

GRÁTIS!

INCRÍVEL PÔSTER DUPLO COMEMORATIVO DE 11 ANOS

Nintendo®



Official
Nintendo
Seal

SCRIBBLENAUTS

O lançamento mais incrível do DS: escreva na tela em português e resolva desafios!

METROID PRIME TRILOGY
TIROTEIOS E UMA HISTÓRIA
ÉPICA COM TRÊS CAPÍTULOS
RENOVADOS NO SEU Wii

RETRÔ
TODOS OS CONSOLES DA
NINTENDO EM DOSSIÊ
ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

STREET FIGHTER
TRAJETÓRIA DA SÉRIE DE
LUTAS NOS CONSOLES E
PORTÁTEIS NINTENDO

Nº 127 R\$ 8,90

CAPA 1 DE 2

9 771516 189008 00127

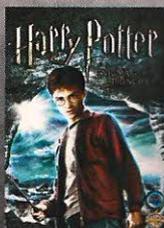
Tambor

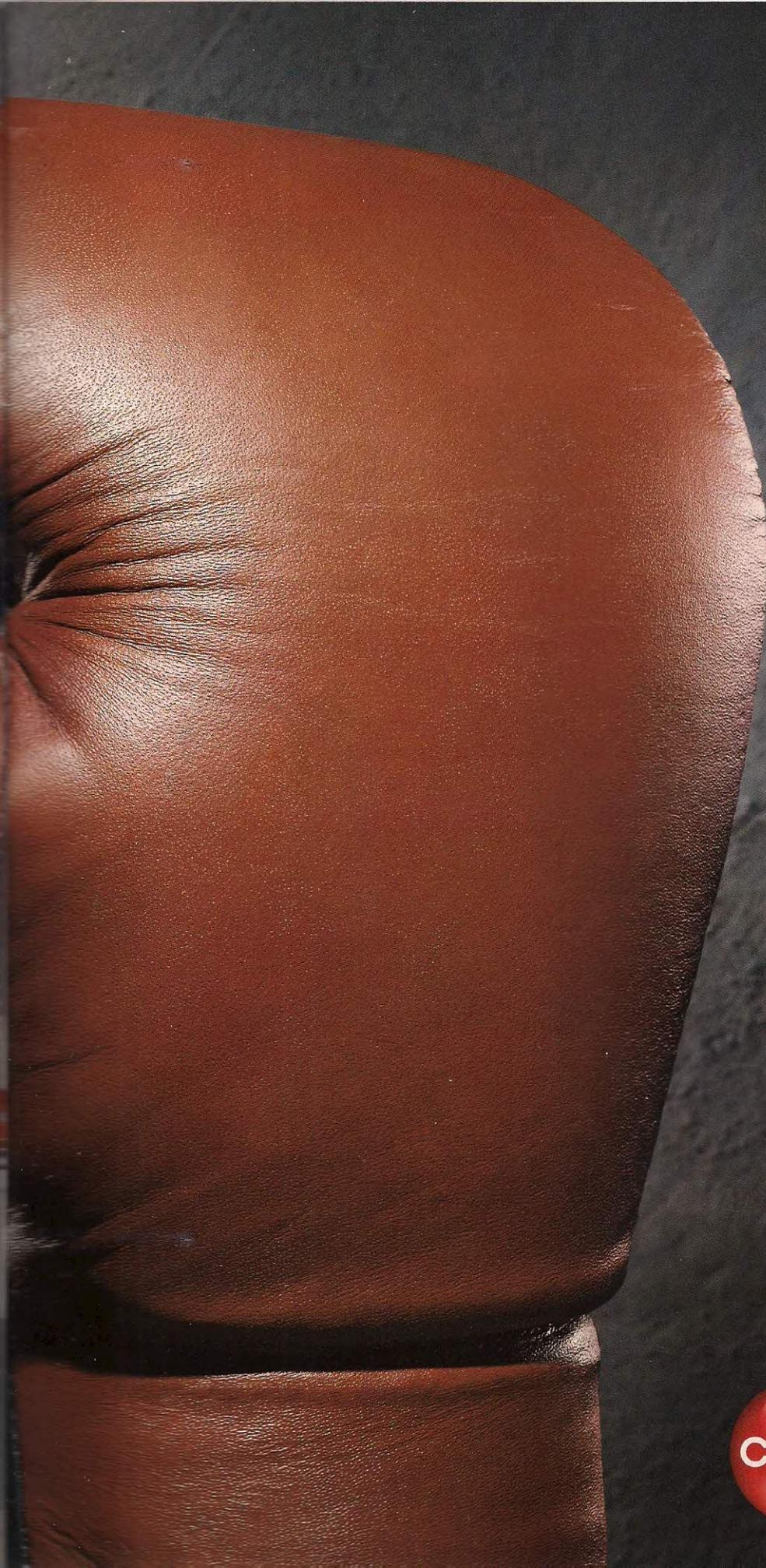
O jogo que você quiser, no seu **celular**.

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.





www.claroideias.com.br

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.

Levamos muito a sério essa brincadeira



NOSSOS PRINCIPAIS CLIENTES

AMERICANAS.COM

brinquedos
LAURA

EMOÇÃO VIRTUAL
TOP GAMES



QUARUP
INFORMÁTICA



REVOLUTION
GAMES



Saraiva
MegaStore

Sho...



Tão a sério que fazemos questão de entregar nossos pedidos no mesmo dia.

Tão a sério que o nosso atendimento é mais que especializado.

Tão a sério que temos a maior variedade de títulos disponíveis dos melhores publishers mundiais como

Activision, Disney, Nintendo, Warner, Konami, Tecmo, Codemasters, Namco, Sony, Take2 entre outros.

Zap Games, Distribuidora Oficial de Games.
Brincadeira levada a sério.

ZAP[®]

GAMES E ENTRETENIMENTO



gamers[®]
<http://www.gamers.vg>

GAME CENTER

GT
game tech

MisterBros Games

games

shop time

TRENDS

UZ GAMES
com

WAL*MART

CADASTRE SUA LOJA E RECEBA
PRODUTOS OFICIAIS ZAP GAMES:

Tel.: (55 11) 2528-4542
contato@zapgamesonline.com.br
www.zapgamesonline.com.br

MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM



Fique atento

Estamos reformulando o site da MisterBros
Vamos te surpreender



Cabo Video Componente

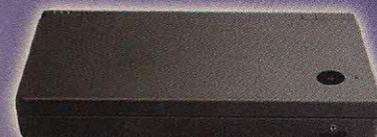


Acesse a maior loja on line de games do Brasil!!

www.misterbros.com.br

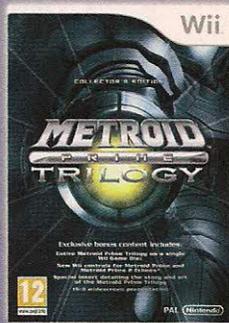


NINTENDO DS™ lite



NINTENDO DS™ i

ATENDEMOS TODO BRASIL



ATENDIMENTO EXCLUSIVO POR TELEFONE E SITE

FONE : (11) 2225 -1485

WWW.MISTERBROS.COM.BR

ÍNDICE

08 ComuNidade

Mais bonita, colorida e cheia de novidades, a ComuNidade deste mês traz coberturas de eventos, Game Arte e muita diversão!

20 Vem Aí

A melhor seleção de games que estão chegando nos próximos meses. Prepare-se para grandes surpresas que estão por vir.

28 Lançamentos

Análises fresquinhas dos principais lançamentos que acabaram de sair do forno. Leia e escolha os melhores.

40 CAPA 1: Metroid Prime Trilogy

Samus Aran volta em dose tripla e cheia de novidades no Wii. Leia em nosso especial tudo que muda na trilogia mais amada da série.

46 CAPA 2: Scribblenauts

Eleito o melhor jogo da E3 2009, Scribblenauts chega no Brasil 100% em português e cumprindo tudo o que promete. Leia em nosso especial!

52 RETRÔ: Street Fighter

Acompanhe a cronologia completa da franquia de luta mais amada nos consoles Nintendo.

58 ESPECIAL: 11 anos de NW

Para celebrarmos esta data tão querida, aproveite para conhecer TODA a história dos consoles da Big N.

72 GUIA: Metroid Prime Corruption

O game que fecha a trilogia Prime de Metroid invade as páginas da sua NW. Acompanhe o guia completo para acabar com todos os chefes.

80 TOP SECRET

Uma seleção especial: dicas, mace-tes, códigos e segredos dos games mais quentes para Wii, DS e DSi.

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!



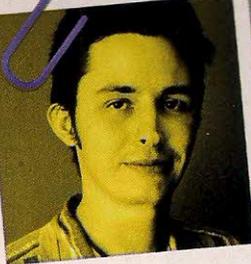
9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0



EDITORIAL

RECEITA DE SUCESSO

É difícil entender o que faz um editor. Muitos pensam que o papel dele é jogar, durante boa parte da semana, para rapidamente "fazer" a revista. Depois disso, ele deve voltar a jogar. No trabalho, em casa, no banheiro, é jogar, jogar, jogar. Vou revelar um segredo: jogar por prazer, para se divertir, sem pensar em análises ou quesitos técnicos, ocorre em menos de 5% do tempo. O que parece ser um balde de água fria, na verdade é o retrato de como funciona uma redação, seja da Nintendo World ou de qualquer outra publicação. É necessário pautar colaboradores, coordenar a equipe, editar textos, selecionar imagens, conversar com desenvolvedores, produtoras e executivos da indústria, participar de eventos... tudo isso é feito em sequência, como um ciclo que nunca acaba. Ao finalizar uma revista, a próxima já deve estar preparada e encaminhada. E sempre que ocorre uma mudança - um anunciante que aparece, uma novidade que surge durante o fechamento, algum evento inesperado - é um corre-corre danado.

Mas não pense que esse processo é chato. Ele é cansativo. É trabalhoso. Mas dá muito gosto ver o produto pronto, impresso, um prazer que não se tem ao trabalhar com conteúdo para internet. A ansiedade é grande quando o transporte da gráfica chega, trazendo centenas de pacotes com revistas recém saídas do maquinário. O cheiro de tinta nova, as cores vibrantes, o olhar atendo aos detalhes e diferenças. Ver a revista na tela, durante a produção, é completamente diferente de vê-la nas mãos, em tinta e papel.

É um processo que talvez seja extinto no futuro por inúmeras razões, e que sou grato por ter participado um dia. Podem me chamar de velho, mas tenho orgulho do meu ultrapassado diploma de datilografia. Sim, em uma boa e velha máquina de escrever da Olivetti. Foi uma época e tanto, com sensações que não voltam mais. Só quem vivenciou é que conhece! Muitas coisas ainda vão deixar saudades... Valorize enquanto elas existem!

— Orlando 中原 Ortiz
Editor-Chefe

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



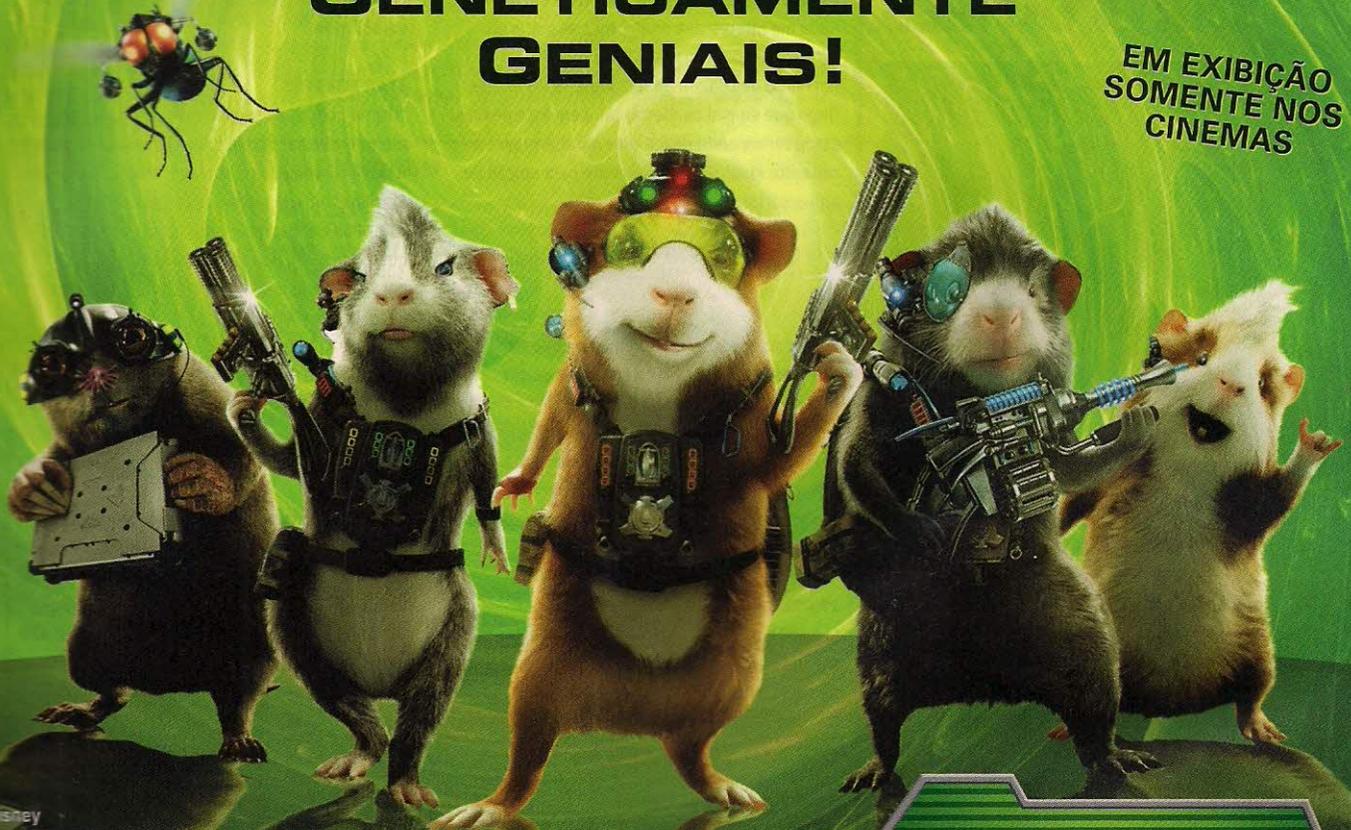
Nintendo

WALT DISNEY PICTURES E JERRY BRUCKHEIMER FILMS APRESENTAM

FORÇA-G

GENETICAMENTE GENIAIS!

EM EXIBIÇÃO
SOMENTE NOS
CINEMAS



**ENVIE TECTOY
PARA 250* E BAIXE
JÁ ESSE SUCESSO
NO SEU VIVO**

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

Disponível na:



www.ttmobile.com.br

Disponível para celular. Para confirmar o catálogo acesse a opção downloads pelo menu do celular. Navegue à vontade pelas categorias para escolher o seu jogo. O tráfego de dados é gratuito e você só paga R\$15,00 pelo game baixado. Consulte disponibilidade, celulares compatíveis e outras informações em www.vivo.com.br. © SEGA. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.

oficina-de-arte.com

CARTA DO MÊS



SUGESTÃO DE MATÉRIA

Como fã de RPGs, muitos dos meus games de Virtual Console são desse gênero. No entanto, a divisão no sistema da Nintendo é confusa. Eles consideram Zelda como RPG, e deixam de considerar outros, classificando-os como jogos de ação (action). Sugiro uma matéria sobre os RPGs do Virtual Console. Sejam eles RPGs puros, Action/RPG, Strategy/RPG etc. Cada um poderia ter um texto falando um pouco sobre o game e um nível de recomendação de 1 a 5 (com estrelinhas!). Teria que ser de todos os sistemas disponíveis no Virtual Console. E como disse: fazer uma classificação melhor que a oficial da Nintendo. Se quiserem colocar Zelda, beleza, mas que expliquem que ele está lá por ter públicos semelhantes, pois de RPG ele tem pouco (ou nada).

Pedro Álvés da Matica,
São Paulo, SP
Via Orkut

Zelda não é RPG? Oras, Pedro, claro que é! Zelda, inclusive, foi um dos grandes percussores do gênero Action RPG. Não rotule RPG apenas com jogos como Final Fantasy; ambos são RPGs, mas de raízes diferentes. Sobe a sugestão de matéria: a ideia é muito boa! Que tal falar dos cinco melhores de cada plataforma? Porque se fossemos falar de todos, precisaríamos de uma NW especial só para isso. Sugestão anotada, Pedro!

UAAAAUU!!!

UAU! Comprei a edição #126 recentemente e estou impressionado! Antes de tê-la em mãos nada me interessava muito, mas as matérias estão ótimas! A capa está linda (mesmo eu não gostando de Dragon Ball), a matéria do Mother (jogo que eu mal conhecia) também esta demais! Estou terminando de ler, mas parabéns para a redação. Aguardo ansiosamente pela edição de aniversário!

Matheus Genaro
Via Orkut

É essa a sensação que gostamos que os leitores tenham: abrir a revista e se surpreender com cada matéria. Por mais que às vezes uma ou outra coisa acabe não sendo do seu gosto, a gente tem certeza que uma boa lida pode revelar um início de interesse ou muito conhecimento. Aproveite essa edição de aniversário!

VRUUUUUU

Li e reli a matéria sobre o Need for Speed que saiu na última edição (#126) da Nintendo World e não vejo a hora do jogo chegar às lojas! Acho que finalmente vamos ter um Need for Speed de respeito no nosso querido e adorável Wii.

Daniel Marques,
Londrina PR
Via E-mail

Nós também não esperamos a hora de colocar as mãos no novo Need for Speed, Daniel! Essa matéria do Need for Speed recebeu vários

comentários positivos, e isso mostra que, mesmo após algumas derrapadas, a série continua com uma base de fãs sedentos por velocidade.

STAR FOX WII?

“Ótima notícia, se verdadeira, esse jogo tem muito potencial para o Wii, seja para mirar, controlar a airwing ou multiplayer online. Que venha Star Fox com um monte de fases aéreas!”
“Star Fox é a franquia da Nintendo que eu mais quero para Wii, dentre as que não têm versão para o console ainda. Logo depois estão: Wave Race, Donkey Kong, Kirby, Pilotwings, F-Zero, Pikmin e Kid Icarus”

“Exatamente o que eu estava esperando! Se for verdade, já vai para a minha lista!”

Antônio
Via E-mail

O pessoal do Orkut ficou a mil quando souberam que existe uma possibilidade da Nintendo anunciar Star Fox para o Wii em breve. Nós da Nintendo World juramos que não sabemos de nada, mas quem sabe em 2010 a gente não volte a falar sobre isso?



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

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10: TRANQUEIRAS NINTENDO

O Wii é um reflexo de todas as ideias que a Nintendo teve durante esses últimos 25 anos. Só que nem sempre essas criações malucas foram sucesso. Acha o Wii Speak ou a Balance Board novidades? A Nintendo já tinha tudo isso em mente. A prova é essa lista de acessórios da Big N que não fizeram muito sucesso. Desconsideramos o Virtual Boy, que mesmo sendo um "portátil", poderia entrar na lista de acessórios falidos, tamanho o mico que ele fez Nintendo pagar.



10 DK BONGO

Guitarra e bateria de plástico é besteira, "cool" mesmo são os bongos do Donkey Kong! Eles são demais: permitem que você jogue incríveis... Três jogos de GameCube? E um deles foi feito para o Wii... Sem os bongos? Por isso que Rock Band fez sucesso.

9 DS RUMBLE PACK

A ideia é brilhante: um acessório que faz o DS tremer. É tudo que falta para tornar alguns jogos ainda mais emocionantes, certo? Bem, se o acessório não acabasse com a bateria do portátil tão rápido e não ocupasse a extinta entrada para GBA... Da próxima vez, coloque o Rumble embutido, Nintendo!



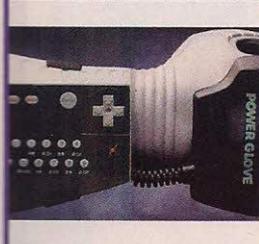
8 GAMECUBE MODEM

Jogar online virou moda na geração 128-bit. E desde então a Nintendo já se mostrou pouco interessada no assunto. O modem para GameCube foi lançado e apenas três jogos tinham suporte. Nada de Mario Kart, Star Fox, F-Zero... Se você não gosta dos Friend Codes, nem ouse chegar perto disso.



7 e-READER

Acessório de Game Boy Advance que permite que você jogue games de NES ao passar um cartão no leitor. Só que ficar passando cartões o tempo inteiro para conseguir jogar 10 minutos de Donkey Kong, não faz sentido algum. Sem falar que o e-Reader é caro pra chuchu e não encaixa bem no Advance SP.



6 POWER GLOVE

Estamos cansados de dizer: essa coisa não é tão legal. Na época, nós tínhamos 7 ou 8 anos. Era divertido achar que iríamos controlar um jogo por meio de uma luva. Mas não era tão divertido quanto no filme; a Power Glove como acessório é uma ótima luva para lavar banheiros. Ok exageramos, mas é tosca mesmo assim.

5 N64 DD

Sabe o que é isso? É difícil até de explicar. A Nintendo achou que lançando um acessório que expandisse a qualidade de armazenamento e propriedades do Nintendo 64 seria o suficiente para vencer a guerra contra o concorrente da Sony. Foi tarde demais - e ficou apenas no Japão. Será que fez sucesso por lá? Tanto quanto o Virtual Boy.



4 POWER PAD

"Agora você pode jogar com a força; força do corpo!". Um acessório que tem um slogan desses, bem, não se pode esperar muita coisa. Mas esse misto de Balance Board com Twister foi um grande erro da Nintendo. O mundo ainda não estava preparado, Big N. Agora, nós amamos a Balance Board.



3 MICROFONE

O MICROFONE PARA NINTENDO 64 ERA LEGAL!!! Se você não tivesse que ficar GRITANDO o tempo todo para que ele, com sorte, reconhecesse alguma coisa. Os únicos jogos com suporte eram muito, MUITO RUINS. E o mais conhecido deles é Hey You, Pikachu! "Come here..."



2 CÂMERA E IMPRESSORA DO GAME BOY

Os recursos do DS são uma compilação de todas as ideias malucas da Nintendo em seus portáteis. A câmera no Game Boy prova isso: você tira fotos de qualquer coisa, edita colocando partes engraçadas (ou não) e depois... IMPRIME! Quero uma impressora no meu DS! JÁ!!

1 R.O.B.

Ha ha ha. Olha ele aí, minha gente. É IM-POS-SÍ-VEL não colocar o R.O.B. como o grande campeão entre os acessórios inúteis da Nintendo. Ele não fazia nada, era chato, caro, dava suporte a poucos jogos, mas... Olhem para os olhinhos dele... "Não me deixem aqui sozinho". Tocou nosso coração. Mas é ruim demais.



THE LEGEND OF ZELDA

Quando Link era um herói, mas não necessariamente heróico

Assim como nosso amigo Mario teve seu momento de fama na televisão, Link também deu as caras em sua própria série. Mas não quer dizer que o resultado tenha sido necessariamente bom.

Tudo começou em 1989. Com produção da DiC Entertainment (responsável por outras animações de games como as de Mario e Captain N), a série durou apenas 13 episódios de quinze minutos, indo ao ar de setembro a dezembro do mesmo ano.

Baseado nos primeiros games da série, o programa estrelava Link e Princess Zelda, acompanhados de uma pequena fada-princesa chamada Sprite, defendendo o reino de Hyrule do mago maligno Ganon.

A maior parte das aventuras se passava com Ganon e seus capangas sequestrando a

VOCÊ SABIA?

Esta é uma das poucas produções em que Link é visto efetivamente falando. Além deste desenho, o herói só falou nos games de CD-i, numa série de mangás e em outra de quadrinhos de produção norte-americana.

princesa, tentando roubar seu Triforce da Sabedoria ou ainda usando algum método alternativo para conquista de Hyrule. Nada fora do comum, certo?

As coisas pioravam a partir daí: Primeiro, as aparências dos personagens eram um pouco estranhas. Tudo bem que, com o passar do tempo os personagens da série tiveram suas aparências mudadas, chegando ao Link galã de hoje, enquanto Ganon, antigamente, parecia um porco com um tridente, aparência adotada pelo desenho. A questão é que é claro que não houve um grande esforço de adequação. Como era comum à época, a DiC tinha grande liberdade de modificar os personagens licenciados.

