir de nível tem pouco impacto nas missões até as poucas últimas. Mesmo que você faça "hora extra" para conseguir algumas habilidades a mais, ativá-las requerem que o jogador escolha o membro apropriado da equipe e depois aperte o botão B. Isso parece fácil, mas durante os combates - quando o seu time está quase indo para o além junto com os fantasmas - e você está na outra tela distribuindo atributos, não é nada conveniente.

Você também pode ter novas armas e equipamentos modernizados utilizando o dinheiro e "slime" ganhos nas mis-

sões, mas, novamente, você raramente será incentivado a fazer isso.

FANTASMAS CAPRICHADOS E EFEITOS DIGNOS

Ah, se ao menos a jogabilidade fosse tão boa quanto os gráficos... O famoso esquadrão tem o mesmo aspecto estilizado como na versão para Wii. E não é que também ficou bem no DS? Apesar do cenário externo com aspecto visual meio "surrado", que pode ser visto nas vezes em que você dirige o Ecto-1, os ambientes internos são bem claros e definidos. Não há muitos deles, mas os interiores que você visita têm uma iluminação bem agradável e alguns objetos, dentro desses espaços, até podem ser destruídos. Os efeitos visuais das suas variadas armas de aniquilação espectral são muito semelhantes aos vistos nos filmes. Vale uma primeira jogada, em respeito ao filme que é um clássico, mas só.

— Viviane Werneck

FICHA
 Plataforma: Nintendo DS
 Produção: Atari
 Desenvolvimento: Terminal Reality
 Gênero: Ação
 Número de Jogadores: 1

Gráficos: 7.0
 Som: 6.5
 Jogabilidade: 5.0
 Diversão: 5.5
 Replay: 5.0

NOTA
 5.5

DESCONTO DE

100% NO SITE

PARA COMPRAS NO BOLETO
E DEPÓSITO BANCÁRIO.



Only Games

Wii Sports™ Resort

Virtua Tennis 2009



GRAND SLAM™ TENNIS

**EM JULHO ESTA CHEGANDO MUITO MAIS "MOVIMENTO" AO
SEU NINTENDO WII...**



WII MOTION PLUS!

**PRODUTO
OFICIAL
NO BRASIL**

- Shopping Palladium -
Piso L1 - Loja 1049
Fones: (41) 3212-3948
(41) 3212-3949

Acesse:
[www.
onlygames
.com.br](http://www.onlygames.com.br)

- Shopping Curitiba -
Piso L1 - Loja 253
Fones: (41) 3233-4771
(41) 3779-5152



LEGO BATTLES

A REAL ESSÊNCIA DE UM LEGO: CRIAR PARA DESTRUIR

Battles é o primeiro título da marca que realmente transporta o universo clássico que habitava o imaginário dos fãs do brinquedo original. Longe do apelo moderno conferido com o licenciamento de Batman, Star Wars e Indiana Jones, LEGO Battles retrata temas que, apesar de respirarem um ar genérico, estão mais próximos da essência criada no original por Ole Kirk Christiansen.

Em distintas histórias para cada universo - cavaleiros, piratas, etc. -, Battles funciona em um sistema de estratégia em tempo real. A premissa é adaptada para iniciantes, e todos os comandos e interface foram programados com a simplificação em mente, facilmente acessados com o toque da stylus na tela. O resultado é um sistema bastante funcional e intuitivo, mas incapaz de segurar jogadores ávidos por um desafio maior por muito tempo. A curva de dificuldade é inexistente, e a experiência pode transformar-se em algo tedioso no momento em que se esgota o delicioso apelo criado pelo universo das pecinhas LEGO.

O que nos traz a outro elemento de

destaque no jogo: as breves cut scenes são finamente executadas, e conferem uma mistura ímpar de humor e clima épico que encaixa perfeitamente com o universo LEGO. A boa trilha segura bem a função de agregar ao ambiente criado para o tema de cada história e, como a maioria dos outros elementos de Battles, não interfere e nem se sobressai como uma grande obra.

PECINHAS MORDIDAS QUE NÃO ENCAIXAM MAIS

Ainda que opções como a dificuldade amigável e interface simplificada sejam coerentes com a proposta, e bem definidas como uma questão de game design, é alarmante que a falta de polimento seja notável em repetidos momentos do jogo. A movimentação das tropas lembra uma horda de bêbados vendados, e constantemente é necessário a correção do curso de seus homens-pecinha para desviar de obstáculos não tão complicados, como árvores e pedras. A situação teoricamente cômica transforma-se em uma irritação profunda, principalmente para

jogadores com pouca paciência em administrar micro segmentos em um RTS.

O posicionamento da câmera é outro problema, pois no decorrer do jogo a quantidade de elementos na tela satura a interface e acaba complicando um sistema que foi originalmente concebido com a simplicidade em foco. A sobreposição de prédios, por exemplo, transforma a banal tarefa de selecionar um elemento na diminuta tela do portátil em uma micro cirurgia celular, e ainda que a dificuldade enxuta de Battles não puna o jogador pela demora em configurar sua estratégia, é frustrante a natureza repetitiva devido a falta de destreza da programação do jogo, e não do jogador.

Mas são fatores que, dependendo do perfil de cada um, podem permanecer na sombra dos demais bons fatores que fazem de LEGO Battles não somente uma adequada iniciação no universo RTS, mas também uma justa homenagem, fiel às raízes do consagrado e mundialmente famoso brinquedo dinamarquês.

— Geraldo Figueras



BRONZE

Plataforma:
Nintendo DS

Produção:
Warner Bros.

Desenvolvimento:
Hellbent Games

Gênero:
Estratégia

Número de Jogadores:
1-2

FICHA

Gráficos:
7.5

Som:
7.5

Jogabilidade:
6.0

Diversão:
6.5

Replay:
6.0

NOTA
7.0

DIVERTIDO como irmão mais velho, do Wii

MINIATURIZADOS o Minions ficaram simpáticos

OVERLORD: MINIONS

É A VEZ DOS SUBORDINADOS

Quem acompanhou o Super Nintendo inevitavelmente deve ter passado por *The Lost Vikings*, jogo de plataforma com elementos de puzzle que consiste em alternar as habilidades de três guerreiros para avançar por labirintos. Por algum motivo, essa fórmula interessante não foi muito aproveitada nas gerações seguintes. *Overlord: Minions* resgata a mecânica quase esquecida de 17 anos atrás, transportando-a para o vasto mundo das três dimensões.

A Climax Studios mais uma vez surpreende ao criar um spin-off tão diferente em relação às tradições da série, aproveitando elementos já existentes da franquia. Em vez de controlar o Overlord, que coordena e rege as ações dos minions, você comanda diretamente as criaturas para que, combinando as habilidades específicas, possa chegar às saídas dos estágios.

TRABALHO EM EQUIPE

Os minions do tipo Stench (de cor

esverdeada), não são afetados por gases venenosos e ficam transparentes quando caminham devagar – útil para despistar inimigos grandes –, enquanto que os Giblet (marrons) conseguem empurrar blocos e outros objetos pesados e dispõem de maior força para as batalhas. E se os Zap (azuis) podem atravessar riachos e recuperar o nível de energia dos companheiros, os Blaze (vermelhos) são imunes ao fogo e disparam bolas de fogo, o que é ideal para atingir rivais que não estejam ao seu alcance.

Todo o percurso é acompanhado no mapa posicionado na tela de cima, ao passo que você controla os minions na tela tátil. Ao clicar nos ícones correspondentes na direita da tela, é possível escolher se os outros vão seguir o que líder está sendo controlado ou não. Quando são guiados pela Inteligência Artificial, não é raro ver minions morrendo à toa ou correndo na direção da parede. Felizmente, recuperar os falecidos não é tão difícil, bastando ressurgi-los nos terminais Spawn Pit.

As batalhas também padecem de maior profundidade. Na maioria das vezes, é suficiente riscar a stylus nos inimigos comuns, e a resposta dos comandos é pouco precisa. São ataques muito mais aleatórios do que pensados. Mas por isso o jogo merece o seu desprezo? De forma alguma. Os puzzles de ambiente nos entremeios conferem maior variedade, e mesmo os combates contra chefes são interessantes, apresentando alternâncias de ataques em contraste com a simplicidade das pelejas dos rivais normais. A apresentação do jogo é bem simplória. Não há dublagem, e as cutscenes em que o mestre Minion Gnarl concede as ordens são monótonas, quase sem animação, ainda que as caretas dele sejam impagáveis.

É louvável o esforço da Climax Studios em fazer um jogo com mecânica alternativa da série *Overlord*, apesar de o resultado não ser exatamente perfeito. Mas quem gosta de *The Lost Vikings* não tem muito como errar.

– Alexei Barros



FICHA

Plataforma:
Nintendo DS

Produção:
Codemasters

Desenvolvimento:
Climax Studios

Gênero:
Ação/Puzzle

Número de Jogadores:
1

Gráficos:
7,5

Som:
7,0

Jogabilidade:
7,0

Diversão:
8,0

Replay:
7,5

NOTA

7.0



O MESMO ASTRAL da animação

UP: ALTAS AVENTURAS NÃO CORRESPONDE À ALTURA DA PERFEITA ANIMAÇÃO DA PIXAR

Não é raro jogos licenciados serem arremessados no colo de uma desenvolvedora com o adágio “entreguem tudo até o lançamento do filme”. Quando o próprio conceito inicial do jogo está centrado em uma entrega apressada, não é surpresa alguma que o produto final seja uma pequena coleção de escolhas duvidosas, e que dependerá exclusivamente do nicho de jogadores que já são fãs do primo mais velho do cinema.

Sob o risco de entoar um mantra mais do que repetitivo, afirmo que Up, assim como tantos outros títulos, tem boas idéias afogadas na má implementação dos demais recursos.

Já que a história parte do pressuposto que o jogador conhece o filme - pois não é possível compreender a narrativa a partir dos esparsos e silenciosos diálogos implementados no jogo -, Up depende da sua mecânica para diferenciá-lo nas abarrotadas prateleiras de jogos para o DS. Centrado em um sistema cooperativo, o jogo é transitado pela dupla de protagonistas Carl e Russel, contro-

lados simultaneamente. Cada qual tem suas habilidades e suas inaptidões, e cabe ao jogador alternar entre um e outro para avançar nos escassos, porém longos, estágios de Up.

A premissa tem seus encantos, e ao final de alguns minutos com o portátil em mãos vê-se um crescimento das expectativas quanto ao jogo. Mas é neste decorrer dos próximos longos minutos em que a natureza tosca de Up se revela mais feroz do que a imaginada.

DAQUI EM DIANTE É SÓ "DOWN"

Em meio ao andamento do segundo estágio, parece que todos os recursos possíveis para a criação de puzzles e design de fases foram exauridos. Carl sobe uma plataforma, puxa Russel. Combate. Coleta de itens. Trecho de plataforma um pouco impreciso. Um lago. Troca para Russel. Nadar até a outra extremidade. Acionar uma alavanca. Buscar Carl. Carl sobe uma plataforma...

Este ciclo só é interrompido pelo punitivo sistema de combate. Nem

tanto pela dificuldade com os controles, mas pela sensível barra de resistência que permite o uso dos equipamentos. Ela é drenada com uma poderosa sede, e no seu esgotamento deixa os personagens excessivamente vulneráveis.

Logo, é um jogo que nasceu da mistura de plataforma com ação e puzzles, mas não se define como um pacote completo e coeso. A má execução do sistema cooperativo poderia ser visto como uma opção mais simples para adequar a mecânica ao público alvo infantil, mas choca-se com o exigente método pelo qual ocorrem os combates. Inábil em conseguir posicionar-se entre um nicho específico, e longe de tecer experimentações que o levassem a um nível cult, Up é mais um título que navegará entre o limbo de jogos mal implementados. Definitivamente você vai preferir o filme, que chega aos cinemas brasileiros em setembro e nos Estados Unidos já é considerado uma das maiores animações de todos os tempos.

— Geraldo Figueras

FICHA

Plataforma:
Nintendo DS

Produção:
THQ

Desenvolvimento:
THQ

Gênero:
Ação

Número de Jogadores:
1-4

Gráficos:
7.0

Som:
6.5

Jogabilidade:
5.0

Diversão:
5.0

Replay:
4.0

NOTA
5.0

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VISA

Nintendo

10x
SI JUROS
CARTÃO

10%
A VISTA

Wii

EM AGOSTO...

METROID PRIME TRILOGY



OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

PRONTO PARA A BATALHA?

Wii



MADDEN NFL 2010

EA SPORTS

O BIXO VAI PEGAR!!!

GARANTA JÁ O SEU...

Nintendo



G-FORCE



R\$ 79
SEMI NOVO

CONFIRA NOSSA SEÇÃO DE USADOS



Wii NINTENDO GAMECUBE



MOTION PLUS

MELHOR
PREÇO



Nintendo
Wii
NINTENDO DS



Nintendo
Wii

Av. Alberto Sarmiento - 879 - Castelo - Campinas/SP

VENDAS PARA TODO O BRASIL

MACACOS ME MORDAM!

Chegou Tales of Monkey Island - Piratas, tesouros e maldições nunca foram tão divertidos.
— Rodrigo Ortiz



No começo dos anos 90, os gamers se divertiram, riram e quebraram a cabeça com a possivelmente mais conhecida e querida série de games adventure point-and-click (que utiliza um cursor para indicar ações ao personagem).

Nascia Guybrush Threepwood, atrapalhado aspirante a pirata, em suas aventuras malucas em busca de fama e fortuna. Com um senso de humor inovador e único, a série, que teve sua maior fama no PC, conquistou uma legião de fãs. Agora, depois de um hiato de 9 anos, Guybrush estará de volta, desta vez ao Wii pelo Wiiware - e já temos muitas razões para nos animar.

TALES OF MONKEY ISLAND

VOLTANDO À ILHA DOS MACACOS

Tales of Monkey Island

Produção: LucasArts

Desenvolvimento:

Telltale Games

Plataforma: Wii (Wiiware)

Gênero: Adventure

Jogadores: 1

Lançamento: 7 de julho de 2009
(Episódio 1)

Um tempo indeterminado depois da última aventura (Escape from Monkey Island - PC, 2000), encontramos Guybrush Threepwood mais uma vez salvando sua amada Elaine das garras de LeChuck. Desta vez, a moça tem o plano de criar uma espada encantada e vencer o vilão de uma vez por todas, mas como era de se esperar, o pirata atrapalhado erra as instruções e, tentando improvisar, acaba por transformar LeChuck em humano, espalhando sua doença vodu; explodir o barco e naufragar, de quebrando sendo acertado nas mãos pela maldição. Sim, este é o herói.

Como é tradicional aos games da Telltale, a aventura será em episódios. Já foram confirmados 5, sendo o primeiro chamado Launch of the Screaming Narwhal. Os outros (The Siege of Spinner Cay, Lair of the Leviathan, The Trial and Execution of Guybrush Threepwood e Rise of the Pirate God) ainda não tem data de lançamento confirmada.

Nesta primeira aventura, Guybrush acaba indo parar na ilha de Flotsam. Lá, acaba descobrindo que a população é basicamente de piratas que naufra-

MONKEY ISLAND 5

De acordo com Dave Grossman, Tales of Monkey Island não deve ser considerado "Monkey Island 5". Nos termos dele, "Monkey Island 5 precisa ser um blockbuster, uma experiência épica de 40 horas como os jogos anteriores; o que estamos fazendo, em vez disso, é uma série de Monkey Island". As novas aventuras episódicas, supostamente se passam após esse quinto game inexistente. A previsão é animadora - quem sabe o sucesso de Tales não gera uma nova aventura nos moldes que Grossman quer?



O NOVO VISUAL é totalmente cartunesco

A PIADA DO TOCO



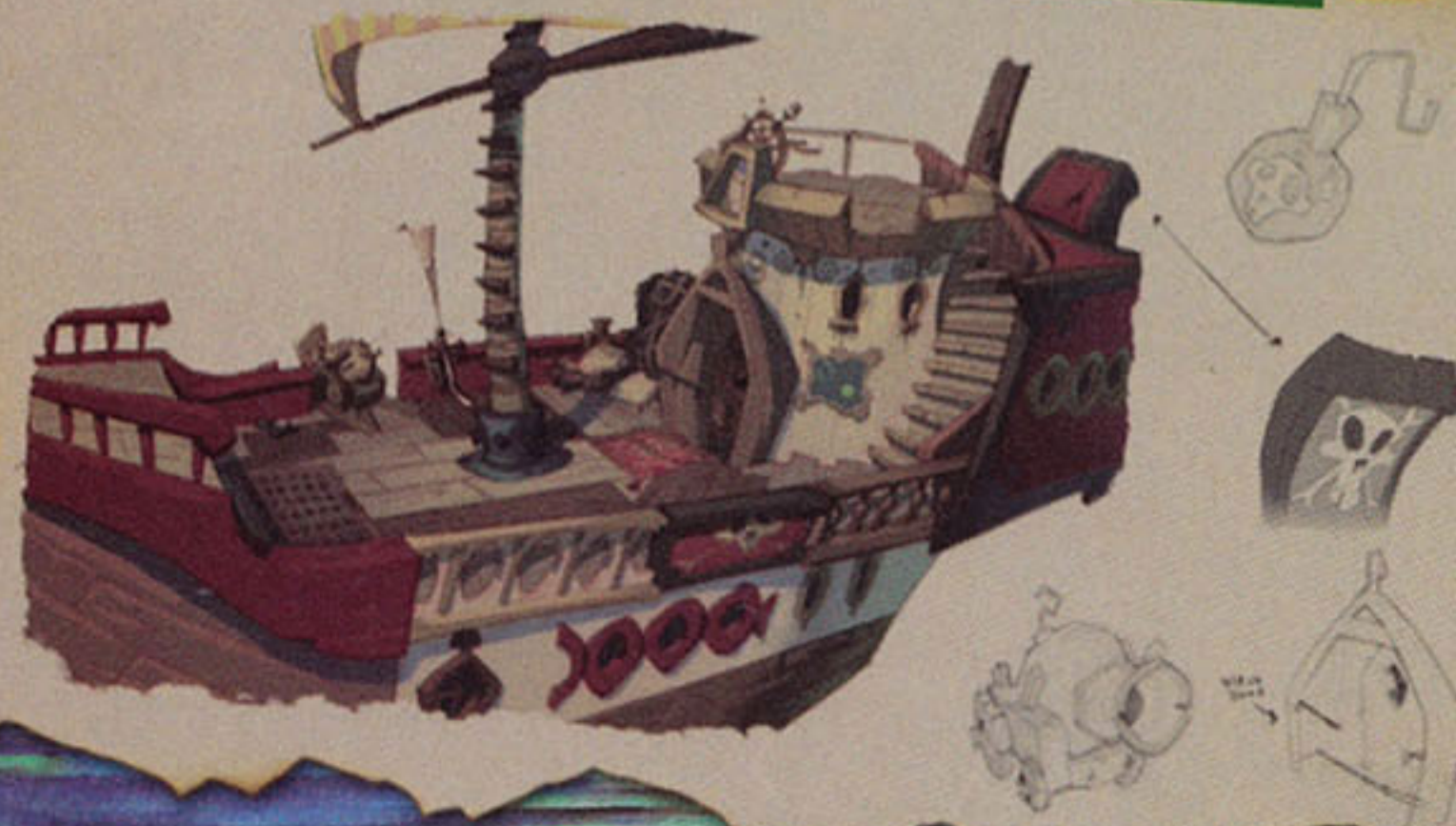
Uma das piadas mais lembradas pelos fãs de Monkey Island é um toco que aparece no primeiro game. Em uma floresta, Guybrush encontra um toco de árvore com um buraco. Quando olha dentro dele, solta a famosa frase "Wow! It's a tunnel that opens onto a system of catacombs!" ("Uau! É um túnel que leva a um sistema de catacumbas!").

Se o jogador tentasse entrar nele, o game pedia os discos #23, #47 e #114, nessa ordem, porém isso era uma piada: o game, na época, era disponível em versões de 4 ou 8 disquetes apenas. Depois do game pedir o último, Guybrush comentava que teria que pular aquela parte do jogo.

A piada não deu tão certo quanto o esperado, já que muitas pessoas não a entenderam e entraram em contato com a assistência da LucasArts para resolver a situação. A confusão também ganharia sua referência no segundo game, quando Guybrush pode ligar para a LucasArts e comentar sobre a piada.

Em Curse, a piada retorna quando, em uma catacumba, Guybrush encontra um buraco. Enfiando sua cabeça por ele, surge no cenário do primeiro game, com os mesmos gráficos, incluindo o menu abaixo da tela.

MONKEY ISLAND esconde muitos segredos



VIAJANDO NO TEMPO

Um dos elementos mais divertidos de Monkey Island é o fato que os games, por mais que se passem na época dos piratas, não fazem questão de manter a coerência com fatos históricos.

Não estamos falando de fatos como mortos-vivos, fantasmas, magia e outros, mas sim de elementos modernos no meio da história.

Com piadas e referências à cultura pop nas falas de personagens e objetos do cenário, qualquer game da série é um prato cheio para todos gostos. Nos próprios itens e elementos do enredo, assim como comportamento dos personagens, notamos coisas que não fariam sentido na época, incluindo, por exemplo, lojas similares às atuais, balas de menta (MI) ou balões com hélio ou chiclete (CMI).

Outra prática comum é a de propaganda ou referência à LucasArts por personagens do game. Possivelmente a mais célebre destas piadas é no primeiro game, onde um personagem do game Loom pode ser encontrado em um bar, dando uma longa abordagem de vendas sobre o game, caso Guybrush fale com ele.



garam e ficaram presos no local pelas correntes marítimas locais. Nosso herói(?) terá muito o que fazer antes que consiga sair da ilha para vencer LeChuck e localizar sua namorada. O pior, também, é que a maldição vodu que foi liberada transforma piratas em monstros. Problemas nunca são o bastante para Guybrush.

Cientistas malucos, artistas cínicos e um barco pirata conhecido como Screaming Narwhal estarão envolvidos na trama, entre outras figuras que, como qualquer personagem de Monkey Island, são muito excêntricas. No decorrer das aventuras, outros personagens tradicionais já foram confirmados, incluindo a misteriosa Voodoo Lady e o pequeno Wally.

MUDANDO O FORMATO

Por mais que seja um game episódico, é fato aqui que cada um deles será parte da aventura total. Ou seja, o enredo só acaba no último episódio e só começa no primeiro. Claro, nada vai impedir que qualquer um dos episódios seja jogado “sozinho”, porém a narrativa é única e é feita para ser apreciada como um todo.

Os gráficos, completamente 3D, tam-

bém ganharam melhorias em comparação a outros games da Telltale, incluindo aprimoramento em animações faciais e lip-synching (sincronia labial). Também, buscando adequação ao estilo tradicional de Monkey Island, será possível combinar itens do inventário.