Além disso, os fãs ganharam um protagonista chato, reclamão e sarcástico, que só queria ser o herói para ganhar um beijo da Princesa Zelda, que, aliás, era uma garota igualmente irritante. Por outro lado, houve certo respeito para vários elementos da série, que aproveitou itens, armas, locais e vários inimigos. Por alguma razão, em vez de flechas, o arco de Link lançava raios de luz, magia que também podia fazer com sua



espada. Interessantemente, Zelda tem um papel de destaque maior, por vezes chegando a lutar ao lado de Link.

Com o sucesso baixo, a série acabou sendo cancelada juntamente de The Super Mario Bros. Super Show!, com quem dividia espaço.

— Rodrigo Ortiz

EXCUUUUUUSE ME, PRINCESS!

As constantes discussões entre Link e Zelda resultavam no rapaz soltar uma frase que immortalizou (mesmo que negativamente) o personagem: "Excuuuuuuse me, Princess!", uma maneira ridiculamente longa de se dizer "Dá licença, Princesa!". O bordão é repetido com tanta frequência que se tornou uma piada interna para os fãs. Nos 13 episódios, Link solta a frase um total de 49 vezes! No YouTube, fãs fizeram compilações das cenas - ótimas para algumas risadas. <http://www.youtube.com/watch?v=FPxY8lpYAUM>





©2011 The Beatles. Rock Band developed by Harmonix Music Systems, Inc. The Beatles is a trademark of Apple Corps Ltd.

**15%
à vista**

SUPER GAMES

aficionados.por.videogame



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

www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282

ESTUDE JÁ!

Conheça a SAGA, a melhor escola de desenvolvimento de jogos do Brasil



Você certamente, em algum momento da vida, deve ter pensado como são feitos os jogos. E trabalhar com games? Já passou pela sua cabeça? Segundo os dados que levantamos, cerca de 80% dos leitores da Nintendo World sonham em trabalhar na indústria de jogos. Por esse motivo, neste mês fomos conhecer uma das maiores, se não a maior, escola de desenvolvimento de jogos do Brasil. Conheça a SAGA.

SAGA DE SUCESSO...

A história da SAGA definitivamente não pode ser contada em poucas linhas. “A nossa ‘saga’ começou em 1997, quando eu comecei a trabalhar com o ramo de informática e tecnologia. Em 1999 eu tive a oportunidade de conhecer o Roberto Ferreira [Diretor Acadêmico] e em 2002 viramos sócios, iniciando o projeto de criar uma escola que tivesse um diferencial para o mercado. Foi assim que surgiu a AIS”, explica Alessandro Bomfim, Diretor Comercial e um dos sócios da escola. Em 2007, ao abrirem uma unidade

em Recife, os diretores perceberam o quanto o mercado estava carente por um curso específico de desenvolvimento de jogos eletrônicos. E assim nasceu a SAGA (School of Art, Game and Animation - Escola de arte, game e animação). Uma escola que nasce para ensinar arte digital voltada para o mercado de entretenimento digital, onde carro-chefe é o game.

DO SONHO PARA O PROFISSIONALISMO

“Eu sempre escutei a maioria das pessoas falando que game não tinha futuro, que era coisa do demônio e que viciava. Mas eu sempre questioneei como algo tão mal visto no passado dava (e ainda dá) tanto dinheiro. Foi aí que eu resolvi estudar o desenvolvimento de games, porém não havia nenhum curso no Brasil na época”, explica Rogério Félix, coordenador e criador do curso PlayGame, curso com duração de 25 meses e que chama atenção pela sua completa e atual grade curricular.

Rogério mostra uma fórmula completamente nova de ensino que tem se

mostrado um sucesso entre os estudantes. “O curso não é engessado durante os 25 meses. Sempre que algo de novo surge no mercado (e visionamos que pode se tornar uma tendência), aplicamos durante a grade de estudos, uma vez que o mais importante nesta área é ter domínio das tecnologias mais novas e que estão com maior carência por profissionais”, explica o coordenador do curso.

Com 80% do curso escrito para o mercado internacional, uma vez que o nosso país ainda está se moldando na indústria de jogos, Rogério explica que “o grande desafio é entender qual a tendência e o caminho do mercado brasileiro. O Brasil está consolidando o mercado com o pé no chão. E isto é ótimo, pois dando um passo de cada vez é o segredo para um mercado que ainda está se descobrindo”.

COMO O PLAYGAME FUNCIONA

Durante o curso, o estudante aprende sobre o mercado, aprende a ferramenta e, principalmente apresenta a própria visão de jogo. Com isso, vemos um game que está sendo produzido comandado por alguém que tem conhecimento, capacitação e, principalmente, visão de jogador. Muito mais do que um desenvolvedor, o PlayGame capacita o profissional a ser um pesquisador e alguém que possa discutir

A ESTRUTURA DA SAGA

A SAGA hoje conta com quatro unidades espalhadas no Brasil (São Paulo, Salvador, Recife e Brasília). Para atender aos mais de 6.000 alunos matriculados, a escola conta com uma infraestrutura de deixar qualquer um boquiaberto. As instalações são amplas, possuem salas de atendimento personalizadas e os computadores possuem a tecnologia mais avançada do mercado. No caso da unidade São Paulo, há também um espaço dedicado para os videogames da nova geração, para que os alunos possam não só aprender com os games da atualidade, mas também desfrutarem momentos de lazer com os amigos.

com propriedade o assunto, vindo a preencher muitas áreas diferentes da indústria. "O PlayGame tem a missão de não tratar a pessoa nem como designer nem como programador, mais sim, um profissional que seja apto para ser tanto designer quanto programador, ou seja, é o profissional apto para comandar uma equipe inteira", comenta Rogério.

PARA ESTUDANTES REALMENTE EMPENHADOS

Segundo o coordenador do curso, não existem requisitos para estudar o PlayGame. O que precisa existir do aluno é a certeza de que ele quer trabalhar nesta área. Por esse motivo, Rogério pessoalmente gosta de conversar com os pais e com o próprio aluno para explicar um pouco sobre o mercado, sobre a grade do curso e o quanto ele e os outros professores exigirão do estudante. "Faço isso principalmente com os jovens de menores de 14 anos, pois eles precisam saber que o curso que irão fazer abran-

gerá muito mais coisas do que ele pode acreditar e exigirá dele muito empenho", comenta o coordenador que explica também outro formato do PlayGame: nivelar todos os alunos em seis meses, não importando a hora em que iniciaram seu curso. Isso quer dizer que durante o curso, cada matéria específica (ilustração, 3D e modelagem) é dada durante um mês, de forma que a cada novo mês, mesmo que você não esteja aprendendo uma matéria, você pode continuar aperfeiçoando-a, de forma que no quarto mês, os alunos que tiverem treinado mais, recebem mais treinamento e aperfeiçoamento técnico da matéria.

PARCEIROS DE PESO

Graças à estrutura oferecida, os cursos da SAGA também estão recebendo reconhecimento internacional das principais empresas de tecnologia do mercado. Por esse motivo, empresas como a Adobe e a Autodesk (responsáveis pelos principais programas para desenvolvimento de jogos) certificam a escola, seus cursos e, por consequência o estudante que está se formando. Ou seja, os alunos da SAGA, ao concluírem cada curso recebem os certificados autorizados por ambas empresas internacionais.

Você tem ainda alguma dúvida de que estudar na Saga não dá um bom jogo? Nós não!

— Ricardo Farah

CURSOS OFERECIDOS

A SAGA atualmente oferece cinco cursos distintos em suas unidades. Acompanhe:

Start

Carga horária: 408 horas

Público: Ilustradores, desenhistas, designers gráficos, publicitários e apaixonados por arte, game e animação que desejam desenvolver a sua criatividade nos setores mais importantes da Computação
Gráfica: impressão, web, vídeo e 3D.

PlayGame

Carga horária: 500 horas

Público: Estudantes de Arte, Publicidade e Propaganda, Marketing, Design Digital, pesquisadores de Jogos Digitais e todos aqueles que, muito mais do que apaixonados por games, querem trabalhar com isso.

Sinapse

Carga horária: 600 horas

Público: Designers, desenhistas e artistas em geral, publicitários e pessoas interessadas em se profissionalizar na área de arte digital com objetivo de desenvolver personagens e animações.

Infinity

Carga horária: 365 horas

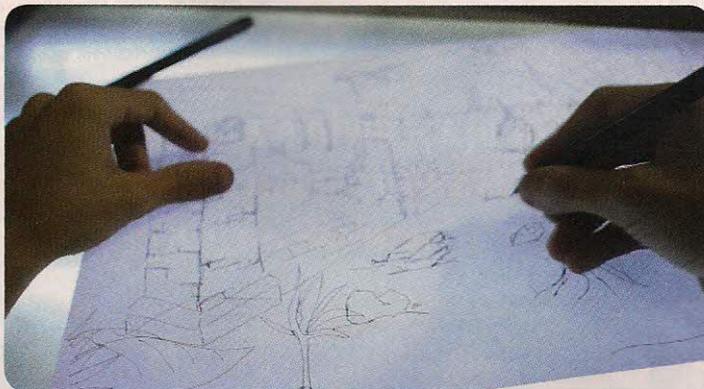
Público: Profissionais do mercado de publicidade, cinema e estudantes que, com criatividade e uma câmera filmadora, desejam fazer do 3D um novo universo de possibilidades.

Marquise

Carga horária: 324 horas

Público: Arquitetos, decoradores, designers e artistas interessados em se profissionalizar para atender ao mercado de Maquete Eletrônica.

Para conhecer mais sobre os cursos oferecidos, acesse o site oficial da escola: www.saga.art.br



ÁÍ VEM O SOL!

Os Beatles conquistaram o mundo. E seu novo game reconquistou as multidões. Abriu as portas para uma nova geração de jogadores e amantes da boa música. Popularizou as cantigas clássicas dos Beatles entre os mais jovens. É emoção, nostalgia e uma homenagem histórica! Celebre conosco a chegada desse incrível game, e fique com a belíssima imagem abaixo, que ilustra o clipe "Here comes the sun", cantado por George Harrison.

**GAME
ART**



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'Oliveo (designers)

REDAÇÃO
Beatriz San't Ana, Filipe Albuquerque,
Fernando Filho, Flavio Croffi, Geraldo

Figueras, Guilherme Martinelli, Isabel
Marcondes, Juliana Zorzato, Karina Costa,
Lucas Patrício, Maurício Angelo, Natalia
Albertoni, Otávio Kunz, Milena Wiek, Viviane
Werneck, Rafael Quadros, Rodrigo Ortiz,
Paula Romano

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

GERENTE DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

Executiva de Contas
Alessandra Soares

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins e Isabel Reis

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

WEBDESIGNER
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 segunda 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 127
Produção: Tip Graf
Impressão: Pro! Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

Lullaby and Goodnight!

NINTENDO DS™

Walmart
walmart.com.br/nintendoworld

Wii™

O Walmart.com.br dá o **START** na sua diversão!

WiiSports Resort

com Wii Motion Plus

Grátis Squeeze, Fresbee e Sacola



Frete Grátis

Wii

Por: R\$ 199,90

12x de R\$ 16,66 sem juros

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



Frete Grátis

Wii

Por: R\$ 199,00

12x de R\$ 16,58 sem juros

MARIOKART Wii

com Wii Wheel



Frete Grátis

Por Apenas R\$ 239,00



Frete Grátis

- Mais de 40 Atividades Treinamento
- Fortalecimento, Aeróbico, Yoga e Equilíbrio

De: R\$ 729,00

Por: R\$ 589,00

12x de R\$ 49,08 sem juros

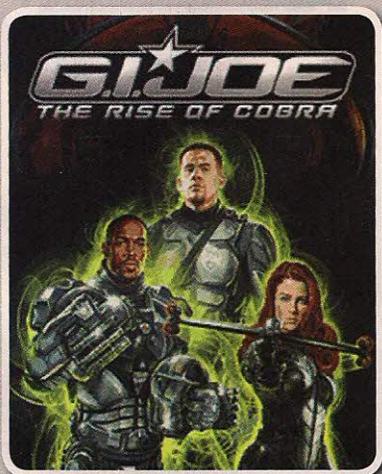
Encontre consoles e diversos jogos Nintendo com preços baixos e **FRETE GRÁTIS** para todo o Brasil no **Walmart.com.br**

Acesse agora www.walmart.com.br/nintendoworld ou ligue para **3003-6000** e informe o código "nintendo world".

Condições válidas de 30/08/2009 a 15/10/2009 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/nintendoworld ou pelo tele vendas 3003-6000 (informe o código "nintendo world"). Essas condições não são válidas para lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Consulte o valor de frete e o prazo de entrega para sua região. Promoções e descontos não cumulativos com outras promoções do site e válidos enquanto durarem os estoques. Horário de Atendimento do Tele vendas: de segunda a sábado das 9h00 às 21h00. O serviço 3003 tem custo de ligação local + impostos. Todas as ofertas e qualidade dos produtos e serviços são responsabilidades do Walmart. Imagens meramente ilustrativas.



Quem disse que ser foto é sinal de fraqueza? Prova disso são três dos games que você encontra disponível no seu Claro a partir deste mês. Inspirado na animação dos cinemas, Força G traz os hamsters valentes para a tela portátil; Em LocoRoco você comanda uma trupe de bolotas coloridas que devem salvar o planeta; Já, em Crash Bandicoot, você controla o marsupial que precisa se salvar em uma ilha mutante. Por fim, os GI Joe marcam presença com muita ação e espionagem.



GI JOE



Produtora: EA

Junte forças no combate do bem contra o mal. Inicie missões de assalto nesta emocionante aventura de ação inspirada no filme! Os modos de jogo rápido transcendem a ação realista. Pilote o Howler ou comande o tanque MOBAT. Jogue na pele de Joe ou ainda Duke, Ripcord e Scarlett. Execute movimentos característicos e empunhe armas ao enfrentar o Storm Shadow, a Baroness e o Cobra Commander! Agora você sabe que conhecimento É METADE DA BATALHA.

Game code and certain audio visual materials © 2009 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Published by Electronic Arts Inc. under license from Hasbro, Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and/or other countries. HASBRO and its logo, GI JOE and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2009 Hasbro. All Rights Reserved.

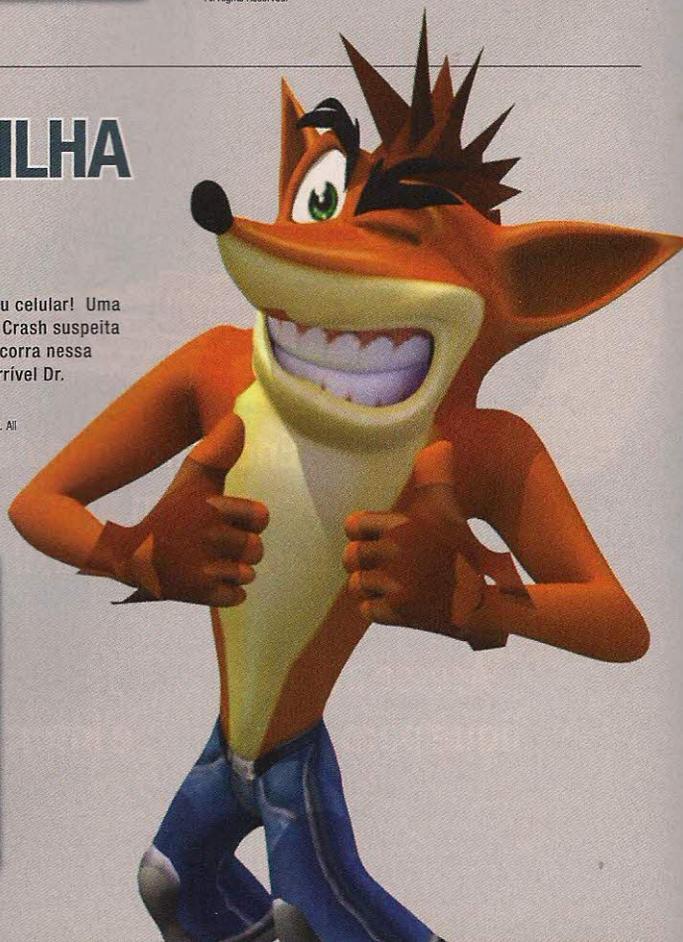
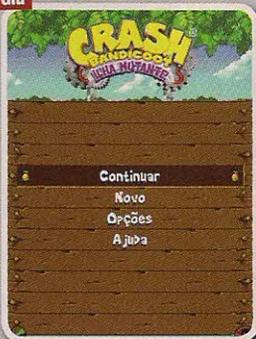
CRASH BANDICOOT – ILHA MUTANTE

Crash Bandicoot, um ícone dos consoles na década 90, agora disponível no seu celular! Uma máquina voadora gigante sequestrou a irmã de Crash, Coco, da Ilha Wumpa! Crash suspeita que é mais um plano do seu inimigo, o terrível Dr. Neo Cortex! Salte, balance e corra nessa emocionante aventura. Lute contra mutantes e robôs gigantes para vencer o terrível Dr. Cortex e salvar Coco.

Linha Legal: © 2009 Activision Publishing, Inc. Crash Bandicoot and Activision are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



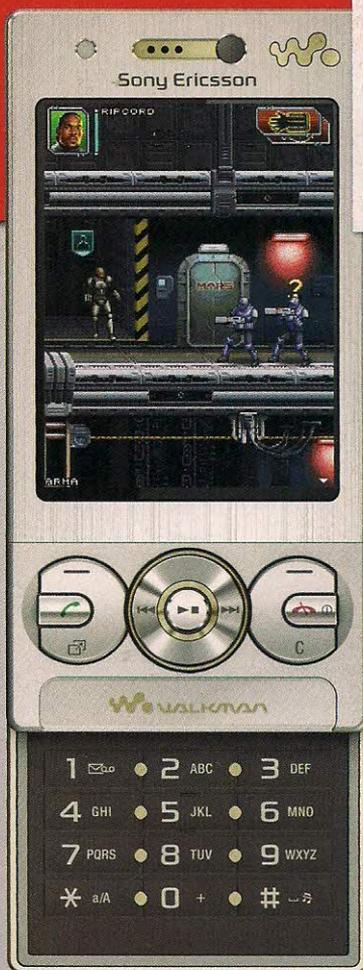
Produtora: Glu



Destaque

SONY ERICSSON W705

Além de ser um aparelho bellissimo, o W705 esbanja modernidade: com Wi-Fi e 3G Turbo, você tem acesso rápido à internet, pode usar o sensor de movimento para trocar a faixa musical e se divertir com a reprodução sonora de alta fidelidade, graças aos fones de ouvido premium. Tudo isso aliado à uma nítida tela que ocupa grande parte do aparelho e um teclado tipo "slider" de fácil acesso garantem ao aparelho seções de jogatina com muito conforto. É diversão para qualquer momento!



LOCOROCO



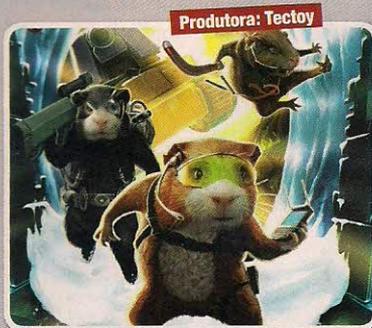
Sucesso no PSP e agora também no seu celular! LocoRoco vem com uma nova e divertida história mas com o mesmo esquema de controle inovador do video game portátil PSP! Incline, lance, divida para que possa recolher os objetos e percorra o mundo vencendo os inimigos. Prepare-se para recuperar a paz de um planeta alegre e colorido!

"LocoRoco" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2006 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. LocoRoco Hi, the mobile game © 2009 CPT Holdings, Inc. All Rights Reserved

FORÇA G

Prepere-se para salvar o mundo com este astucioso grupo de agentes secretos. Força-G é um grupo de hamsters espiões altamente treinados e é a única equipe que pode salvar o mundo de um bilionário malvado e seu exército de robôs domésticos. Utilizando incríveis acessórios de alta tecnologia e diversas estratégias, você e a equipe Força-G podem se juntar para completar missões emocionantes!

Serviço Pago. Consulte seus pais antes de enviar essa mensagem. Game para celular. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.



Top 5 Downloads do Mês

1
2
3
4
5

1. A Era do Gelo 3
2. Guitar Hero World Tour
3. Need for Speed Undercover
4. The Sims 3
5. Sonic 2 Crash



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.

VEM AÍ
Wii

MONSTER HUNTER 3 TRI

O ARRASA-QUARTEIRÕES JAPONÊS FINALMENTE VAI CHEGAR À AMÉRICA

Pense em uma série que já ultrapassou mais de sete milhões de cópias vendidas em apenas cinco anos. O fenômeno chamado Monster Hunter é uma febre no Japão. A série da Capcom conseguiu conquistar milhões de fãs em território nipônico desde a primeira versão, que no começo deste ano recebeu um port para o Wii (Monster Hunter G) que veio acompanhado de uma demonstração jogável de Monster Hunter 3 tri.

Podemos afirmar com certeza que MH3 tri será sucesso porque ele já foi lançado. Calma, calma, não estamos ficando malucos e falando de jogo já lançado na seção de previews. É que, assim como Pokémon, Tatsunoku Vs.

Capcom, Phoenix Wright e tantos outros, tri só vai receber uma versão na América um bom tempo depois do lançamento nipônico.

Nesse caso, os jogadores terão que esperar até março do ano que vem.

É difícil tentar explicar a fórmula de sucesso de Monster Hunter já que, na teoria, ele é bem simples. No papel de um caçador, você precisa completar missões e enfrentar monstros parecidos com dinossauros. Tudo isso acontece em vários mundos com uma ambientação muito detalhada. Mas a cereja do bolo da série - e principalmente de tri - é o modo online.

Ao contrário da esmagadora maioria dos jogos para Wii, o modo online de Monster Hunter é muito bom. A versão japonesa suporta milhares de players ao mesmo tempo sem nenhum tipo de atraso na conexão, também conhecido como lag. Você pode se unir e formar pequenos grupos para realizar quests em conjunto, o que promete aumentar e muito a diversão, além de habilitar itens e monstros exclusivos, que só podem ser encontrados online. Outra regalia é uma lista de amigos interna, que difere do assombroso sistema de Friend Codes, e separa seus amigos de Monster Hunter de forma organizada e prática. Mas todos esses benefícios não serão grátis; vai ser preciso pagar uma mensalidade

para jogar online. A compra poderá ser executada dentro do jogo, por meio de Nintendo Points.

Para se comunicar com os demais jogadores, você poderá ligar um teclado USB em seu Wii. O acessório Wii Speak, que acompanha Animal Crossing, não tem suporte no Japão, mas tudo indica que isso mudará na versão americana. Cruzem os dedos.

Na jogabilidade, as novidades ficam para pequenas mudanças de design, como a presença de ícones dos itens acima da cabeça do personagem. Algumas armas foram retiradas, como o arco e a famosa Gunlance. Os controles possuem opções para se jogar com o Nunchuck e Wii Remote e também duas configurações para o controle clássico; uma utilizando os botões da frente para atacar, e outra usando a alavanca analógica.

Monster Hunter 3 tri promete ser um dos mais bonitos jogos de Wii. Alias, nós já podemos afirmar isso tomando a versão japonesa como base. Assim que lançado nas Américas, a Nintendo World mostra todas as demais novidades para você.

— Lucas Patrício



É HORA DE CAÇAR bullfangos no Wii

INFO

Plataforma:

Wii

Produção:

Capcom

Desenvolvimento:

Capcom

Gênero:

Ação

Lançamento:

Março de 2010



SPYBORGS



ROBÔS EQUIPADOS em um verdadeiro quebra-pau



INFO

Plataforma:
Wii
Produção:
Capcom
Desenvolvimento:
Bionic Games
Gênero:
Ação
Lançamento:
29 de setembro de 2009

ROBÔS ESPÍÕES SÃO PROTAGONISTAS DE UM BEAT'EM-UP INSPIRADO NA ORIGEM DO GÊNERO EM 3D

Há 10 anos, a produtora Crave (hoje forte adepta de jogos casuais para as plataformas Nintendo) lançou Fighting Force 64, um Beat'Em-Up em 3D que colocava dois jogadores esmurrando adversários em cenários tridimensionais. Na época, a fórmula era muito nova e Fighting Force acabou não agradando muito por ter vários defeitos. Uma década depois, jogos de ação em 3D passaram por muitas modificações, mas a produtora Bionic Games decidiu reviver um pouco do gênero e vai lançar Spyborgs daqui a alguns dias, exclusividade do Wii.

Spyborgs foi anunciado em 2008 durante um evento da Capcom, mas após árduas críticas, ela resolveu aconselhar a Bionic Games a mudar algumas coisinhas no design. Uma dessas mudanças foi trocar o visual "desenho de sábado de manhã", como foi descrito por alguns sites especializados, por gráficos mais obscuros e adultos. Claro, não espere por nada foto realístico, mas a mudança foi realmente positiva.

Você pode controlar um dos três Spyborgs disponíveis: Clandestine, veloz e nada adorável ninja; Stinger, soldado com uma arma no lugar de um dos braços; e Bouncer, espécie de gorila mecânico muito forte.

Em cada fase dois personagens jogam simultaneamente. Claro que isso significa que o modo co-op terá presença

garantida. Quando você jogar sozinho, o computador assumirá o controle do outro personagem.

Os controles são bem simples. Com a alavanca analógica do Nunchuck você controla o personagem, o botão A pula e os botões B e C fazem ataques fracos e fortes, respectivamente. Sair dando porrada nos adversários nos parece ter ficado muito simples, mas apenas com a versão final em mãos vamos poder dizer se é repetitivo ou não.

Para evitar que os combates fiquem apenas em um apertar sem fim de botões, a Bionic Games inseriu golpes especiais que serão executados em parceria entre os dois personagens. Quando essa habilidade for feita, uma pequena animação surgirá e os jogadores precisarão executar movimentos com os controles do Wii para causar um dano extra no inimigo.

Outra ideia que acabou sendo cortada para a versão final foram os minigames. Antes, existiam pequenos jogos entre fases e em alguns locais, só que a simplicidade e falta de relevância no enredo e jogabilidade, acabaram evitando que os mesmos atrapalhassem a experiência.

Spyborgs não promete ser o grande lançamento de 2009 para Wii, mas seu modo cooperativo tem muito potencial para divertir jogadores de todas as idades. Nossa única ressalva é se a câmera fixa pode acabar atrapalhando um pouco, mas isso é assunto para um review numa próxima NW.

— Lucas Patrício



JOHN CAMERON'S AVATAR: THE GAME

DIRETOR DE TITANIC QUER QUE O JOGO DE SEU PRÓXIMO FILME FIQUE À ALTURA DE UMA SUPER PRODUÇÃO

Vamos a mais uma pequena aula de cinema. Muitos de vocês devem se lembrar de Titanic, certo? Esse filme foi um verdadeiro divisor de águas (há!) do cinema mundial quando lançado, em 1997. Nem parece, mas já se passaram 12 anos desde então. E durante esse tempo todo, o diretor James Cameron não dirigiu nenhum outro filme. Mas desde 2006, ele vem trabalhando muito em um novo projeto que não foi feito pensando apenas nas telonas, mas também nos games. Esse projeto, Avatar, é uma ideia antiga de Cameron, que desde o começo da década passada planeja fazer algo do tipo, mas esperou a tecnologia avançar para conseguir criar os efeitos que desejava.

Esqueça o garoto careca com uma flecha pintada na cabeça. O Avatar que estamos falando é um jogo baseado no filme de ficção científica que estréia nos cinemas no final deste ano. Antes de falar sobre a versão de Wii, vamos falar um pouco sobre a história do longa para ninguém ficar boiando.

O personagem principal, Jake Sully, é um soldado afastado que ficou paraplégico após um combate da Terra. Jake então é chamado para participar do projeto Pandora, e viaja para uma lua extraterrestre coberta por uma incrível selva. Lá, ele teria seus movimentos recuperados ao participar de um experimento que une humanos com uma raça alienígena chamada Na'vi. O resultado entre a união dessas duas raças se chama Avatar, um ser azul com traços

anfíbios que lembra um pouco os famosos elfos das histórias de Tolkien (O Senhor dos Anéis). Após um tempo, os Na'vi começam uma guerra para expulsar os humanos e Jake precisa escolher de que lado vai ficar.

Falando sobre o jogo, o enredo conta uma história em particular dentro desse universo. Um jovem caçador Na'vi vê toda sua família assassinada por humanos e ainda tem sua vida ameaçada por uma represa, que impede a passagem da água, fundamental para a sobrevivência de sua raça. O objetivo é destruir a represa e conseguir vingar seus familiares.

Todo em terceira pessoa, Avatar: The Game se parece muito com demais jogos de ação em 3D. Você terá que utilizar o Nunchuck e o Wii Remote para controlar o Na'vi pelos cenários, onde haverá um equilíbrio entre momentos de ação, plataforma, stealth e quebra-cabeças.

O acessório Wii Motion Plus será suportado, e terá grande importância para realizar movimentos mais precisos. Em algumas partes da aventura, quem não tiver o Motion Plus, terá que pegar rotas alternativas. Essa foi uma solução que até pode parecer estranha, mas é melhor que limitar o acesso do game para pessoas que já compraram o acessório.

O diretor James Cameron já havia anunciado em 2007 que queria a Ubisoft à frente do jogo, e até utilizou algumas ideias da produtora francesa no filme. Ou seja; parece que desta vez não teremos uma merda adaptação feita às pressas. Se Avatar: The Game for bom, vamos torcer por um remake de Titanic. Ok, brincadeira.

— Lucas Patrício

INFO

Plataforma:

Wii

Produção:

Ubisoft

Desenvolvimento:

Ubisoft

Gênero:

Ação

Lançamento:

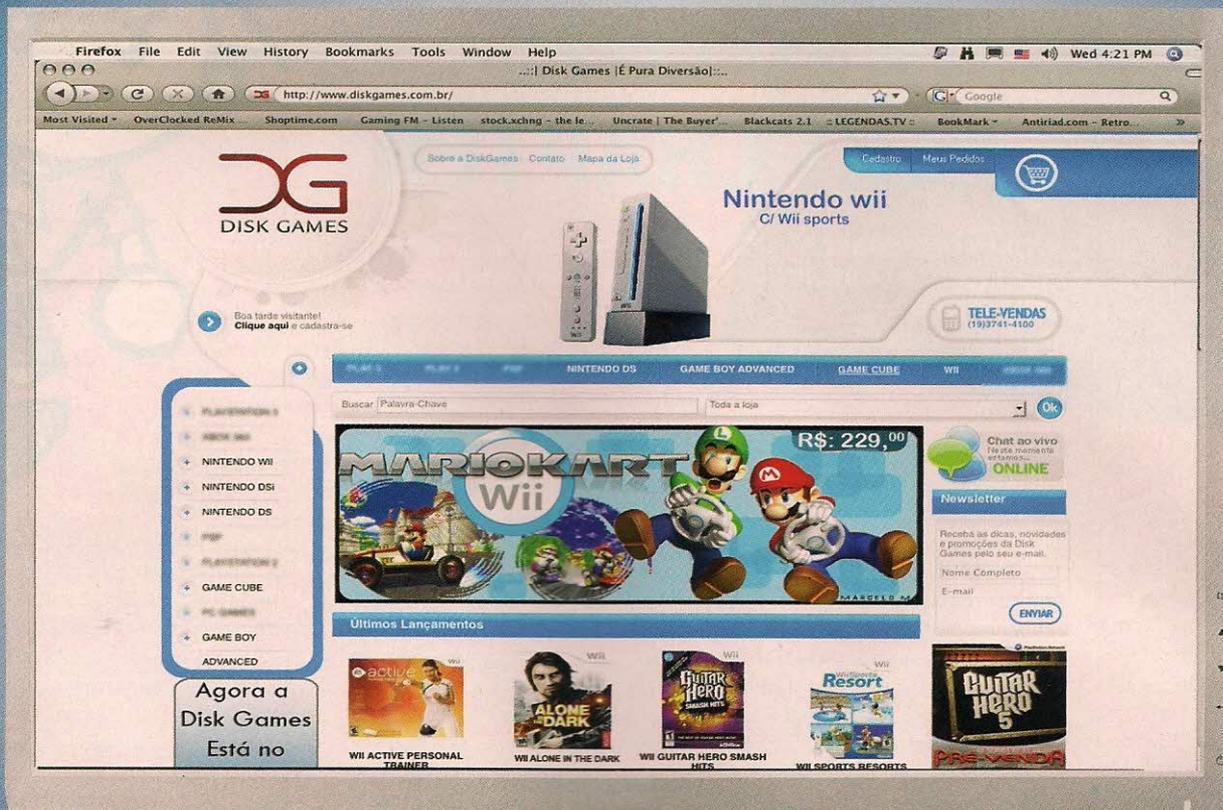
Dezembro de 2009



DISK GAMES

www.diskgames.com.br

Acesse já o site, e compre pela mais completa loja virtual do Brasil



O maior acervo de games e acessórios do Brasil:

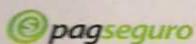


Entre em contato:

(19) **3741-4100**

Visite nossa loja: Av. Alberto Sarmiento, 725 - Bonfim Campinas - SP
 Seg a Sex das 9h às 18:30h / Sáb 9h às 16h

Melhores formas de pagamento:



10x

12x

15x

DRAWN TO LIFE: THE NEXT CHAPTER

CONTINUE DESENHANDO NESSA INCRÍVEL CONTINUAÇÃO DA 5TH CELL

A edição da Nintendo World que você carrega em suas mãos esta recheada com uma matéria sobre um dos jogos mais sensacionais dos últimos anos; Scribblenauts. Se você está lendo este preview antes da matéria sobre esse game (que está apenas algumas páginas à sua direita), saiba que a produtora responsável por Scribblenauts é a mesma de Drawn to Life, que apareceu há dois anos e surpreendeu com uma quantidade de criatividade fora do comum.

Essa produtora se chama 5th Cell, e além do jogo que estampa nossa capa, ela também vai lançar nesse último semestre de 2009 a continuação da série que a tornou famosa entre os estúdios de desenvolvimento independentes.

Drawn to Life: The Next Chapter é a continuação direta de Drawn to Life, lançado em 2007. A história coloca mais uma vez o vilão Wilfrey tentando roubar as cores do mundo. Você, no papel de um herói, precisa salvar sua vila e todo o planeta. Aliás, o que sobrou de sua vila - agora o novo lar dos habitantes é uma enorme tartaruga que carrega a população em seu casco. Seu herói não tem uma forma definida.

É você quem escolhe como ele vai ser. Mas não pense que isso significa ter apenas um sistema limitado de criação, como em The Sims. Em Drawn to Life você desenha como o herói deve ser. Gostaria que ele tivesse um moicano laranja? Sem problemas, basta pegar a Stylus e mãos à obra.

Assim como o protagonista, diversos elementos dos cenários podem ser desenhados. Não gosta muito da aparência das nuvens? Desenhe uma com olhos e boca. Ainda não ficou satisfeito? Que tal um tubarão? O que você desenhar pode substituir o objeto desejado. Já imaginou uma fase com tubarões no céu e plataformas de ventilador? Tudo depende da sua imaginação - e paciência para desenhar.

A continuação promete melhorar em dois aspectos: personalização e liberdade. Agora o herói terá sua forma humana, uma forma de blob (espécie de bolota) e de aranha. Sim, você vai poder realizar o sonho de criar seu próprio atirador de teias. Cada forma possui uma característica e habilidade especial; a forma de blob, por exemplo, permite derrubar alguns inimigos ou passar por trechos menores.

As armas também podem ser customizadas. Gosta de espada? Tudo bem. Mas é uma frigideira? Muito mais inusitado, não é mesmo? O que promete tornar a experiência de The Next Chapter mais divertida

é que desta vez a equipe de produção garantiu mais liberdade de ação nas mais de 40 fases. Faça o que você quiser e na hora que quiser. Mesmo ainda sendo um jogo de plataforma em 2D, a linearidade será apenas um detalhe. Se você tiver preguiça de desenhar e quiser apenas sair pulando na cabeça de inimigos, isso será possível.

Drawn to Life: The Next Chapter já mostra ter um visual muito melhor e promessas que podem fazer a 5TH Cell terminar 2009 com dois ótimos lançamentos. Nós estamos torcendo por isso. Agora, trate de ler a matéria do Scribblenauts!

— Lucas Patrício



CRIATIVIDADE IMPERA em jogos da 5th cell

INFO

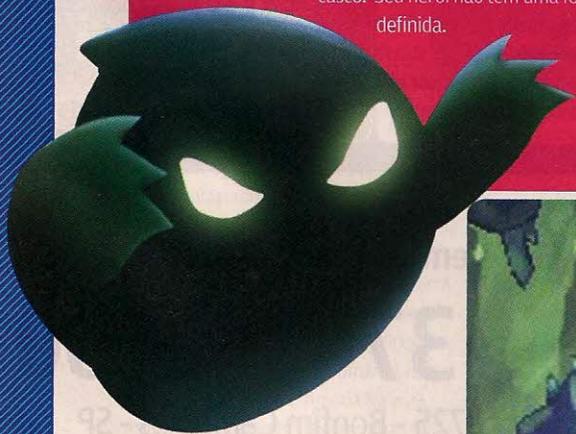
Plataforma:
DS

Produção:
THQ

Desenvolvimento:
5th Cell

Gênero:
Plataforma

Lançamento:
27 de outubro



INFO

Plataforma:

DS

Produção:

EA Games

Desenvolvimento:

Maxis

Gênero:

Ação

Lançamento:

06 de outubro

SPORE HERO ARENA

FOCADO NOS COMBATES, A CONTINUAÇÃO FICARÁ AINDA MAIS DIVERTIDA

Um dos maiores hits da Electronic Arts em 2008 foi Spore, jogo onde você cria uma raça de monstros, evolui e tenta dominar a galáxia. O Wii e o DS receberam versões adaptadas chamadas Hero, que fizeram sucesso considerável – principalmente no portátil.

A produtora Maxis, também responsável pela primeira versão, foi quem tomou as rédeas da continuação e decidiu levar a série para um caminho um pouco diferente. Enquanto as raças de Spore são fincadas em evolução e exploração, em Hero Arena o objetivo é fazer sua criatura ser um verdadeiro gladiador intergaláctico.

A história conta que você estava viajando em sua nave até que foi atingido por um meteoro azul, e acabou caindo em um planeta. Lá, um ser oferece ajuda e acaba te envolvendo em um grande torneio de lutas para que você recupere alguns itens importantes que foram roubados por seres influenciados por um meteoro ver-

melho, que deixa os monstros alterados.

Você precisará explorar os planetas em busca de pedaços da sua nave e também de bons desafios. As lutas vão acontecer em arenas fechadas, onde será possível atacar utilizando mordidas, patadas e até mesmo cuspidos no adversário. A melhor estratégia, no entanto, parece ser jogar seus adversários para fora do ringue. Super Smash Bros. está fazendo escola.

Visualmente, Spore Hero Arena estará mais caprichado que seu antecessor. Os monstros abandonam o visual “Paper Mario” e ganham modelagens em 3D. O menu de criação foi todo remodelado e estará totalmente em 3D. Já durante a ação, uma visão isométrica balanceia os cenários em 2D com seu personagem tridimensional.

Existirão cinco tipos de batalhas diferentes nas arenas, são elas: Battle Royale, Capture the Egg, King of the Planet, Team Battle, e Epic Creature Survival. O mais legal é que vai existir uma opção para duelar online contra novos adversários e testar suas habilidades. Além disso, o

multiplayer local para até quatro pessoas também foi confirmado. Além de lutar, você também poderá trocar monstrinhos. Onde será que eu já vi isso mesmo?

Você pode estar pensando: “mas vou ter que derrotar meus adversários utilizando apenas patadas e mordidas?”. A resposta é: claro que não! Um sistema chamado bio-powers permite que seu monstro utilize ataques elementares, como uma baforada de fogo. Sem falar que a variedade de partes para montar seu lutador também é grande – mais de 150 espalhados pelos planetas.

Spore Hero Arena possui uma premissa interessante; não abandona totalmente a exploração característica da série, mas foca em uma das maiores reclamações dos fãs: ação. E isso é o que não faltará nesse título. Vamos ver se a Maxis consegue provar que Hero não foi apenas uma jogada de sorte.

– Lucas Patrício





THE WIZARD OF OZ: BEYOND THE YELLOW BRICK ROAD

CONTO INFANTIL PARECE ESTAR NO CAMINHO CERTO DA ESTRADA DE TIJOLOS AMARELOS

O Mágico de Oz é um dos maiores clássicos do cinema e literatura mundial. Em 1939, o escritor de L. Frank Baum teve sua obra infantil adaptada para o cinema pelas mãos da empresa Metro-Goldwyn-Mayer. Essa versão de Nintendo DS, antes que você vire a página, não é mais um jogo simples feito para o público infantil. Por incrível que pareça – e eu sei que é até difícil de assimilar – Beyond the Yellow Brick é uma aventura hardcore, com elementos presentes em diversos jogos aclamados. Trocando em miúdos, a inspiração básica é Dragon Quest, que dispensa qualquer tipo de apresentação.

Claro que o apelo infantil existe, afinal de contas estamos falando da adaptação de uma obra literária feita para esse público. Mas os fãs podem ficar tranquilos, pois ao contrário do que Tim Burton (diretor de filmes como Beetlejuice, Edward Mãos de Tesoura, A Noiva-Cadáver, entre outros) esta fazendo com Alice no País das Maravilhas (para

quem ainda não viu como esta ficando a refilmagem desse clássico, vale uma pesquisa rápida na internet), a produtora Xseed Games preferiu se manter nas origens e produzir um game baseado nos elementos clássicos da história original, sem inventar muita moda.

O enredo envolve uma menina chamada Dorothy, que tinha poucos amigos, na verdade, apenas um: seu cachorro Totó. Certo dia, seu cãozinho desaparece e, ao procurá-lo, ela acaba sendo levada por um furacão até um estranho lugar. Lá, Dorothy encontra Totó e acaba matando uma bruxa sem querer, ao cair do tufão. A garota é aclamada pelo povo que era escravizado pela malvada bruxa, e é ajudada a encontrar o caminho para casa. Para tal, ela precisa atravessar todo o país por meio de uma estrada de tijolos amarelos. Durante sua aventura, ela encontra seus futuros fiéis escudeiros: o Leão, Espantalho e Homem de Lata.

Voltando ao jogo, o principal diferencial (já que toda a parte de RPG é baseada nos tradicionais sistemas de Dragon Quest) é a forma como você controla Dorothy por meio de uma bola na touch

screen. Ao rolar a esfera, a personagem se movimenta para a mesma direção. No começo é bem estranho, mas depois é possível fazer Dorothy caminhar levemente ou até mesmo correr como se não houvesse amanhã.

Os combates serão em primeira pessoa. A estratégia fica na escolha de quem vai atacar. Você possuirá quatro espaços para ataque. Cada personagem ocupará um determinado número de espaços. O Leão, por exemplo, entrava dois, enquanto o Homem de Lata três. Logo, você poderá fazer dois ataques com o Leão, ou um ataque com o Homem de Lata e outro com Dorothy ou com o Espantalho, que ocuparão um espaço de ataque cada um.

Com visuais simplesmente encantadores, Wizard of Oz: Beyond the Yellow Brick Road vêm se mostrando uma ótima surpresa no portátil da Nintendo. Esperamos que a versão final faça valer a nossa expectativa.

– Lucas Patrício



INFO

Plataforma:
DS

Produção:
Xseed Games

Desenvolvimento:
Mediá Vision

Gênero:
RPG

Lançamento:
27 de setembro



Nintendo

O BIXO VAI PEGAR!

TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES SMASH-UP

10% A VISTA

10X SI JUROS CARTÃO*

Wii

Nintendo

Wii

PREÇO IMBATÍVEL

Nintendo

METROID PRIME TRILOGY

Nintendo

NINTENDO DS

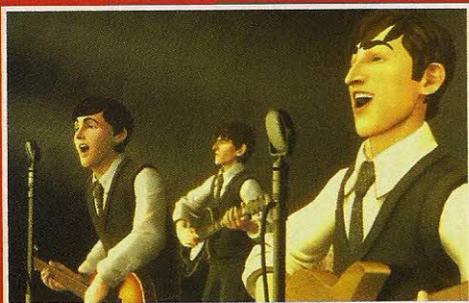
Wii Sports Resort

Nintendo

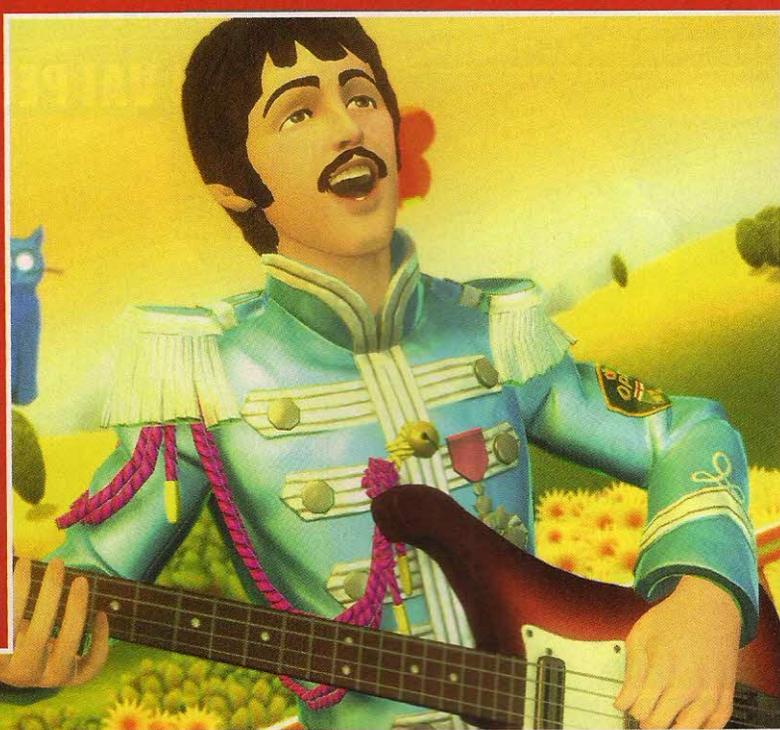
Nintendo

BAKUGAN BATTLE BRAWLERS

Wii NINTENDO DS



O QUARTETO mais alegre do rock



The Beatles: Rock Band vs. Guitar Hero 5

O EMBATE MUSICAL DO SÉCULO

O mundo dos games nunca mais foi o mesmo desde o lançamento de Guitar Hero. Desde então, muitos outros games do gênero musical apareceram por toda a parte - sequências de Guitar Hero e até fortes concorrentes como Rock Band. Toda essa sonoridade culminou em dois grandes lançamentos: The Beatles Rock Band e Guitar Hero 5. Hoje a Nintendo World coloca os dois títulos no mesmo ringue e lança a pergunta: qual game é o rei dos jogos de música?

THE BEATLES ROCK BAND

The Beatles: Rock Band é mais do que apenas mais uma opção de jogo de banda, evocando um sentimento de empolgação e nostalgia muito maior que os outros Rock Band. A lista de músicas é muito mais coesa e por essa razão você e seus amigos se sentem muito mais dentro de uma turnê mundial. Felizmente, o repertório

dos Beatles é diversificado o suficiente pra manter a experiência de jogo viva e variada. Seguindo o story mode você libera de fotografias a vídeos da banda, e esses bônus somados à qualidade artística do jogo fazem de The Beatles: Rock Band uma experiência realmente única.

Todas as músicas são acompanhadas por um vídeo que reflete o tema de cada canção e seu lugar na carreira dos Beatles. Da energia ao vivo de "Paperback Writer" às imagens marinhas de "Octopus's Garden", o jogo transmite inúmeras sensações diferentes aos jogadores, enriquecendo a experiência de jogo. Essa variedade de locais e imagens também faz do jogo um dos mais atraentes do gênero a quem estiver apenas assistindo a jogatina.

Músicas adicionais da banda estarão disponíveis para download eventualmente (já foi confirmado que ao menos 3 álbuns inteiros estarão disponíveis). The Beatles:

Rock Band é um jogo perfeito para jogar madrugada afora com 3 amigos e umas tantas pizzas.

GUITAR HERO 5

World Tour foi um satisfatório título para essa primeira fase de banda da série, mas Guitar Hero 5 é a versão definitiva, muito mais refinada. Uma série de melhorias tornaram o jogo mais proveitoso, e o novo modo Party Play marca o início de uma jogabilidade mais relaxada e social no gênero. O modo Freestyle Jam oferece uma saída criativa e divertida, e aqueles interessados em gravar suas próprias criações terão muito mais facilidade com a interface do estúdio musical de Guitar Hero 5, muito melhor que a anterior.