De resto, as aventuras continuarão no estilo mais conhecido - interaja com pessoas, objetos, colete itens e resolva situações da maneira que puder. Acredite, no caso de Guybrush, improvisação não faltará. Cada episódio tem a previsão de duração de 2 a 4 horas, variando na habilidade do jogador (qualquer coisa, conte com o sistema de dicas).

Se você é um fã “das antigas” e fica preocupado com o que possa acontecer ao game, não se preocupe: o projeto está sendo comandado por Dave Grossman, junto de Ron Gilbert, ambos criadores dos dois primeiros games, e Michael Stemmler, de Escape from Monkey Island. Michael Land, o compositor que criou a trilha lendária dos jogos antigos também estará presente, ou seja, dificilmente deixará de ter a “essência” de Monkey Island. O primeiro capítulo já vai sair! Prepare-se e divirta-se!

LECHUCK: feio, malvado e... engraçado!

PROCURADOS

Boa parte do charme da série Monkey Island são seus personagens. Seja lá quem for, todos colaboram com o humor e a diversão de maneiras únicas. Conheça abaixo os mais recorrentes:

Guybrush Threepwood

Primeira Aparição: The Secret of Monkey Island (1990)

O herói. Guybrush Threepwood é um jovem atrapalhado, sonhador e, caso você pergunte a ele, é um “poderoso pirata”, porém existem controvérsias. Na prática, é um cara bonzinho, que apesar de seu sonho acaba sempre tendo que se salvar de maneiras improvisadas e malucas e, quando possível, salvar o dia também.

No primeiro game, conhece Elaine Marley, se apaixona pela moça e eventualmente

a salva do vilão que se tornaria seu arqui-inimigo, o pirata morto-vivo LeChuck. Bem excêntrico, supostamente tem medo de porcelana. Uma piada corrente é seu nome - aparentemente ninguém consegue pronunciá-lo direito.

Elaine Marley

Primeira Aparição: The Secret of Monkey Island (1990)

Moça de personalidade forte, Elaine é a governadora da Tri-Island Area e descendente do famoso Captain Marley. Em seu cargo, acaba atraindo vários pretendentes, porém recusava a todos. Um destes era o pirata LeChuck. Diferente dos outros, o feioso não deixou de insistir, nem depois de morto. Elaine, porém, escolhe Guybrush, assim

adicionando o ódio do pirata aos problemas do rapaz.

LeChuck

Primeira Aparição: The Secret of Monkey Island (1990)

Inicialmente um pirata sanguinário, LeChuck perde a vida quando, tentando impressionar Elaine, segue para descobrir o segredo de Monkey Island e seu barco afunda. Mas nem morto ele desistiu, se tornando fantasma. Bastou Guybrush cruzar seu caminho para ganhar o ódio do monstro, que, aliás, só aumenta a cada vez que ele é vencido. Inicialmente um fantasma, LeChuck se torna um zumbi no segundo game, passando a modificar sua forma, se tornando cada vez menos humano





GUYBRUSH, apesar de atrapalhado, é muito carismático



SÓ NÃO VALE XINGAR A MÃE

HISTÓRICO DE PIRATARIA

Se você ainda não conhece Guybrush e sua turma, ou precisa refrescar a memória, veja aqui como tudo começou:



The Secret of Monkey Island (1990)

Produção: Lucasfilm Games

Desenvolvimento: Lucasfilm Games

Plataforma: Atari ST, Machintosh, PC

(Originalmente. Outros mais tarde)

Gênero: Adventure

Jogadores: 1

Era uma vez Guybrush Threepwood, um jovem que sonhava em ser um pirata. Chegando na ilha caribenha de Mêlée, o rapaz segue para encontrar os Líderes Piratas, que definem para ele três tarefas para provar sua habilidade

para tal: vencer a mestra de armas Carla, roubar uma estátua da mansão da governadora e encontrar um tesouro enterrado.

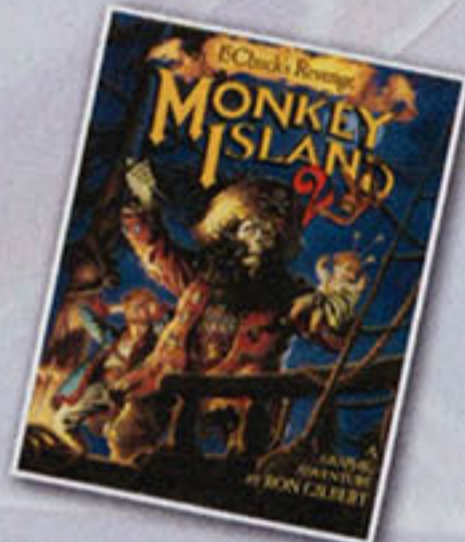
No meio do caminho, porém, Guybrush conhece a governadora - Elaine - e os dois se apaixonam. Tudo muito bom, se a moça não fosse perseguida pelo fantasma apaixonado de um pirata sanguinário, LeChuck. Os problemas com o pirata culminam até o sequestro da moça, forçando Guybrush a resgatá-la na misteriosa Monkey Island.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)

Produção: LucasArts

Desenvolvimento: LucasArts

Plataforma: Amiga, DOS, FM Towns, Mac OS



Gênero: Adventure

Jogadores: 1

Meses depois de vencer o pirata-fantasma LeChuck, Guybrush está sozinho novamente. Apesar de estar mais próximo de seu objetivo (ser um pirata), algo aconteceu entre ele e Elaine, de modo que o rapaz tenta conseguir de volta seu amor.

Todos os duelos em Monkey Island são feitos por meio do chamado Insult Swordfighting (algo como "esgrima de insultos"). Basicamente, enquanto dois piratas duelam com espadas, devem disparar insultos um ao outro. Quem recebe um insulto deve conseguir responder à altura, caso contrário fica na desvantagem. Assim, quem ganha uma frase tem a vantagem de lançar outra e vence quem conseguir encurralar o oponente.



e ganhando mais poderes com o tempo, por meio de magia vodú.

Voodoo Lady

Primeira Aparição: The Secret of Monkey Island (1990)

Voodoo Lady ("Moça do Vodú") é uma personagem misteriosa, recorrente em todos os games. Seu nome nunca é revelado, porém ela sempre tem algum truque na manga para tirar Guybrush de problemas, ou pelo menos previsões não necessariamente muito felizes. Muito conhecida pela sua frase "You're going into a journey..." ("Você está partindo em uma jornada...").



Wally B. Feed

Primeira Aparição: Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)

Um cartógrafo baixinho e ruivo, excepcionalmente educado e tímido. Sempre que dá as caras, se torna um tipo de ajudante de Guybrush e acaba sempre se dando mal no lugar do herói.

Stan

Primeira Aparição: The Secret of Monkey Island (1990)

Um empresário de primeira (?). Apesar de estar em todos os games, sempre trata Guybrush de maneira estritamente profissional, às vezes mal se lembrando dele. Em cada game cuida de um (ou



mais) tipos de negócios, tirando proveito de qualquer situação. É facilmente reconhecido por gesticular em excesso, pelos seus ternos xadrez e pelo seu eterno discurso de vendas.

Murray

Primeira Aparição: The Curse of Monkey Island (1997)

Ex-capanga de LeChuck, é um crânio falante que foi separado de seu corpo esquelético no início de Curse. Megalomaniaco, tem ódio de tudo e todos, prometendo que conquistará o mundo - apesar de não ter braços nem pernas. Um dos personagens favoritos dos fãs, é inesquecível pela sua risada maligna.



GUY.BRUSH

O nome de Guybrush teria se originado por acidente. Supostamente, quando o primeiro game estava sendo criado, o desenhista criou a sprite do personagem no aplicativo Deluxe Paint. Como não tinha nome, salvou o arquivo com o nome "Guy" (equivalente a "Cara"). A terminação dos arquivos do programa era .brush, o que levou o arquivo a se chamar Guy.brush. Conforme os designers se habituaram a chamá-lo pelo nome de arquivo, ficou assim definido que esse seria seu nome. O sobrenome, Threepwood, foi definido por votação, sendo originado da família de personagens com o mesmo sobrenome do escritor P.G. Wodehouse.

UM PAPAGAIO-ESQUELETO?
Ai, que medo!

VOODOO LADY ajuda Guybrush a se safar de LeChuck

TUDO COMEÇA QUANDO LARGO

LaGrande, antigo capanga de LeChuck, coloca um embargo na ilha. Guybrush decide derrotá-lo, porém as coisas acabam dando errado e o capanga revive LeChuck, agora como zumbi. Com a ajuda da Voodoo Lady, Guybrush segue então para localizar o tesouro Big Whoop, cujo segredo é a única maneira de vencer LeChuck.



The Curse of Monkey Island (1997)

Produção: LucasArts
Desenvolvimento: LucasArts
Plataforma: PC
Gênero: Adventure

Jogadores: 1

Com um estilo mais "desenho animado", este foi o primeiro game da série a incluir dublagens. Depois do surreal final de Monkey Island 2, Guybrush de alguma maneira surge no mar flutuando num carrinho de bate-bate. Logo, vai parar no meio de uma batalha - LeChuck está atacando Plunder Island, ilha governada por Elaine Marley.

Interferindo na batalha, o herói consegue explodir LeChuck(!) e ainda afundar seu navio (!!) saindo dele com um anel com um enorme

diamante (!!!). Mas como Guybrush nunca faz nada direito, o anel era amaldiçoado e quando pede Elaine em casamento, acaba por transformá-la em uma estátua de ouro. Que é roubada. Fica nas mãos do herói agora reverter a maldição, enfrentando muitos desafios pelo caminho, incluindo o próprio LeChuck (esse aí dura tanto quanto Bowser).

Escape from Monkey Island (2000)

Produção: LucasArts
Desenvolvimento: LucasArts
Plataforma: PC
Gênero: Adventure
Jogadores: 1



Depois de sua lua-de-mel, o casal está de volta. Mas, novamente, algo deu errado: no tempo que Elaine ficou fora, foi declarada morta, sendo que havia uma eleição para seu cargo. Ao mesmo tempo, a dupla descobre um plano secreto para transformar o Caribe em um ponto turístico, organizado por LeChuck e o ganancioso australiano Ozzie Mandrill. Como sempre, Guybrush tem que salvar o dia, restaurando o cargo de sua esposa e acabando com os planos de Ozzie. 



televendas

11 2954-4332

11 2954-3700

11 2425-0482

* JOGOS
* CONSOLES
* ACESSÓRIOS
Originals

ROCK LASER

GAMES

É mês de música e diversão na Rock Laser.

Seja um autêntico ídolo do rock e toque guitarra, baixo, bateria ou cante com sua banda preferida no novo Guitar Hero World Tour.

Aproveite também os grandes lançamentos em games e a mais completa linha de jogos, aparelhos e acessórios. Somente produtos originais, com garantia total.

Confira este e outros lançamentos em nosso site. Acesse:

www.rocklaser.com.br



TUDO EM ATÉ **24x** NO CHEQUE
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



ENTREGAMOS EM
TUDO O BRASIL VIA SEDEX



FAÇA UM **UPGRADE:**
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Loja 1: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja 2: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP

Claro!

idéias

A seleção de jogos para o seu Claro deste mês não poderia ser mais versátil: para os cinéfilos de plantão, O Exterminador do Futuro 4, Transformers 2 e Star Trek empolgam os fãs, enquanto Todo Poderoso Timão chega para conquistar a torcida corintiana.



O EXTERMINADOR DO FUTURO 4



Produtora: Gameloft

Assuma o papel de John Connor, líder da Resistência, na Los Angeles pós-apocalíptica de 2018. Ao lado de Marcus Wright, Kyle Reese e outros combatentes, lute pela sobrevivência contra as forças da Skynet em um jogo de tiros em terceira pessoa inspirado no filme. Enfrente muitos inimigos em combates armados, destrua alvos específicos, invada computadores, dirija veículos futuristas, defenda áreas e muito mais. O grande número de missões e jogadas, além da fidelidade ao filme, agradará definitivamente a jogadores e fãs do Exterminador!

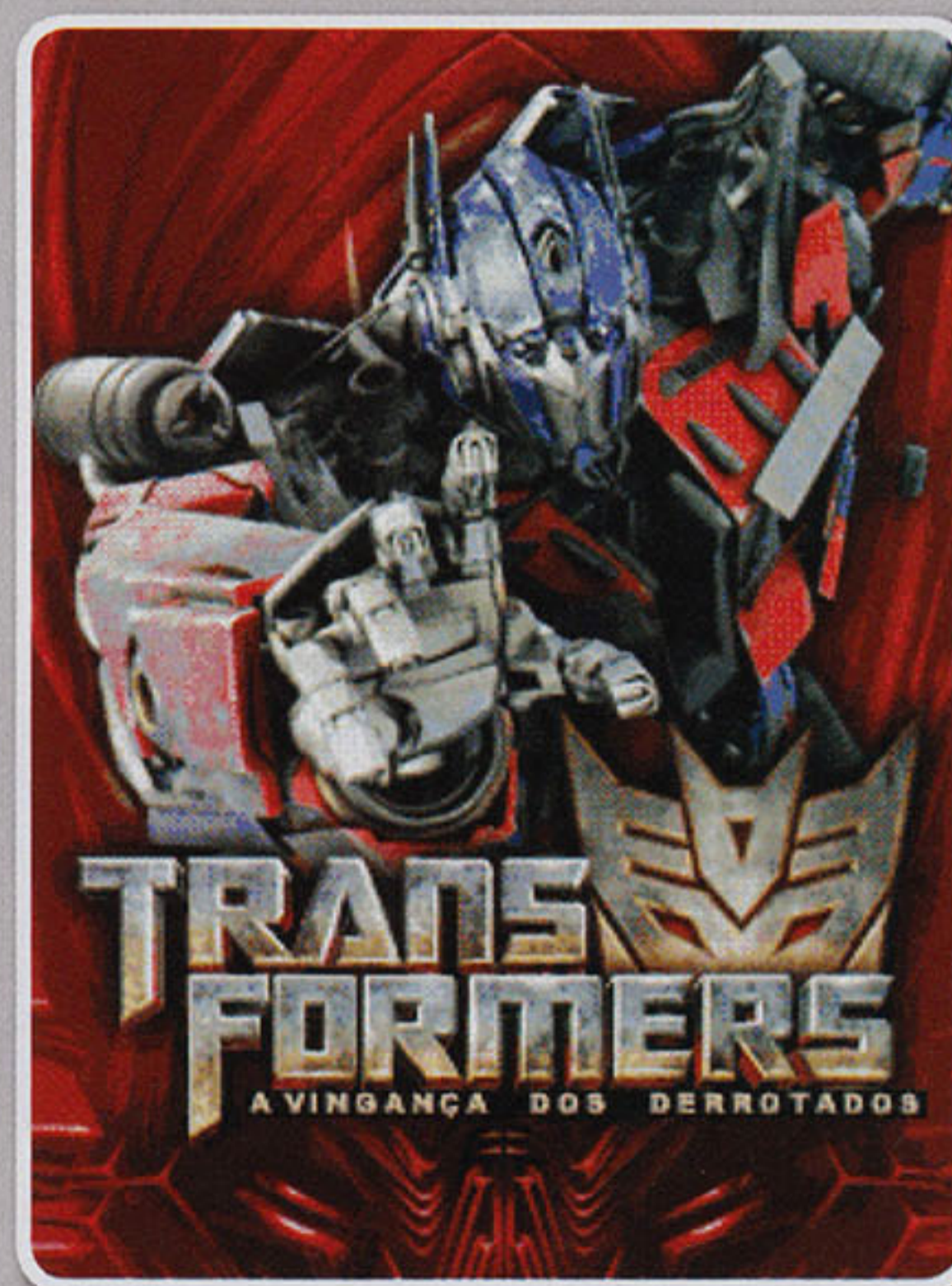
© 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Terminator® StudioCanal S.A.; Salvation™ © 2009 TAAC. All Rights Reserved

TRANSFORMERS 2

Direto do cinema para seu celular! Baseado no novo filme: Transformers - A Vingança dos Derrotados, o jogo vem recheado de muita ação e aventura. Optimus Prime e Bumblebee, com a ajuda de seus aliados Autobots e humanos irão combater os ameaçadores Decepticons ao redor do mundo todo. Ande pelas ruas como um veículo ou transformer-se em um forte soldado Autobot com impressionantes poderes. A vingança está a caminho!

HASBRO and its logo, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. ©2009 Hasbro. All Rights Reserved. ©2009 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.

Produtora: Glu



Destaque

OMNIA I990L

Fabricante: Samsung

Um celular bonito, moderno, com interface touch-screen e preço acessível. Rival do iPhone, reúne características para jogador nenhum botar defeito: seu hardware permite rodar jogos 2D e 3D, e conta com uma nítida tela de 3,2 polegadas. Com o recurso de auto-rotação, alguns jogos funcionam no modo horizontal, ampliando a visão do jogador para garantir ainda mais diversão. Com medidas enxutas, ele é um portátil e tanto – são pouco mais de 120g que cabem no seu bolso, para curtir um bom desafio a qualquer instante!



STAR TREK



Produtora: EA Mobile



Você é o capitão da USS Enterprise neste jogo de ação baseado no novo filme Star Trek! Viaje através das galáxias em uma corrida para completar suas campanhas. Colete novas armas e lute corajosamente contra os famosos navios do universo de Star Trek, agora no seu celular!

STAR TREK © 2009 Paramount Pictures Corporation. © 2009 CBS Studios Inc. All Rights Reserved. Game software © 2009 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Published by Electronic Arts Inc. under license from CBS Interactive Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.



TUDO PODEROSO TIMÃO

Produtora: Tectoy



Um dos maiores times de futebol do Brasil está muito bem representado neste jogo viciante. Escolha um dos 4 jogadores do time e repita as grandes vitórias que deram os diversos títulos que o consagraram! Treine as cobranças de bola parada e depois vá a luta nos campeonatos para liberar o quarto jogador. Pênaltis, Faltas e Escanteios sofrem efeito do vento, enquanto você escolhe a força, direção e altura de cada chute.

Sport Club Corinthians Paulista - Todos os direitos Reservados

Top 5 Downloads do Mês

1
2
3
4
5

1. A Era do Gelo 3
2. Guitar Hero III
3. Need for Speed Undercover
4. The Sims 3
5. Wolverine



Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br



Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.



OBJECTION!

Pode reparar: as cenas de tribunais sempre rendem bons momentos em filmes, desenhos e seriados. Nada mais esperado que se fossem transportadas para os videogames o resultado seria interessante. A Capcom não perdeu tempo e fez da série Ace Attorney (Gyakuten Saiban no Japão) um sucesso. Hold it! Não somente uma série, mas uma franquia, pois foram feitos inúmeros produtos relacionados, concertos e musicais. Às vésperas da vinda do primeiro capítulo paralelo nos EUA, trouxemos as promessas de Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth de DS, as lembranças do passado e também conversamos com um advogado real para saber o que há de verossímil nos julgamentos virtuais. Take That!

– Alexei Barros

CHARME IRRESISTÍVEL

Qual o segredo da popularidade de Ace Attorney? Excluindo a concepção criativa de controlar um advogado, apurar dados na investigação e defender o seu cliente nos tribunais apontando as contradições, nada mais é do que um adventure simples em que as animações se repetem com constância ao fundo de cenários quase estáticos e os diálogos sequer têm vozes. Pois bem, o triunfo está nas histórias bem engendradas, ainda que volta e meia apareça um déjà vu, e sobretudo nos personagens explosivamente carismáticos.

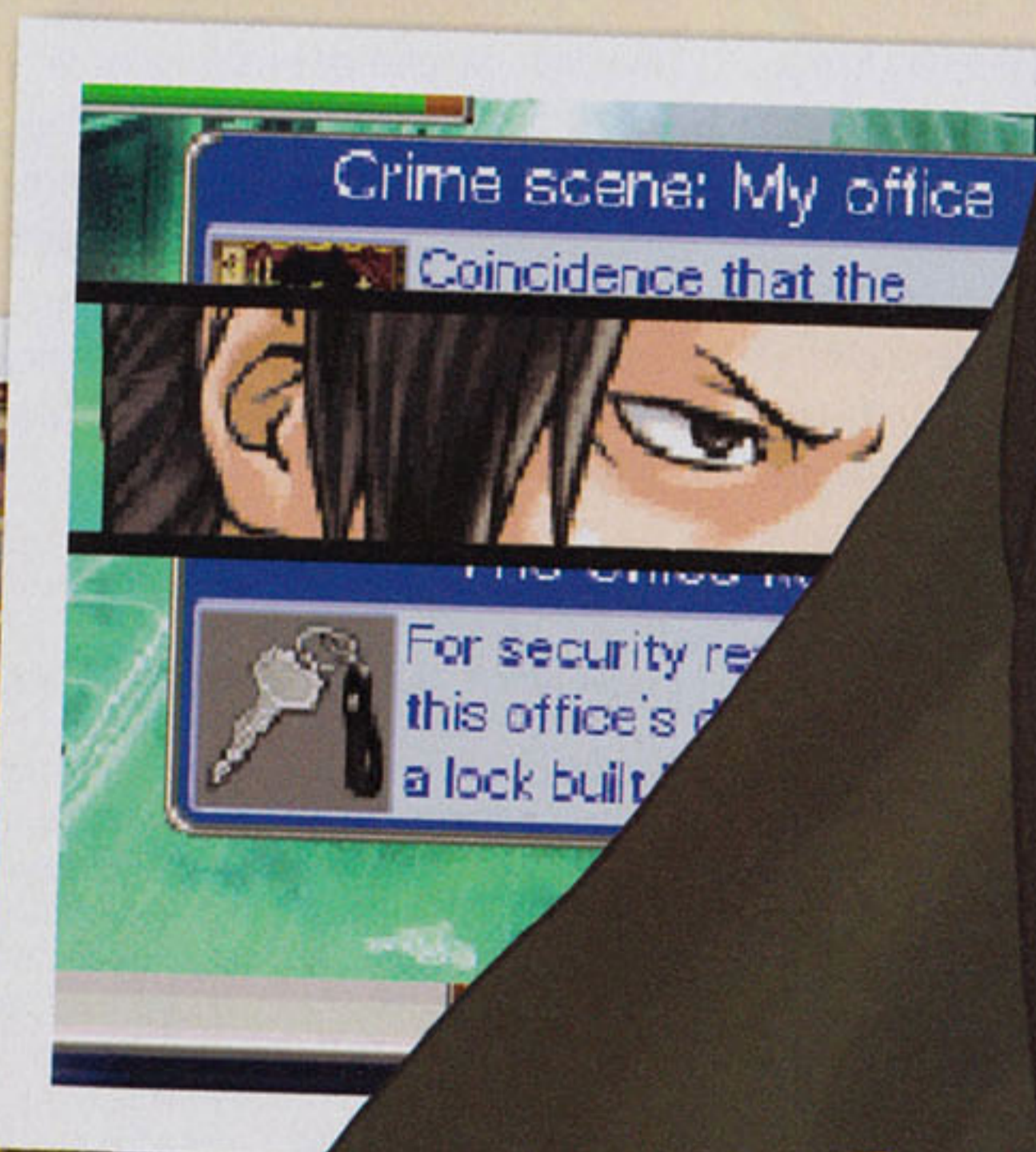
Apollo Justice: Ace Attorney, o quarto jogo, trouxe elenco renovado, do qual sobraram poucos remanescentes da trilogia Phoenix Wright. Por mais que sejam interessantes os personagens inéditos, não estão à altura da dinastia original. Em vez de partir para a já confirmada continuação Gyakuten Saiban 5 (apenas é de conhecimento o nome), a Capcom preferiu voltar no tempo, trazendo à super-

fície acontecimentos antes ocultos no primeiro spin-off da série: Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth.