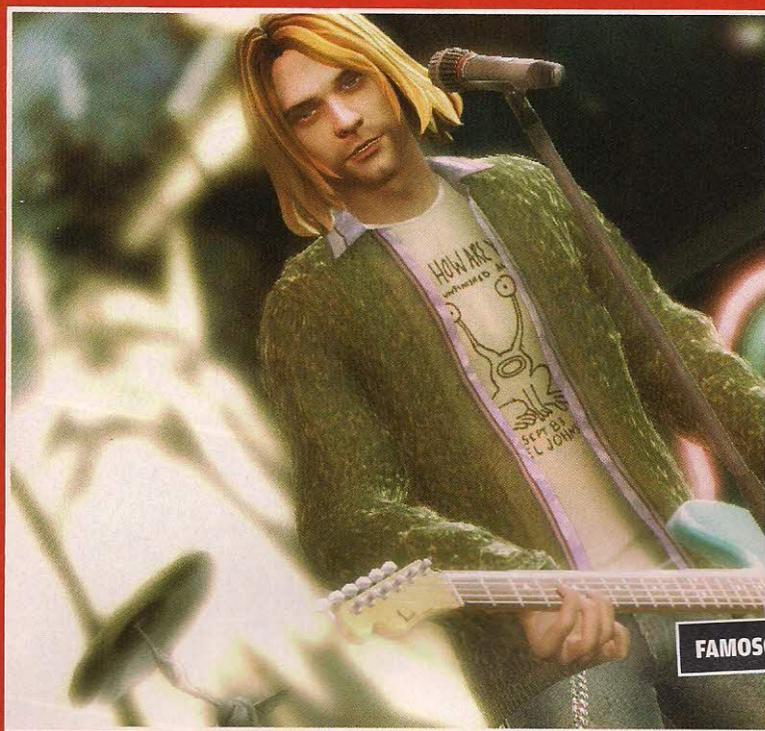
O modo Party Play é a novidade mais importante de GH5. Quando você inicia o game, você vê um breve animação de introdução, e então o jogo começa a tocar



FICHA
 Plataforma: Wii
 Produção: MTV
 Desenvolvimento: Harmonix
 Gênero: Musical
 Número de jogadores: 1 a 6

Gráficos: 10
 Som: 10
 Jogabilidade: 9,0
 Diversão: 10
 Replay: 9,5

NOTA
 10



FAMOSOS ILUSTRAM Guitar Hero 5

uma música aleatória com um vídeo performático dos personagens da franquia. Desse ponto você pode ir direto ao menu principal ou à canção que está sendo tocada. O fluxo de notas aparece, e após selecionar algumas poucas opções você mergulha de cabeça no jogo. Até quatro jogadores podem participar dessa forma, utilizando-se de qualquer combinação de instrumentos que quiserem: dois vocais, um baterista e um baixista? Ok. Quatro guitarristas? Por que não? O resultado? Um ambiente de jogo casual e social totalmente acessível, acolhedor, e prazeroso.

Para quem prefere um modo mais específico e rápido, Quickplay é a idéia. Você monta uma set list e joga com até outros 3 jogadores, novamente utilizando qualquer combinação de instrumentos.

O EMBATE

Para resolver essa questão, perguntamos ao pessoal da redação qual dos dois games venceria num combate mano a mano. Qual game tocará a canção final que levará os fãs à loucura?

Segundo Guilherme "Guilhas", do Herói, "[...]Guitar Hero 5 é sensacional, os gráficos são mais detalhados do que Rock Band e a jogabilidade é bem completinha. Porém, The Beatles: Rock Band é uma

obra-prima. A apresentação do jogo é um espetáculo a parte, sem falar das músicas, um repertório variadíssimo e gostoso de tocar/cantar. Embora seja um páreo-duro, acho que o novo jogo do Fab Four está um passo a frente".

THE BEATLES: ROCK BAND 1X1 GUITAR HERO 5

Passamos o microfone para Flávio Croffi: "Acredito que o jogo dos Beatles veio para abalar. Claro, tem toda a carga da banda, que é extremamente famosa mundialmente, o que chama um certo favoritismo dos fãs. Porém, Guitar Hero 5 fica na frente em minha opinião. Isso porque eu gosto mais de games com opções variadas, músicas e recursos mais amplos. Em GH, você pode mudar seu personagem, instrumentos, roupas, detonar no cenário musical com sua banda personalizada e curtir diversos sucessos. Já em Beatles: Rock Band, tudo é muito linear.

THE BEATLES: ROCK BAND 1X1 GUITAR HERO 5

Uma opinião feminina de Paula Romano: "Acredito que The Beatles: Rock Band, sem dúvida alguma, foi uma bellissima sacada da indústria musical, até porque os jogos eletrônicos estão à frente de qual-

quer ramo de entretenimento. E, como já diria Nietzsche: 'Sem música a vida seria um erro,' então fazer uma compilação de músicas para serem executadas em forma de jogo dos caras mais bambambãs do cenário pop é unir o útil ao agradável."

THE BEATLES: ROCK BAND 2X1 GUITAR HERO 5

A liderança é assumida por The Beatles: Rock Band, mas a disputa ainda não acabou. Perguntamos a Orlando Ortiz, Editor-Chefe da Nintendo World, qual franquia está com tudo. A resposta do editor é implacável: "é simples: Guitar Hero 5 tem bonecos do Johnny Cash, do Kurt Cobain, e tantos outros. Mas o novo Rock Band tem o quarteto de Liverpool. Fim de papo. Só faltou 'When I'm 64' no jogo, mas a canção será um DLC, então tudo resolvido."

THE BEATLES: ROCK BAND 3X1 GUITAR HERO 5

E o vencedor é The Beatles: Rock Band. Mas a verdade é que os dois jogos são excelentes, ambos trazem extras e modos únicos e divertidos. Pra quem gosta do gênero, tanto The Beatles: Rock Band quanto Guitar Hero 5 são um prato cheio e diversão mais do que garantida.

- Rafael Quadros



Plataforma:
Wii
Produção:
Activision
Desenvolvimento:
Red Octane / Neversoft
Gênero:
Musical
Número de jogadores:
1-8

FICHA

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

NOTA
8.5



DARK SAMUS é uma vilã e tanto...

METROID PRIME: TRILOGY

A COMPILAÇÃO DEFINITIVA DE SAMUS ARAN

Trilogy é quase um equivalente de Super Mario All-Stars do SNES: jogos da geração anterior reunidos em uma coletânea e readequados para a estética atual, incorporando melhorias adotadas nos sucessores. Resultado: antologia obrigatória de altíssimo valor replay.

A Retro Studios não se contentou em copiar e colar os três (dois do GameCube e um de Wii) em um DVD de dupla camada. É muito mais do que uma compilação. Comandos realizados com o Wii Remote e o Nunchuk, aproveitando o pointer e o sensor de movimentos, suportes à proporção 16:9 e ao modo 480p e o sistema de conquistas de Metroid Prime 3: Corruption agora valem para os jogos anteriores.

ARMADURA MAIS LUSTROSA

Além da melhoria geral, cada título recebeu um tratamento individual de acordo com a necessidade, já que foram lançados em um intervalo de tempo considerá-

vel - 2002, 2004 e 2007 -, e muita coisa evoluiu nesse período. Metroid Prime é o que ficou mais passado, até pela própria idade. Para resolver isso, as texturas que possuíam resolução baixa foram melhoradas e os efeitos de luz aprimorados. Aquelas portas que teimavam a abrir para ocultar o loading abrem mais rapidamente também.

Como Metroid Prime 2: Echoes é tido o mais difícil da trilogia, um verdadeiro teste de paciência em certos momentos, o nível de desafio foi amaciado de modo a tornar o jogo menos opressor logo de cara. Se você for bravo o bastante para enfrentar os chefes indomáveis, a dificuldade original pode ser selecionada. E o multiplayer? Permanece lá, e é selecionado à parte da aventura solo, no menu principal. E tem modo online? Infelizmente, não, e bem que poderia para torná-lo mais atrativo. Apesar de Metroid Prime 3: Corruption ser nativo do Wii, o jogo de dois anos atrás

recebeu retoques. O tempo de carregamento foi diminuído, e as portas se abrem sem tanta demora.

Para quem não teve GameCube (o número de consumidores do Wii é muito maior que do cubo), não precisa nem dizer que a coletânea é indispensável, ainda mais se considerar que você levará três jogos pelo preço de um. A pergunta que não quer calar: se compensa comprar quem já terminou e tem toda a trilogia. Pense duas vezes antes de simplesmente ignorar. O jogo vem com um livreto com artes conceituais da trilogia, e a caixa é metálica, não de plástico como a maioria dos lançamentos convencionais. É um item de colecionador que condensa uma das mais importantes sagas não só da Nintendo, como dos videogames em geral, e que precisa ser experimentada e revivida.

- Rodrigo Raugust



OURO

FICHA

Plataforma: Wii

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Retro Studios

Gênero: Ação

Número de jogadores: 1

Gráficos: 9.0

Som: 9.0

Jogabilidade: 9.5

Diversão: 9.0

Replay: 10

NOTA

9.5

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

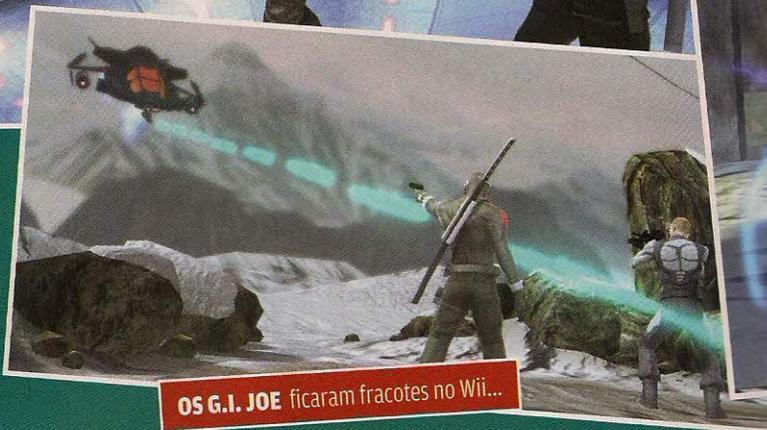


ENTREGAMOS EM
TODO O BRASIL VIA SEDEX



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



OS G.I. JOE ficaram fracotes no Wii...

G.I. JOE THE RISE OF COBRA

MAIS UMA CONVERSÃO RÁPIDA DOS CINEMAS

Hoje em dia, praticamente tudo tem uma forte tendência a se tornar um longa metragem nos cinemas. Claro, muita coisa é puro caça-níquel, mas para fãs de desenhos clássicos como eu, a maioria das versões em “carne e osso” das telonas soa como um belo e nostálgico presente. Os Transformers foram ressuscitados, e como de praxe os games baseados nas novas versões da telona não foram grande coisa. Agora, para a alegria dos fãs, é a vez dos bonequinhos conhecidos por aqui como Comandos em Ação, também da Hasbro receberem sua versão atualizada nos cinemas. Mais uma vez temos um game entre os vários produtos licenciados que incluem vários brinquedos que muitos de nós tivemos na infância. Uma pena, pois se por um lado os tais brinquedos são inquestionavelmente legais, por outro, o novo game mais uma vez é decepcionante e sem inspiração. Como na maioria dos games vindos dos

cinemas, tudo parece inacabado e feito às pressas e sem muito cuidado.

VERSÃO 3D E GENÉRICA DA SÉRIE CONTRA

G.I. JOE The Rise of Cobra é uma versão em 3D do que poderia ser facilmente um game da série Contra. Inclusive esse é o único ponto positivo que pode agradar os saudosistas, já que os combates são intensos e os inimigos numerosos, além do alto nível de dificuldade. Pena que tudo fica logo repetitivo. Corra, atire no que se mover, derrote o chefe e você completa uma fase. Faça isso algumas vezes, o game termina e vai direto para o fundo da gaveta. Os chefes são sem inspiração e a parte técnica é bem deficiente. Ao menos é possível jogar com um parceiro e é possível selecionar uma série de personagens e veículos clássicos que inclusive não aparecem no filme. No Wii os visuais não seguram a onda e os

gráficos contam com cores lavadas e taxa de quadros comprometida na maioria das vezes. O som, também não se destaca, com efeitos genéricos e dublagens sem nenhuma inspiração. Nem mesmo os atores do filme emprestam suas vozes para o game. O único ponto interessante no áudio são os gritos de guerra característicos dos personagens, que rapidamente serão reconhecidos. Nem mesmo os controles merecem destaque ou brilham por originalidade. É possível jogar com um amigo e alternar entre os personagens disponíveis o que melhora consideravelmente a experiência. Porém não existe nenhum tipo de jogatina online. Não dá pra dizer que o game seja totalmente passável se você é fã da série e dos brinquedos. Ai, vale até dar uma olhada pelos personagens, veículos e tudo mais. Mas se não, esqueça pois tem opções muito melhores no mercado.

— Rodrigo Raugust

Plataforma:
Wii (também para DS)

Produção:
Activision

Desenvolvimento:
Eurocom

Gênero:
Ação

Número de jogadores:
1-4

FICHA

Gráficos:
5.0

Som:
5.0

Jogabilidade:
5.0

Diversão:
4.0

Replay:
2

NOTA

5.5



IMAGINE UM POKÉMON DA DISNEY... é isso!



SPECTROBES: ORIGINS

POKÉMON NO ESPAÇO? É... TALVEZ NÃO...

É impossível falar sobre a franquia Spectrobes sem levantar algumas questões óbvias da série. A fórmula do game é a seguinte: pegue um garoto e uma garota, dê a eles um bichinho estranho - mas fofo - ao estilo Pikachu e mande-os para sobreviver em uma galáxia desconhecida.

Surpreendendo os desconfiados de plantão, Spectrobes é bem denso e entupido com tantas opções que, talvez, o público alvo do game jamais entenda completamente. Porém, as intrigantes escavações de fósseis, a cooperação no jogo, uma história bem apresentada e uma pitada de "Pikachu, eu escolho você" fazem o jogo ser, inesperadamente, bem bacana.

CONTROLE MONSTRINHOS ESTRANHOS

A jogabilidade de Spectrobes é bem previsível e o que salva o dia é a possibilidade de usar monstrinhos para lutar ao

lado dos mestres humanos, neste caso Rallen e Jeena. Eles também são membros da Patrulha Planetária Nanairo, que é uma organização dedicada a erradicação dos terríveis monstros Krawl. Depois de serem sugados através de um portal para o planeta Wyterra, Rallen e Jeena agora devem salvar o mundo dos Krawl.

Você também pode ressuscitar spectrobes em um minigame bem simples, mexendo o Wiimote para os lados imitando um breve som musical. Em Spectrobes: Origins também existe o modo cooperativo, que permite que você, instantaneamente, coloque ou tire um amigo da ação. Seu parceiro é limitado para controlar seus spectrobes, do contrário do controle que eles têm sobre os monstrinhos do próprio time. Você também encontra alguns probleminhas com a câmera nesse modo, já que ela segue de perto seu personagem e, frequentemente, abandona o pobre coitado do seu parceiro.

VALEU A TENTATIVA...

Você consegue completar a história principal do game em, aproximadamente, 25 horas e isso inclui um bom tempo gasto subindo de nível seus vários spectrobes, ao longo de suas missões, para alcançar o "time perfeito". Apesar do jogo não investir tanto quanto deveria, para um RPG de ação, em missões secundárias, o jogador pode se divertir desbloqueando várias missões bônus. Spectrobes: Origins tem uma história decente (apesar de nada inovadora), combates rápidos, um modo cooperativo - que só não é melhor devido a uma câmera incompetente e minigames de escavação bem fofinhos. No entanto, o jogo falha em não inovar em formas mais sofisticadas de batalhas entre os monstrinhos. Para quem já enjoou de Pokémon, vale tentar.

— Viviane Werneck



Plataforma: Wii
Produção: Disney
Desenvolvimento: Disney
Gênero: Aventura
Número de jogadores: 1-2

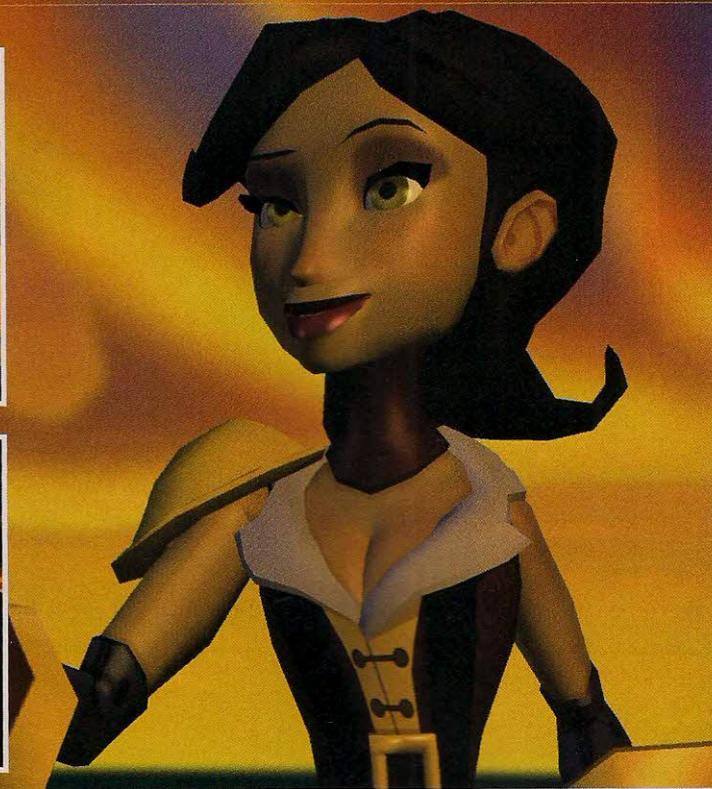
FICHA

Gráfico: 7,5
Som: 7,5
Jogabilidade: 7,0
Diversão: 7,5
Replay: 5,0

NOTA 7.0



PIRATAS não sabem fazer a barba...



TALES OF MONKEY ISLAND: THE SIEGE OF SPINNER CAY

NESTE EPISÓDIO: “MAIS DO MESMO, E ALGUMAS COISAS A MAIS”

Seguindo o lançamento do mês passado, chega o segundo capítulo, de um total de cinco, da nova aventura de Guybrush Treepwood. E esse capítulo começa e termina de um jeito bem mais interessante que o anterior. Você já começa com uma luta bem coreografada, amputações e com piadas e situações com o humor bem afiado da série.

Em outras palavras, espere os mesmos erros técnicos que apontei no meu review anterior e (que você certamente gostou mais do que qualquer outro review na revista): Taxa de quadros por segundo inconstante, controle problemático em alguns pontos, seleção de músicas fraca

A grande diferença, é que esse capítulo é bem mais dinâmico, e a narrativa flui bem melhor que no primeiro. Provavelmente pela familiaridade que se tem do controle. Mesmo assim a experiência é bem mais prazerosa que antes.

E os acontecimentos nesse capítulo são mais relevantes que no primeiro. Há o reencontro com a mulher de Guybrush e com o provável vilão-que-virou-amigo LeChuck, e que cria um certo triângulo amoroso mais cômico que romântico.

VELHO X NOVO

Entretanto, os quebra-cabeças nesse episódio são até fáceis demais, e muito pouco intuitivos. Apenas um se destaca, que é um envolvendo o jogador dando dicas para LeChuck, já que o segundo quer desvendar sozinho o mistério, sem outra pessoa fazer por ele. O resto já é conhecido.

Há também uma maior liberdade para onde Guybrush pode viajar. Antes ele estava preso na Ilha de Flotsam, agora ele pode (e deve) viajar para outras ilhas, aumentando mais o dinamismo do jogo, mas não o suficiente para tornar ele mais interessante que o primeiro, mesmo

sendo um avanço em termos de exploração. O que torna essa tentativa menos espetacular é o próprio gênero do jogo.

Os novos personagens são em menor número que no primeiro episódio, entretanto tem o seu charme também. Há um “ser-sereia” que Guybrush encontra, e é o mais interessante de todos. Não fica claro se ele é do sexo feminino ou masculino, e ele (a) vive dando cantadas no jogador. Aqui a tensão sexual é do tipo mais tenso que se pode chegar.

Com novos personagens, maior dinamismo, um começo bem divertido e um final impactante (dos tipos “to be continued”), novos personagens e piadas, esse episódio é facilmente recomendável para quem jogou o primeiro, até porque brasileiro que é brasileiro é fofoqueiro e quer saber como termina a história. Por que outro motivo novelas fariam tanto sucesso por aqui?

— Lucas Patricio



Plataforma:
WiiWare
Produção:
Telltale Games
Desenvolvimento:
Telltale Games
Gênero:
Adventure
Número de jogadores:
1

FICHA

Gráficos:

8.0

Som:

8.0

Jogabilidade:

6.0

Diversão:

8.0

Replay:

5.0

NOTA

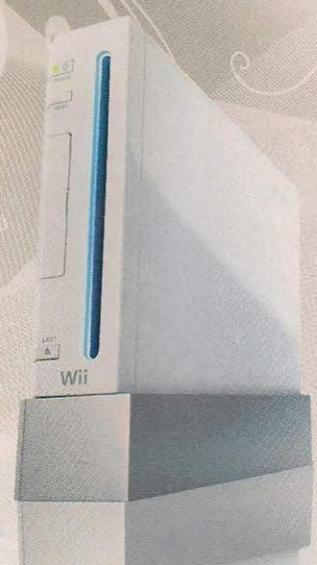
8.0



Representante oficial da marca PG - Play Game



Representante oficial da marca NP - New Port



Quem vende games compra aqui.



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

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

- Condições especiais para revendas
- Lançamentos de todas as plataformas

Imagens Ilustrativas



Conheça também nossa linha de modelismo!



FOSSIL FIGHTERS

É COMO PRIMAL RAGE, MAS PARA CRIANÇAS

É inevitável não avaliar um jogo pela capa. Quando estamos em uma loja ou dando uma olhada em algum site, as capas mais bonitas sempre nos chamam atenção. Aliás, capas já foram tema de um Top 10 da nossa ComuNidade há alguns meses. Fossil Fighters tem uma arte convidativa. Mas existe outro fator que chama muita a atenção: é um jogo first-party, ou seja, distribuído pela própria Nintendo.

A inspiração é, sem sombra de dúvidas, Pokémon. No papel de um garoto que chega a ilha de Vivosaur, você deve coletar fósseis e reviver criaturas muito parecidas com dinossauros, só que aqui chamadas de Vivosaurs.

Utilizando martelos, escavadeiras e raio X, os fósseis podem ser

encontrados e reanimados. Assim, você pode montar sua própria coleção de monstros para treinar e batalhar. Como dissemos acima, inspirações de Pokémon estão em todos os cantos.

A ideia não é ruim. Voltado para o público mais jovem, colecionar e treinar criaturas parecidas com dinossauros é praticamente um tiro certo, mas a equipe de produção pisou na bola e conseguiu errar em praticamente todos os fatores que poderiam ter feito Fossil Fighters se tornar um jogo imperdível.

Metade do tempo você vai procurar fósseis. As ferramentas de escavação servem como pequenos minigames na tela de toque, que depois de um tempo se tornam enjoativos. Sorte que a produtora se adiantou (um dos poucos acertos) e colocou um robô que faz isso automaticamente. Claro que fazer o serviço com as próprias mãos rende melhores resultados, porém, mais trabalho.

A melhor parte de Fossil Fighters é o que dá nome ao mesmo; as

lutas, que acontecem por turnos. Na tela de cima acontece algo muito semelhante a Pokémon Stadium; os Vivosaurs soltam golpes que não interagem diretamente com o adversário, apenas são animações fechadas. Nós aceitamos isso em Pokémon porque... Oras, é Pokémon! Mas não podemos negar que ficamos decepcionados com o "atalho" encontrado pela Red Entertainment.

Ainda falando de combates (e, inevitavelmente, de Pokémon), ele funciona com o tradicional sistema de pedra, papel e tesoura. Isso significa que seu Vivosaurs de água vai ser mais efetivo contra outro de fogo e o resto você já sabe.

Longe de ser um fracasso, Fossil Fighters simplesmente perdeu a oportunidade de se tornar uma nova mania entre a galera mais nova. Infelizmente, a fraca atuação dos produtores acabou deixando tudo com uma cara de inacabado. Quem sabe uma continuação não resolve?