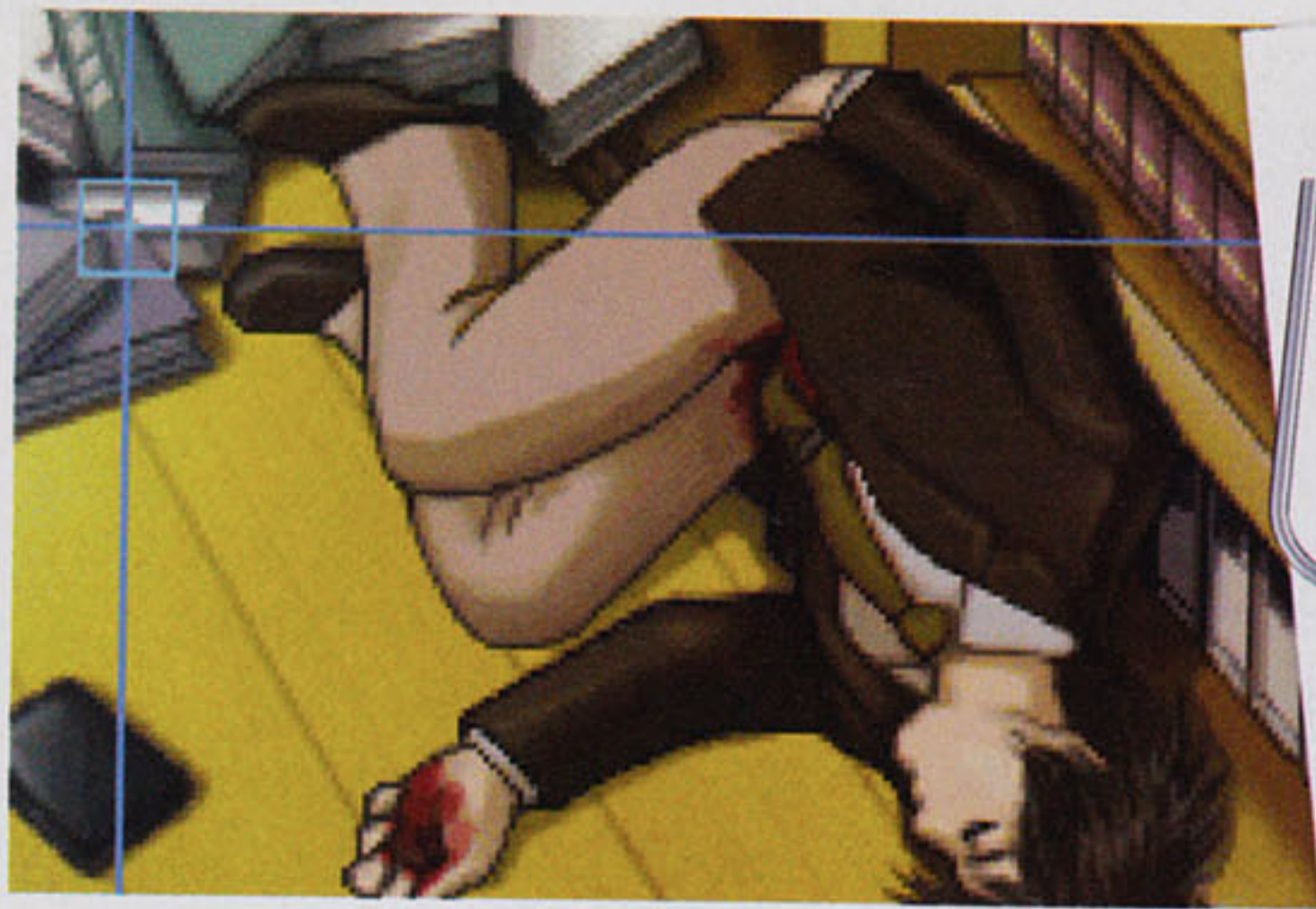
MUDANÇA DE LADO

Gyakuten Kenji saiu no Japão em maio de 2009 com a diferença primordial que você não controla o advogado de defesa, mas o promotor, a pessoa que faz as acusações contra o réu. E ninguém melhor para ser protagonista do que o prepotente Miles Edgeworth, que terá a companhia do impagável detetive policial Dick Gumshoe. A trama se desenrola em torno de Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations e se destrincha em cinco casos.

Foram confirmadas as aparições de figuras conhecidas, como a impiedosa



O DEDO DURO mais convincente ganhará no tribunal



promotora Franziska von Karma, a desafortunada Maggey Byrde, a detetive Ema Skye e o policial maluco Mike Meekins. Claro que haverá novos. A moça Kay Faraday, que possui um exótico penteado com uma chave, ajuda Edgeworth com o apetrecho Nusumi, capaz de reconstruir a cena do crime por meio de uma projeção virtual, mesmo que sem acesso ao local. O antagonista será Shiryuu Rou, investigador mal-encarado com penteado à la Wolverine que conta com o amparo da secretária Shiina, jovem de cabelos esbranquiçados - os nomes dos estreados podem mudar na localização ocidental.

A parte de investigação não acontecerá mais em primeira pessoa. Aparecerá em meio aos cenários o sprite diminuto de Edgeworth, controlado por você, que será seguido por um parceiro, como Gumshoe. Os dois podem conversar para confrontar as informações. Em momentos como esse aparecem os retratos dos personagens para realçar as feições faciais e o gestual exagerado. De resto, prossegue a interação com objetos encontrados nos ambientes e a conversação com os indivíduos durante a exploração.

Como nos outros jogos, conforme os dados são recolhidos, as evidências e perfis de personagens se acumulam no inventário. Estarão na seção Organizer, e podem ser acessados a qualquer momento. Cada página compila oito itens, e ao clicar nos ícones é possível vê-los em mais detalhes, como no Apollo Justice.

A novidade é o modo Logic, em que dados e artefatos devem ser concatenados para descobrir um fato inédito ou provocar um acontecimento. As combinações precisam de planejamento, já que a barra de penalidade diminuirá se tentar relacionar dois elementos que não tenham conexão.

E o que seria do jogo se não fosse

pelo interrogatório? Similar à Cross-Examination dos tribunais, em que se apontam as contradições dos depoimentos, há a parte Confrontation, em que Edgeworth acareia pessoas de vital importância para solucionar os casos.

Da mesma maneira, os equívocos nas interpelações serão castigados com a diminuição de energia naquela mesma barra. Quando zera, game over.

Ainda que a produtora Minae Matsukawa e o roteirista Shu Takumi não tenham participado diretamente do desenvolvimento como em outros capítulos, fica a confiança de que Ace Attorney Investigations terá o mesmo nível altíssimo de inspiração do restante da série, mesmo que aos cuidados de uma equipe diferente nas principais funções. Motohide Eshiro, produtor das adaptações do segundo e terceiro games para DS, assumiu a produção; Takeshi Yamazaki, planejador de Apollo Justice, cuidou da direção; e Taturou Iwamoto, designer de personagens de Justice for All, cumpriu essa mesma função. Se não no final de 2009, Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth chegará em janeiro de 2010. Dá tempo de você se graduar nos quatro anos de Ace Attorney, caso já não tenha feito, para então poder virar a casaca.

ACE ATTORNEY IN CONCERT

As trilhas musicais da série Ace Attorney são um caso a parte, com melodias intensas que pontuam os momentos mais nervosos e temas marcantes que traduzem as personalidades dos personagens. Depois de álbuns com versões originais e alternativas, a consagração se deu ano passado, quando foram organizados dois concertos no Japão: Yakuten Saiban - Yomigaeru Shinjitsu - do grupo Takarazuka Revue, formado apenas por mulheres, por mais bizarro que possa parecer. Dias antes, em 14 de setembro, também foi executado um medley da série no espetáculo Press Start 2008 ~Symphony of Games~. Todos os arranjos dos concertos são obra do criativo Noriyuki Iwadare, que também é compositor de Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations e do esperado Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth.

em 23 de setembro com dois segmentos novos (um escolhido pelos fãs por votação na internet) e a revelação do musical Yakuten Saiban - Yomigaeru Shinjitsu - do grupo Takarazuka Revue, formado apenas por mulheres, por mais bizarro que possa parecer. Dias antes, em 14 de setembro, também foi executado um medley da série no espetáculo Press Start 2008 ~Symphony of Games~. Todos os arranjos dos concertos são obra do criativo Noriyuki Iwadare, que também é compositor de Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations e do esperado Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth.

DOSSIÊ JURÍDICO



Phoenix Wright: Ace Attorney (2005)



Gyakuten Saiban surgiu para Game Boy Advance em 2001 no Japão, e foi relançado para DS com o nome Gyakuten Saiban Yomigaeru Gyakuten, versão que foi localizada no ocidente. Acrescentou a utilização do microfone e da tela de toque, e o antológico quinto caso Rise from the Ashes, que introduziu novos personagens e apetrechos detetivescos, como pó de alumínio para realçar impressões digitais, Luminol para descobrir manchas de sangue e a possibilidade de girar os objetos para analisá-los minuciosamente.

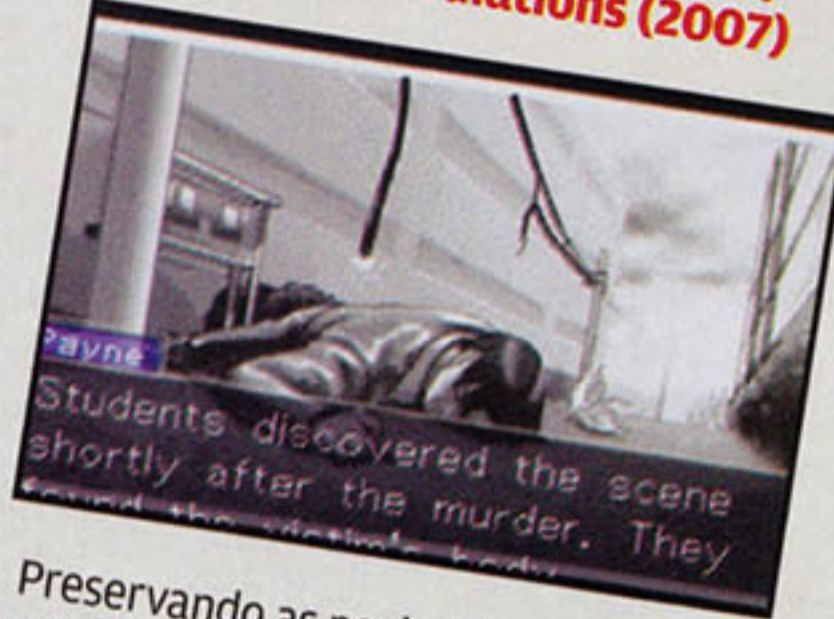
Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All (2007)



Preservando as novidades do antecessor, não possui nada de inédito quanto à jogabilidade. E precisava? O arco da trilogia Phoenix Wright é encerrado de maneira genial em cinco casos (dois são flashbacks), todos existentes na versão do GBA (2004). Com diversas reviravoltas, o derradeiro Bridge to the

A continuação também migrou do GBA (2002) para o DS com jogabilidade em duas telas sem nenhum caso adicional - quatro no total. Novidades? As penalizações durante o julgamento passaram a ser medidas em uma barra de energia em vez dos cinco pontos de exclamação, a possibilidade de apresentar os perfis dos personagens e o Psyche-Lock, que, basicamente, levava a mecânica dos interrogatórios à investigação ao abrir fechaduras psíquicas para revelar informações com o auxílio do artefato Magatama.

Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations (2007)



Apollo Justice: Ace Attorney (2008)



O primeiro feito diretamente para DS deu uma guinada na trama, introduzindo o protagonista Apollo Justice em história que sucede sete anos Trials and Tribulations. A mecânica foi mantida, mas excluindo a apresentação dos perfis. As ferramentas de Rise from the Ashes retornaram, na companhia de outras, como o kit de análise de pegadas. Com o bracelete no pulso esquerdo, Apollo pode descobrir no chamado Perceive System os tiques nervosos das testemunhas para descortinar mistérios nos quatro casos.



"EU PROTESTO" - as provas são essenciais para sua defesa

Nintendo New

18 de maio de 2012

ENTREVISTA: PEDRO RAGASSI



A promotora desfere chibatadas em todo mundo no tribunal. O promotor toma xícaras e xícaras de café durante o julgamento. O juiz aceita a comida oferecida pela testemunha. Os casos da série Ace Attorney são permeados por fatos irreais, mas por trás da fantasia há uma ponta de realidade. O que é plausível nos tribunais virtuais? Para responder essas dúvidas, conversamos com Pedro Luiz Ragassi Junior, 28, advogado da Banca de Advogados Fulan e Gonçalves Advogados Associados na filial de São Paulo, e que também é jogador hardcore.

Nintendo World: A série Ace Attorney reproduz de maneira caricaturesca um julgamento, com advogado de defesa, promotor, juiz, réu, testemunhas e auditório em crimes de assassinato. Na vida real, encontramos esses mesmos elementos nos casos de homicídio? Em que outros tipos de violação das leis é usada essa formação no tribunal simulada pelo jogo?

Pedro Ragassi: O jogo, embora possua origem nipônica, foi construído com base no julgamento adotado pelas cortes americanas, reproduzindo o procedimento utilizado naquele país, em que todas as causas, não só processos criminais, são submetidos a julgamento popular, o chamado júri popular. No Brasil, embora o procedimento do

julgamento seja um pouco diferente, possui as mesmas partes mencionadas, no caso, juiz, promotor de Justiça, advogado, réu e testemunhas. Em nosso sistema jurídico, segundo o que prevê nossa Constituição Federal, somente são submetidos a julgamento popular (situação presente no jogo) os chamados crimes dolosos contra a vida, dentre eles o homicídio, o infanticídio, o aborto, dentre outros.

Em muitos casos, o advogado de defesa, para completar a absolvição do seu cliente, é obrigado a mostrar ao juiz o motivo para o verdadeiro culpado cometer o crime. Nos casos reais existe essa obrigatoriedade?

Na realidade, essa obrigatoriedade presente no jogo não existe, inclusive, a lei assegura a qualquer pessoa o direito de mentir em seu benefício; em outras palavras, em nossa sistemática jurídica, ninguém está obrigado a produzir prova contra si mesmo. Em verdade, tudo vai depender da estratégia de defesa utilizada em cada caso.

Em diversas situações fica evidente que uma pessoa mentiu, mas não há punição no jogo. O que acontece quando uma testemunha comprovadamente mentiu em um julgamento?

Na vida real, havendo indícios de que uma testemunha mentiu, dependendo do caso e do tipo de testemunha, ela poderá vir a responder processo criminal pelo crime de falso testemunho.

Em alguns casos no jogo, o advogado deixa de defender o seu cliente quando ele percebe que é culpado durante o julgamento, da mesma forma em que o promotor para de atacar o réu quando nota que é inocente. Essa é uma releitura utópica do que acontece na vida real?

Na verdade, tais situações, em vez de utópicas, são mais corriqueiras do que se imagina. As duas hipóteses mencionadas encontram expressa previsão legal. O advogado possui pleno direito de renunciar à defesa de seu cliente no curso do processo, desde que o faça obedecendo a certos requisitos previstos em lei, não precisando sequer expressar os motivos que o levaram a deixar o caso. Já o promotor de Justiça, por não representar interesses próprios, mas sim os interesses do "Estado", não pode desistir da ação penal, pode sim, entendendo ser cabível, ao final do processo, requerer a absolvição do réu, competindo ao juiz condená-lo ou absolvê-lo.

Em toda a série, os advogados são auxiliados durante os casos por pessoas sem formação jurídica, e ainda menores de idade (como Maya, 17, e Trucy, 15). É permitido que um indivíduo nessas condições acompanhe o advogado durante o julgamento, e que possa interferir nas decisões da defesa?

Na vida real, em geral, até por questão de segurança, os juízes procuram restringir o acesso de pessoas "estranhas" ao processo. Excepcionalmente é admitida a presença de estagiários que auxiliam o trabalho dos advogados nos julgamentos, porém, todo e qualquer ato de defesa fica restrito ao advogado.

Os advogados e promotores da série possuem rivalidade acirrada, e muitos se gabam por nunca terem perdido um caso ou por superarem adversários novatos. Rixas pessoais também acontecem na vida real?

Como diria Al Pacino em O Advogado do Diabo: "A vaidade, definitivamente, é o pecado que mais gosto". **NW**





Representante oficial da marca PG - Play Game



Representante oficial da marca INP - New Port



Quem vende games compra aqui.



Imagens ilustrativas



Conheça também nossa linha de modelismo!

Distribuição de games e acessórios originais, exclusivamente para lojistas, venha conferir.

- Condições especiais para revendas
- Lançamentos de todas as plataformas

cadastre sua loja entre em contato www.olympicgames.com.br

(011) 4063 1219 / 4063 1580 / 4063 1560
(045) 9978 9311

atendimento eletrônico via MSN: olympic_vendas01@hotmail.com

ESPORTES PARA SALA

Chegou a nova geração de games do Wii que misturam diversão e exercício
— Rodrigo Ortiz

Desde o começo, o Wii está ligado com esportes. Afinal, a ligação é óbvia: num mundo onde até hoje videogame era sinônimo de sedentarismo, levantar do sofá para jogar é novidade para a maioria. Tanto que o primeiro jogo lançado para o console foi nada menos que Wii Sports, que resume e simboliza tudo o que o Wii tem de bom nesse sentido - aliás, resume tão bem que, para muitos foi a razão de comprar o console.

Agora, chegaram novidades que vão melhorar seu programa de exercícios. Com a nova versão de Wii Sports e o Wii MotionPlus a dias de distância e a sequência de Wii Fit no horizonte, o espírito dos esportistas de sala começa a falar mais alto e mais uma vez o esporte virtual ganha adeptos.



Wii Sports Resort

Produção:
Nintendo

Desenvolvimento:
Nintendo EAD

Plataforma: Wii

Gênero: Esportes

Jogadores: 4

Lançamento: 26 de julho de 2009

FÉRIAS DOS SONHOS

Que tal passar um tempo numa ilha tropical, com muito o que fazer?

É essa a ideia de Wii Sports Resort: são 12 atividades diferentes, com modos secundários e diversas opções. É hora de malhar!

AIR SPORTS (AÉREOS)

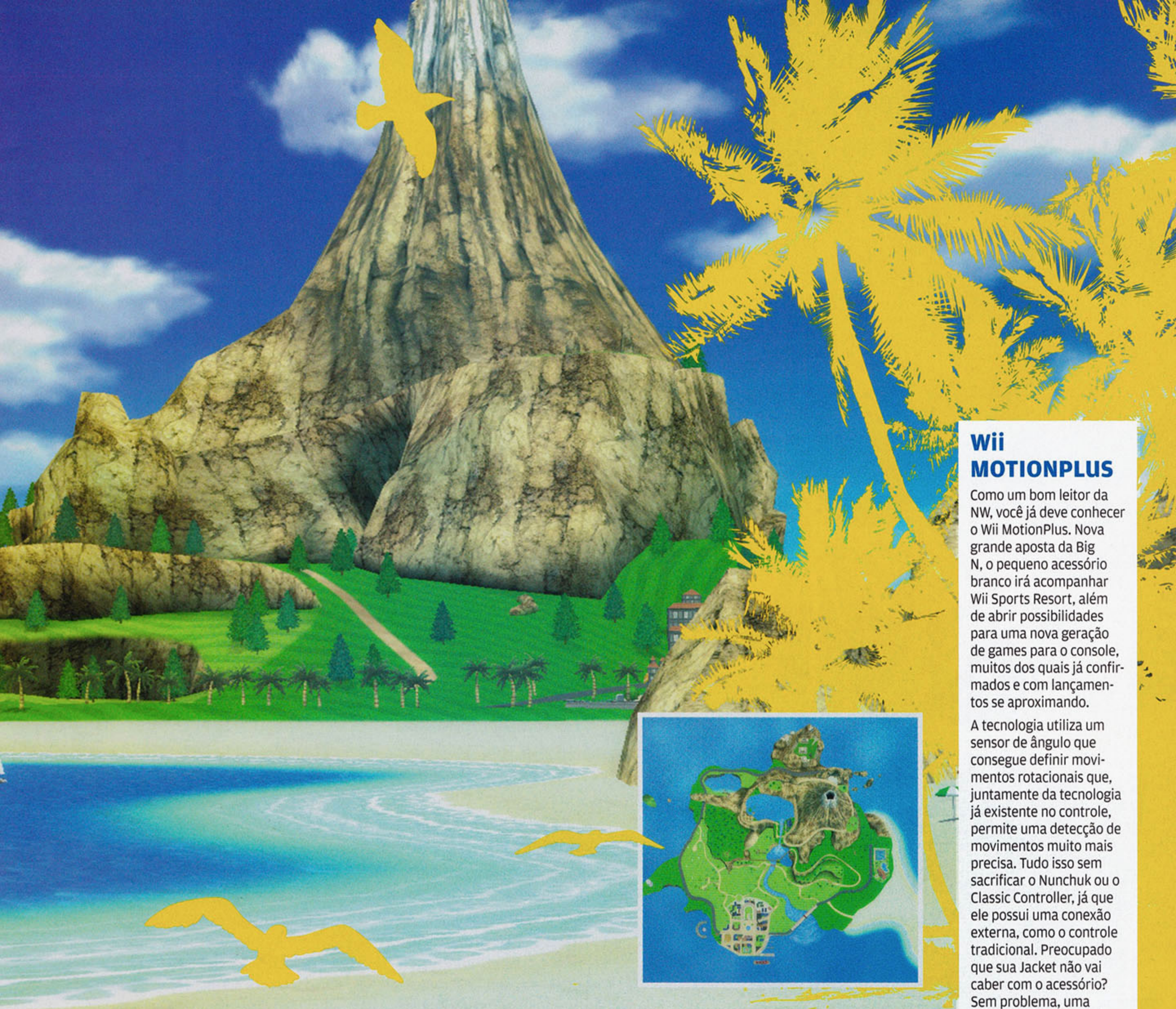
São duas partes: vôo de avião e pára-quedismo. No primeiro, controle seu avião e explore a ilha como se seguisse um avião de papel. No segundo, salte da sua máquina e faça manobras.

Alguém mais lembrou de Pilotwings?

ARCHERY (ARCO E FLECHA)

Mire com o Wii Remote, puxe o Nunchuk para trás e logo você estará soltando flechas pra onde quiser. O que parece fácil à primeira vista promete ser um verdadeiro desafio, já que, como se não bastasse a detecção sutil de movimentos do MotionPlus, os desafios incluem também velocidade e direção do vento.





Wii MOTIONPLUS

Como um bom leitor da NW, você já deve conhecer o Wii MotionPlus. Nova grande aposta da Big N, o pequeno acessório branco irá acompanhar Wii Sports Resort, além de abrir possibilidades para uma nova geração de games para o console, muitos dos quais já confirmados e com lançamentos se aproximando.

A tecnologia utiliza um sensor de ângulo que consegue definir movimentos rotacionais que, juntamente da tecnologia já existente no controle, permite uma detecção de movimentos muito mais precisa. Tudo isso sem sacrificar o Nunchuk ou o Classic Controller, já que ele possui uma conexão externa, como o controle tradicional. Preocupado que sua Jacket não vai caber com o acessório? Sem problema, uma jacket nova, no tamanho certo, também acompanha o pacote.



BASKETBALL (BASQUETEBOL)

Você pode até não precisar bater a bola, mas terá que se esforçar para arremessar bem. Depois de agarrá-la (com B), basta mover o controle para trás, depois "arremessar" para frente.

CANOEING (CANOAGEM)

Suba em sua canoa e o Remote se torna um remo. Rema para movimentar sua embarcação, variando entre os lados para diferentes direções em corridas contra o tempo... e contra as calorias.



BASQUETE E ARCO & FLECHA
fazem a festa no Resort





OS ESPORTES SÃO VARIADOS e divertidos

CYCLING (CICLISMO)

Nada como pedalar um pouco. Em Resort, porém, você irá pedalar com as mãos: usando um controle em cada mão, a idéia é fazer o movimento de pedais para acelerar sua bicicleta, enquanto entorta o Remote como se curvasse sua bike. Vale lembrar que não adianta só ser rápido - para vencer as corridas, deve saber quando acelerar ou reduzir, para não cansar seu personagem.

FRISBEE

Carro-chefe do Resort, é simples e divertido, para todos os gostos: basta pegar um disco e arremessá-lo. As opções de jogo incluem tanto brincar com um simpático cachorro (você vai reconhecê-lo das corridas de Wii Fit) quanto um tipo de golfe com discos. Destaque para a funcionalidade do MotionPlus: ele garante arremessos precisos.

POWER CRUISING (JET SKI)

Utilizando os controles como se segurasse um guidom, pilote seu jet ski por percursos diferentes, desviando de

obstáculos ou em corridas multiplayer. Para acelerar, conte com o MotionPlus, girando o Remote (Imagine o acelerador de uma moto, por exemplo).

SWORDPLAY (ESGRIMA)

Um dos modos que mais fará uso do MotionPlus, ele coloca você em uma luta de espadas. Se você já não está achando isso a coisa mais divertida do mundo, que tal lembrar que o one-to-one é o movimento equivalente ao seu? Ou seja, isso permitirá lutas rápidas, tanto em duelos multiplayer, quanto um modo Marathon, que te coloca contra vários outros lutadores.

TABLE TENNIS (PING PONG)

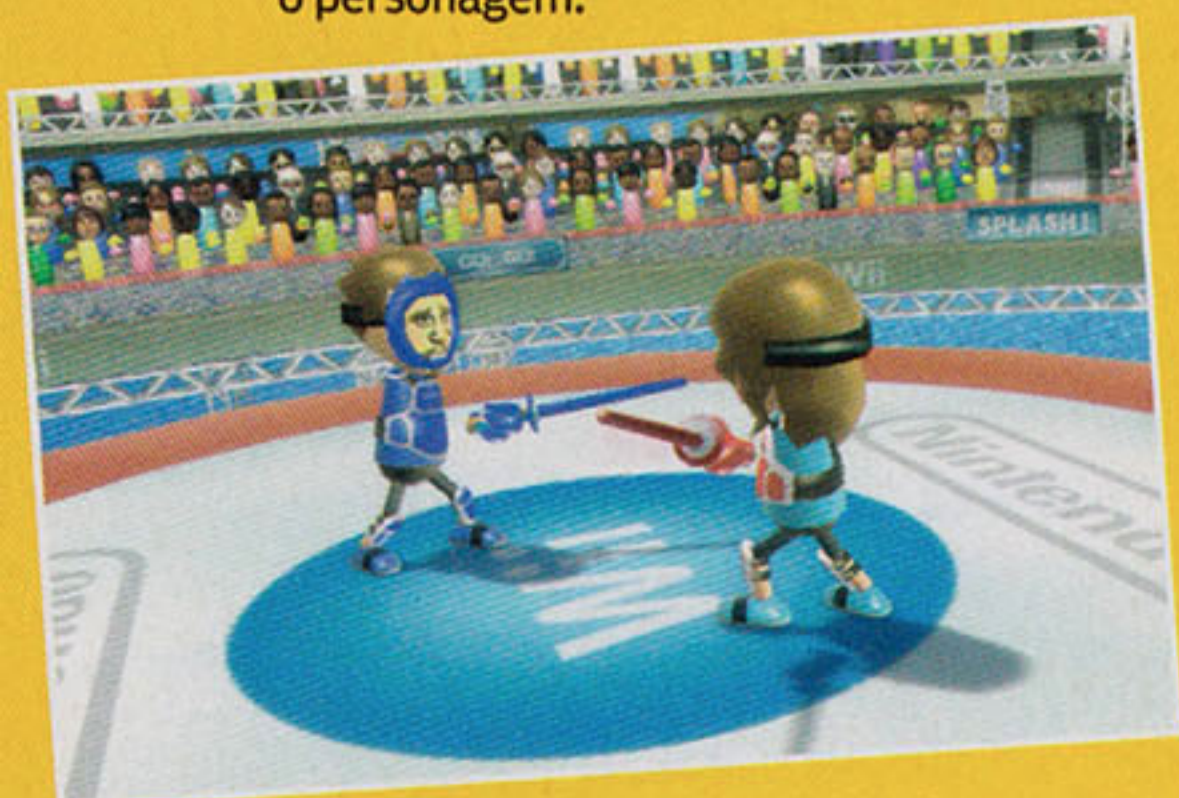
Temos uma notícia boa e uma má. A má notícia é que Resort perdeu o modo de Tênis, que, junto de Boliche, comandava a primeira versão de Wii Sports. A boa notícia é que ele encontrou um substituto à altura no Tênis de Mesa - ou pelo menos no sentido de jogabilidade. Com muito mais precisão do que o "irmão mais velho", teremos movimentos precisos e



uma física impecável. Adicione efeito em sua bola com um movimento de giro de seu pulso. Acerte de baixo pra cima para levantar a bola. Dê “cortadas”.

WAKEBOARDING

Para os que não conhecem, este esporte se baseia em andar sobre uma prancha, que por sua vez é puxada por uma lancha. Aqui, poderemos segurar o Wiimote na horizontal, movendo-o para controlar o personagem.



Quando passar sobre ondas, execute um movimento com o controle para saltar, fazer manobras, depois alinhe para pousar sem cair.

GOLFE E BOLICHE

Ambos receberam o tratamento MotionPlus: no Golfe sua tacada não depende mais apenas de um movimento para trás e um para frente, mas sim de todo o conjunto (agora sim, aquela pose faz sentido!). Já o bom e velho Boliche, favorito das multidões, ganha mais precisão para arremessos e efeitos. Ambos contarão também com pistas clássicas e modos vistos anteriormente, como o desafio dos 100 pinos no boliche.

O pacote promete muito!



PARECE ATÉ Wave Race 64, não? Um clássico imeditado!





SACUDA OS BRAÇOS para voar pelo cenário



UM PLUS NA SUA SAÚDE

Largue o chocolate! Fora com os hambúrgueres! Garçom, manda aí uma salada! Wii Fit volta este ano com uma nova versão para ajudar qualquer um a perder aquelas gordurinhas a mais. E do pouco que foi revelado até o momento, já é certo que desta vez será ainda mais fácil.

Para começar, os programas de treino serão muito mais personalizáveis: os jogadores poderão escolher um tempo pré-definido de exercício, efetivamente evitando aquela preguiça de quem fala que vai treinar 30 minutos e faz 10. Em seguida, também é possível optar por partes do corpo específicas para treinar, seja para ficar com coxas torneadas ou barriga tanquinho, como quiser; o game irá considerar seus dados e fazer um treino na medida para sua necessidade.

A cada exercício, poderemos saber quantas calorias foram queimadas, algo muito útil para quem segue dietas e treinos fora do game. Na maior parte, os exercícios da primeira versão continuarão, só que acompanhados de cerca de 15 novos mini-games. Até o momento, nem todos foram revelados, mas o que pudemos ver já foi interessante:

BIRD'S EYE BULL'S-EYE (ALGO PRÓXIMO DE "ACERTANDO NA MOSCA COMO PÁSSARO")

É um pássaro! Um avião! Não, é um pássaro mesmo. E você o controla. Com bom humor, este modo nos colocará batendo os braços feito asas, movendo o corpo na direção que queremos. O objetivo é acertar alvos dentro de um percurso.

ISLAND CYCLING (CICLISMO NA ILHA)

Utilizando a tradicional ilha de Wii Fit, você poderá fazer um passeio ciclístico. Para pedalar, utilize a Balance Board e ande no lugar, utilizando o Remote para controlar seu movimento.

OBSTACLE COURSE

Que tal ser o herói de um game platformer? É mais ou menos a idéia deste modo de jogo. Movimente seus pés na Balance Board para que seu Mii ande e pule entre plataformas e obstáculos fazendo um impulso nos momentos certos.

PERFECT 10 (10 PERFEITO)

Suba na Balance Board e mova seu corpo para fazer com que seu Mii encoste a cin-



tura em esferas numeradas. A idéia aqui é somar 10 com os números. Como se não bastasse te fazer rebolar, o game ainda te faz quebrar a cabeça.

SEGWAY CIRCUIT (CIRCUITO SEGWAY)

Você sabe o que é um Segway? Invenção de Dean Kamen, é um transporte de duas rodas que se baseia na inclinação do corpo do usuário para se movimentar e acelerar. Adivinha só como será esse modo? Bastará inclinar seu peso acima da Balance Board e se divertir.

SNOWBALL FIGHT (LUTA DE BOLAS DE NEVE)

Uma boa e velha guerrinha de bolas de

neve. Não é porque não temos neve (e muito menos bolas de neve) no Brasil que não podemos reconhecer a diversão que deve ser acertar os amigos na cara com ela. Desvie usando a Balance Board, depois mire e atire bolas para revidar.

TILT CITY

Controle a inclinação de duas áreas diferentes ao mesmo tempo: a primeira com seu Remote, a segunda com a Balance Board. O objetivo aqui é coordenar seu movimento entre as duas de modo que consiga distribuir bolas coloridas dentro de seus respectivos espaços.

Outros games incluirão malabarismo, um tipo de Kung Fu rítmico e skate. Por enquanto, as outras novidades reveladas não vão muito além. Já se sabe que o game terá uma opção para que você pese seu bicho de estimação, utilizando a diferença entre seu peso e o seu com ele no colo.



MINI-GAMES aos montes garantem a diversão

Wii Fit Plus

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo EAD

Plataforma: Wii

Gênero: Fitness

Jogadores: 1

Lançamento: 30 de setembro de 2009

PACOTE ECONÔMICO

A nova versão de Wii Fit vai utilizar a mesma Balance Board da primeira versão, então se você tem a máquina de exercícios da Nintendo, não precisa trocar para o lançamento.



DR. EGGMAN tem bigodes aerodinâmicos e sapatão!



JOGOS PARA SUAR

Quer algo para se exercitar enquanto espera? Na prática, a maior parte dos games do Wii podem fazer suar, mas se você realmente quer exercício, não adianta pegar qualquer um. Separamos abaixo alguns dos melhores games que colocarão mais atividade em sua vida. Escolha a modalidade e veja o que mais gosta:

ESPORTES E EXERCÍCIOS

PACOTES:

- Active Life Outdoor Challenge
- Deca Sports

Com fórmulas similares a Wii Sports e Wii Fit, estas são opções para quem busca variedade. São vários esportes, minigames e atividades. À moda de Wii Fit, Active Life inclui também um acessório próprio.

Mario & Sonic at the Olympic Games

Se quiser mais simpatia em seus esportes, você pode escolher praticar vários esportes olímpicos com a turma de Mario e do mascote Sonic, da SEGA. Este ano o game ainda ganhará seqüência, focando nos jogos de inverno.

TÊNIS:

- Mario Power Tennis
- SEGA Superstar Tennis
- Virtua Tennis 2009

Escolha entre realismo e fantasia, depois divirta-se. Mario tem cadeira cativa, pela tradicionalidade, mas os personagens da SEGA também tem seu carisma em sua própria competição. Treine suas cortadas e aproveite para deixar os braços fortes.

OUTROS:

- Mario Super Sluggers
- Punch-Out!! Wii
- We Ski

Convenhamos, Mario já fez de tudo nessa vida. Depois do Tênis, provou sucesso com Baseball, nos moldes do Wii Sports – ou seja, você realmente exercitará os bíceps.

Se esportes com bola não são sua praia, que tal o boxe? Punch-Out!! dá conta do recado, mas não espere muito treinamento se jogar com o controle no estilo tradicional.

Finalmente, para dar atenção às suas pernas, experimente We Ski. Para esquiar você precisará de uma boa e velha Wii Balance Board.



MÚSICA E DANÇA:

DANCE:

- Dance Dance Revolution (Série)

Também com seu próprio acessório, a série Dance Dance Revolution (DDR) é a principal opção para os dançarinos de plantão. Dançar com as batidas rápidas de DDR queima mais calorias do que parece.

TOQUE:

- Guitar Hero (Série)
- Rock Band (Série)
- Samba de Amigo

Escolha entre vocal, guitarra, baixo ou bateria e mãos à obra. Você pode nem reparar enquanto joga, mas no dia seguinte vai sentir bem o preço da diversão, se estiver fora de forma. Samba de Amigo, com seu ritmo latino e aparência mais infantil, parece mais inofensivo. Ledo engano – tocar maracas é um exercício e tanto para seus braços.

TUDO AO MESMO TEMPO

- Boogie (Série)

Boogie se encaixa tanto em dança quanto música. Há a dança, baseada em movimentos com o Remote e Karaoke com o uso de um micro-

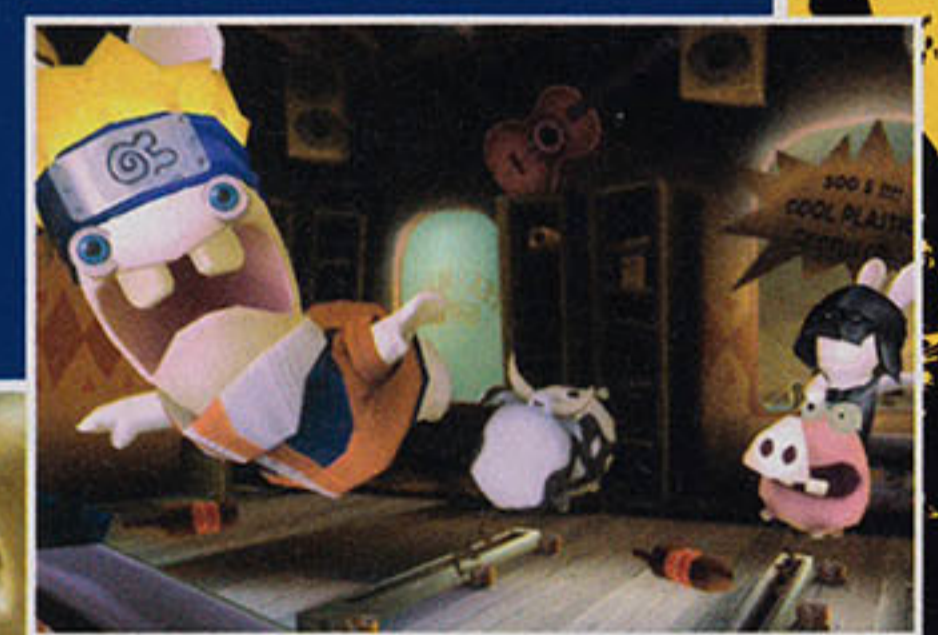
fone. Cantar ajuda, mas se quiser exercícios, se foque na dança.

MINIGAMES:

- Mario Party 8
- Rayman Raving Rabbids (Série)
- WarioWare: Smooth Moves

Minigames não faltam no Wii. Mas nada garante que você realmente vai se exercitar com eles. Mario Party 8 é uma escolha mais leve, mas válida. A série Rayman Raving Rabbids, por outro lado, garante às vezes mais esforço que muitos esportes, em atividades bizarras..

Menção especial para os Micro-Games de WarioWare: não oferecem grandes esforços, mas o exercício fica mesmo nas fases de chefes ou quando os desafios aceleram. Como cada um depende de uma pose, é preciso ser rápido para trocar e terminar cada micro-game, que dura segundos. Não é raro suar – só que jogue direito, por mais ridículas que as coisas possam ficar. **nw**



COELHOS MALUCOS fazem você suar com o Wii Remote

Wii™

Wuhu Island



Venha a um paraíso de ação e diversão onde toda a família pode desfrutar!!!

Use o
novo acessório
Wii Motion Plus™
que te dá
maior precisão
aos teus movimen
Já incluído neste j



Visite-nos em: www.WiiSportsResort.com

Já vem com 12 modalidades esportivas para você!



Power Cruising



Swordplay



Frisbee®



Archery



Bowling



Cycling



Basketball



Canoeing



Golf



Air Sports



Table Tennis



Wakeboard



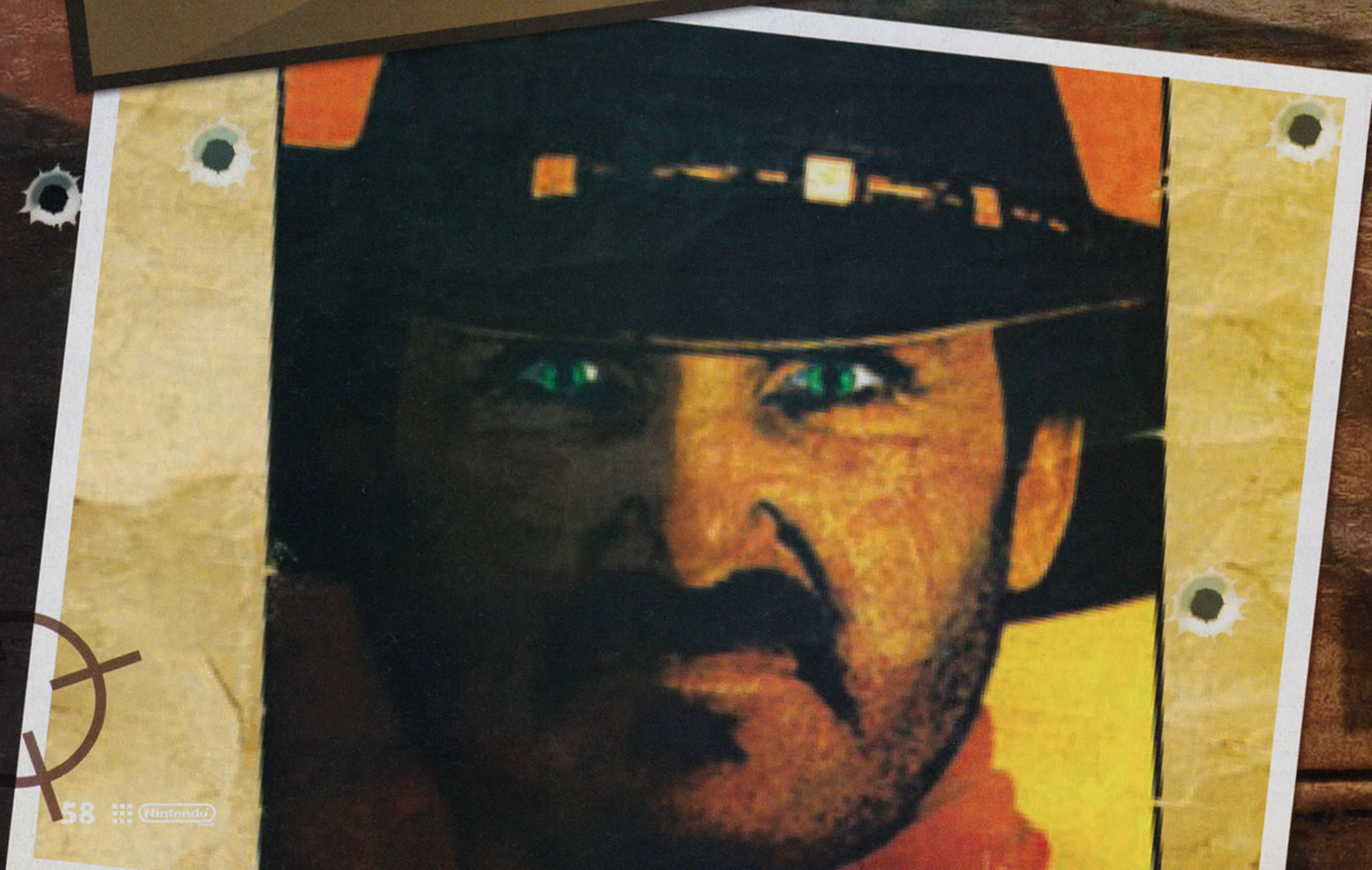
2009 Nintendo. Wii Sports Resort e Wii são marcas da Nintendo. Dolby, Pro Logic e o símbolo double-D são marcas da Dolby Laboratories. "Frisbee", "Frisbee Disc", "Wham-O", "Frisbee Golf" e os respectivos logotipos são marcas registradas da Wham-O, Inc. Todos os direitos reservados. 2009 Nintendo.

ESSA CIDADE

É PEQUENA DEMAIS

PARA NÓS DOIS!

O mundo dos caubóis, bandidos, mocinhas e tiroteios chega ao Wii
— Rodrigo Ortiz



GRÁFICOS MAIS "REALISTAS"? Impossível!

02050
00750

19050

24950

20850
10050

02070

O VISUAL DO FAROESTE é muito autêntico

Em 1990, pelas mãos da American Laser Games, os jogadores de fliperamas (e mais tarde, videogames) puderam, pela primeira vez, participar de um faroeste com Mad Dog McCree. E não é exagero comparar com filmes: o game se baseava em filmagens, algo que, numa época em que o 3D engatinhava, era considerado inovador. Você era o mocinho e tinha que cuidar do vilão Mad Dog e sua gangue. Surfando na onda de nostalgia que tem passado pelos games, as aventuras alcançaram o Wii, por um lado agradando, por outro confundindo muita gente.