— Lucas Patrício

Plataforma:
Nintendo DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Gênero:
Ação
Número de Jogadores:
1-4

FICHA

Gráficos:
4.0
Som:
4.0
Jogabilidade:
6.0
Diversão:
5.0
Replay:
7.0

NOTA
6.0



DESVENDE novos mistérios!

PROFESSOR LAYTON AND THE DIABOLICAL BOX

MAIS UM FABULOSO CAPÍTULO DO PROFESSOR

Professor Layton foi uma das melhores surpresas que tive com o Nintendo DS. Como um jogo tão simples e com uma fórmula tão viciante demorou tanto para ser lançado com proeza no portátil? O duro foi acabar o jogo e ler no próprio manual que a segunda versão já estava em produção.

Mas esse dia (finalmente!) chegou, e eu consegui colocar as mãos em Diabolical Box. Já posso adiantar que essa continuação faz jus à expectativa e é um dos melhores jogos do DS!

A história apresenta novamente o professor Layton, um arqueólogo renomado e fã de quebra-cabeças. Junto com seu discípulo Luke, ele investiga a morte de seu tutor e amigo Dr. Andrew Schrader, que investigava um grande mistério por trás da Elysian Box. A única pista deixada por Schrader foi um bilhete do Molentary Express, um luxuoso trem inglês. Layton e Luke partem então em busca de mais pistas para resolver este grande mistério.

Cada quebra-cabeça exige que você

resolva um pequeno problema lógico, usando as informações disponíveis. Se o enigma estiver muito difícil, basta usar moedas de dicas (encontradas escondidas pelos cenários) para desbloquear até três ajudas.

No geral, os puzzles estão mais difíceis que em Curious Village. Senti uma enorme dificuldade em resolver alguns deles, até porque as dicas não ajudam tanto, o que é um pouco frustrante às vezes. "Leia novamente o problema que você irá achar a resposta", não me parece algo lá muito esclarecedor.

As novidades ficam para o sistema de memo, que permite que você faça anotações enquanto resolve os puzzles - adição importantíssima para resolver boa parte dos desafios. Outra novidade é uma espécie de mini-game com um Hamster, que precisa ser alimentado e exercitado.

Não é preciso dizer que as cutscenes são fantásticas e que a dublagem, mais uma vez, mostrou como é possível criar esse

tipo de experiência no limitado hardware do Nintendo DS. Todos os cenários e personagens continuam muito bem trabalhados e polidos, tornando a experiência de se jogar um verdadeiro colírio para os olhos cansados.

The Diabolical Box só não ganhou uma avaliação melhor, porque acredito que em alguns momentos o enredo acaba ficando um pouco devagar. A interação da história com os quebra-cabeças é boa, mas ainda acho que Curious Village, e sua desculpa poética de que todos os moradores gostavam de desafios para a cabeça, conseguiu fazer isso de forma mais natural.

Mas não tenha dúvidas que os mais de 150 puzzles presentes aqui vão ocupar boa parte do seu tempo. Se seu inglês for bom, o desafio vai ser tão prazeroso, que após cada puzzle um imenso sorriso vai surgir no seu rosto. Quer sensação melhor que essa ao jogar videogame? Obra de arte!

— Lucas Patrício



FICHA
Plataforma:
Nintendo DS
Produção:
Level 5
Desenvolvimento:
Level 5
Gênero:
Adventure
Número de Jogadores:
1

NOTA

9.0

Gráficos:
8.0
Som:
9.0
Jogabilidade:
9.0
Diversão:
9.5
Replay:
9.5



SERÁ QUE O VELHOTE é um bom piloto?

TREASURE WORLD

SAIA DE CASA E VÁ À BUSCA DE TESOUROS!

Treasure World é um game que vai muito além de uma simples experiência de brincar de colecionar. No entanto, não há muito que se fazer: sua vida é ajudar um velho piloto espacial a coletar coisas por aí. Parece um tanto infantil, mas acredito que a intenção do game seja realmente estimular as crianças a passarem algumas horas em uma busca viciante por tesouros escondidos.

A ideia de Treasure World é ser mais um novo conceito do que um game propriamente dito. O jogador fará bastante uso da capacidade "wireless" do Nintendo DS para tentar detectar "WiFi hotspots" (SSIDs), conforme os jogadores se aproximam deles no mundo real. Cada hotspot dá ao jogador "stardust" (que é usado para completar o jogo); além de um mecanismo para personalizar seu avatar ou uma peça de algum tesouro. Cada pedaço de tesouro faz seu próprio som (a princípio engraçadinhos, mas depois irritantes) e representa algum objeto do mundo real. Os jogadores ainda podem harmonizar essas peças, na área musical do game, e criar algumas canções.

Os tesouros podem ser centenas de itens diferentes: eles podem variar entre árvores e plantas; itens decorativos como estátuas e pilares; itens para personalizar o Wish Finder (novas roupas, estilos de cabelo, expressões faciais) e até mesmo bonecos de neve e árvores de Natal.

Como havia dito, não há muita coisa diferente para se fazer em Treasure World que coletar tesouros, personalizar seu personagem e criar músicas. É claro que, para isso, existe uma opção, um pouco mais lunática, que é ativar a busca do DS, fechar o portátil, e sair andando por aí (mas de verdade!) e ver quantas vezes o jogo emite um sinal de som, avisando que você encontrou mais um tesouro. Cuidado para não acabar perdendo seus filhos pela vizinhança!

HISTÓRIA ENGRAÇADINHA

A história segue em torno do personagem Star Sweep, um velho piloto de uma nave espacial (com penteado bem inusitado), que vasculha o universo em busca de todo tipo de objetos. O vovô das estrelas conta com a ajuda do seu companhei-

ro robô chamado Wish Finder. Após cair na Terra, ele deu a você (Wish Finder) a missão de ajudá-lo a reabastecer a nave com as tais stardust. Aí é que vem a história de você sair andando por aí para conseguir, através de sinais WiFi do seu DS, ganhar stardust para completar a sua missão. E depois ainda dizem que os games estimulam o sedentarismo!

CONCEITO INOVADOR

O conceito por trás de Treasure World é incrivelmente interessante. A ideia de usar os sinais Wi-Fi para montar uma coleção serve de encorajamento para sair de casa e andar por aí com seu "personal trainer" da Nintendo. Ao invés de contar o progresso do game baseado no seus passos, você, na verdade, monitora sinais invisíveis pelo ar. Particularmente, achei meio estranho andar por aí checando meu "Tamagoshi" super desenvolvido o tempo todo, mas tem sempre alguém que se diverte. O game só poderia ter mais atividades dentro dele próprio, que não dependessem tanto de captar sinais extraterrestres.

— Viviane Werneck



FICHA
Plataforma:
 Nintendo DS
Produção:
 Aspyr
Desenvolvimento:
 Aspyr
Gênero:
 Ação
Número de Jogadores:
 1

Gráficos:
 7.0
Som:
 6.5
Jogabilidade:
 7.5
Diversão:
 7.0
Replay:
 5.0

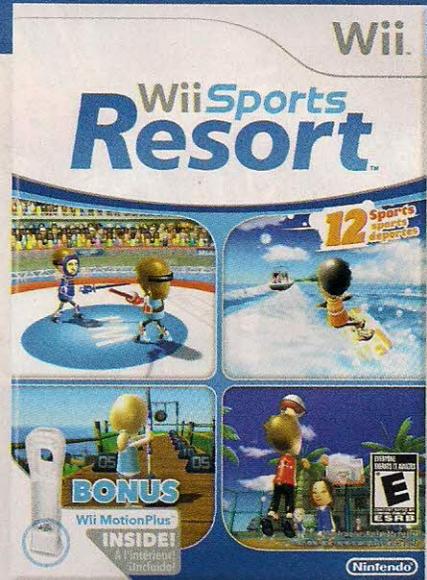
NOTA
7.5

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 movimentos.
Já incluído neste jogo



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

Nintendo®

DOLBY
PRO LOGIC II

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.



METROID PRIME: TRILOGY

Nos límpidos e vistosos jardins da Nintendo, povoados por cogumelos e fadas, Metroid é um contraste. A sombria série pulou a geração 64-bits e permaneceu oito anos encostada. O responsável por revivê-la, e em 3D, é o estúdio americano Retro Studios, que trabalhou durante uma década na trilogia Metroid Prime. A coroação do esmero é o lançamento dos três jogos em um único DVD de dupla camada que é muito mais do que uma mera coletânea.

– Alexei Barros



A NAVE DE SAMUS é puro estilo



UMA MITOLOGIA própria e muito bem elaborada

PRIMAZIA TRILATERAL

Se você pensa que certo dia deu um estalo em alguém da Nintendo para lançar Metroid Prime: Trilogy de uma hora para outra está enganado. A Retro Studios tinha essa intenção antes mesmo de começar Metroid Prime 3: Corruption, e em dezembro de 2004 a ideia foi sugerida à Nintendo. É algo que a Retro queria há muito tempo. Que os aficionados desejavam.

Antes de mais nada, MP: Trilogy é um valioso item de colecionador. Provável que até quem possui os três separadamente vai comprar o pacote. Só a portentosa caixa de metal que acompanha o jogo (não é uma versão especial, é a normal mesmo) é um incentivo para deixá-la no posto mais visível da sua estante, para não falar do livreto de artes conceituais.

A principal novidade é que Metroid Prime e MP2: Echoes, originalmente do GameCube, incluem as inovações do MP3: Corruption: jogabilidade com Wii Remote e Nunchuk, suportes à proporção Widescreen 16:9 e à resolução 480p e a introdução do sistema de conquistas – é possível trocar as medalhas com seus colegas por meio da WiiConnect24. Os dois jogos do GC foram relançados separadamente em fevereiro e junho de 2009 para Wii no Japão como parte da série New Play Control!, mas no ocidente a Nintendo compilou toda a trinca repaginada em um único disco.

Não acabou aí. O primeiro MP foi lançado há quase sete anos, e em determinados pontos a idade pesa. "Corrigimos alguns problemas como mapas de textura talvez com a resolução um pouco baixa. Colocamos novas no jogo para corrigir as coisas que sempre nos incomodaram", comenta Mike Wikan, designer sênior, ao site IGN. Além disso, as portas abrem mais rápido e os efeitos de iluminação são semelhantes aos do terceiro jogo.

No MP2: Echoes as mudanças ocorreram no nível de desafio. "Fomos capazes de reequilibrar e suavizar a curva de dificuldade. Mesmo que o desafio esteja lá para quem selecionar essa dificuldade, conseguimos fazer de Echoes a experiência mais acessível para aqueles que realmente foram intimidados no início", diz. E se você achava os carregamentos das portas de Corruption demorados demais, saiba que em Trilogy o tempo de loading foi diminuído.

Metroid Prime: Trilogy é, enfim, um pacote que os fãs devem ficar tão felizes de tê-lo quanto os designers tiveram de produzi-lo. "Amei trabalhar em todos os títulos diferentes ao longo dos anos e estou muito, muito orgulhoso do que fizemos com o pacote de Metroid Prime: Trilogy", diz Wikan. "E acho que os fãs receberão um produto melhor e vai ser atualizado com as coisas que trabalhamos agora em uma maneira muito positiva".

ECOS DA CORRUPÇÃO

Enquanto não vem Metroid: Other M – que será feito pelo Team Ninja, e não pela Retro Studios, que trabalha em um projeto não-revelado –, não podíamos perder a oportunidade de relembrar jogo por jogo da trilogia Metroid Prime, com ênfase no primeiro, que até hoje guarda muitas histórias rocambolescas.

METROID PRIME

Plataforma: GameCube

Lançamento: 17/11/2002

Com a saída da Nintendo de Gunpei Yokoi, um dos criadores de Metroid, em 1996 e o seu falecimento no ano seguinte, a incumbência de dar continuidade à franquia só poderia recair sobre Shigeru Miyamoto, que não havia trabalhado com a série. Ainda que uma continuação fora mencionada para Nintendo 64 ou para o add-on 64DD, nenhuma ideia concreta surgiu naquele período.

Nada mais natural. Como adaptar Metroid para 3D? À época os gráficos poligonais estavam principiantes, e o resultado poderia ser catastrófico. Mario e Zelda foram readequados de maneira perfeita, enquanto que Mother e Fire Emblem passaram em branco pelo N64 porque as equipes se sentiam desconfortáveis com a nova dimensão. Se nem a Nintendo sabia como prosseguir, quem poderia assumir a desafiado-





CUIDADO: não olhe diretamente para o laser!

EQUIPAMENTOS E ARMAMENTOS de peso

ra tarefa? Como hoje, a Big N terceirizava o desenvolvimento, e não parecia ser o estúdio externo de maior confiança, a britânica Rare, ocupada com Donkey Kong e com as franquias próprias, que assumiria o encargo.

Nesse meio tempo, o fundador da Iguana Entertainment (da série Turok), Jeff Spangenberg, acertou em 1998 com a Nintendo a criação de uma nova second-party sediada no Texas, EUA, que pudesse empregar grandes talentos e fosse dedicada a desenvolver jogos hardcore exclusivos. Minoru Arakawa e Howard Lincoln, chefões da Nintendo of America à época, acreditaram nos planos de Spangenberg e financiaram a softhouse, que chegou a abrigar cerca de 200 funcionários, entre ex-empregados da Origin, n-Space e id Software, para a confecção de quatro projetos.

Em 2000, Shigeru Miyamoto, Satoru Iwata e Tom Prata visitaram a Retro Studios, e o andamento dos jogos não estava bem. Miyamoto não parecia gostar do que via. O tradutor resumia a fala de Miyamoto de cerca de um minuto para "ele está chateado". De volta ao hotel, eles conversaram sobre o que poderiam fazer. Miyamoto subitamente questionou sobre Metroid e, ainda vendo potencial no estúdio, sugeriu que a engine de um FPS pudesse ser aproveitada para uma nova iteração.

"Quando ouvi pela primeira vez do sr. Miyamoto que fui nomeado para ser

responsável por esse projeto de jogo de tiro em primeira pessoa, o que pensava ser, lembrei que nunca tinha desenvolvido um jogo de tiro em primeira pessoa e praticamente não tinha experiência em jogá-los também", disse o coprodutor da Nintendo, Kensuke Tanabe. "Não estava muito confiante de que poderia conseguir fazer um título de tiro em primeira pessoa fenomenal. Além disso, nunca estive envolvido na série Metroid antes". Para compensar, Tanabe recebeu conselhos de um dos criadores de Metroid, Yoshio Sakamoto.

A equipe estava insegura e ao mesmo tempo honrada por receber a atribuição. Em dado ponto, os designers acreditaram que a tradução para o 3D se daria de forma mais natural se o jogo fosse em terceira pessoa. Pouco depois, Miyamoto reiterou que deveria ser em primeira. A Retro Studios discutiu, criou e lapidou, e realizou a aparição pública inicial em um vídeo de cerca de dez segundos no evento japonês Space World 2000, que marcou a revelação do GameCube.

Vieram os tempos turbulentos. Jeff Spangenberg era visto como um presidente negligente, que mal aparecia no trabalho. Para piorar, fotos dele numa banheira acompanhado por uma voluptuosa mulher seminua foram publicados em um site com endereço de e-mail registrado à Retro Studios. Era um estúdio sem comando. Lembra dos quatro projetos? O primeiro,

conhecido como Action Adventure, que seria estrelado por três moças em um futuro pós-apocalíptico, teve a produção findada logo quando Metroid Prime foi iniciado. Embora seja a engine desse jogo que levou Miyamoto a sugerir Metroid, o projeto não deu origem a MP, uma vez que pouca coisa de Action Adventure sobreviveu.

Outro que não resistiu foi NFL Retro Football, jogo de futebol americano cancelado em fevereiro de 2001. Em julho daquele ano, Combat Car, depois intitulado Thunder Rally, jogo de combate de carros que seria online, e Raven Blade, RPG de ação fantasioso, também seguiram ao limbo para que a Retro Studios se concentrasse em Metroid Prime. Funcionários foram demitidos, e o quadro de empregados reformulado. Isso também incluía o departamento de áudio interno. O design de som de MP estava sob os cuidados do músico que se tornaria apresentador e cocriador do show Vídeo Games Live, Tommy Tallarico, cujo contrato havia expirado. O nome do compositor acabou sendo omitido nos créditos.

Entre um cancelamento e outro, Metroid Prime foi anunciado oficialmente na E3, com a confirmação da visão em primeira pessoa. Mesmo em meio às agitações, a equipe conseguia pensar nas decisões que deixariam o jogo imersivo, ainda sob a influência de GoldenEye 007. Como na introdu-

O VISUAL PRIMOROSO ficou ainda mais cristalino

ção do FPS do Nintendo 64, a câmera passeia pelo cenário até entrar no personagem, permitindo que enxerguemos pela visão do protagonista. “Eu queria que o jogador se sentisse que é a Samus e olhasse as coisas do ponto de vista dela. Então queria enfatizar o sentimento do jogador observando as coisas dentro do capacete. Por meio de muitas discussões com a Retro, vim com quatro tipos diferentes de visores para serem introduzidos em Metroid Prime”, afirma Tanabe. A forma com que o visor interage com o cenário é soberba: olhamos para a chuva, pingos d’água escorrem; entramos num local quente, o suor umedece o capacete; atiramos em um bicho muito próximo, a gosma melequenta prejudica a visão; olhamos para uma fonte de luz e vemos o reflexo do olhar compenetrado de Samus. Imersão total.

Não somente isso, Metroid Prime definiu um padrão. “Você pode usar o visor scan para proativamente ler informação - não apenas recebê-las. Então pensei que o jogo poderia ter alguns elementos de adventure, e é assim que nós viemos com um novo gênero: First-Person Adventure”. A precisão dos controles estava intimamente atrelada à taxa de quadros por segundo. Para assegurar que a jogabilidade fosse afiada, Metroid Prime deveria rodar a 60 FPS, não a 30, como era comum naquela época. “Uma vez que nós tínhamos esse objetivo, começamos a observar o que era a per-

formance do GameCube naquela hora e estabelecemos os limites para nós mesmos explorarmos o cenário - exigia um monte de interação, encontrando o que podíamos e o que não podíamos fazer”, afirma Mike Wikan.

Em maio de 2002, a Nintendo faz da Retro Studios sua completa subsidiária ao adquirir por míseros 1 milhão de dólares (dentro do contexto, é claro), transação que determinou a saída do controverso Jeff Spangenberg da presidência, cargo assumido pelo então Vice-Presidente de Desenvolvimento de Produto, Steve Barcia. A transformação de second em first-party da softhouse mostrava que a Big N estava esperançosa com Metroid Prime.

Esperança que se traduziu em uma demonstração jogável na E3 2002 de 15 minutos que impressionou até os mais cépticos. Aos poucos o mundo de Tallon IV tomava forma e o jogo finalmente ganhava a essência de um Metroid e o corpo de um Metroid 3D. Você se convence definitivamente quando controla a Morph Ball através das tubulações. Nos últimos nove meses, os integrantes do time labutaram de 16 a 20 horas por dia para fazer o trabalho de parto de Metroid Prime em novembro de 2002, e tirar o peso esmagador dos ombros acumulados durante oito anos.

Ainda que a temática de um planeta setorizado em ambientes vulcânicos, gélidos e florestais não seja original, a forma com que o ecossistema alienígena-

na causava - e ainda causa - espanto pelo design bem engendrado. A mecânica de jogo, de certa forma, pode ser comparada a The Legend of Zelda: Ocarina of Time, pela resolução de puzzles e combates inteligentes contra os chefões. Metroid Prime conseguia, nas três dimensões, repetir o feito de Super Metroid, ao transmitir a solidão de Samus Aran em um local estranho.

Com a aprovação de Yoshio Sakamoto, a história foi situada entre Metroid e Metroid II: Return of Samus, um intervalo que guarda acontecimentos importantes, já que toda a trilogia Prime transcorre nesse espaço. A trama se desenrola depois que Samus reencontra Ridley em uma estação espacial. Ela o segue até o planeta Tallon IV, onde caiu um meteoro que contém a substância mutagênica Phazon.

METROID PRIME 2: ECHOES

Plataforma: GameCube

Lançamento: 15/11/2004

O clamor de Metroid Prime não foi suficiente, por incrível que pareça, para acalmar os ânimos na desenvolvedora. O estresse causado pelos projetos cancelados e a insatisfação dos funcionários ainda incomodava. Alguns deixaram a empresa. Mas a engine já estava pronta, e fazer uma sequência parecia bem menos com-





OS VILÕES são variados



DARK SAMUS é a "ovelha negra" da história



plicado. A poeira assentou, sobretudo depois que a Nintendo decidiu levar à presidência da Retro Studios Michael Kelbaugh, líder do setor de atendimento ao consumidor e teste de produtos da Nintendo of America.

Com mais tempo, foi possível implementar na sequência o Screw Attack, evidentemente que com a alteração da visão para a terceira pessoa nesse ataque, além do modo multiplayer com quatro jogadores em tela dividida que se mostrou não ter tanta substância. Talvez porque não havia modo online, que era padrão nos jogos de outros sistemas. Em contrapartida, o Spider Ball foi mais aproveitado durante a aventura. Participando ativamente da produção, Kensuke Tanabe implementou o conceito de mundos paralelos de The Legend of Zelda: A Link to the Past, em que ele trabalhou como escritor do roteiro. Concepção tão interessante que até inspirou o antológico shmup Ikaruga, que chegou a sair para GameCube.

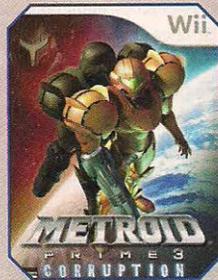
Samus deveria alternar entre o Dark Visor e o Echo Visor para prosseguir nos locais sombrios ou claros. O antagonismo entre luz e escuridão servia para ilustrar a luta entre o bem e o mal, e a aparição triunfal da antagonista Dark Samus no planeta Aether, que foi contaminado por Phazon após uma queda de um meteoro. Quem jogou Metroid Fusion notará que um clone da Samus do lado negro não é lá uma ideia muito original, haja vista a

antagonista SA-X. Mais do que as viagens entre os ambientes contrastantes, Metroid Prime 2: Echoes é notório pela dificuldade espinhosa (e até injusta, por que não) e cenários colossais.

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Plataforma: Wii

Lançamento: 27/08/2007



Em 2004, Kensuke Tanabe deu a largada para a produção do episódio conclusivo da trilogia Prime, já pensando no Wii, então Revolution.

Antes do lançamento pairou um ar de desconfiança quando a frota inicial de FPSs encabeçada por Red Steel evidenciou como os estúdios ainda apanhavam do sensor de movimentos. Não a Retro Studios. O combo Wii Remote e Nunchuk proporcionou uma jogabilidade natural, ombreando com mouse e teclado, embora sempre exista quem goste dos analógicos. Porém, imperou a sensação de que a utilização do sensor poderia ser mais criativa.

Nesse jogo, a parte dos tiroteios ganhou mais espaço do que a exploração e os quebra-cabeças, aproveitando a precisão dos comandos - o Grapple

ganhou um novo significado com o Nunchuk. O Phazon contaminou de vez Samus, e ela tem a oportunidade de usá-lo ao seu favor no Hyper Mode para ataques superpoderosos ao custo do consumo de energia. A nave também tem importância maior, sendo usada nas viagens entre planetas diferentes na jornada de Samus. Combates memoráveis contra chefes garantem a melhor experiência dos três Primes.

Bem depois da conclusão de Metroid Prime 3: Corruption, em maio de 2008, a Retro Studios foi desfalcada de três integrantes: o engenheiro de tecnologia Jack Mathews, o diretor de design Mark Pacini e o diretor de arte Todd Keller que formaram a Armature Studio em parceria com a EA Games. Ainda assim, a desenvolvedora vive um bom momento e está à procura de novos desafios após reinventar a série Metroid. "Mas acho que é realmente uma boa hora para o estúdio crescer a partir do quesito talento. Nós fizemos Metroid por dez anos. Se você é um artista e quer continuar aperfeiçoar suas habilidades, tem que trazer algo novo para a mesa para aprimorar essas habilidades ou se esforçar e ser criativo", comenta Michael Kelbaugh. "E acho que pelo bem do estúdio é realmente bom trabalhar em outro grande projeto agora. Espero algum dia trabalhar com Metroid de novo, mas agora acho que é uma grande oportunidade trabalhar em algo diferente". 

Wii™

METROID

PRIME

TRILOGY

Nintendo®

DOLBY
PRO LOGIC II

2002 - 2009 Nintendo. TM, © e o logotipo do Wii são marcas registradas da Nintendo. Fabricado sob licença da Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic e o símbolo do D- Dual são marcas registradas da Dolby Laboratories. © 2009 Nintendo.

ENCONTRE-O JÁ !

SCRIBBLENAUTS

Um pequeno pretencioso no DS chega de mansinho para mudar conceitos
– Geraldo Figueras



FICHA

Produção: Warner Bros. Games
Desenvolvimento: 5th Cell
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: Puzzle
Lançamento: 13 de setembro



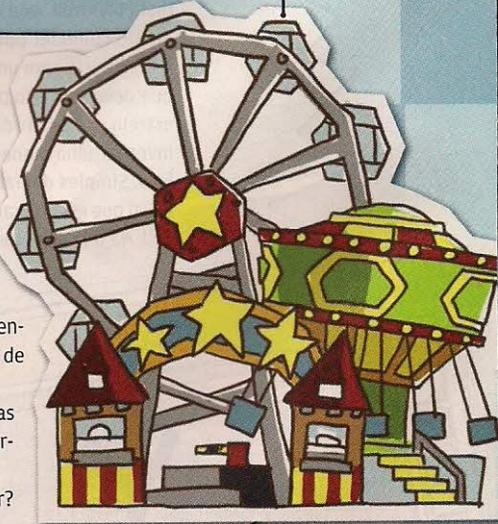


NADA COMO RESOLVER PROBLEMAS usando zumbis

Por mais diferenciadas que sejam as percepções entre os milhões de jogadores ao redor do mundo, existe um entendimento coletivo e comum que aproxima todos a uma mesma conclusão. Desde o jogador casual até o mais dedicado estrategista, todos desenvolveram uma percepção semelhante sobre quais reações o jogo software lhe proporcionará, dados os limites que a tecnologia e a criatividade impuseram-nos ao longo dos anos. Discussões acerca do uso do termo Inteligência Artificial acirram interessantes debates sobre ao redor de como

o design de jogos ainda pode evoluir com o avanço da tecnologia, com limites justificados através do relativamente curta história da indústria. Respire fundo, absorva bem o parágrafo acima e pense em outros exemplos que mais lhe marcaram, as frustrações, o soco que lhe arrancava para fora da quarta parede e lhe lembrava que aquilo era apenas um joguinho. Passado isso, leia o seguinte parágrafo. Uma pequena companhia dos Estados Unidos chamada 5th Cell, com pouco mais de cinco anos de atividade no mercado, anuncia que está

desenvolvendo um jogo para o portátil da Nintendo com a seguinte premissa: o software reconhece praticamente qualquer palavra que você lhe apresentar. Uma biblioteca de sprites sem precedentes armazenadas em um pequeno cartuchinho de 32mb. É possível acreditar?





FAZENDO O IMPOSSÍVEL

Por sorte, é possível assim. Desde que foi anunciado por Jeremiah Slacka, sócio fundador da 5th Cell, Scribblenauts causou furor entre jogadores do mundo inteiro e imprensa, inclusive tomando espaço em outros setores da mídia que ainda não cedem muito espaço para o entretenimento eletrônico. Passado o ceticismo inicial, o jogo, já em produção final, tem arrancado aplausos de todos os afortunados que tiveram a chance de testar o pequeno notável.

O jogo é simplista ao extremo. Cada estágio deve ser completado através da resolução de pequenos puzzles para encontrar uma estrela, as Starites. Você controla o protagonista Maxwell, que não tem absolutamente qualquer poder ou habilidade. A fase inicia com uma breve dica do que deve ser feito para conseguir a estrela, e a partir daí cabe ao jogador inventar uma maneira de conseguir isso. Simples demais?

É aí que está o grande trunfo da 5th Cell. Na tela de toque, você clica no

ícone de um caderno para visualizar um compacto teclado. Ali, você digita qualquer palavra, dá ok, e o jogo materializa o objeto que pode ser utilizado no puzzle. Precisa cortar uma árvore? Digite machado. Ou serrote. Serra elétrica. Ou cheeseburger, Deus, dragão de Komodo, banda de rock, sorvete, ar condicionado, lago, sofá.

Alguns mais céticos podem indagar que quantidade não significa qualidade, e que tamanho número de objetos não devem ter função nenhuma dentro do jogo. E, outra vez, Scribblenauts impressiona. Mesmo que um determinado seja inútil na resolução do puzzle, a física está lá: aviões voam, skates aceleram em desníveis, bombas explodem. Além disso, a variação dentro de um mesmo termo é enorme. É possível optar por um genérico cachorro, e lá estará o amigo canino. Mas os mais exigentes podem optar por um bulldog, um sheepdog, rottweiler ou um poodle. É também possível que essas variações interajam de maneira diferente. Por exemplo, coloque um

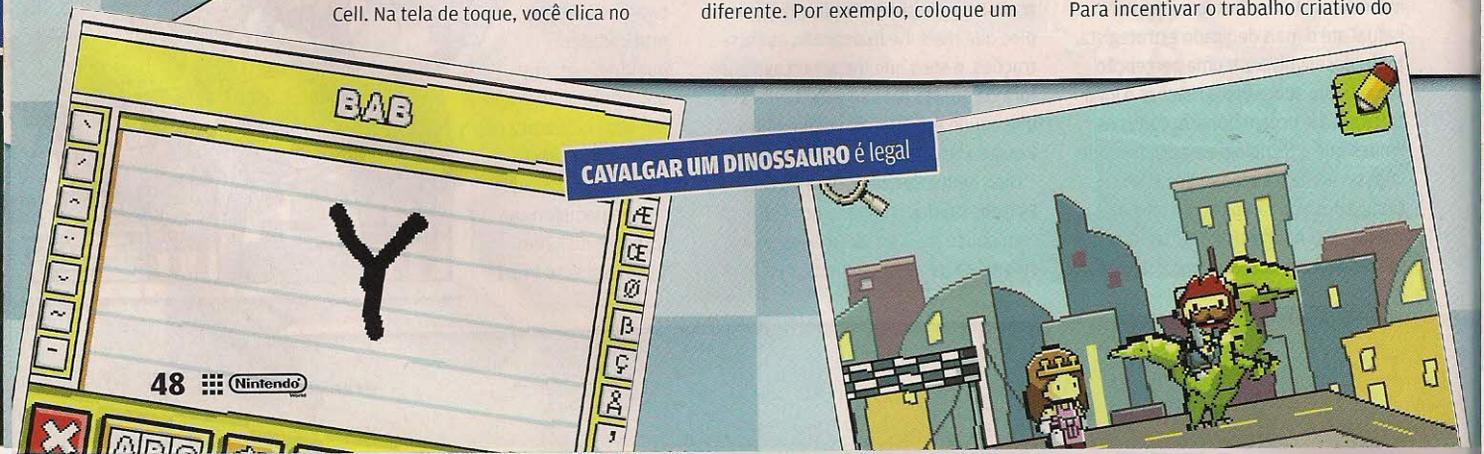
tubarão e uma baleia azul na água e nada acontece. Mas coloque uma baleia orca ao lado do tubarão e veja o precioso mamífero dar um sumiço com nas barbatanas.

Essa atenção aos detalhes promete parece se equiparar ao próprio objetivo do jogo, pois é difícil se decidir entre optar pelo caminho mais óbvio da resolução de um puzzle ou tentar as inúmeras combinações possíveis tanto quanto a sua cabeça (e seu vocabulário) permitir.

Como já era de se esperar, objetos ofensivos e aqueles protegidos por direitos autorais não estão presentes, e a perda está longe de ser significativa. É na verdade um desafio complexo à engine do jogo encontrar uma palavra que não seja reconhecida pelo software, que inclusive traz alguns memes atuais, sucessos do youtube e conhecidos em blogs (leia mais detalhes na entrevista).

INCENTIVANDO A CRIATIVIDADE

Para incentivar o trabalho criativo do



O CÉU É O LIMITE

Circulou por alguns sites uma troca de idéias sobre como resolver determinados puzzles, o que gerou resultados extremamente criativos e curiosos. Em um destes, no qual o objetivo era derrubar uma pilha de garrafas montadas em um suporte de madeira, o senso comum nos leva a pensar em atirar uma bola ou algo parecido para derrubá-las. Mas surgiram diversos resultados bizarros:

- um elefante assustado por um rato que derruba as garrafas ao fugir
- cupins, que comem o suporte de madeira
- uma bola de boliche amarrada em um pterodátilo
- um buraco negro que suga as garrafas
- uma bomba relógio

ATÉ MESMO PIRATAS resolvem puzzles

jogador, Scribblenauts oferece ainda um modo avançado para os estágios que já foram completados. O desafio funciona da seguinte maneira: você deve resolver o mesmo puzzle três vezes seguidas, sendo que não pode repetir os objetos utilizados na jogada anterior. Ainda assim, o leque de opções é tão indescritivelmente amplo que dificilmente jogadores diferentes utilizarão das mesmas idéias para completar este de modo do jogo.

Os estágios de Scribblenauts também funcionam com pontuações, como tempo, número de objetos utilizados, e prêmios diversos como “novo objeto”, “salvador”, “sem matar”, etc. Estas bonificações resultam em dinheiro que pode ser utilizado no editor de fases.

Conforme nos contou o designer Jeff Luke, o editor é uma versão reduzida da ferramenta utilizada pela própria equipe durante o desenvolvimento de Scribblenauts. Apesar de não ser possível a construção de um nível desde o princípio, ele apresenta modelos já disponíveis e permite a inserção de

diversos objetos para a elaboração do seu nível, que pode ser compartilhado com outros jogadores através da Nintendo Wi-Fi Connection.

Em poucos dias Scribblenauts será lançado e mostrará se todo o seu potencial se converte em realidade. Se não passa de um truque, que encantará jogadores por um curto período de tempo, ou se realmente abrirá um precedente para a expansão da criatividade na área de game design. Scribblenauts é ambicioso, e em tempos de conteúdo gerado por usuário, tem uma grande chance de servir de exemplo para como os jogadores são capazes de romper os limites da criatividade se lhes forem apresentadas as devidas ferramentas. É claro, todos os demais fatores que estamos acostumados a avaliar e exigir de outros jogos também devem ser analisados em Scribblenauts, mas dada a inovação que a 5th Cell está propondo, é de se indagar se outros velhos preceitos não podem ser superados ao ultrapassar alguns limites

OH NÃO! Um ninja cabeçudo!

108262

ANGIENT

4-10

OBJECTS
0

PAR
7

Conversamos com Jeff Luke, um dos designers da 5th Cell responsável pela criação de inúmeros puzzles e aplicações dos objetos no jogo. Acompanhe a entrevista e entenda melhor alguns detalhes que fazem de Scribblenauts um jogo único até o momento.

NW: Dado o imenso leque de opções para resolver cada puzzle, como vocês criam cada um? Vocês pensam nos puzzles depois de adicionar as palavras no jogo, ou primeira é pensado o puzzle para posteriormente adicionar os objetos que tem a desejada interação com eles?

Jeff: Nós desenvolvemos o puzzle primeiro e depois pensamos nas soluções. Chegamos a tentar um "vamos escolher cinco objetos e então desenvolver um puzzle ao redor deles", mas não funcionou. Vimos que desenvolver níveis como em qualquer outro jogo funcionaria perfeitamente. Porque, muito provavelmente, o dicionário já tem umas cinquenta soluções para o puzzle. Assim, fazíamos um esboço primário do estágio e mostrávamos para o Jeremiah (Slackza, Diretor Criativo) e para o Matt (Cox, Diretor de Design), e então eles nos perguntavam por três ou quatro soluções. Se conseguíssemos resolvê-las, então tínhamos a certeza de que o design funcionaria. E então nós tínhamos que achar um gancho para o estágio, para criar um tema no mundo do jogo e, voilá, temos um nível pronto. Depois disso, seguia uma tonelada de testes era, primeiramente, divertido, e depois, se funcionava de maneira que um jogador imaginaria.

NW: Em Scribblenauts será possível escrever praticamente qualquer palavra e o jogo a reconhecerá, excluindo-se obscenidades e propriedades intelectuais. Mas você vê como uma possibilidade trabalhar com outras companhias e colocar suas marcas dentro do jogo? Existe uma possibilidade comercial nisso, ou não é sua intenção misturar isso com o game design?

Jeff: Nós flertamos com essa idéia durante o planejamento, mas seria complicado demais licenciar tudo. Além disso, achamos que já havia conteúdo suficiente para criar uma excelente expe-

riência sem a necessidade de material registrado de terceiros.

NW: E teremos algum tipo de pontuação para controlar quantas soluções o jogador ainda pode encontrar em cada puzzle?

Jeff: Ao completar um nível pela primeira vez, você pode jogá-lo de novo através de um Challenge Mode. Esse modo consiste de três jogadas possíveis consecutivas, na qual cada vez que você utiliza um objeto para resolver um puzzle, você não pode mais utilizá-lo nas próximas tentativas. Isso força você a resolvê-lo de três maneiras completamente diferentes. Após completar todas, você recebe uma estrela de ouro, e para realmente terminar o jogo você deve fazer isso em todos os estágios.

NW: Já não permito mais me sentir cético quanto ao jogo, mas a maneira como vocês falam do jogo dá a impressão de que é na verdade um grande desafio encontrar uma palavra que não seja materializada em Scribblenauts. Mas como funciona isso? O jogo simplesmente não reconhece a palavra, ou afetar a jogabilidade de alguma outra maneira?

Jeff: É bom manter o ceticismo até você ter uma chance de realmente jogá-lo, mas pelo que nós vimos em diversos testes da imprensa, foi raro alguém encontrar algum buraco no dicionário. Nós ficamos diversos meses procurando por palavras que não tínhamos ainda. Usamos tudo que estava ao nosso alcance: enciclopédias, Wikipedia, Youtube... Final das contas, olhamos para o nosso dicionário e vimos dezenas de milhares de palavras encaixadas no jogo. Não será uma tarefa fácil encontrar algo que nós deixamos passar. As pessoas encontrarão coisas eventualmente, mas considerando a quantidade colossal que está no jogo, temos essa sensação de que o público perderá isso tranquilamente.

NW: Isso significa que algumas palavras não afetarão o jogo de nenhuma maneira? Eles podem ser materializados apenas para sanar a curiosidade de como eles são desenhados no jogo, mas não terão reação com nada mais? Ou todas as palavras interagem ao menos uma vez com um puzzle?

Jeff: Alguns objetos no jogo terão um efeito mínimo. Mas você pode ao menos arremessar o objeto, o que permite que

você consiga uma reação em algum nível. Mas sim, nem todo objeto terá uma efetiva utilização na resolução dos puzzles.

NW: Você já pode nos contar algo sobre o multiplayer e implementação online do jogo?

Jeff: Posso lhe falar que não terá opção multiplayer em Scribblenauts, mas você pode trocar mapas criados com o editor de fases através do Nintendo WFC e localmente.

NW: Conte-nos mais sobre o editor de fases. Dadas as inúmeras possibilidades do jogo, podemos esperar por conteúdo criado pelos usuários que não foi previsto pela equipe de desenvolvimento, dependendo muito de como as físicas do jogo reagem em cada tentativa?

Jeff: O editor de fases de Scribblenauts é muito interessante. Após vencer uma fase, você destrava o layout desse nível no editor. Você não pode efetivamente alterar cada pedaço da fase mas, basicamente, escolher um template dos já disponíveis e começar a adicionar coisas nele. Você pode modificar a IA e configurar que certas coisas sigam outras, por exemplo. Mas o editor é limitado para fases de maior ação. A starite está sempre na tela, mas você tem o dicionário inteiro a sua disposição. Somado isso a possibilidade de compartilhar o seu trabalho, o jogo fica com um replay interminável. Já sobre conteúdo criado por usuário não previsto por nós... eu diria que não. Ele funciona exatamente como o jogo funciona, e nós não damos ao usuário controle total sobre cada detalhe no editor. É uma versão simplificada das ferramentas de desenvolvimento que nós utilizamos.

NW: Podemos esperar por mais memes como o Keyboardcat e Longcat?

Jeff: Sabe, nós procuramos incessantemente por todos os memes que pudemos achar e enchemos o jogo com uma tonelada deles. Alguns ficaram de fora porque não eram exatamente apropriados, mas você encontrará a grande maioria dos mais populares.

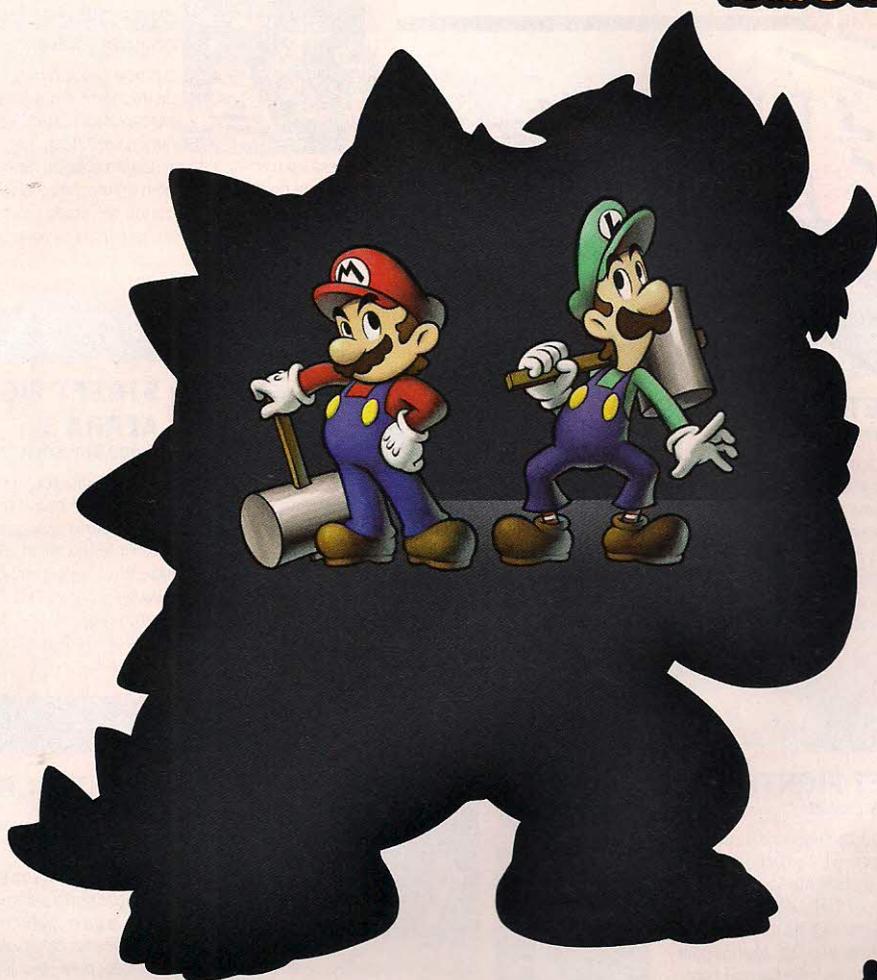
NW: Estamos ansiosos em colocar as mãos na versão final do jogo. Boa sorte, e obrigado!

Jeff: Eu que agradeço! **nw**



PARCE até uma história em quadrinhos

Encontre-o já!



MARIO & LUIGI
BOWSER'S INSIDE STORY™

www.bowersinsidestory.com/



NINTENDO DS™

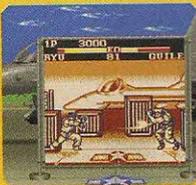
STREET FIGHTER

ÁRVORE GENEALÓGICA



STREET FIGHTER ALPHA Game Boy Color / 2000

Outra fraca investida da Capcom, trouxe o colorido game dos fliperamas para a telinha do Game Boy Color. Vendeu, é claro, dado o enorme sucesso do aparelho, mas não faz jus à série principal ou mesmo à vertente Alpha, que fez escola com seu estilo de luta cadenciado. Com controles e visual pobre, é uma pedida perfeita para... guardar no armário.



STREET FIGHTER II Game Boy / 1995

Aproveitando ao máximo o rudimentar hardware do Game Boy, a Capcom rapidamente lançou uma versão simplificada, em preto & branco, do clássico de lutas. O principal defeito era contar apenas com dois botões para desferir os golpes, fato que desfigurou completamente a jogabilidade refinada de Street Fighter II.



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO Game Boy Advance / 2000

O Game Boy Advance foi casa de inúmeros games da Capcom, portanto foi natural ver o mais famoso puzzle moderno da empresa aparecendo na telinha do portátil nintendista. Seu mix de pedras caindo com animações e golpes entre lutadores miniaturizados tornou-se rápida referência, consagrando-o como um capítulo imperdível para todo fã de Tetris e Columns.



STREET FIGHTER ALPHA 3 Game Boy Advance / 2002

Bonito, completo, perfeitamente jogável e quase tão divertido quanto seus irmãos para consoles de mesa, SFA3 não fez feio no GBA, muito pelo contrário: provou que sim, é possível fazer a transição da série para as telinhas, mantendo grande parte do encanto original, adaptando os controles de maneira inteligente e reduzindo os gráficos sem torná-los feios e/ou apagados.



SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL Game Boy Advance / 2001

Uma versão interessante, lançada para Game Boy Advance. O acabamento audiovisual era de primeira qualidade, para os padrões portáteis, e o game tinha até mesmo cenários redesenhados, exclusivos dessa versão. Bastante divertido, conseguiu se safar com os poucos botões do aparelho, alterando pouco o sistema de lutas.



STREET FIGHTER 2010 NES / 1990

Um jogo de ação em plataformas que, além do nome do game e do protagonista (Ken), não tinha absolutamente nenhuma relação com o clássico de lutas que conhecemos e amamos. Com uma variedade de ataques e movimentos, o tal "Ken" do futuro desbravava cenários ao estilo Mega Man, mas de maneira pobre e tosca.



STREET FIGHTER Arcade / 1987

Com apenas dois personagens jogáveis (Ryu & Ken), o game surgiu nos arcades com enormes botões sensíveis a pressão. Desnecessário dizer que os botões quebravam em pouco tempo, graças aos murros dos marmanjos. Introduziu um novo conceito de finesse gráfico, e esboçou as primeiras gravações de gritos como "Hadouken!".



STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR SNES / 1991

Onde tudo realmente começou? Com a chegada desse segundo capítulo, surgiram oito lutadores distintos, com cenários próprios, vozes gravadas, sprites gigantes e visual colorido e detalhado. Os comandos, agora com seis botões - três para chutes, três para socos - revelaram ser essenciais para o gênero.

PORTÁTIL



STREET FIGHTER ALPHA 2 SNES / 1996

Refinadíssimo, foi responsável por uma série de inovações por toda a série, como combos personalizados, dois ou mais "supers" por personagens, além de abusar de gracejos com introduções especiais entre alguns lutadores. Era visualmente similar a Warriors' Dreams, porém mais colorido e detalhado. A trilha sonora, com melodias clássicas, ficava na cabeça de todos os jogadores.



TATSUNOKO VS. CAPCOM Wii / 2009

Reunindo personagens famosos no mundo todo (Capcom) com outros famosos no Japão (Tatsunoko), este game colocou Ryu e sua trupe contra Gatchamen, Gold Lightan e muitos outros nomes típicos dos mangás e animes. O sistema de lutas é simplificado, com menos botões, mas ainda assim muito divertido. Uma novidade é o visual com gráficos cel shading, deixando os embates muito coloridos e animados.



PLAYER SUPER STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS SNES / 1993

Surgiu com visual aprimorado, muitas cores de roupas para os lutadores, inúmeros novos golpes, jogabilidade mais difícil, precisa e caprichada e nada menos que quatro novos membros: Dee-Jay, Fei Long, Cammy e T. Hawk. Todas os menus e retratos foram refeitos, dando novo ar ao clássico.



PLAYER SELE STREET FIGHTER II TURBO: HYPER FIGHTING Super Famicom / 1992

Nessa versão, o jogo ficou mais rápido e dinâmico. Alguns personagens ganharam golpes aprimorados, outros receberam magias novas (como o Kikouken de Chun-Li) e, no geral, a mecânica tornou-se mais refinada e competitiva. Era mais difícil ser apelão, pois novamente houveram mudanças no balanceamento entre os lutadores.



STREET FIGHTER II: CHAMPION EDITION SNES / 1992

Agora mais refinado e balanceado, era possível selecionar os quatro chefes (M. Bison, Sagat, Vega e Balrog), além de contar com novas cores para as roupas dos lutadores. Causou furor durante a guerra entre Mega Drive e Super Nintendo.