O BOM, O MAU E O FEIO
Mad Dog McCree Gunslinger Pack
Produção: Majesco
Desenvolvimento: Digital Leisure
Plataforma: Wii

Gênero: Tiro
(Light Gun)
Jogadores: 4

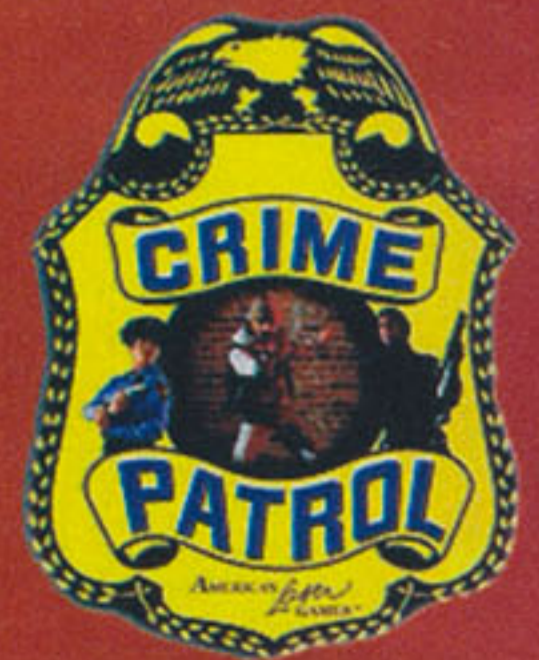
Para começar, o Wii não ganhou apenas Mad Dog McCree. São três games em um - Mad Dog McCree, Mad Dog McCree II: The Lost Gold e The Last Bounty Hunter -, o que explica o "pack" no nome. As três, originalmente lançadas para arcade, eram shooters light gun ("jogos de pistola"), que, como outros games da desenvolvedora original, influenciariam consideravelmente o gênero.

A primeira aventura coloca o jogador como "the stranger" ("o forasteiro"), que chega numa pacata cidadezinha e descobre que a filha do prefeito foi capturada por uma gangue de foras-da-lei trabalhando para o vilão Mad Dog McCree.

Um velho mineiro informa todas as novidades e se torna um guia conforme o forasteiro se envolve com o caso e acaba tendo que salvar a cidade, além dos cidadãos capturados, até seu duelo final com Mad Dog.

A aventura colocava os jogadores em situações de perigo, sendo necessário acabar com uma série de inimigos antes de prosseguir. Aqui entra o molde "rail shooter", ou seja, o movimento é automático - limpe a tela e a ação continua. Além de inimigos, entravam alguns poucos momentos de atirar em objetos ou escolher caminhos ou opções para o enredo.

Além das cenas tradicionais de tiroteios (todas ao melhor gênero western), haviam os duelos contra capangas de Mad Dog, bem ao estilo cinematográfico. Carregue, saque e atire no momento certo. Se em algum





ACERTE NA MOSCA e cuidado com as "pegadinhas"

momento o jogador acertasse algum inocente ou tomasse um tiro (sim, bastava um!), perdia uma vida, além de ter que ouvir algum comentário de humor negro do coveiro - cenas, aliás, inesquecíveis para qualquer fã da série.

Mad Dog II: The Lost Gold, lançado dois anos depois do primeiro game, além de continuar a história, representou uma evolução na qualidade de produção, incluindo tiroteios dinâmicos e música durante o game, algo que surpreendentemente não existia no anterior.

O vilão está de volta, portanto devemos outra vez acabar com sua gangue para enfrentá-lo e conseguir de volta um baú cheio de ouro. Aqui entraram novidades interessantes: haviam três diferentes rotas, baseadas em personagens guias, para se chegar ao final. Também, dependendo de sua

performance, o final variava entre duas possibilidades.

Por fim, temos The Last Bounty Hunter, sem relação direta com a série Mad Dog, exceto pela temática. O enredo é simples: você é um caçador de recompensas que chega à uma cidade para acabar com a bandidagem local - Handome Harry, Nasty Dan, El Loco e The Cactus Kid, além, claro, de suas respectivas gangues.

Cada opção nos leva por uma série de lutas, até recebermos a recompensa pela captura do bandido, vivo ou morto. O mais divertido é que era possível desarmar seu alvo ou matá-lo, alterando a história e sua pontuação. Se você quer se dar bem, capture todos vivos. Deixar os inimigos vivos pode significar a volta deles, tentando te surrornar ou matar, incluindo nas fases de outros chefes. De resto, incluindo

na jogabilidade, o game se assemelha muito à série Mad Dog McCree, porém com uma frequência superior de duelos e três opções de armas.

NOVO NA CIDADE

A chegada no Wii trouxe tudo isso de volta. Podemos matar bandidos, participar de duelos, salvar inocentes e, com sorte, conseguir tesouros. A adaptação ao Remote funciona, exceto que, diferente da Light Gun, depende de uma mira na tela, o que não atrapalha nem um pouco a experiência de jogo.

Some a isso uma qualidade de vídeo no nível da versão em DVD, assim como a possibilidade de jogo para quatro jogadores e você tem uma ótima fórmula para diversão e nostalgia... ou não.

Aqui entra o grande problema do pacote, assim como de qualquer

OS CAPANGAS de Mad Dog são feios e implacáveis



OS TIROS parecem acertar a sua tela

LASERS E TIROS

A empresa originalmente por trás de Mad Dog, entre outros games similares era a chamada American Laser Games. O nome deve soar estranho para a maior parte dos leitores que tenha menos de 20 anos (e até para os que tem mais). Fundada por Robert Grebe no final dos anos 1980, época em que usar "Laser" no nome não era considerado brega, a empresa se especializava nos chamados "Laserdisc video games" utilizando light guns (controles em forma de pistola). E o que seria isso? Eram games para arcade com jogabilidade baseada parcialmente ou totalmente em vídeos pré-gravados. Esse conteúdo ficava em discos grandes chamados Laserdiscs, por isso o nome.

Conforme o mercado de arcade enfraquecia, os games passaram a ser adaptados para plataformas caseiras, com destaque para o 3DO e o PC, graças à compressão do vídeo de LDs. A empresa continuou seus negócios até o final dos anos 1990, época em que já havia abandonado o gênero dos shooters com light gun. No final de sua vida, utilizou o nome Her Interactive para desenvolver games voltados para o público feminino. A Her Interactive se tornou independente, comprando os direitos dos games da American quando fechou as portas, os quais venderia mais tarde para a Digital Leisure. Logo após a compra, hou-

veram novos lançamentos para PC e para DVD, com menor destaque, assim como um lançamento de pouco sucesso de uma light gun para PC.

Conheça agora algumas das outras obras da American Laser Games:

Who Shot Johnny Rock? (1991)

Encarne um detetive nos anos 1920 e descubra - afinal, quem matou Johnny Rock?



Space Pirates (1992)

Um dos mais criticados lançamentos da ALG, ficção científica que coloca o jogador enfrentando piratas espaciais para salvar sua nave.

Gallagher's Galley (1992)

Focando no comediante norte-americano Gallagher, um jogo de tiro bizarro em que temos que atirar em objetos de acordo com seus comandos.

Crime Patrol (1993) e Crime Patrol 2: Drug Wars (1994)

De menor foco em enredo, com certo humor, jogamos como um policial novato na Delta Force, em missões táticas contra criminosos de vários tipos. Na seqüência,

o jogador está numa missão para derrubar um cartel de drogas de um traficante na América do Sul.

Fast Draw Showdown (1994)

Outro faroeste, temos o protagonista como um oficial da lei numa série de duelos de saque, incluindo contra um campeão real, Wes Flowers.

Shootout at Old Tucson (1994)

Último game da ALG, também é um dos mais obscuros, novamente se passando no velho oeste, mais especificamente em duelos com bandidos na cidade de Tucson, Arizona.



NÃO, PESSOAL, o Beto Carreiro não está no game


outro game criado originalmente pela American Laser Games: não são jogos para qualquer um. A questão não é de dificuldade (aliás, houve quem chamasse os games para Wii de fáceis demais), mas de estilo.

Hoje em dia, temos gamers acostumados com shooters rápidos, com fatores de imprevisibilidade, algo que não existe em Mad Dog. Os games se baseavam em vídeos, ou seja, para cada inimigo havia duas situações - ou ele acerta, ou toma o tiro. Além disso, desconsiderando pequenas mudanças por dificuldade, o game sempre tem a mesma ordem de desafios, de modo que é possível aprender de onde surgirão os atiradores.

Mesmo na época, por mais que fosse algo extremamente diferente, não agradou a todos. Convenhamos, assim como a maior parte dos faroestes, a

produção de Mad Dog era de baixa qualidade, com atores, efeitos e produção de filmes B. O próprio fato de ser um faroeste já não agradou, por ter um público menor. O lançamento no Wii foi arriscado, de modo que realmente a recepção da nova versão foi baixa.

A qualidade da produção evoluiu junto com os games, porém não é algo exatamente Hollywoodiano, nem nos últimos lançamentos. Esses aspectos, por outro lado, também foram responsáveis pela formação de uma base de fãs que achavam os atores canastrões e a ação forçada algo divertido.

Se você já jogou algum game da série antes, gosta de faroeste, gosta de jogos antigos, gosta de filmes B e/ou tem uma mente bem aberta para estilos de game, vá em frente. Caso contrário, não se surpreenda se estranhar. 

WANTED
DEAD OR ALIVE

REWARD \$ 1,000,000



**MAIS DE 5.000 JOGOS PARA
SE DIVERTIR. MAIS DE 5.000
MOTIVOS PARA ASSINAR UOL.**

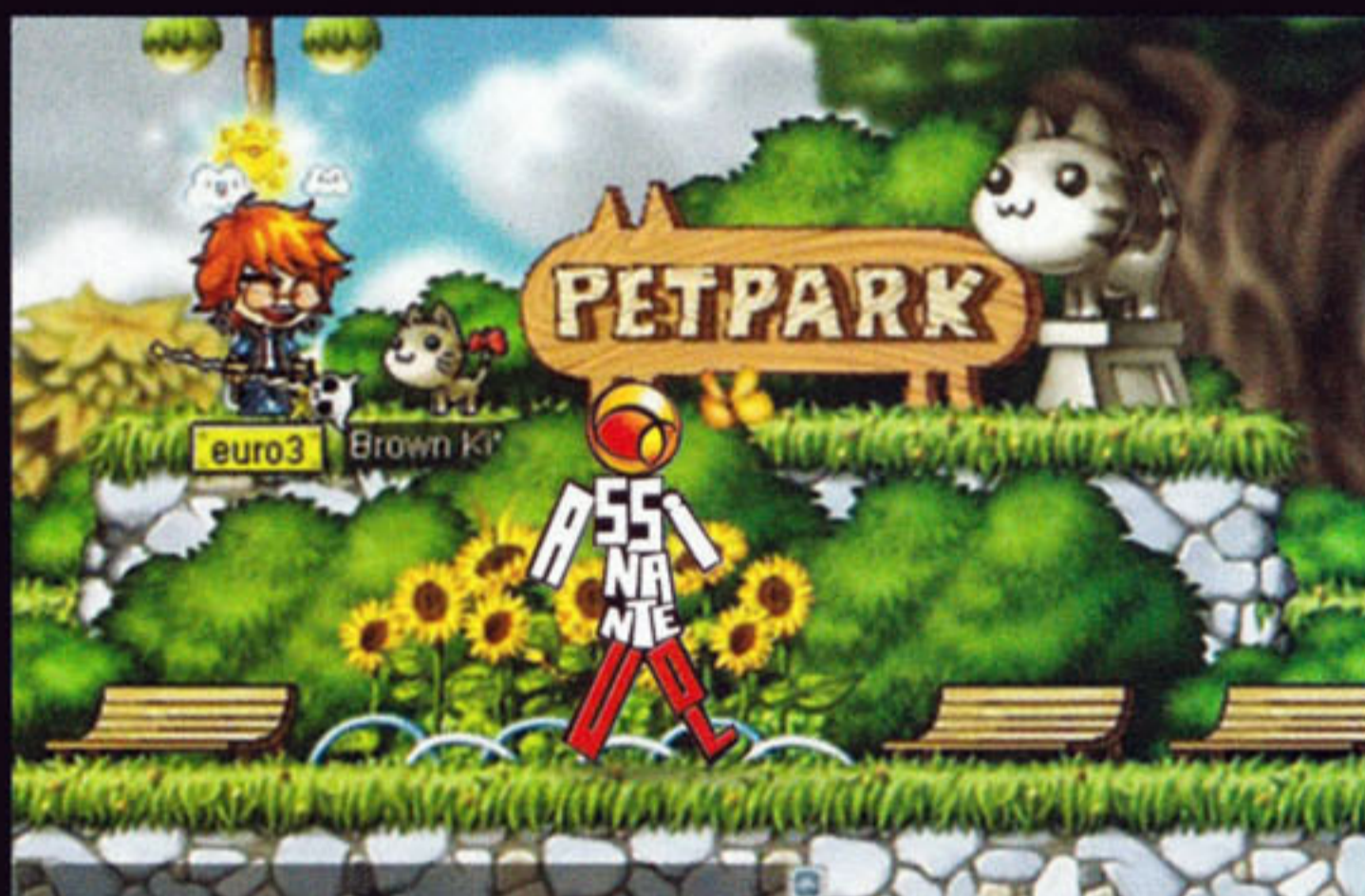
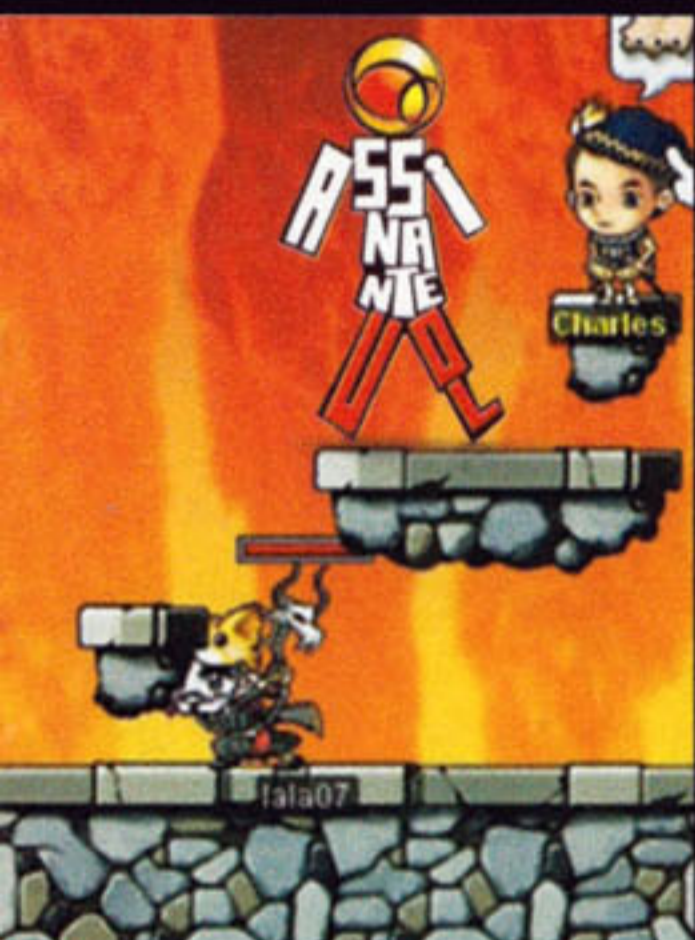


UOL JOGOS

O Assinante UOL não é um assinante qualquer. Ele compra games com menores preços, joga online, tem um fórum completo, vê vídeos de lançamentos e descobre todas as dicas. Falando em dica, olha a primeira aí ao lado: o telefone pra você assinar.

Acesse UOL também no seu celular





UOL

O MELHOR CONTEÚDO

ASSINE UOL:

0800 703 1000

www.uol.com.br



PLANETA POKÉMON

– Luiz Fernando “Jesus”



ESPECIAL HEART GOLD E SOUL SILVER

Detalhes inéditos das novas versões para DS

Depois de 10 anos após seu lançamento original para Game Boy Color, de muitas especulações e "dicas", as versões Pokémon Gold e Pokémon Silver finalmente tiveram seus remakes para Nintendo DS anunciados com data de lançamento confirmada para setembro deste ano no Japão e, abril de 2010 nos EUA e Brasil.

Entre especulações e confirmações precisas da Nintendo, já sabemos que os remakes funcionarão perfeitamente em qualquer uma das três versões do DS, sendo que os donos do DSi terão muito mais a aproveitar, uma vez que já foi con-

firmado o uso das câmeras na PokéGear. Entre dúvidas e especulações, fique de olho em todas as informações reveladas até então.

REMAKES QUE NÃO MORREM

- O jogo começa em Johto, terminando em Kanto (o que não tinha em Gold, Silver ou Crystal) com uma possível Battle Frontier. Uma região nova (em Kanto) possibilita a captura dos Pokémon da 3ª e 4ª geração, assim como transferir Pokémon das outras versões de GBA e NDS;
- Em Heart Gold e Soul Silver teremos





O BOM E VELHO Gold/Silver agora mais bonito



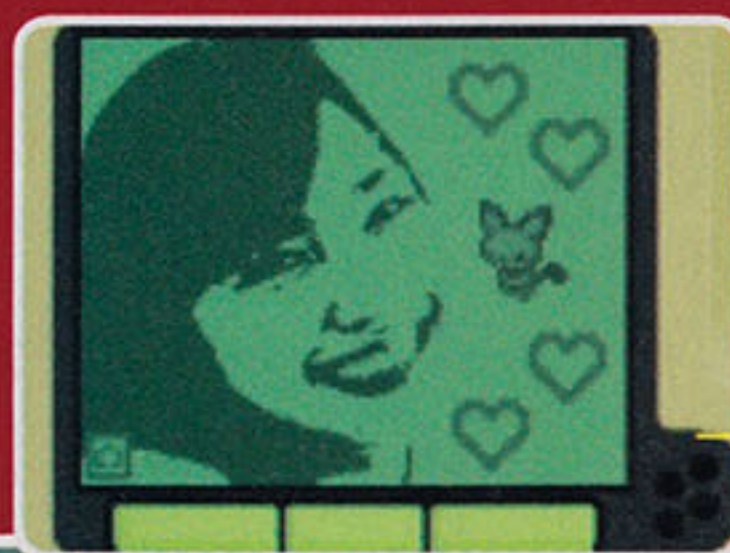
todas as opções das versões que foram lançadas há 10 anos, com exceção da captura do Gyarados vermelho. Porém muitas novidades foram apresentadas nestas novas versões para DS. Quanto aos monstros, já sabemos que teremos a presença dos 493 já conhecidos, sem nenhuma nova espécie ou evolução;

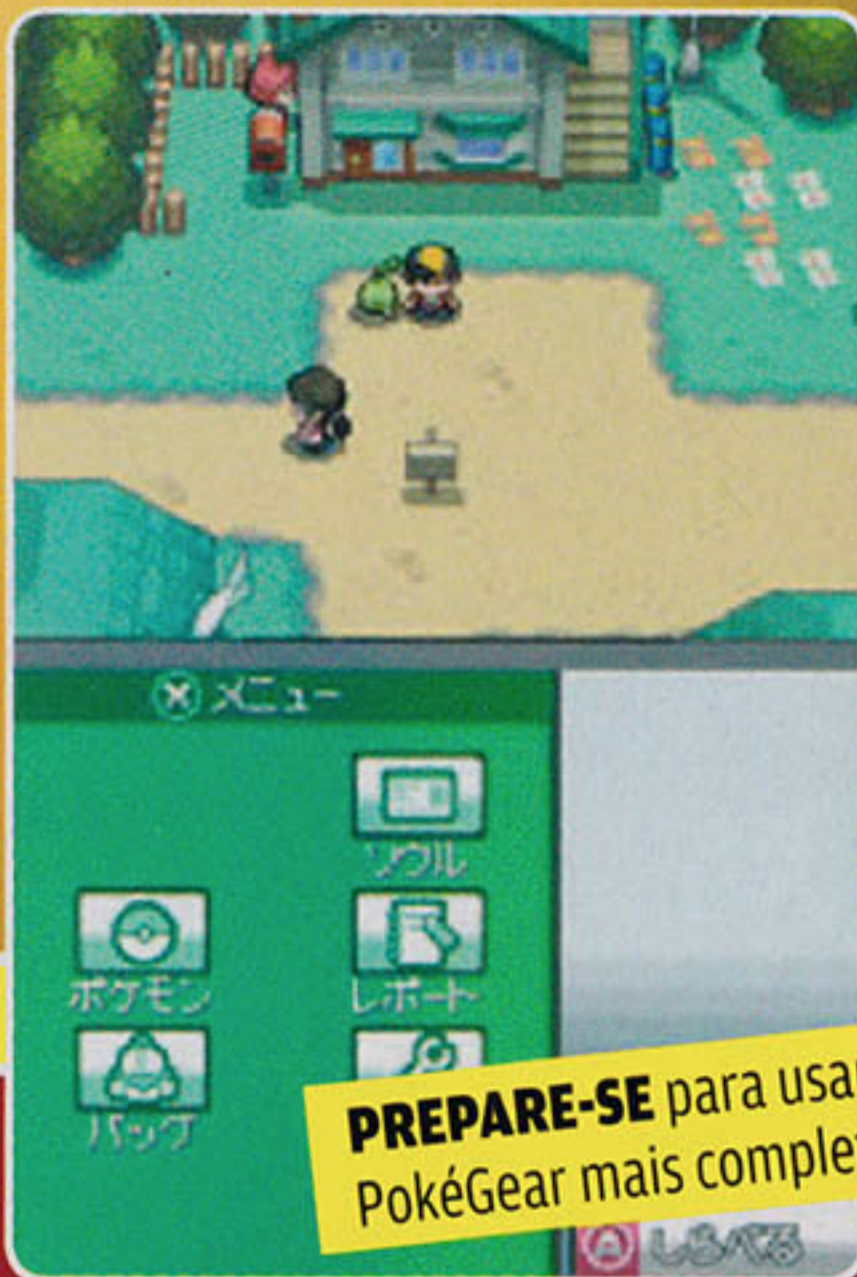
- Gráficos no mesmo estilo de Pokémon Diamond, Pearl e Platinum. Porém o estilo de Gold e Silver permanece em Heart Gold e Soul Silver. Os Pokémon de Kanto e Johto recebem novas animações e sprites;
- Wi-Fi Será expandido.
- Conforme o número de passos que você executar no PokéWalker irá abrir novas áreas para captura de novos Pokémon.
- Transferindo o Pokémon Jirachi para versões de Heart Gold e Soul Silver ele irá liberar uma nova área no PokéWalker chamada orla do céu noturno.
- Mudanças de ambiente sobre o período diurno e noturno estão presentes, assim como em DPP. Algumas ações serão baseadas nesses horários, tais como captura de certos Pokémon;
- O Underground de DPP estará presente e também com modo wireless;
- O personagem de sexo oposto ao que você escolheu te ajudará pela aventura;
- Ao entrar em uma nova área, pequenas animações 3D serão mostradas;
- Fósseis em Cinnabar renascem os Pokémon.
- Double battles estão presentes assim como nas últimas versões;

- Novos key items, assim como o retorno de alguns antigos;
- Além das funções antigas do PokéGear, novas funcionalidades aproveitando as opções do DSi estarão disponíveis. Como a câmera.
- Os Gym Leaders usarão os mesmos Pokémon de antigamente, mas os níveis serão maiores. Para capturar Pokémon de árvores, você poderá usar o 'mel' assim como em DPP;
- Além do concurso de caça inseto, teremos um concurso de pesca;
- Os três cães e aves lendárias estarão disponíveis "aleatoriamente" pelos mapas (cães em Johto, aves Kanto) depois de liberar o evento (cães em Ecruteak, aves em Victory Road por um caminho acessível apenas por Kanto);
- Celebi será obtido por meio de uma 'quest' interna do game, assim como Darkrai, Shaymin e Arceus em DP.
- Outros Pokémon (Jirachi, Deoxys, Mew) serão obtidos em eventos futuros;
- Diferente da versão de 10 anos atrás, não será possível capturar o Gyarados vermelho;
- Não está nada confirmado, mas parece que Ho-oh e Lugia serão capturados em ambas as versões. O guardião da versão em nível 40 antes da Pokémon League com um ataque exclusivo (Sacred Fire no Ho-Oh e Aeroblast no Lugia) e guardião da outra versão em nível 70, sem o ataque exclusivo e apenas depois de completar parte dos objetivos de Kanto como nos jogos GSC.



- Você poderá escolher um dos três iniciais de Johto e, assim que receber o SS Ann Ticket, o professor Elm lhe da opção de escolher entre um dos três iniciantes de Kanto em lv10. Posteriormente, quando completar objetivos de Kanto (Ash?) é possível obter um dos três iniciantes de Hoen de maneira semelhante e abrir novas áreas;
- A Cerulean Cave sofrerá algumas alterações nos Pokémon encontrados nela e mapa do local (assim como outros locais receberão algumas adaptações leves), mas Mewtwo ainda será encontrado lá em nível 70, o que era exclusivo só nos jogos Red, Blue e Yellow;
- O Pokéth irá ganhar novas Animações;





PREPARE-SE para usar uma PokéGear mais completa

MUDANÇAS NO VISUAL D

Pokémon Heart Gold e Soul Silver está com novo visual. A Pokédex, os menus de status do Pokémon e o PokéGear ganharão novo visual e todos serão acionados através do sistema tátil ou touch screen.

A Bag e Box também sofrerão mudanças, como se pode perceber a visualização agora se mantém na tela de cima, enquanto todo o controle foi direcionado para a tela de baixo. A nova forma de controlar os diversos menus e opções das novas versões facilita nossa vida de treinador!



POKÉMON AGORA FORA DA POKÉBOLA.

É isto mesmo, qualquer um dos 493 Pokémon poderão acompanhar seu treinador fora de suas Pokébolas (isso erradica de uma vez por todas a especulação de que só os iniciais seriam aptos a tal opção). Além disso, ao caminhar com seu Pokémon o treinador poderá conversar com o mesmo e descobrir como seu bichinho se sente (felicidade) através de Emotions.

Pokémon, como Steelix, por exemplo, acompanhando o treinador e Wobbuffet prova que até mesmo Wailord pode ficar fora da Pokébola. Além disso, o Pokémon que ficar fora terá habilidades diferentes ao seguir o jogador, obtendo itens diferentes pegos do chão, similar à maneira que algum Pokémon faziam em Amity Square em Pokémon Diamond & Pearl



e Pokémon Platinum. E, assim como era Pikachu em Pokémon Yellow! Special Pikachu Edition.



EVENTOS ESPECIAIS EM HEART GOLD E SOUL SILVER

Como em Diamond, Pearl e Platinum, alguns Pokémon serão capturados através de eventos especiais, veja abaixo quais são esses Pokémon e os seus Eventos:

Palkia, Dialga e Giratina: obtidos em uma área desconhecida, porém para capturá-los você tem que ter o Arceus Especial que será distribuído no do 12º filme no Japão. Todos os três guardiões virão no level 1 e Cinthia também estará evoluída nesse Evento.

Pichus misteriosos: esse evento acontecerá em Ilex Forest. Para conseguir completar esse evento você terá que ter o Pichu Shiny especial do 12º filme no Japão, que também será distribuído. Transferindo o Pichu você poderá liberar o evento em Ilhex Forest onde poderá achar o Pichu de orelhas dentadas.

Os guardiões de Hoem: rumores dizem que Kyogre, Groundom e Rayquaza serão capturáveis depois que você vencer a Elite dos 4, sendo que Kyogre será capturável na Heart Gold e Groudum na Soul Silver. Para liberar Rayquaza, basta ter os dois Guardiões na mesma versão. **NW**



O POKÉWALKER

Agora treinar Pokémon ficou mais fácil pelo menos no Japão, a Nintendo disponibilizou um novo acessório junto com as versões de Heart Gold e Soul chamado Pokewalker. Não está nada confirmado, mas é esperar para o lançamento das versões americanas para ver se esse acessório estará disponível para treinadores do ocidente, porém enquanto não chega nas nossas mãos vamos conhecer um pouco sobre esse acessório.

Pokewalker é um pedômetro que utiliza o movimento do corpo para treinar um Pokémon sincronizado, através dos passos. Além de servir para fazer o Pokémon escolhido ganhar experiência, ajuda também a aumentar a empatia com o treinador. O PokéWalker também desbloqueará alguns itens novos, que poderemos passar para o cartucho de Heart Gold ou Soul Silver.

Além dessas funções com o PokéWalker você poderá ganhar felicidade à medida que você anda e cumpre suas tarefas diárias. Depois, tal criatura pode ser transferida de volta para o jogo. Ainda será possível capturar Pokémon selvagem por meio do acessório. Possivelmente teremos alguns Pokémon exclusivos (inexistentes na região de Johto). Quais serão capturáveis é uma dúvida, mas ao menos na foto acima vemos que o Kangaskhan será capturável.

ASPECTOS DO POKEWALKER:

- Especificação da bateria do Pokewalker: uma bateria elétrica de botão (CR2032) (a vida útil dessa bateria se estende além de 1 ano);
- Peso básico: Aproximadamente 21g (com a bateria inclusa)
- Tamanho: 48 mm de largura por 13.9mm de comprimento (sem a chave de seu topo inclusa).

Outra coisa que vale destacar: os cartuchos das versões HG & SS virão cada qual com seu sensor infravermelho embutido, ou seja, a conexão entre o PokéWalker e os jogos não acontece pela porta de comunicação primária do DS/DSi (IEEE 802.11), sendo assim, a utilização do acessório é exclusivamente restrita aos jogos originais.



NINTENDO DSⁱ™

Que faremos você ⁱ eu?



www.nintendodsi.com



NINTENDO DSi CAMERA

Duas câmeras.
Dez lentes interativas.
Diversão sem fim para você e seus amigos.



NINTENDO DSi SOUND

Grave sua voz.
Jogue com sua voz.
Toque sua música**.
Jogue com sua música.
Um equipamento de som interativo.



NINTENDO DSi SHOP

Navegue* na internet.
Entretenha-se.
Entretenha-se com seus amigos.
Liberte sua criatividade.
Download de aplicações que te permitem fazer de tudo.



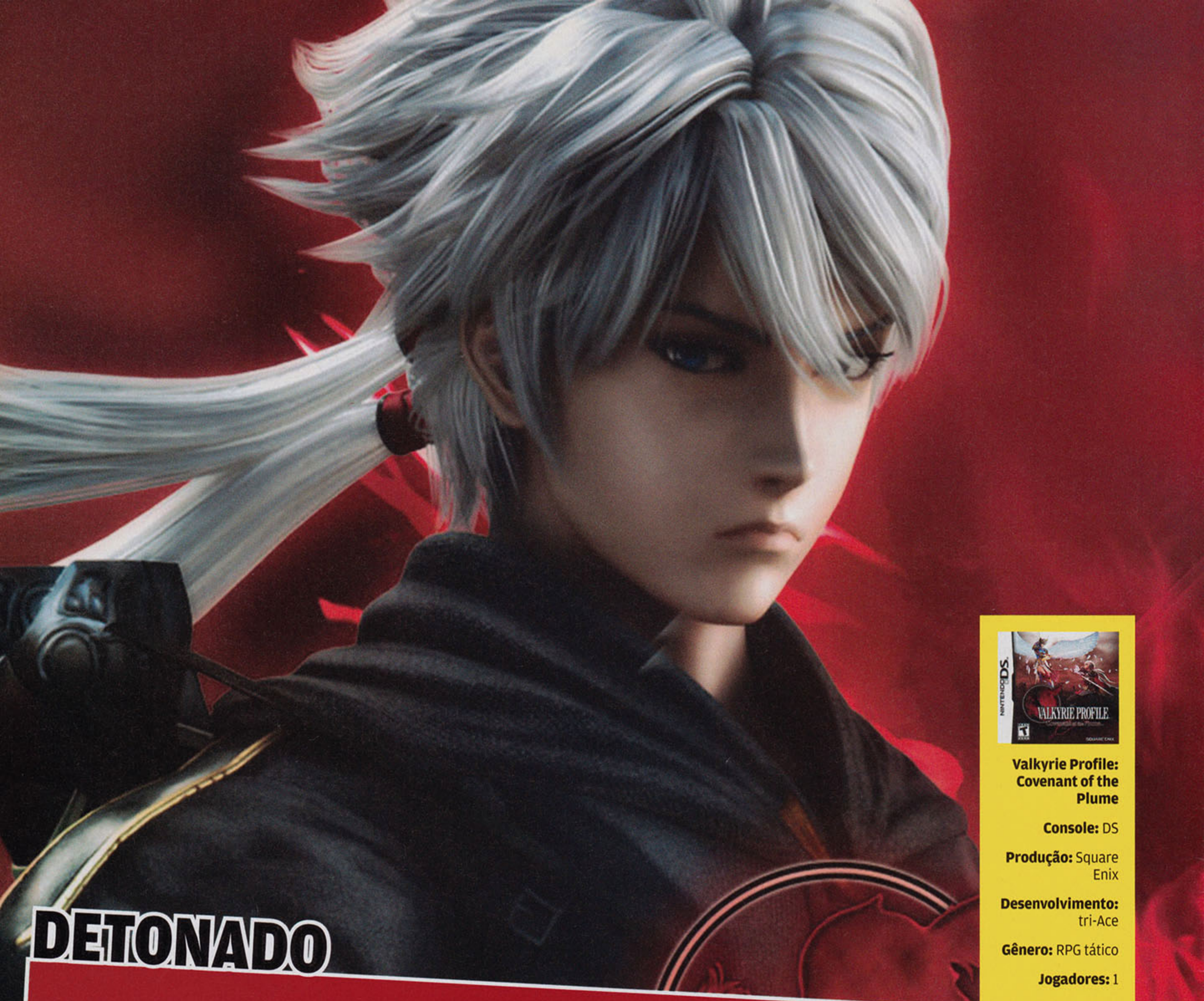
DS DOWNLOAD PLAY

Download de demos.
Conecte ao Wii™ console.
Uma forma fácil de compartilhar a diversão.



PICTOCHAT

Comunique-se localmente com seus amigos.
Com fotos.
Agora incluindo arco-íris.



DETONADO



**Valkyrie Profile:
Covenant of the
Plume**

Console: DS

Produção: Square
Enix

Desenvolvimento:
tri-Ace

Gênero: RPG tático

Jogadores: 1

VALKYRIE PROFILE: COVENANT OF PLUME

Não deixe passar em branco: Valkyrie Profile: Covenant of the Plume é um dos RPGs mais importantes para DS, oferecendo uma história sombria que se relaciona com o restante da série de maneira fabulosa. Implementa novidades estratégicas ao combate, sem perder a essência que são as lutas voltadas para ação. Para ajudar Wylfred a completar sua vingança, fornecemos as dicas primordiais para chegar aos três finais diferentes.

— Alexei Barros

PROLOGUE

AULLEWYN KEEP GATES

Aproveite os convidados Heugoe e Gwendal para atacar, eliminando um inimigo por turno até sobrar o chefe. Guarde Wylfred e Ancel para a batalha contra o chefe.

AULLEWYN KEEP WEST

Cerque o Dire Wolf mais próximo e ataque-o. Repita o processo no Kobold que está do mesmo lado do rio que o seu grupo. Faça o mesmo de novo no Dire Wolf e no Kobold restantes. Não importa a ordem. Depois, vão aparecer dois Ghouls. Use Wylfred e Ancel para cercar o adversário que estiver mais perto e depois o outro.

CHAPTER 1: THE TIES THAT BOND

IATALLAGH WEALD

Use a convidada Cheripha para atingir o Swordsman mais próximo, e ataque-o movendo Wylfred para perto dele. Se necessário, faça mais um ataque para matá-lo. Cerque a Sorceress duas vezes para exterminá-la. O Swordsman que sobrar deve ser morto com um par de ataques após cercá-lo. Por fim, cerque Archer por cerca de três oportunidades.

KIRCHE CROSSING

Cerque o Swordsman, e mantenha-se afastado do Warrior mais próximo. Siga para o Archer mais perto. Quando

DICAS GERAIS

Destiny Plume: Wylfred é o único capaz de usar esse item que potencializa o poderio de determinado aliado durante as batalhas. Mas tem um preço: tal aventureiro morrerá em definitivo depois do combate. E também vai determinar o rumo que irá tomar na história a partir do segundo capítulo, culminando em três finais diferentes. No guia mais adiante estão indicadas as quantidades de uso correspondentes para cada capítulo. Isso vale para

todos, menos para o personagem Ancel.

Soul Crush: ataque especial que pode ser desferido quando a barra de ataque ficar cheia. Com os mágicos, tal investida é determinada pelo uso da magia ofensiva.

Union Plume: é o item que ressuscita personagens mortos. Tenha o máximo possível, porque não são caros e serão extremamente essenciais para o seu sucesso.

o Warrior se aproximar, ataque com a Cheripha. Você não terá trabalho com Archer, portanto vá atrás ou espere que se aproxime. Dos inimigos que sobraram, pegue o Swordsman (primeiro com flechadas), depois o outro Warrior. Vai restar Lockswell. Circunde-o até vencer a batalha.

Avançando na história, serão habilitados três caminhos possíveis: Hroethe Walk (Capítulo 2A), Camille (Capítulo 2B), e Aullewyn Keep (Capítulo 2C).

CHAPTER 2A: SHADOWS IN DARKNESS

HROETHE WALK

Siga pelo caminho, cercando os Skullfishs e os Giant Bats. Fique atento para o líder Aello, que pode causar muito estrago.

CAMILLE

Concentre-se nos ataques no Warrior e Archer. Suba para o topo da rampa com o seu grupo, e comece a descer. Com três unidades, cerque o Lancer. Depois pegue o Lancer, a Swordswoman e o Warrior, nessa ordem, atacando um de cada vez. Em seguida, faça o mesmo com o Lancer

e a Swordswoman que sobraram. Para finalizar, cerque o Sorcerer.

EVERNIGHT

Ataque o Lancer mais próximo de Natalia. Em seguida, pegue os dois Sorcerers que estiverem perto, e evite as investidas da líder. Continue derrotando os inimigos menores até conseguir cercá-la.

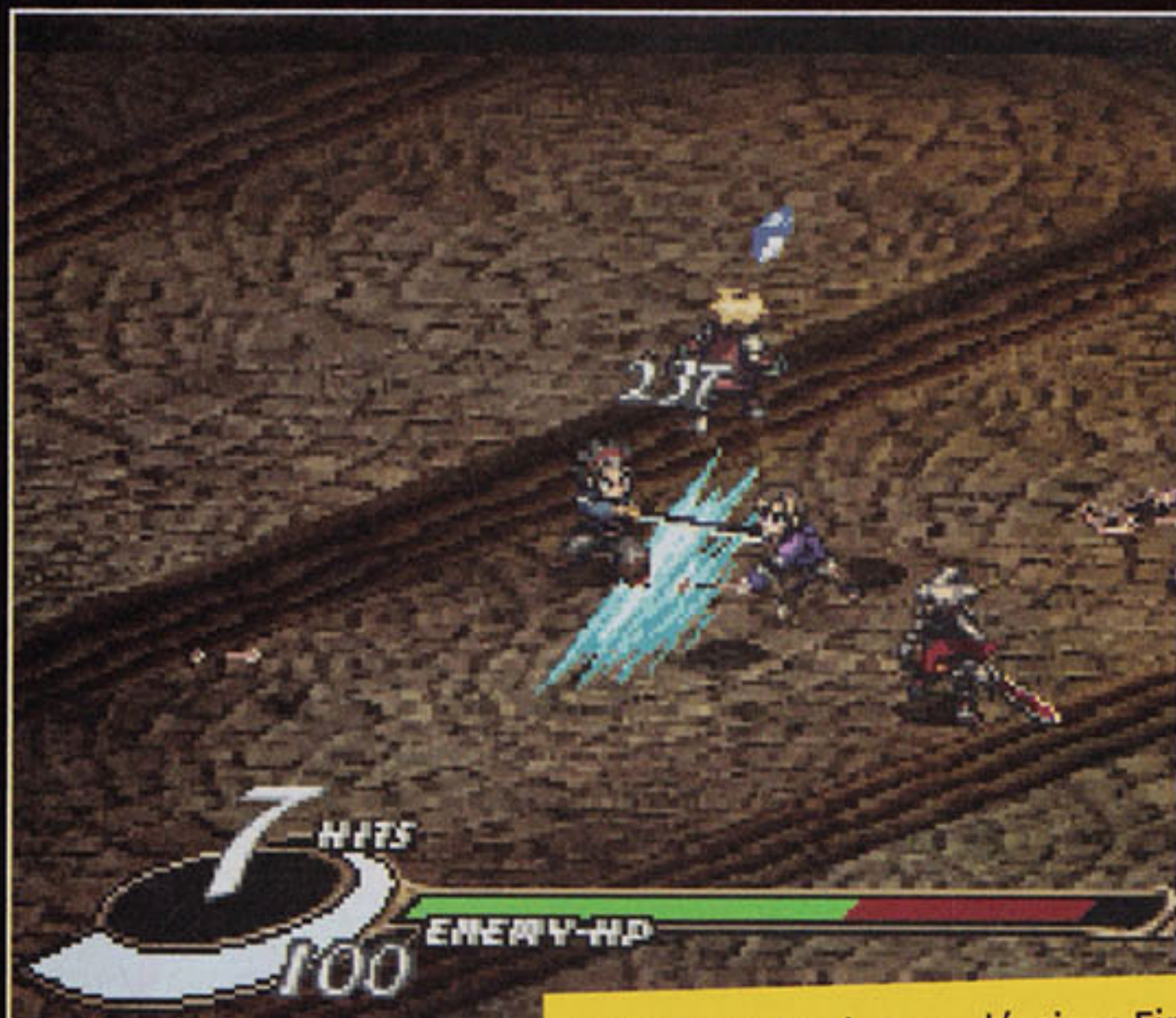
CHAPTER 2B: RIGHT OF WAY

CAMILLE

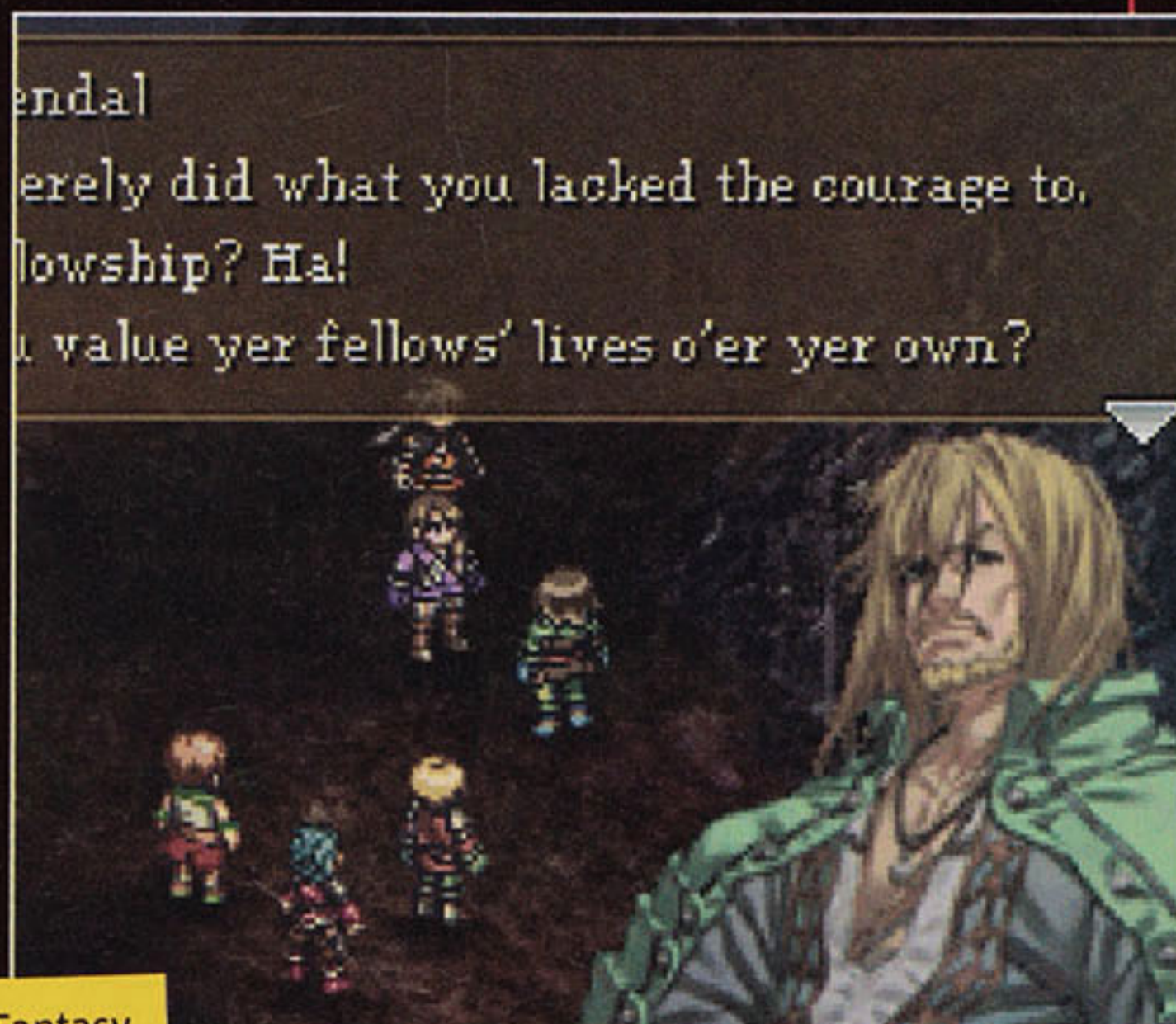
Comece atacando os inimigos que possam ser cercados por três personagens. Projete Lockswell para que fique longe dos ataques e cure os companheiros que estiverem com baixa energia. Organize o seu grupo de forma que possa atacar o Warrior e, eventualmente, a Sorceress e o Lancer, que não oferecem muito perigo. Se necessário, recupere a saúde dos personagens e siga para a dupla.