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

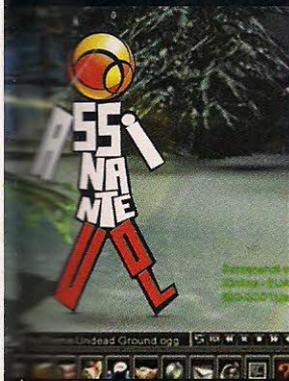


UOL JOGOS

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





BORCHIERI/LOWE



ASSINE UOL:

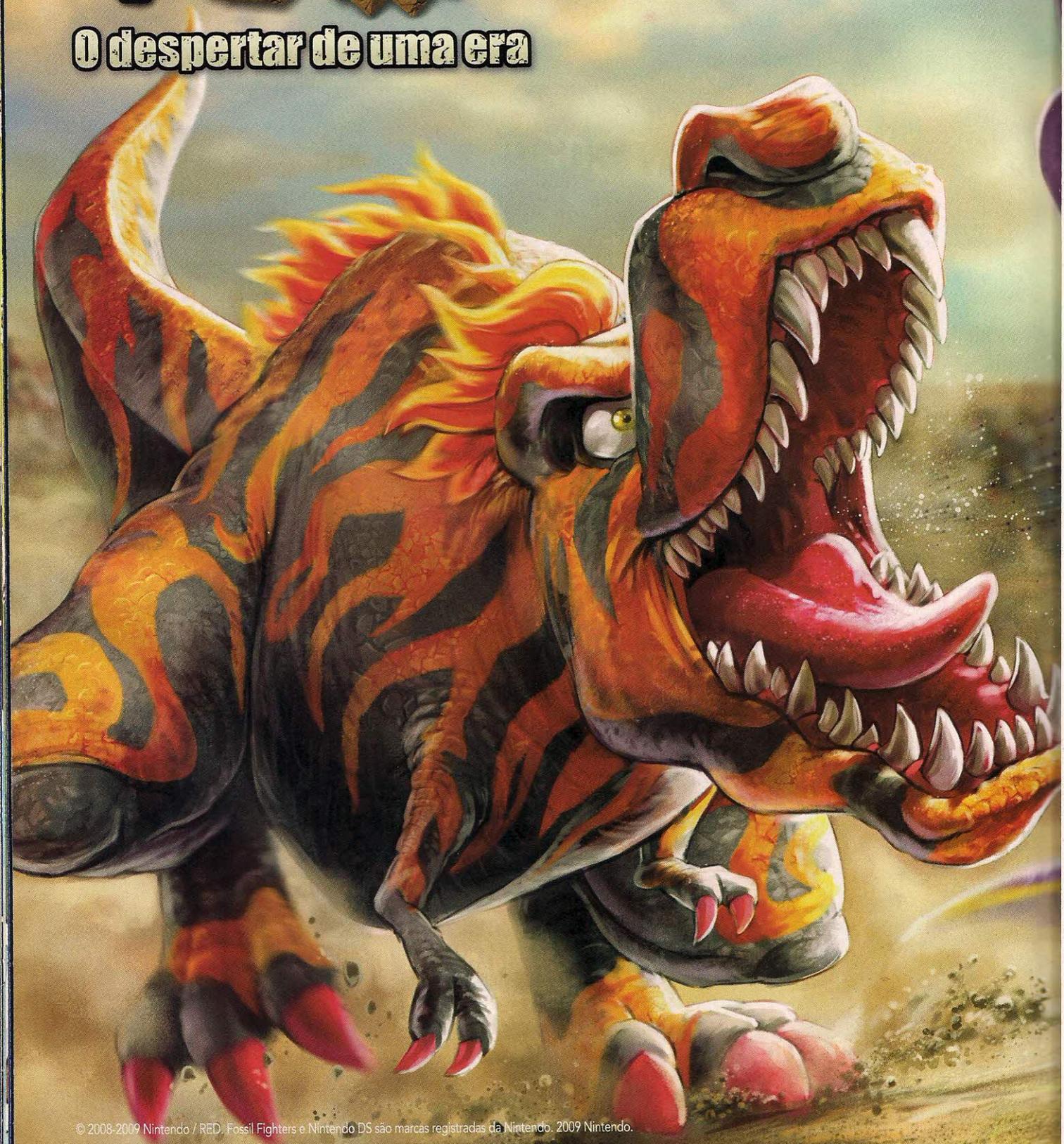
0800 728 21 31

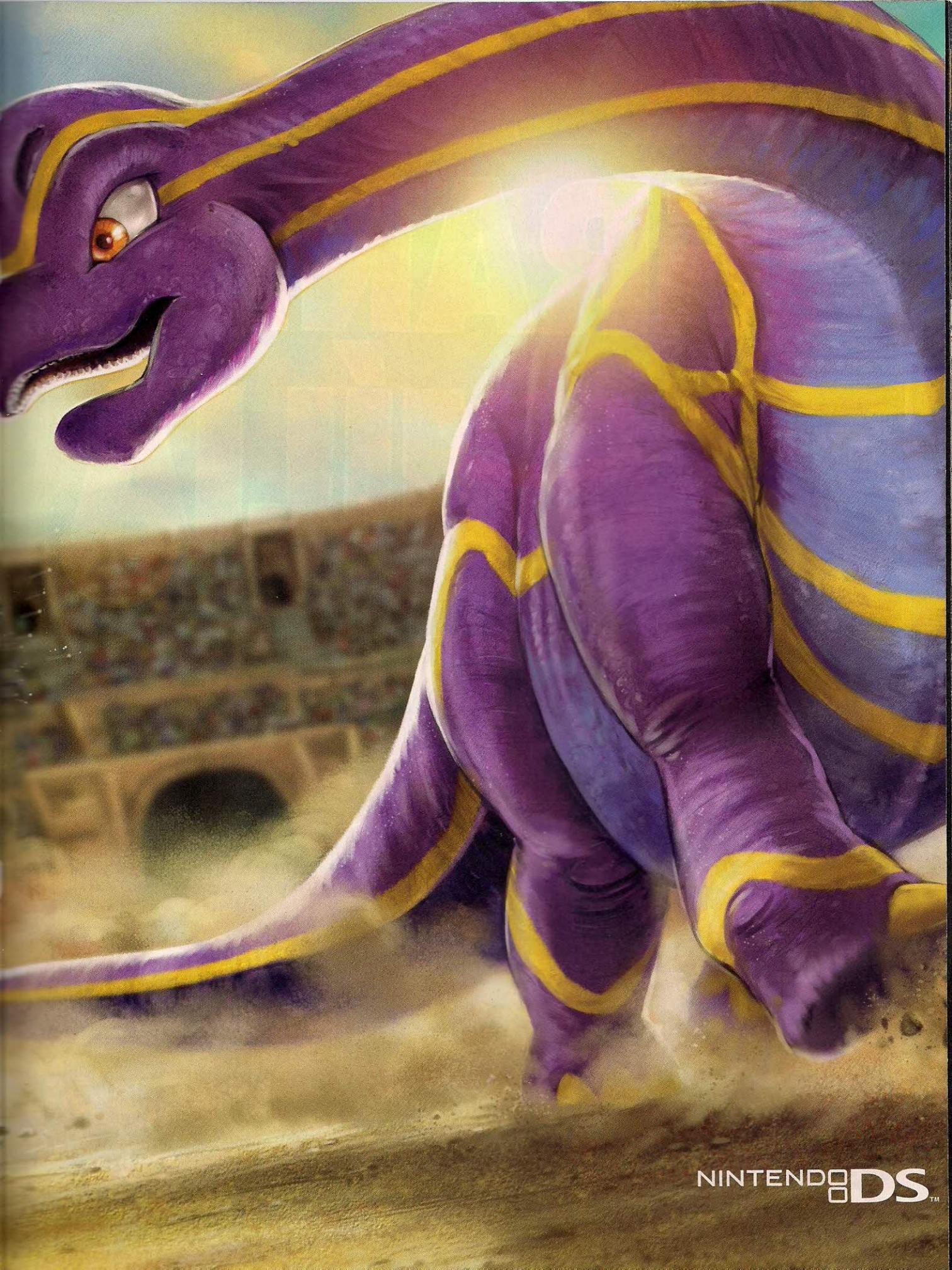


www.uol.com.br

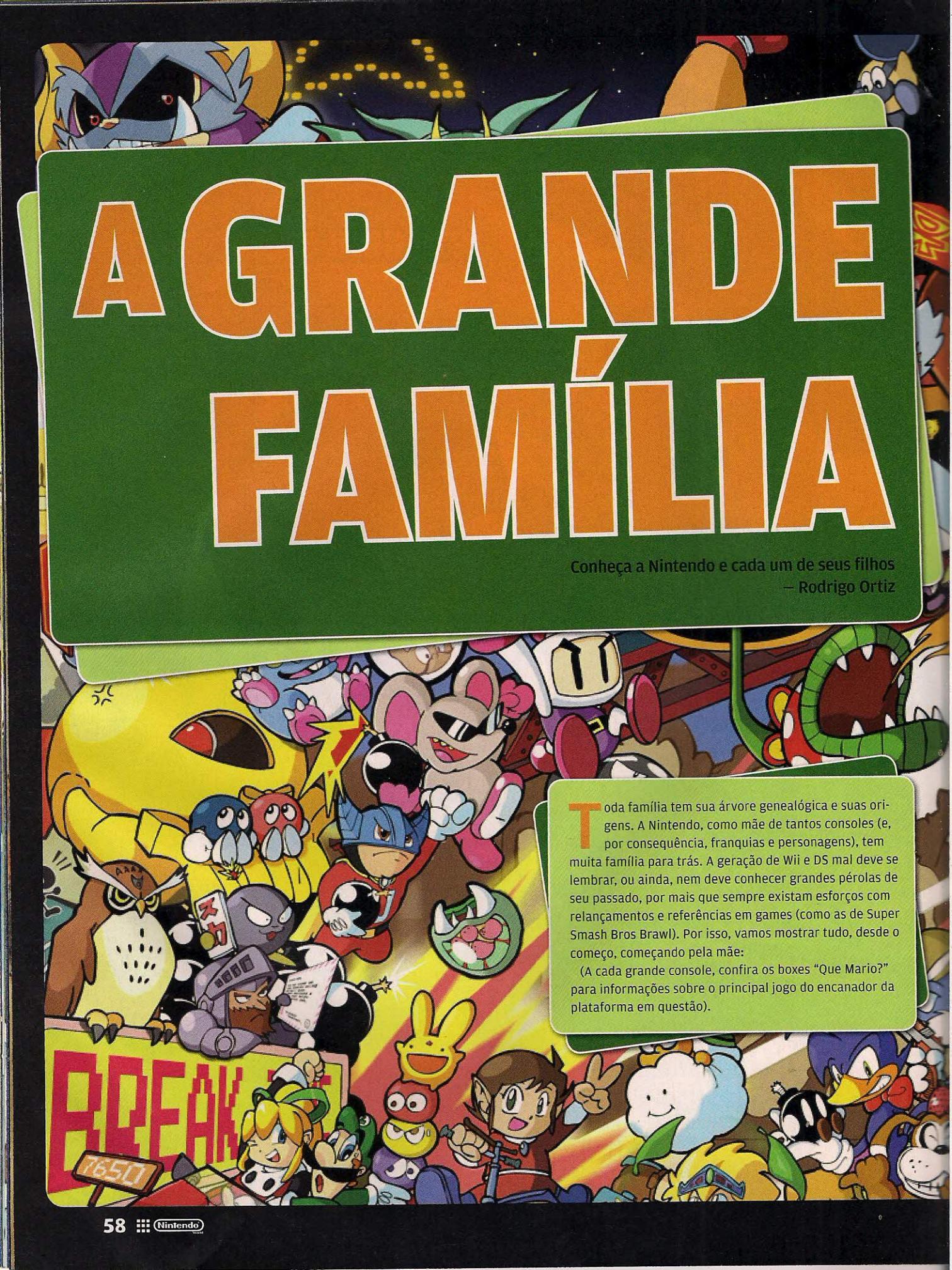


O despertar de uma era





NINTENDO DS™



A GRANDE FAMÍLIA

Conheça a Nintendo e cada um de seus filhos
— Rodrigo Ortiz

Toda família tem sua árvore genealógica e suas origens. A Nintendo, como mãe de tantos consoles (e, por consequência, franquias e personagens), tem muita família para trás. A geração de Wii e DS mal deve se lembrar, ou ainda, nem deve conhecer grandes pérolas de seu passado, por mais que sempre existam esforços com relançamentos e referências em games (como as de Super Smash Bros Brawl). Por isso, vamos mostrar tudo, desde o começo, começando pela mãe:

(A cada grande console, confira os boxes “Que Mario?” para informações sobre o principal jogo do encanador da plataforma em questão).





PARECE UM HOTEL, mas é o prédio da Nintendo

TRUÇO!

A Nintendo continua produzindo cartas até hoje, liderando o mercado japonês, além de organizar o torneio de jogos de carta conhecido como Nintendo Cup.

A MÃE DE TODOS - NINTENDO

Você já ouviu falar da Nintendo Koppai? Pelo menos metade desse nome soa familiar, mas até mesmo os japoneses hoje irão estranhar a parte do "Koppai". A empresa, hoje conhecida mundialmente como Nintendo Co., Ltd., (Nintendou Kabushiki Gaisha, ou 任天堂株式会社, em japonês) ou simplesmente Nintendo, começou de modo que nem seu fundador, o Sr. Fusajiro Yamauchi sonharia em chegar aos videogames.

JOGANDO CARTAS

Criada em 1889 (ou seja, 120 anos atrás!), de sede em Kyoto, Japão, era uma empresa produtora e vendedora de baralhos para o tradicional jogo japonês Hanafuda. Inicialmente, o processo era muito simples, com a produção sendo feita a mão, sendo que, conforme os baralhos se tornaram um sucesso, Yamauchi acabou por contratar assistentes para produzir

os baralhos em massa.

Em 1929, Fusajiro se aposenta e Sekiryō Yamauchi, seu cunhado, assume a presidência. Em 1933, Sekiryō juntaria seu negócio a outra empresa, formando a Yamauchi Nintendo & Company. O negócio ia crescendo, de modo que por volta de 1947, ano em que formou a Marufuku Company, Ltd. para distribuir seus baralhos, já existiam várias outras variedades de jogos, além do Hanafuda inicial.

A evolução continuou, com mudanças de nome e de presidência, até que em 1953, com o nome de Nintendo Playing Card Company, se torna a primeira produtora de cartas plásticas no Japão. Sob o comando de Hiroshi Yamauchi, as expansões levariam a companhia a conhecer a United States Playing Card Company, a líder da produção de cartas de jogo nos EUA. O encontro foi fundamental para a evolução da empresa:

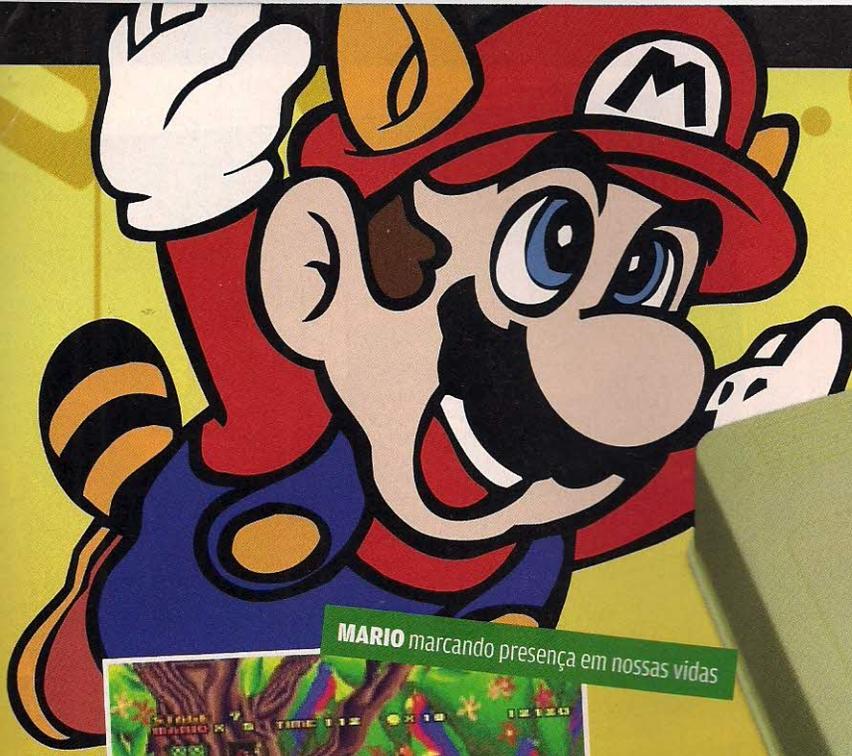
Yamauchi, impressionado com o fato da líder se basear num pequeno escritório, teve uma súbita mudança de mentalidade nos seus negócios.

Seu primeiro grande passo foi, em 1959, um acordo para uso de personagens Disney em suas cartas. Reposicionando seus produtos com o apoio dos personagens, tornou as cartas itens de entretenimento que não se limitavam apenas a jogos de azar. O sucesso foi imediato, vendendo 600.000 baralhos logo no primeiro ano. Em 1962, a Nintendo se tornou pública, passando a constar na bolsa de valores Osaka Stock Exchange.

A Nintendo Playing Card Company passou a ser conhecida como Nintendo Company em 1963, passando a explorar outros negócios graças a uma injeção de capital. Nos 5 anos seguintes, seriam criadas uma

NÃO ENTENDO

Você sabe o que significa Nintendo? De acordo com a própria empresa, no website da série de games Touch! Generations, o significado da palavra seria "Leave luck to Heaven", ou "Deixe a sorte para o Paraíso". Só para constar, em japonês, apesar do logo oficial ser em letras ocidentais, Nintendo se escreve 任天堂.



MARIO marcando presença em nossas vidas



ANTIGO, CLÁSSICO e muito raro

COLOR TV GAME

Tipo: Console dedicado

Geração: Primeira Geração

Lançamentos: 1977-1979

Versões:

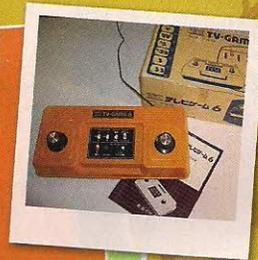
Color TV Game 6 (1977)

Color TV Game 15 (1978)

Color TV Racing 112 (1978)

Color TV Game Block Breaker (1979)

Color TV Game Block Breaker (1979)



companhia de taxi, uma rede de love hotels (motéis discretos, tradicionais em grandes metrópoles japonesas), uma companhia de alimentos, utensílios domésticos e outros, incluindo brinquedos. Todos negócios falharam, com exceção de seus brinquedos, graças ao conhecimento anterior da empresa com cartas.

Durante o boom econômico de 1964, gerado pelas Olimpíadas de Tóquio, o negócio de baralhos chegou ao ponto de saturação, e os negócios da Nintendo caíram. A empresa estava em apuros.

EMPRESA DE BRINQUEDO

Conforme os negócios decaíam, a Nintendo lutava para se manter, sobrevivendo pela produção de brinquedos. Apesar de pequena, concorrendo contra gigantes como Bandai e Tomy, começava a ver sinais de melhoria.

Eis que certo dia de 1970, Gunpei

Yokoi, um engenheiro de manutenção da linha de produção, brincava em uma fábrica de produção de cartas para Hanafuda com um braço extensível, de sua criação. Hiroshi Yamauchi, que por acaso observava a cena, viu no brinquedo uma grande possibilidade de vendas, fazendo com que Yokoi projetasse uma versão refinada para vender no Natal. Nascia a "Ultra Hand", que venderia mais de um milhão de unidades e garantiria a Yokoi um cargo no desenvolvimento de produtos.

Pela sua formação de engenheiro elétrico, Yokoi passou a desenvolver uma série de brinquedos eletrônicos, com os quais a Nintendo foi obtendo grande sucesso. Entre arremessadores de bolas de baseball, quebra-cabeças, testes de amor e outros havia a chamada Nintendo Beam Gun Game, que mais tarde daria origem à pistola NES Zapper.

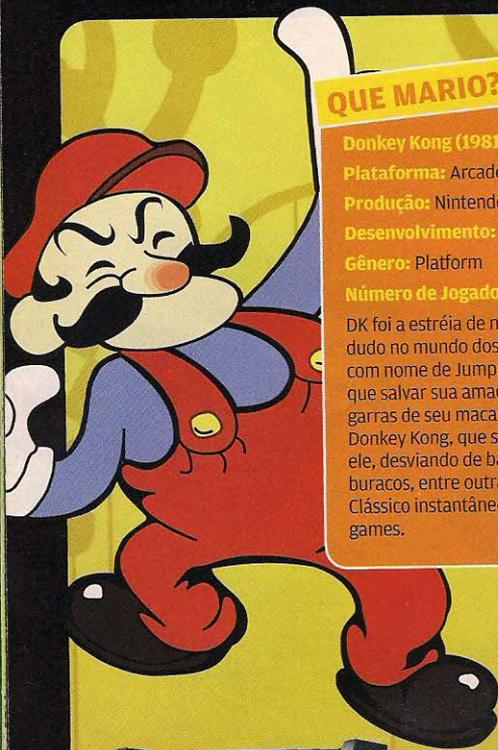
Em 1977, entra na companhia

Shigeru Miyamoto. Assim como no caso de Yokoi, a Nintendo não tinha nem idéia de como tinha acertado.

COLOSSO LARANJA COLOR TV GAME

Após seu sucesso com brinquedos eletrônicos, a Nintendo decide explorar o universo dos videogames, que ainda, na época, mal engatinhava. Seu primeiro passo foi garantir, em 1975, os direitos de distribuição do Magnavox Odyssey para o Japão. Pouco tempo depois, juntamente da Mitsubishi Electric, a empresa lançou seu primeiro console próprio: Nascia o Color TV Game.

O primeiro lançamento foi o Color



QUE MARIO?

Donkey Kong (1981)

Plataforma: Arcade

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Gênero: Platform

Número de Jogadores: 1

DK foi a estreia de nosso amigo bigodudo no mundo dos games. Ainda com nome de Jumpman, ele tinha que salvar sua amada Pauline das garras de seu macaco de estimação, Donkey Kong, que se voltou contra ele, desviando de barris, pulando buracos, entre outras maluquices. Clássico instantâneo, revolução nos games.



O MUNDO DE MARIO é inesquecível!



ARCADE

Tipo: Console dedicado

Lançamentos: 1975-2002

Versões:

Nintendo Classic (1975)

Nintendo Vs. Series (1984)

PlayChoice-10 (1986)

Nintendo Super System (1991)

Triforce (2002)

TV Game 6, em 1977 (o número sempre corresponde ao número de jogos incluídos na memória, já que nenhum deles utilizava cartuchos ou sistemas similares). Com 6 variações de "Light Tennis" (o ping-pong inspirado pelo game Pong), o game permitia jogo para dois jogadores utilizando controles no próprio console. Uma edição limitada, branca, seria lançada com apenas algumas poucas centenas de unidades, se tornando item de coleção.

No ano seguinte, chegava às lojas o Color TV Game 15. Além de 9 versões de Light Tennis a mais, o game agora

tinha controles separados, ligados ao console por cabos. Este também teria uma versão limitada, com um tom de laranja mais claro. Em seguida, o próximo lançamento era o Color TV Racing 112, no mesmo ano, que oferecia games de corrida com vista superior, com controle de direção e mudança de marchas, ou dois controles menores, mais simples, para multiplayer.