EVERNIGHT

Derrote a Cutpurse mais próxima de Darius e siga para o Warrior. Depois, a



O VISUAL lembra os clássicos Final Fantasy



outra Cutpurse e o Sorcerer. Quando o Lancer se aproximar não perdoe. Para deter Darius, fica bem fácil se conseguir usar os quatro personagens para cercá-lo.

AULLEWYN SQUARE

Para vencer essa batalha, é obrigatório salvar Natalia da execução. Não deixe de recuperar a saúde dela, deixando Lockswell próximo. A melhor opção é avançar pelas extremidades para derrotar os inimigos que encontrar pela frente. Proteja-se de Heugoe, porque ele causará problemas.

CHAPTER 2C: STRANGER'S REUNION

CAMILLE HIGHLANDS

Cerque o Warrior, e depois volte para derrotar o Archer que ficou para trás. Na sequência, pegue o outro Archer e o Swordsman. Mate os inimigos que sobrarem e suba a colina. Lá, concentre os ataques na Cutpurse e acabe a conta matando o Swordsman.

HROETHE WALK

Ao descer a colina, vença o Warrior e vá direto para a Cutpurse, que dará um pouco mais de trabalho. Aproveite os inimigos nos cantos para

pulverizá-los. Sobrarão alguns, que podem ser mortos sem dificuldade.

AULLEWYN SQUARE

Não perca tempo e derrote o Pickpocket. Movimente-se para o canto mais próximo e ataque as Archeress. Depois dessa leva, organize o grupo para restabelecer as unidades mortas. Mantenha Wylfred afastado do líder Earnest, enquanto detém os inimigos menores. Quando os adversários diminuïrem de quantidade, vá para cima de Earnest, sempre revivendo os aliados que morrerem com a Union Plume.

CHAPTER 3A: BITTER END (sem usar a Destiny Plume)

MARKET MARTEIGH

Primeiro, ataque os dois Hellhounds. Depois, elimine os inimigos restantes, o que não será difícil.

THE RUINS

Para ganhar a batalha, é fundamental manter a frágil Rosea viva. Logo de cara tente ficar perto dela para melhorar a saúde. Derrote os inimigos conforme forem se aproximando do seu grupo.

THE ARTOLIAN PASS

Cerque o Lizard Man, e todos inimigos que forem de encontro ao grupo. Na segunda parte da batalha, foque seus ataques primeiro nos Living Armors e depois nos Daemons. Deixe Lieselotte por último. Entre um confronto e outro, não deixe de ressuscitar os mortos.

CHAPTER 3B: SCARS OF THE HEART (Destiny Plume usada uma vez)

THE RUINS

Use o dash para superar os Battle Beetles. Quando chegar a hora de enfrentar o líder Armor Beetle, cerque-o com quatro personagens, fazendo proveito da Vali's Awakening de Ancel.

AIDELRAVE

Espere o Living Armor mais próximo chegar até você para contra-atacar. Para deter o Daemon, use a Vali's Awakening e o dash, porque o inimigo é resistente. O próximo Living Armor vai recuperar a energia com a Lieselotte depois que você atacar, então espere isso acontecer para dar um fim nele. Duas cercadas na Lieselotte são suficientes.



LENNETH, a bela justiceira do Ragnarök, na tela do DS



A VALQUÍRIA mostra que até em sprite pode ser sexy

DUNGEON PATH

Primeiro, use o dash para vencer os dois Warriors. Reviva um personagem caso tenha morrido e siga para o Archer e o Swordsman. Continue derrotando os inimigos mais próximos.

CHAPTER 3C: THE SAINTESS (Destiny Plume usada duas vezes)

THE LOTUS MARSH

Seu encargo é salvar Rosea. Use o Gleipnir's Bonds para paralisar os inimigos e ataque primeiro o líder Lizard Man. Derrote o Hellhound no canto onde Rosea está e o Fire Bat. Escolha o personagem mais forte para eliminar Hellhound ao centro.

MARKET MARTEIGH

Depois que derrotar o Battle Beetle mais próximo, uma horda de inimigos vai vir até você. Então use o imobilizador Gleipnir's Bonds, e mate, respectivamente, o Fire Bat, o Ocypete e o Battle Beetle. E na leva seguinte, Armor Beetle, Ocypete e o Fire Bat.O

THE RUINS

O Gleipnir's Bonds é essencial. Concentre os ataques no Daemon, para depois pensar nos dois Living Armors. Para completar, cerque a Lieselotte.

CHAPTER 4A: WAR AGAINST WILL (sem usar a Destiny Plume)

EUSIRIA CROSSING

Não tem muito segredo, então basta

seguir e derrotar todos sem grande desafio, incluindo o líder Dragon.

CASTLE COURTYARD

Logo de cara, envie as suas unidades para perto de Valmur, porque a vida dele é a condição para a vitória. Portanto, mantenha a sua saúde sempre boa. Comece pelo Archer e os dois Brigands. Cerque o Living Armor e finalize a luta acabando com o Elder Vampire, o outro Archer e, finalmente, os dois Swordsmen.

HYACINTHINE HALL

De início, mate um Carrion Wolf. Pegue depois o outro Carrion Wolf mais próximo e o Iron Golem, revivendo os personagens caso seja necessário. Os dois Carrion Wolves virão até você. Elimine-os. A Vali's Awakening é recomendada para matar Fauxnel.

CHAPTER 4B: ROAD TO NOWHERE (Destiny Plume usada uma vez)

LIELLAHAN LOWLANDS

Passar em cima da lava não é recomendável, porque fará você perder energia. Mas também não é mortal - não é tanta energia assim. Com quatro aventureiros, cerque Rogue, e elimine em seguida o Archer e o Warrior. Depois de atravessar a lava, derrote a Sorceress. Só vai faltar o Swordsman.

GRENSSEN SHIRE

Escolha primeiro as Mandragoras e depois as Toxic Flowers. Procure der-

rotar Lesser Vampire o quanto antes para que não sugue a sua energia. Cerque o Living Armor para acabar a luta.

GREENWIND BRAE

Archer e Swordsman vão estar afastados dos outros, então derrote-os nos dois primeiros turnos para superar o Elder Vampire. Siga para o outro Archer, o outro Swordsman e os dois Brigands. Vai faltar o Living Armor, que poderá intervir no processo. Caso isso aconteça, pegue-o primeiro.

Na segunda parte da batalha, concentre-se na Archeress perto do Iron Golem, e aproveite para derrotá-lo. Depois parta para o Wolf e a outra Archeress. Resgate Auguste e Reinilde, mantendo-os com boa saúde utilizando itens ou mágica. Basta eliminar os inimigos que sobraram.

CHAPTER 4C: HEIRS TO TRAGEDY (Destiny Plume usada mais de duas vezes)

GRENSSEN SHIRE

Desça as escadas com o seu grupo e enfrente o Archer e depois o Swordsman. O Elder Vampire provavelmente vai atacar, então use o Gleipnir's

Bonds até chegar nele, derrotando os inimigos pelo caminho. Depois que superá-lo, concentre suas forças para eliminar primeiro o Living Armors e os adversários que sobrarem.

GREENWIND BRAE

De cara use o Gleipnir's Bonds para imobilizar os inimigos. Vá o mais rápido possível até Phiona, superando os adversários que aparecerem. Mantenha o curador do seu grupo perto dela, e elimine o Swordsman restante primeiro e depois os demais.

CHAPTER 5A: BEYOND REDEMPTION (sem usar a Destiny Plume)

THE LOTUS MARSH

Pegue o Lizard Lord mais próximo de cara. A partir daí, os inimigos vão vir na sua direção. Pegue outro Lizard Lord e um Skeletal Soldier. Depois o Lizard Lord restante e o primeiro Celaeno e, por fim, o último Skeletal Soldier e o derradeiro Celaeno.

WINTERGARD

Os dois Kobold Knights mais próximos devem ser eliminados primeiro. Entre na parede quebrada, passe pelo outro Kobold Knight e o Kobold King e siga rumo ao White Dragon. Mate os inimigos restantes ao redor e não hesite em usar Vali's Awakening.

THE SYLVANGLADE

Pegue o Carrion Wolf que estiver próximo da Mimetic Flower. Mate o Carrion Wolf quando vier para cima de você e siga

para o canto do mapa para eliminar o Celaeno que vem junto. Continue derrotando os inimigos pelo caminho até chegar ao topo, onde há a Mimetic Flower.

THE ARTOLIAN MOUNTAINS

Respectivamente, elimine Sorcerer, Lancer e Swordsman mais próximos. Siga a trilha e então derrote o Archer, o outro Lancer, o Warrior e o outro Sorcerer, nessa ordem. Reviva os companheiros assim que eles morrerem para a batalha contra Kristoff. Cerque o líder com os quatro personagens, usando Vali's Awakening e o dash.

GATES OF AIDELRAVE

Derrote o Iron Golem logo de cara. Os inimigos chegarão junto. Elimine-os conforme forem se aproximando, com menor número de turnos possível até chegar ao líder. Não deixe de usar Vali's Awakening.

BAILEY

Lizard Knight ou Noble Vampire, escolha o mais próximo para ser a sua primeira vítima. Depois, procure eliminar dois inimigos por turnos, de preferência Sorcerers e Vampires, que são os mais chatos.

INNER WARD

Mithril Golem deve ser o seu primeiro alvo. Desça as escadas e enfrente a dupla dos irritantes Noble Vampires. Não permita que contra-ataquem. O Red Dragon não oferecerá muito desafio. Depois, aproveite para ordenar o grupo e deixar todos com bom nível de energia. Posicione os personagens de tal forma que elimine o quanto antes a

dupla de Sorcerers e depois o Opinicus. Ainda vai faltar o terceiro Sorcerer. Elimine-o e depois o Spectral Knight. Vai sobrar o chefe Langrey, que travará uma batalha árdua. Vali's Awakening e dash são indispensáveis para cercá-lo.

CHAPTER 5B: LAMENT OF THE LOST (Destiny Plume usada uma vez)

CASTLE COURTYARD

Logo no começo os inimigos vão para cima de você. Prefira começar pelo Lancer. Siga pela Queenpin, e use o Gleipnir's Bonds. É grande a quantidade de inimigos. Pegue os dois Swordsman e a outra Queenpin. Vão sobrar mais três adversários, Lancer, Sorcerer e Archeress.

THE SYLVANGLADE

Está vendo o Carrion Wolf mais perto? Mate-o logo de início. E o próximo também. Depois de cruzar a ponte, detenha o outro Carrion Wolf. Vais sobrar mais um, que pode vir acompanhado da Mimetic Flower e do Kobold King. Cerque Griffin para detê-lo, e use a Union Plume caso algum aliado morra.

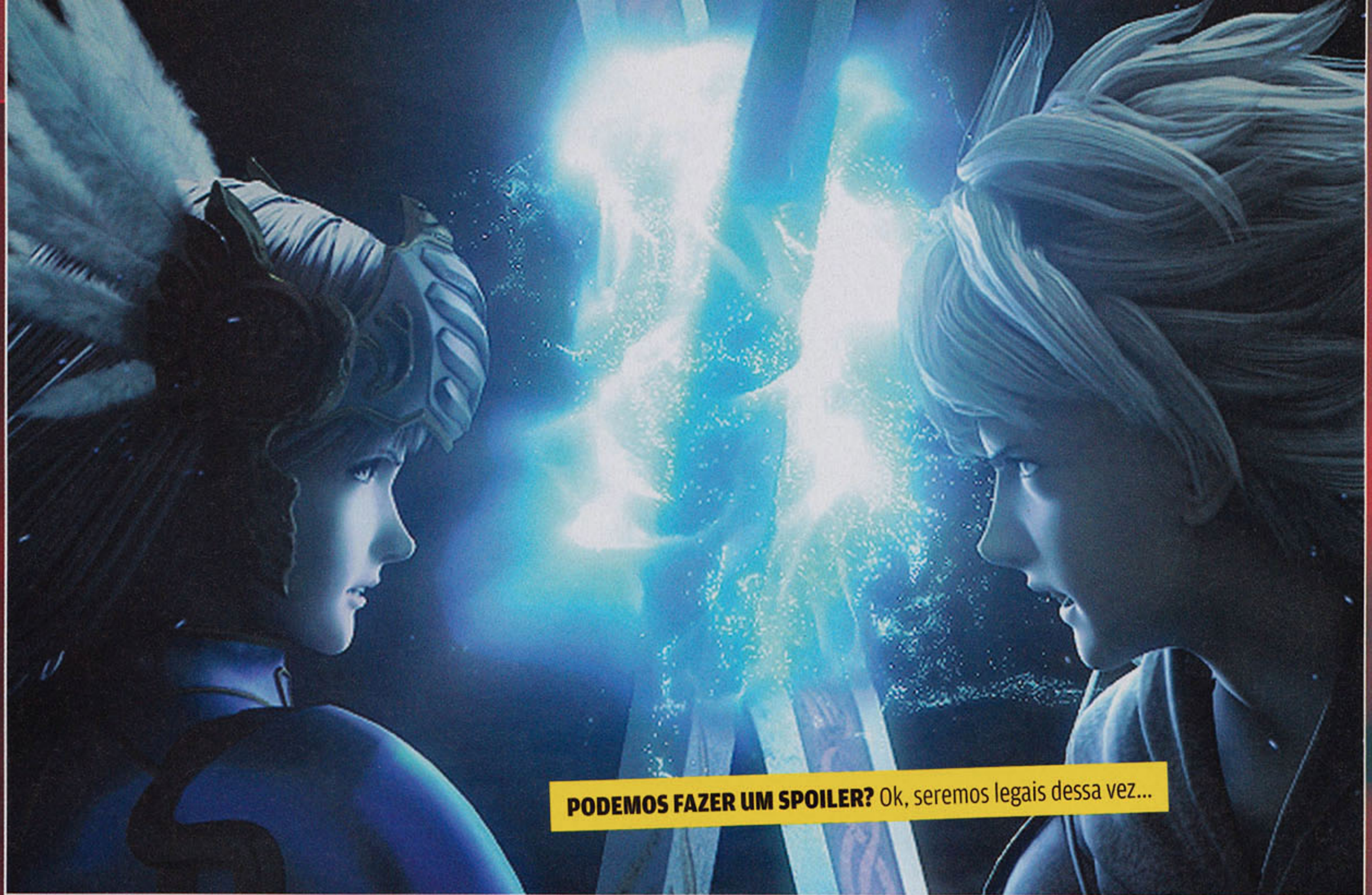
WINTERGARD

Pegue a Swordsman próxima da Sorceress. Tente matá-la também antes que venha Soul of Tears. Antes de prosseguir, detenha a outra Swordsman que ficou para trás. Siga para o Lizard Knight que ficava perto de onde a Sorceress estava. Elimine-o. Aproveite para reviver os personagens desfalecidos e acabe a luta, superando o outro Lizard Knight e o Archer.

The Sylvanlade

Cheripha		2294 / 2294 100 / 100 233681	
ATK	345	1	2
MAG	157	3	
HIT	243	SP	
AVD	164	ATTACK	
RDM	324	DEFENSE	
RST	158	LV 28	





PODEMOS FAZER UM SPOILER? Ok, seremos legais dessa vez...

THE ARTOLIAN MOUNTAINS

Elimine o Archer mais próximo de você. Os inimigos virão na sua direção. Escolha primeiro o outro Archer e o Warrior. Depois, a Queenpin. Derrote o Swordsman mais perto. Em seguida, o outro Swordsman e o Sorcerer, mantendo sua tropa distante do líder e do Swordsman restante, que deve ser abatido logo após. Roienbourg não terá dó de matar muitas vezes os integrantes do seu grupo, então use as Union Plumes constantemente.

AIDELRAVE

A maneira mais fácil de conseguir a vitória é usar o Gleipnir's Bonds, seguindo diretamente para o Daemon, e derrotando os inimigos que surgirem. Pode sobrar outros adversários no processo que morrem sem grandes problemas.

BAILEY

Aproveitar o Gleipnir's Bonds aqui também é um imperativo, bastando matar os inimigos inertes sem seguir ordem específica.

INNER WARD

Já comece atingindo o Noble Vampire a distância, para poder matá-lo com maior facilidade. Suba as escadas

e derrote a dupla de Soul of Tears. Tenha persistência para matar o Red Dragon, cercado-o em torno de três vezes. Restabeleça a energia dos integrantes do grupo.

Pegue dois dos Sorcerers e o Opinicus. Mais um Sorcerer e depois o Spectral Knight. Chega a hora de enfrentar Langrey. Vali's Awakening e dash são essenciais para cercá-lo e finalizar a batalha. Esteja equipado com muitos Union Plumes para reviver os abatidos.

DUNGEON PATH

Siga a trilha e derrote o que vier na sua direção. Quando encontrar Sorcerers e Archers, mate-os primeiro. Com Gleipnir's Bonds fica ainda mais fácil.

CHAPTER 5C: BY POWER WROUGHT (Destiny Plume usada mais de duas vezes)

BAILEY

Utilizando o dash, ataque o Sorcerer e o Swordsman, e eventuais inimigos que se aproximarem. A líder é a Queenpin, que nem se dá ao trabalho de seguir você.

THE SYLVANGLADE

O Lizard Lord deve ser atacado pri-

meiro. Derrote o Kobold King quando ele vir até você. Depois, quem surgir na sua frente. Acabe com o outro Lizard Lord e enfrente o líder Greater Daemon. Exigirá um pouco mais de trabalho que o normal. Use o Vali's Awakening para facilitar.

THE ARTOLIAN MOUNTAINS

Gleipnir's Bonds é fundamental usar. Depois, siga a sequência Sorceress, Swordsman, Archer e Warrior. Mais adiante, os que sobraram: Lancer, Sorceress, Archer and e Swordsman.

THE ARTOLIAN PASS

Sua primeira tarefa é atacar a Queenpin. Como de praxe, inimigos aparecerão. Ataque o Swordsman e o Warrior primeiro, o outro Swordsman e o Archer depois. Elimine o Sorcerer mais próximo. Vão restar o outro Sorcerer e o líder Roienbourg, então prefira se concentrar no primeiro antes do chefe. Use Union Plumes e itens para melhorar a energia.

CASTLE GATES

Mantenha-se distante do Sorcerer e detenha o Archer e o Lancer, afastando-se logo em seguida. Mate os inimigos restantes para subir as escadas e enfrentar o outro Archer. Por ora, igno-



re o outro Sorcerer e cuide antes dos adversários que sobram até derrotá-lo quando estiver sozinho.

CASTLE COURTYARD

Nessa batalha, o seu grupo estará separado em duplas, impossibilitando de início realizar os ataques com força total. Imobilize os inimigos com o Gleipnir's Bonds. Reúna os guerreiros no centro da arena, e extermine os adversários ao seu redor, matando Archer e Sorcerer, deixando o líder para o final.

THRONE ROOM

Mate o Archer de cada lado e depois dois dos três Warriors e o Lancer. Em seguida, Sorcerer, o outro Lancer e o Warrior que faltava. Depois, Swordswoman e o Sorcerer restante. Porém, durante essa contenda, tome cuidado porque Kristoff vai se aproximar. Para deter o chefe, cerque-o e não deixe de usar o Vali's Awakening.

CHAPTER 6A: THE DARK HORIZON (sem usar a Destiny Plume)

Já elimine o Pale Flame mais próximo. Derrote os cinco Pale Flames que sobraram. De preferência usando Sap Guard. Seja como for, esses inimigos causam estrago aleatório. Depois que superá-los, restabeleça a saúde de todo o seu grupo para enfrentar o chefe final, Garm. Mas depois de ganhar uma vez dele, ainda tem outra.

Antes da segunda, ainda pode ajustar os últimos detalhes. Vali's Awakening é excelente opção para fazer os ataques, cercando-o. Essencial manter a saúde constantemente boa e ressuscitar os que caíram. Ao término da luta, assista ao final bom.

CHAPTER 6B: HOUSE OF THE FORSAKEN (Destiny Plume usada uma vez)


Cerque o Swordsman para depois matar o Lancer e o Archer, momento em que os outros Swordsman e Archer vão à sua direção. Derrote-os no turno seguinte. O Gleipnir's Bonds facilita bastante a tarefa para acabar com os inimigos restantes. Organize seu grupo para enfrentar a Valkyrie.

Depois disso, não deixe de usar Gleipnir's Bonds para superar as duas Sorceress e os dois Archers sem muito incômodo. Para enfrentar Thyodor, faça o de sempre: cerque, use o Vali's Awakening e faça renascer os aliados mortos.

Vencido o combate, contemple o final ruim.

CHAPTER 6C: HOUSE OF THE FORSAKEN (Destiny Plume usada mais de duas vezes)

Utilize o Gleipnir's Bonds, e elimine todos os inimigos inertes que estiverem mais próximos. Com isso fica mais fácil deter os adversários que sobraram. Vai restar a Valkyrie, que não oferecerá grande desafio, caso você esteja protegido com armaduras resistentes a Holy.

Para fechar, acompanhe o final mais melancólico. 



OS MENUS DE JOGO na tela de toque ficaram perfeitos

LITTLE MAC ESTÁ DE VOLTA!



PUNCH-OUT!!

www.punchout.com

DOLBY
PRO LOGIC II

© 2009 Nintendo. Punch Out!! e Wii são marcas registradas da Nintendo. Dolby, Pro Logic e o símbolo da doble-D são marcas da Dolby Laboratories. Visite-nos em www.nintendo.com

Wii™

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

ROUPAS EXTRAS

Existem trajes novos que podem ser habilitados via passwords. Os códigos - e as roupas que eles habilitam - estão descritos a seguir:

- WOOKIEE:** Kento Marek's Robes
- DANTOOINE:** Ceremonial Jedi's Robes
- KORRIBAN:** Sith Stalker Armor
- GRANDMOFF:** Habilita todas as roupas
- HOLOCRON:** Sith Robes Outfit

CÓDIGOS PARA AMPLIFICAR SEUS PODERES

Mais uma vez, os truques a seguir são habilitáveis via password:

- CORTOSIS:** Modo Deus (invencível)
- COUNTDOOKU:** Máximo de combos
- KATARN:** Maximize todos os poderes da Força
- TYRANUS:** Habilite todos os poderes da Força
- VERGENCE:** Poderes da Força ilimitados
- SPEEDER:** Ganhe um milhão de Force Points
- LIGHTSABER:** Mate seus inimigos com apenas um golpe de seu Lightsaber



TOMA ESSA, moleeeeeque!



TACADAS MAIS CERTEIRAS com nossas dicas

TIGER WOODS PGA TOUR 07

ITENS DE PATROCÍNIO E JOGADORES DESTRAVÁVEIS

- No menu principal, vá até Options, e depois Passwords
- THREE STRIPES:** Habilite todos os itens da Adidas
- GAMEFACE:** Habilita todos os jogadores no modo Team Play
- SHOJIRO:** Habilite todos os itens da Bridgestone
- JUST SHAFTS:** Habilite todos os itens da Grafalloye
- INTHEGAME:** Habilite todos os itens da EA Sports de nível 3
- MACTEC:** Habilite todos os itens da Macgerrgor
- RIHACHINRZO:** Habilite todos os itens da Mizuno

- JUSTDOIT:** Habilite todos os itens da Nike
- JANNARD:** Habilite todos os itens da Oakley
- LIGHTNING:** Habilite todos os itens da PGA Tour
- SOLHEIM:** Habilite todos os itens da Ping
- GUYS ARE GOOD:** Habilite todos os itens da Precept
- MR ADAMS:** Habilite todos os itens da Taylormade
- SnakeKing:** Habilite todos os itens da Cobra



THE CONDUIT

DESTRAVÁVEIS

Para habilitar os recursos a seguir, entre com o código correspondente no Menu Cheat:

- NewASE11:** Habilite Custom ASE
- SuitMP13:** Habilite a Skin "Secret Agent"
- Drone4SP:** Habilite o Drone no modo Single Player

TRAPAÇAS PARA ATIVAR DURANTE AS PARTIDAS

Os truques a seguir são habilitados mediante seu desempenho durante o jogo. Para ativá-los, vá ao Menu Cheat > opção Extras.

Stopping Power: One-shot Kill - Conforme diz o próprio nome, esse cheat permite que seus inimigos morram com apenas um

disparo. Para habilitá-lo, você deve adquirir o "Campaign Award Achievement".

Fully Stocked: Infinite Ammo - Acabou a munição mais pesada e aquele chefe duro de matar só pode ser combatido com uma pistolinha? Esse cheat, habilitável após obter o "Annihilator Award Achievement", permite que você descarregue seus pentes em cima dele sem se preocupar com a quantidade de balas que ainda restam.

Feiry Death: Enemies dies as if they were hit by a charged shot - Matar inimigos com tirinhos e dar-lhes mortes agradáveis não está com nada! O legal mesmo é fazer o jogo pensar na dor que você pode causá-los com disparos carregados. Habilite esse truque conseguindo o "Secret Master Achievement".



TIROTEIOS CONTRA ALIENS no seu Wii

WiiWARE & VIRTUAL CONSOLE

PUNCH-OUT!
FEATURING MR. DREAM

PASSWORDS

135 792 4680, depois aperte A+B>Select - Habilite o circuito Another World

005 737 5423: Habilite o Major Circuit

007-373-5963: Habilite o personagem Mr. Dream

940 861 8538: Habilite o personagem Super Macho Man

106 113 0120: Veja os créditos do jogo

777 807 3454: Habilite o World Circuit

TRUQUES

Aguenta isso que nem homem!

Antes de começar um round, aperte Select. Doc vai bater no ombro de Little Mac mais rapidamente, e os golpes de seus inimigos serão mais fracos.

Vença Piston Honda com apenas um soco

É possível derrubar o japonês musculoso com apenas um soco. Para tanto, aqui vai o que você deve fazer: desvie de seus golpes, mas não contra-ataque. Quando ele tentar usar o Piston Punch acerte-o no estômago. Se fizer isso no tempo certo, ele vai cair mas não vai levantar. Tenha em mente que isso só é possível na segunda luta: se fizer isso na primeira, ele cai, mas levanta.



ACABE COM MR. DREAM neste clássico do NES

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

EASTER EGGS E OUTROS SEGREDOS

Galinhas raivasas

Em Romani Ranch, acerte de dez a quinze golpes em uma das galinhas (qualquer uma) que por ali ficam. Eventualmente, a "vítima" vai se irritar de vez e chamar dúzias de parceiras para revidar. Elas atacarão Link incessantemente até que sua vida acabe ou então que ele saia da tela.

Máscara do Mario

O mote do jogo é coletar máscaras de poder, mas uma não-coletável é um forte atrativo para a sua atenção: quando você encontrar o vendedor de máscaras, repare na enorme bolsa que ele carrega: reconhece aquele bigode?

Seja um cidadão exemplar

Se você cortou uma placa de sinalização sem querer, é possível restaurá-la: saque sua ocarina e toque a Song of Healing. A

placa vai se restaurar.

Se tem o Mario, então tem que ter o Bowser

Em Romani Ranch, repare bem no broche que a menina que dá nome ao local está usando: reconhece aqueles dentes e aquela cara esverdeada?

Segundo final

Vencendo Majora pela primeira vez, volte no tempo com sua ocarina e a cutscene que mostra a sua entrada na lua será diferente.

Esqueletos dançantes

Quando você adentrar à sala do trono do Rei Igos Du Ikana, deverá enfrentar seus dois melhores soldados. Quando começar a peleja, vista a Bremen Mask e comece a tocar sua ocarina: os soldados farão uma marcha e ficarão dançando atrás de você. Se você parar a música, porém, eles voltarão a atacar.

Cutscene secreta contra o Rei Ikana

Depois de derrotar os soldados do Rei Ikana,

o próprio governante virá para lutar contra você. Vista o Captain's Hat para que Ikana pense que você é na verdade o Capitão Keeta, abrindo uma cutscene secreta.

Trapace no minigame do carteiro

No minigame onde o carteiro pede que você pare o relógio em exatos dez segundos, dito relógio aparecerá na tela e sumirá depois de dois segundos. Existe, porém, uma forma de contornar isso: inicie o minigame vestindo a Bunny Hood. O relógio ficará na tela o tempo inteiro e você poderá pará-lo no tempo certo.



UM DOS MAIS ACLAMADOS JOGOS com Link!

MEGA MAN STAR FORCE 3: BLACK ACE

TELA-TÍTULO NOVA

Quando você terminar o jogo uma vez, ele será automaticamente reiniciado. Após a apresentação, a tela-título estará diferente mostrando - aleatoriamente - Geo, Omega-Xis e Shidou dizendo "Shooting Star Rockman 3" ao invés de "Ryuusei no Rockman 3".

ESTRELAS DOURADAS

Essas estrelas aparecem na tela-título. Obtendo todas elas, você ganhará o direito de desafiar Crimson Dragon SP:

- Black Ace Star: Vença o jogo pela primeira vez
- S Comp Star: Obtenha todos os Standard Cards
- M Comp Star: Obtenha todos os Mega Stars
- G Comp Star: Obtenha todos os Giga Stars
- SS Star: Vença Sirius

ESTRELAS PRATEADAS

Para obter as estrelas a seguir, você precisará de algum dispositivo wireless.

- AA/GJ Star: Vença Acid Ace BB ou Grave Joker RR
- Mu Star: Vença Burai ZZ
- Sigma Star: Vença Moon Disaster Sigma, Apollo Flame Sigma e Sirius Sigma



DUAS VERSÕES do famoso herói

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR

NEW GAME PLUS

Termine o jogo uma vez.

ÍCONES DOS PERSONAGENS NA TELA-TÍTULO

- Yuzu: Escolha o caminho de Yuzu e termine o jogo
- Amane: Escolha o caminho de Amane e termine o jogo
- Naoya: Escolha o caminho de Naoya e termine o jogo
- Atsuro: Escolha o caminho de Atsuro e termine o jogo
- Kaido: Escolha o caminho de Kaido e termine o jogo
- Gin: Escolha o caminho de Gin e termine o jogo



UM RPG IMPERDÍVEL da Atlus



MEGA MAN STAR FORCE 3: RED JOKER

Faça com que os chefes de MM Sigma apareçam aleatoriamente:

Na tela-título, segure o botão "L" e pressione as estrelas douradas na ordem a seguir: S Comp Star, G Comp Star, S Comp Star, M Comp Star, SS Star, SS Star, and Red Joker Star. Se fez tudo direitinho, vai ouvir um som de confirmação da dica.

CÓDIGOS CIPHER

Vá até Big Wave, em Echo Ridge. Lá, fale com o Surf Wizard (vestido em laranja). Ele pedirá que você insira um password para adquirir a recompensa correspondente. Todos os códigos possíveis estão listados abaixo.

PASSWORD - EFEITO

- Eta67300: Acid Ace v3
- Upsilon79755: AcornBomb3
- Sigma08312: AirShoes/260
- Delta86531: AirSpread3
- Phi40588: AntiDmg/250
- Lambda09373: BigDrop3
- Omega68805: BN Blaster EX (1/5/2)
- Omicron74574: BubblHook3
- Mu13420: Bushido3
- Beta20976: ClubStrngV3
- Theta78108: CygnsWingV3
- Psi09659: Danger Ring (2/2/3)
- Omega42348: DblEater
- Alpha40352: DiamndIceV3
- Zeta11702: DreadJokrV3
- Chi83559: DrillArm3
- Kappa34080: DrkPhntmV3

- Sigma66019: FlashStrk3
- Chi78584: Gale Claw (2/1/2)
- Pi95941: IceSpin3
- Epsilon71083: JackCorvsV3
- Zeta78695: KiloBomb1
- Nu31121: MechFlame3
- Tau90338: MegCls+1/270
- Mu66767: MoonDstryV3
- Phi24914: MuTech3
- Gamma31412: QueenVrgoV3
- Tau78431: Shuriken3
- Nu73618: SiriusV3
- Psi07280: SpadMgnes V3
- Omicron64221: StrngSwngV3
- Rho17385: ThndrHead3
- Eta28274: Virus Claw (1/2/3)
- Pi62739: WickdFlame
- Iota16196: WolfWoodsV3



CÓDIGOS para ajudar o herói azulado

Agora baixar jogos ficou mas fácil!



A collection of DSiWare game covers including titles like 'Mario Donkey Kong', 'Real Soccer 2009', and 'Pictobits'. The covers are arranged in a grid-like fashion.

DSiWare™
+ de 20 jogos



A collection of WiiWare game covers including titles like 'Bonsai Barber', 'Bonsai Barber', 'Bonsai Barber', and 'Bonsai Barber'. The covers are arranged in a grid-like fashion.

WiiWare™
+ 90 jogos



A collection of Virtual Console Arcade game covers including titles like 'Street Fighter II', 'Zelda', 'Metroid', and '1080'. The covers are arranged in a grid-like fashion.

Virtual Console Arcade™
+ 300 jogos clássicos de consoles anteriores.



Troque seus pontos baixando os jogos que você mais gosta.

Em breve adquira o seu cartão de pontos Nintendo nas suas lojas favoritas.



TM, ® e os logotipos do Nintendo DSi e do Wii são marcas registradas da Nintendo. © 2009 Nintendo.

É preciso uma conexão a internet de banda larga para acessar ao Wii Shop Channel e ao Nintendo DSi Shop. Você pode trocar todos os pontos do seu cartão Nintendo de uma só vez. Não se pode dividi-los entre o Wii Shop Channel e o Nintendo DSi Shop. Os países que atualmente participam da promoção do cartão de pontos Nintendo são: Brasil, Chile, Colômbia, Costa Rica, Equador, Guatemala, Honduras, México, Nicarágua, Panamá, Paraguai, Peru, Uruguai e Venezuela.

DSiWARE (E MAIS DS)

MIGHTY FLIP CHAMPS!

TELA-TÍTULO ALTERNATIVA

Obtenha os S-Ranks em cada um dos níveis.

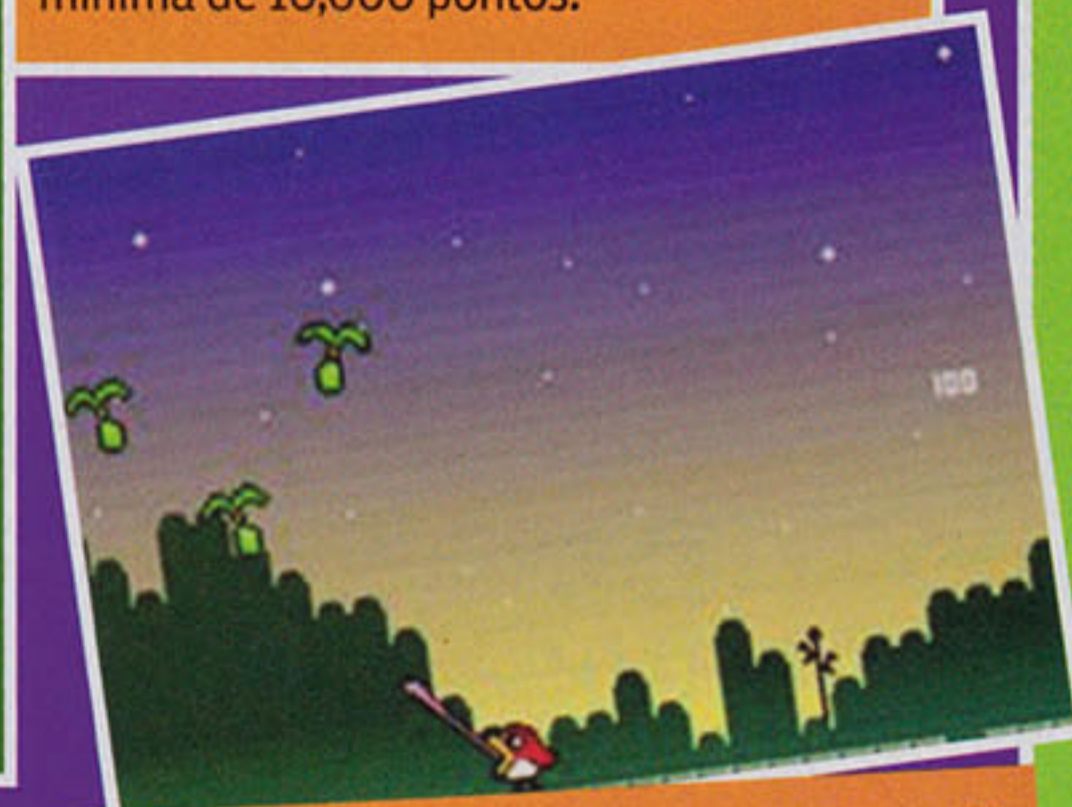


DEIXE SEU GAME com uma cara nova!

BIRDS & BEANS

HABILITE PYORO 2 (BIRDS & BEANS 2)

Para habilitar Pyoro 2, você deve terminar Pyoro pelo menos dez vezes. Alternadamente, obtenha uma pontuação mínima de 10,000 pontos.



AUMENTE A DIVERSÃO abrindo Pyoro 2

BLACK SIGIL: BLADE OF THE EXILED

HABILITE VAI

Obtenha cinco armaments após a fusão do mundo e retorne para Isapolis.

OBTENHA A PERSONAGEM SECRETA DOLL

A primeira coisa a se fazer é ter Nephi em sua equipe, e só então você poderá ir atrás de Doll. Para tanto, vá com Nephi até Corridor of Clouds, até a entrada de Abraxus Tower. Mas ao invés de entrar no edifício, siga um pouco à direita para encontrar uma porta trancada. Examine-a e Nephi vai destrancá-la para você. Uma vez lá dentro procure por uma pessoa de cor roxa e examiná-lo (sim, aquilo é um homem). Uma breve cutscene vai entrar e quando ela acabar, Doll estará em sua equipe.

DINHEIRO INFINITO E POÇÕES DE STATUS

Depois de conseguir os Catalogues 2 e 3, é possível vender itens através deles em uma ilha sem marcação, no canto sudeste do mapa. Vá até o dono da loja e compre dele algumas Eternias pelo Catalogue 2 por um preço de 30 mil GP. Saia da loja. Em uma eventual segunda vez que falar com o dono da loja, revenda as Eternias através do Catalogue 3. **Surpresa:** você vendeu os mesmos itens por 750 mil GP. Fazendo isso repetidas vezes, é possível maximizar sua grana para 9999999 e gastar tudo em poções.

SIGIL EQUIPMENT

Após Forbidden tomar posse do corpo de Vai e fundir Artania com Black Rift, você pode conseguir os chamados Sigil Equipment, anteriormente conhecidos como Armaments.

Na lista abaixo, você confere cada equipamento e a forma de como adquiri-lo:

EQUIPAMENTO - COMO ADQUIRIR

Sigil Necklace: Vença o chefe que está na ponte que leva a Tradefair
Sigil Helm: Compre-o próximo a uma loja de roupas em Tradefair. Ele custa 100.000 GP e é o único item à venda.
Sigil Armor: Vá até a Arena (onde anteriormente você encontraria Xanadu) e entre na Team Battle. Avance até a 9ª rodada e escolha sair.
Sigil Blade: Vá até Tradefair, onde poderá obter informações sobre esse item. A partir daí, é só derrotar o chefe de Dranken Mansion.
Sigil Armlet: Vá até Desert of Black Sand, localizado a leste de Polamaze. Siga em direção sudeste para encontrar uma dungeon. Vença o chefe desse local para obter o item.



COM DINHEIRO INFINITO, tudo fica mais fácil



THE LEGENDARY STARFY

TM

Um novo
HERÓI
chega ao
Nintendo DS



NINTENDO DS

TM

Wii™

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS™



Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

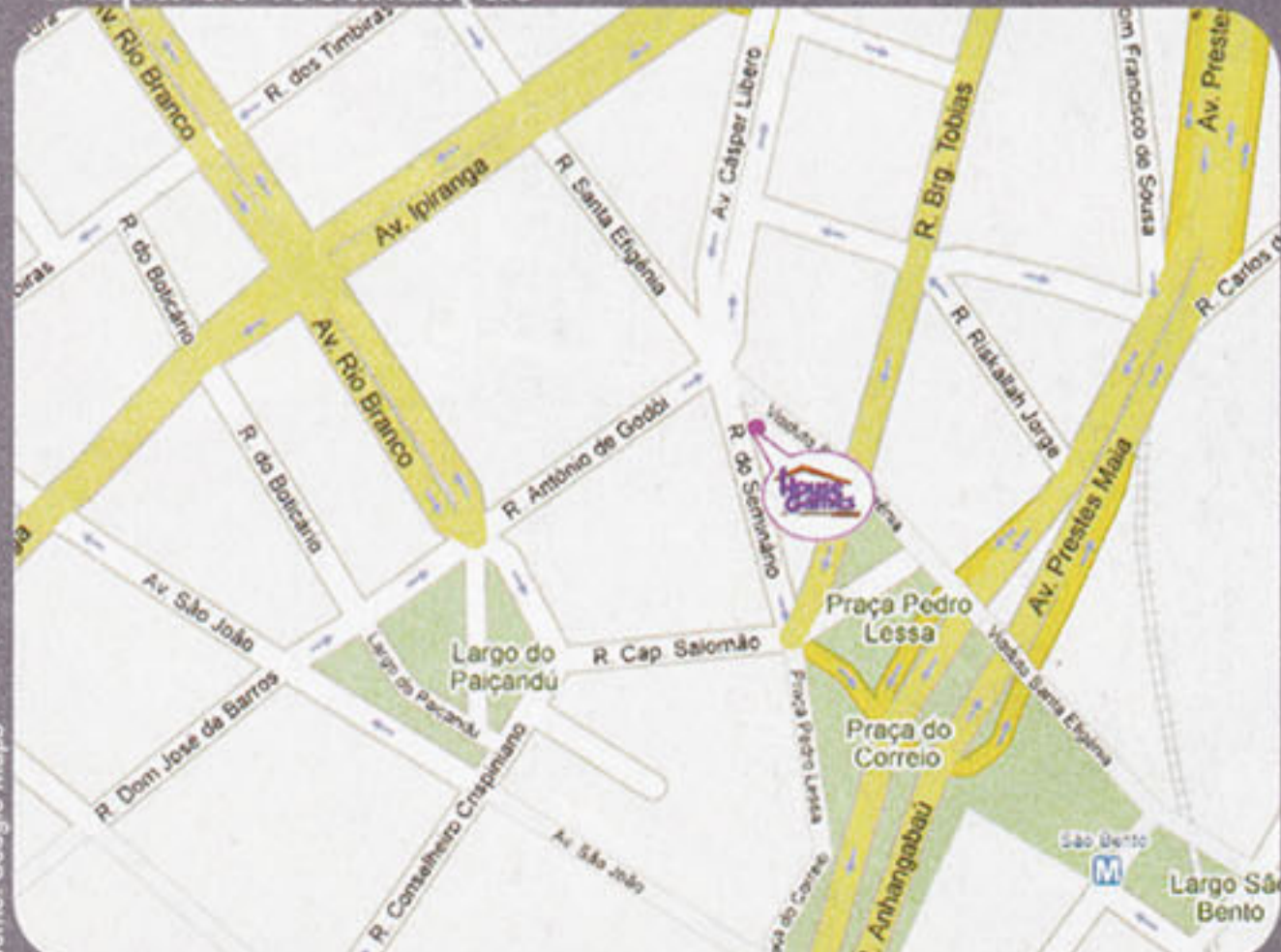
O melhor catálogo de jogos e acessórios, à um click de distância.

ACESSE NOSSO SITE, TEREMOS O PRAZER EM ATENDÊ-LO 24H POR DIA, ONDE QUER QUE VOCÊ ESTEJA.



Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros

mapa de localização



últimos lançamentos:



Visite nossa loja:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Aceitamos os cartões





Televendas:
(11) 3326-0045

Acesse nosso site:
www.housegames.com.br

House Games
online

O Walmart.com.br dá o

START

na sua diversão!

UP

LANÇAMENTO DISNEY!



Wii

Por: R\$ 199,90

12x de R\$ 16,66 sem juros



HANNAH MONTANA THE MOVIE



Wii

Por: R\$ 269,90

12x de R\$ 22,49 sem juros



GUITAR HERO METALLICA



Wii

De: R\$329,90

Por: R\$ 279,00

12x de R\$ 23,25 sem juros



X-MEN ORIGINS WOLVERINE



NINTENDO DS

Por: R\$ 189,90

12x de R\$ 15,82 sem juros



NINTENDO DS



- 02 Câmeras
- Entrada Cartão SD
- Acesso à Internet
- Edição de Som e Imagem

Por: R\$ 1.299,00

12x de R\$ 108,25 sem juros



Encontre consoles e diversos jogos Nintendo com preços baixos e FRETE GRÁTIS para todo o Brasil no Walmart.com.br

Acesse agora www.walmart.com.br/nintendoworld ou ligue para 3003.6000 e informe o código "nintendo world".

Condições válidas de 01/07/2009 a 19/07/2009 ou enquanto durarem os estoques. Somente para as compras realizadas através do www.walmart.com.br/nintendoworld ou pelo televentas 3003.6000 (informe o código "nintendo world"). Essas condições não são válidas para as lojas físicas do grupo Wal-Mart Brasil. Promoção não cumulativa com outras promoções do site. Horário de Atendimento do Televentas: de segunda a sábado das 9h00 as 21h00. A chamada para o Televentas tem custo de ligação local. Imagens meramente ilustrativas.

AVENGERS



RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!


Digitalizado por: **evil_arthas**


Editado por: **Zalbag**

Revista: **Luciano O. Miguel**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