O ano seguinte veria o Color TV Game Block Breaker, um jogo para um jogador baseado no Block Breaker lançado pela Nintendo para arcade, baseado no Breakout, da Atari. O controle voltava a ser preso no corpo do console. Interessantemente, o design externo deste modelo foi obra de Shigeru Miyamoto, sendo um de seus primeiros projetos de videogame desde sua entrada na Nintendo. Fechando a série havia o Computer TV Game,



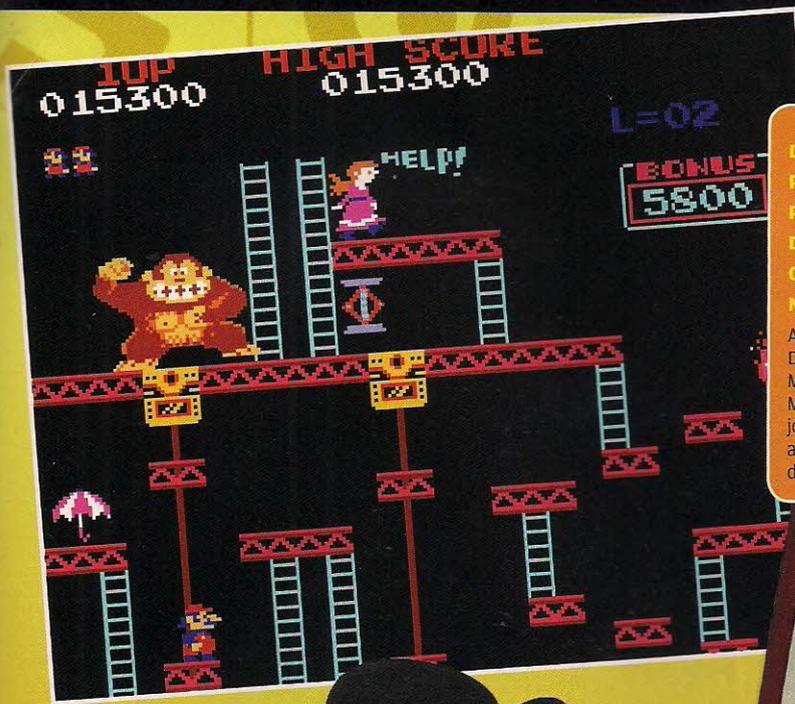
PASSADO, PRESENTE E FUTURO

O formato arcade, apesar de nunca ter sido o foco principal da Nintendo, foi durante a década de 1980 muito importante para a empresa, de modo que seus investimentos no formato nunca cessaram completamente. Além do Nintendo Classic inicial, a empresa desenvolveu quatro outras plataformas para arcade.

Primeiramente, havia a Nintendo Vs. Series, criada para partidas competitivas de dois jogadores. A fórmula para estas máquinas eram versões aprimoradas para arcade de jogos caseiros, lançados no NES, podendo assim dar uma injeção de animo em franquias, além de permitir a venda de máquinas baratas para fliperamas.

Já em 1986 seria lançado o Play-Choice10. Estas máquinas agrupavam os games mais populares dos consoles da empresa para NES, sendo que cada uma continha uma mistura diferente de jogos. O sistema de jogo também era inovador - em vez do jogador jogar um jogo até acabar, ele tinha um tempo pré-determinado, e dentro desse tempo podia jogar quantos jogos diferentes quisesse.

Em 1991, surge o Nintendo Super System, também reaproveitando games já existentes. No caso, ela se tratava basicamente de um SNES montado em um gabinete de fliperama, incluindo os controles, de modo que o sistema funcionava de maneira similar ao antecessor, incluindo no sistema de tempo x créditos. Mais recentemente, em 2002, a Nintendo juntou-se à Namco e Sega para desenvolver o Triforce, de hardware foi baseado no GameCube, com melhorias.



QUE MARIO?

Donkey Kong (1982)

Plataforma: Game & Watch

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Gênero: Platform

Número de Jogadores: 1

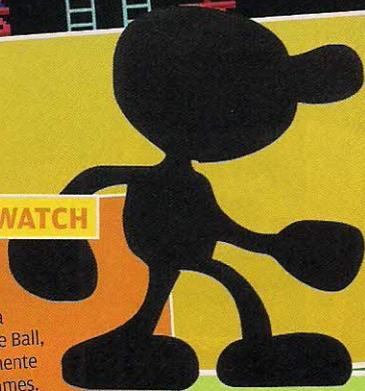
Assim como no caso do Arcade, Donkey Kong abriu as portas para Mario no mundo do Game & Watch. Mesma história de sempre, mesma jogabilidade, nova casa. Mario ainda ganharia outros games antes do fim do formato.



GAME & WATCH é um game "velho" mas vicia!

MR. GAME & WATCH

Mascote da série Game & Watch, o bonequinho preto surgiu pela primeira vez no game Ball, se tornando rapidamente sinônimo dos minigames. Em 2001, com Super Smash Bros. Melee o baixinho foi revivido como um lutador, aproveitando a onda de nostalgia com o console que deu origem a ele. Desde então voltou a aparecer em Super Smash Bros. Brawl, se tornando favorito de vários jogadores.



contando com maior variedade de games, incluindo uma versão própria do primeiro Arcade da Nintendo, Computer Othello.

O IRMÃOZÃO - ARCADE

O investimento da Nintendo em Arcade (fliperamas) tecnicamente se iniciou em 1975, com o game EVR Race, portanto antes do Color TV Game. Porém, como a fama do formato nas mãos da Nintendo só viria depois, o irmão menor é tido como precursor.

Os primeiros grandes games se deram em meados de 1978, na plataforma hoje conhecida como Nintendo

Classic. Partindo de Computer Othello, tivemos Block Fiber (também conhecido como Block Breaker), Battle Shark e outros. Seria só nos anos 1980 que, liderada por Yokoi, a divisão de Arcade ganharia fama.

Em 1981, a mente brilhante de Shigeru Miyamoto dá origem a Donkey Kong, que se tornaria amplamente popular, sendo eventualmente lançado em vários outros consoles, inclusive sem envolvimento direto da Nintendo. Isso abriria as portas para um futuro brilhante no mundo dos games, gerando, pouco tempo depois, um dos maiores sucessos caseiros de toda história da Nintendo.

O PRIMEIRO PORTÁTIL GAME & WATCH

De design de Gunpei Yokoi (vide introdução), o Game & Watch, ou simplesmente G&W foi uma série de videogames portáteis, que estreou o formato para a Nintendo, além de ser



GAME & WATCH

Tipo: Portátil dedicado

Lançamentos: 1980-1991

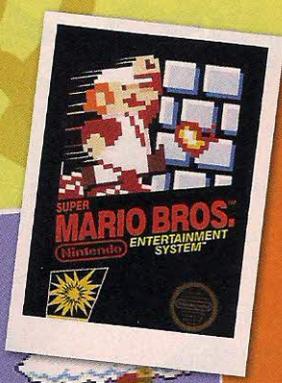
de grande ajuda para a popularização do mesmo no mercado.

Cada portátil é pequeno, cabendo na palma da mão, contando com um game na memória, que pode ser jogado numa tela de LCD, assim como um relógio e um despertador. A ideia surgiu quando Yokoi viajava num trem-bala e viu um executivo entediado, brincando com uma calculadora.

Entre 1980 e 1991 tivemos um total de 59 lançamentos, além de um que era apenas disponível como prêmio em torneios - uma versão amarela com o game Super Mario Bros. - totalizando 60 games. O primeiro lançamento foi Ball, em 1980, sendo o último Mario the Juggler, em 1991. A maior parte dos games contava com um botões indicando "GAME A" e "GAME B". Na maior parte dos casos, o GAME B era uma versão mais rápida e mais difícil do original, porém existiam outros em



QUEM NÃO CONHECE esse incrível controller?



QUE MARIO?

Super Mario Bros. (1985)
Plataforma: NES
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Platform
Número de Jogadores: 2

Além de impulsionar as vendas do Famicom e ajudar a transformá-lo em um fenômeno mundial, SMB é provavelmente um dos games mais icônicos de toda a história dos videogames. Nem preciso lembrar a história, certo? Afinal, já fazem pelo menos 24 anos que Mario salva Peach de Bowser.



NES

Tipo: Console caseiro (Cartuchos e disquetes, com o Disk System)
Geração:
Lançamento: 1983
Versões: Terceira geração (8-bit)
Famicom (1983)
Nintendo Entertainment System (1985)

DIFERENÇAS CULTURAIS

Os lançamentos do Famicom e do NES possuíam várias diferenças, principalmente na aparência, diferença mais óbvia. As coisas não paravam por aí, porém: os cartuchos ocidentais e orientais possuíam diferenças de pinagem (60-pin e 72-pin), além de várias diferenças de hardware. O mais óbvio, porém, era a diferença em periféricos. Entre programação em BASIC e conexão via MODEM, havia o Famicom Disk System, acessório que permitia a utilização de jogos nos chamados "Disk Cards", similares a Disquetes 3".

que a opção resultava num game completamente diferente, ou ainda uma opção para dois jogadores.

NINTENDINHO - NINTENDO FAMILY COMPUTER

Graças aos sucessos no Arcade nos anos 1980, a Nintendo decidiu investir em um console baseado em cartuchos. Com design de Masayuki Uemura, nascia o Nintendo Family Computer, mais conhecido como Famicom. Inicialmente, o lançamento teve diversos problemas de vendas. A primeira versão fazia com que o game travasse, levando a Nintendo a fazer um recall. A partir de um novo lançamento do console, as vendas

rapidamente começaram a crescer, tornando-o o mais vendido do Japão em 1984. No ano seguinte, o lançamento de Super Mario Bros. decidiria de uma vez a liderança do Famicom.

Com o sucesso no Japão, a Nintendo logo virou-se para o mercado norte-americano. Foi na Consumer Electronics Show (CES) que a Nintendo revelou sua versão norte-americana do Famicom, com o nome Nintendo Entertainment System. O lançamento se daria em 18 de outubro do mesmo ano, acompanhado de 18 games, entre eles Super Mario Bros. O sucesso do lançamento seria enorme, ajudando em muito ao mercado norte-americano a se recuperar do crash de videogames de 1983.

A Europa e a Austrália também passariam a se tornar mercado para a Nintendo nos anos seguintes, sendo que por 1987 os consoles já eram disponíveis, por parceiros como a Mattel, em diversos países

(a Nintendo só tomaria controle da distribuição na Europa em 1990). Por volta de 1990, mesmo que a performance dos negócios em alguns países fosse mínima, o NES já havia superado as vendas mundiais de qualquer outro console da história até então. Com o começo dos anos 1990, o lançamento de concorrentes como o Genesis (Mega Drive) da SEGA, assim como o sucessor SNES passaram a minar a popularidade do NES, porém ele só foi oficialmente descontinuado em 1995.

SUPER-CONSOLE - SUPER FAMILY COMPUTER

Com o final dos anos 80, concorrentes começavam a fechar o cerco ao NES. Os novos consoles apresentavam hardware superior, utilizando

QUE MARIO?

Super Mario World (1990)

Plataforma: SNES

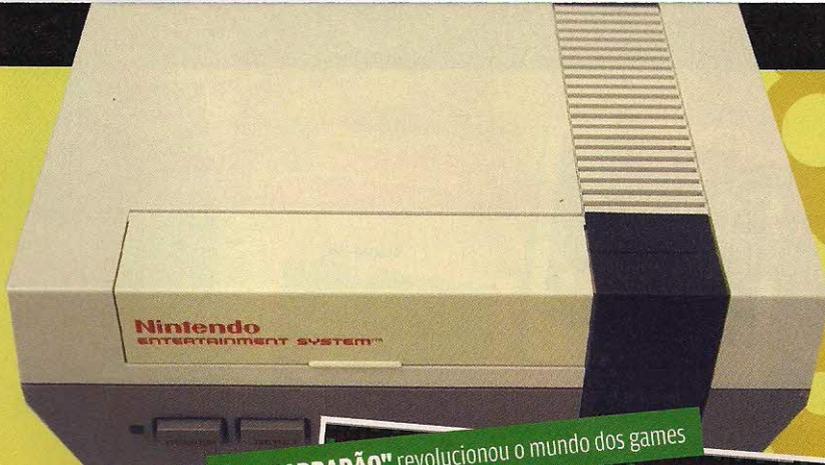
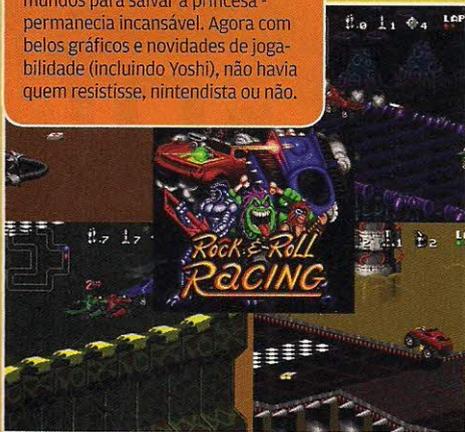
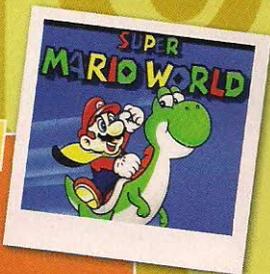
Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

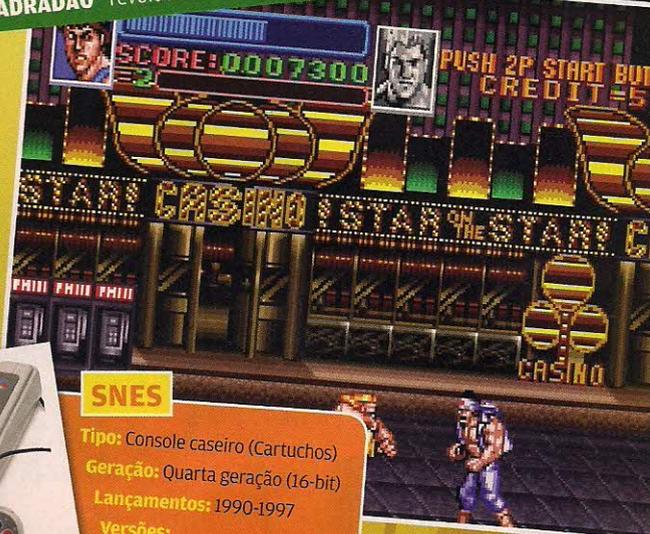
Gênero: Platform

Número de Jogadores: 2

Game de estréia do SNES, além de um dos grandes segredos de seu sucesso, Super Mario World fala por si mesmo. Incrivelmente, a fórmula repetida tantas vezes - viaje por mundos para salvar a princesa - permanencia incansável. Agora com belos gráficos e novidades de jogabilidade (incluindo Yoshi), não havia quem resistisse, nintendista ou não.



O "QUADRADÃO" revolucionou o mundo dos games



SNES

Tipo: Console caseiro (Cartuchos)

Geração: Quarta geração (16-bit)

Lançamentos: 1990-1997

Versões:

Super Famicom (1990)

Super NES (1991)

Super NES (1992) (Versão PAL - Europa)

Super NES - Modelo SNS-101 (1997)

Super Famicom Jr. (1997)

16-bit contra a tecnologia 8-bit da Nintendo. Contrariados, os executivos da Nintendo resistiram em iniciar o planejamento de um novo console. Foi só quando começou a sentir a concorrência se aproximando que a Nintendo decidiu criar algo para competir no mercado 16-bit.

Em 1990, utilizando o design de Masayuki Uemura, designer do Famicom original, o Super Famicom chegou às lojas. O sucesso foi tanto, e causou tal rebuliço que o governo japonês pediu oficialmente para fabricantes de videogames marcarem lançamentos de consoles futuros em fins de semana. A popularidade chamou atenção até da Yakuza (máfia japonesa), que passou a visar carregamentos.

Rapidamente o Super Famicom retomou o mercado japonês. O próximo passo era os EUA. Foi em 1991 que chegaram às lojas norte-americanas o Super Nintendo Entertainment

System, com, como foi no caso do antecessor, um design diferenciado do original. Os anos seguintes vieram lançamentos em países da Europa e até no Brasil, pela Playtronic, junção da Estrela e Gradiente.

Pelos próximos anos depois do lançamento a Nintendo e a SEGA passariam a competir acirradamente pela liderança. No fim das contas, a vitória foi do SNES, que manteve sua popularidade mesmo durante a geração 32-bit.

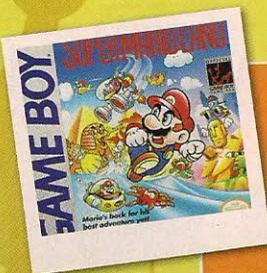
Conforme outras companhias investiam em sistemas 32-bit, a Nintendo mantinha o SNES. Juntamente da Rare, em 1994 foi lançado Donkey Kong Country. Além de dar nova vida ao personagem, o game se destacava pelos modelos 3D e texturas pre-renderizadas. Os jogadores do SNES podiam contar com gráficos detalhados e música de alta qualidade no nível de 32-bit em um console de 16-bit. O lançamento também aumen-

taria a vida do console.

Já em 1997, versões repaginadas do console seriam lançadas no EUA e Japão, respectivamente o SNES modelo SNS-101 e o Super Famicom Jr. Nos EUA, a produção continuaria ativa até 1999, porém no Japão duraria até 2003, sendo o último game lançado Metal Slader Glory Director's Cut, no dia 1o de dezembro de 2000.

DEPOIS DO WALKMAN... - GAME BOY

Simples e acessível, a Nintendo não teve dificuldades para espalhar os domínios do portátil pelo mundo, mesmo com a concorrência batendo de frente, apelando até para propaganda negativa. De design do Gunpei Yokoi seguiu à risca (e com sucesso)



QUE MARIO?

Super Mario Land (1989)

Plataforma: Game Boy

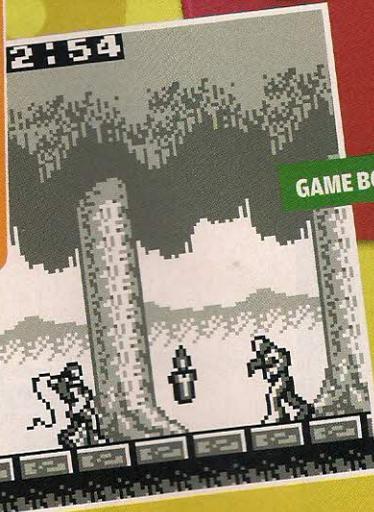
Produção: Nintendo

Desenvolvimento:
Nintendo

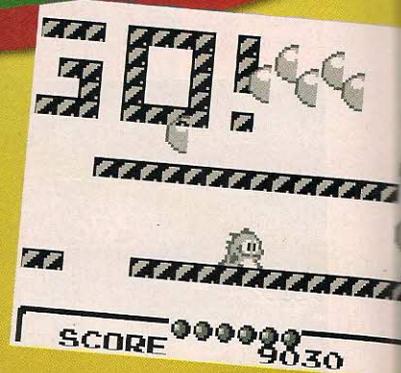
Gênero: Platform

Número de Jogadores: 1

Game de estréia do Game Boy no Japão e EUA, segue o mesmo formato de sempre. Exceto que, desta vez, Mario está indo derrotar Tatanga o "Misterioso Homem do Espaço", e no lugar de Peach, irá salvar Daisy. Vários outros personagens deixam de aparecer, mas com exceção de algumas fases em que Mario anda de submarino ou avião, a aventura é bem similar a qualquer uma vista. Divertidíssima, de qualquer maneira.



GAME BOY COLOR trouxe cor ao universo monocromático



GAME BOY

Tipo: Portátil (Cartuchos)

Lançamentos: 1989-1998

Versões:

Game Boy (1989)

Game Boy Play It Loud (1995)

Game Boy Pocket (1996)

Game Boy Light (1998)

Game Boy Color (1998)

a fórmula de sucesso do mestre: um sistema pequeno, leve, barato e durável, com uma seleção de games variada e reconhecível.

Em 1995, a Nintendo lançou diversos Game Boys em modelos coloridos, seguindo uma campanha "Play It Loud!". Na prática, não haviam diferenças em hardware, porém os lançamentos coloridos criaram uma tendência para os lançamentos de outros portáteis futuros.

No ano seguinte chegou o Game Boy Pocket. Esta versão era mais leve, menor e não precisava de tantas baterias quanto o antecessor. A tela foi trocada por um modelo verdadeiramente preto-e-branco, e o Pocket já aproveitou a tendência de cores lançada pelo Play It Loud!,

incluindo até lançamentos em cores especiais. Vale lembrar que os jogos do Pocket eram os mesmos que a versão comum.

Dois anos depois, no Japão, saía o Game Boy Light, contando com um backlight (luz atrás da tela) que facilitava o jogo em locais de pouca luz. Finalmente, no mesmo ano, o Game Boy ganhava suporte a cores com o Game Boy Color. Além do suporte a cores, também ganhava diversas melhorias de hardware, como o dobro da capacidade de processamento e o triplo de memória, além de uma saída para comunicação infravermelha. Vale lembrar, além da própria coleção de games, o Color era retocompatível com os jogos do GB tradicional.

Com um total de vendas de todas as versões de 118.69 milhões de unidades mundialmente, é difícil negar o sucesso. No Japão foram 32.47 milhões, 44.07 nas Américas e 42.16

espalhados por outras regiões. Oficialmente, o portátil só saiu de atividade há 7 anos, sendo seu último game From TV Animation - One Piece: Maboroshi no Grand Line Boukenhen! de julho de 2002.

REALIDADE-VIRTUAL - VIRTUAL BOY

O Virtual Boy já começou como algo estranho desde a ideia inicial: um console, porém portátil. Com a promessa de ser o primeiro do gênero a mostrar "verdadeiros gráficos 3D", ele conseguia utilizar o efeito conhecido como parallax para criar uma ilusão de profundidade maior do que as vistas até então.

O VB ficava apoiado em uma base própria, sendo que os jogadores deviam sentar à sua frente e encostar o rosto em frente a duas telas no lugar dos olhos, ou ainda deitar com ele apoiado na testa, enquanto seguravam o controle, em forma de



A SENSÇÃO de imersão total



QUE MARIO?

Mario's Tennis (1995)

Plataforma: Virtual Boy

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Gênero: Esporte

Número de Jogadores: 1

Também conhecido como Mario's Dream Tennis, é o game que acompanhou o lançamento norte-americano do Virtual Boy. Não exatamente memorável, é mais lembrado por ser a estreia do bigodudo na plataforma. O game, que possivelmente inspirou os Mario Tennis futuros, não tem nenhum elemento de jogabilidade em especial, além do fato do elenco ser de personagens de Super Mario Bros., e de ser em 3D, sendo por isso mesmo amplamente criticado.

VIRTUAL BOY

Tipo: Console portátil (Cartuchos)
Geração: Quinta geração (32-bit)
Lançamento: 1995



M, em suas mãos. Apesar dos gráficos simples, monocromáticos (vermelhos) a ilusão funcionava muito bem.

Porém, vários problemas levaram a um fim prematuro do console. Em primeiro lugar, ele não era exatamente prático na hora do uso. O uso prolongado era recomendado com pausas para evitar dores de cabeça, entre outros efeitos, de modo que os games já contavam com opções de pausas automáticas a cada 15 ou 30 minutos.

O design, também do icônico Gunpei Yokoi, não foi bem recebido. Supostamente, Yokoi não pretendia lançar o videogame no formato que se encontrava, mas com a pressa para o desenvolvimento do Nintendo 64, assim como o tempo que ele já havia tomado com este projeto, ele foi lançado da maneira que estava.

Some a isso uma campanha de marketing que superestimava as

capacidades do console e temos uma grande decepção

pelo público final, que não viu apelo na inovação. O "diferente" ficou com cara de "esquisito". Dizem que foi o fracasso do projeto que afastou Yokoi da Nintendo, apesar de certa proximidade ainda ser mantida.

Mundialmente foram vendidos apenas 800.000 modelos, sendo que apenas 22 games foram lançados, 19 deles no mercado japonês e 14 na América do Norte.

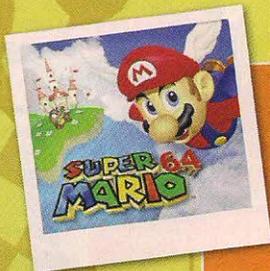
64 VEZES MELHOR - NINTENDO 64

Tudo começou não na Nintendo, mas na empresa Silicon Graphics (SGI). Trabalhando com a MIPS Technologies, a qual havia adquirido recentemente, a SGI trabalhava para desenvolver um processador gráfico 3D de baixo custo. Apresentando um protótipo inicial para a SEGA,

a empresa recebeu uma recusa, momento em que entra em cena a Nintendo. Demonstrando interesse no projeto, nascia aí o chamado "Project Reality" - codinome do N64.

A crença, na época, era que o processamento poderia se equiparar com supercomputadores. No tempo de desenvolvimento, utilizou-se ainda o nome Nintendo Ultra 64, revelado em 1994, que traria ainda muitas confusões. Na mesma época, a Rareware e a Midway lançariam, respectivamente, Killer Instinct e Cruis'n USA, para arcade, ambos supostamente utilizando hardware Ultra 64. A questão aqui é que realmente havia a mesma CPU que o N64 no Killer Instinct, uma MIPS R4300i, mas nenhum dos games realmente utilizava hardware Ultra 64. O fato de que Killer Instinct era facilmente um dos games mais avançados graficamente, na época, só colocou lenha na fogueira.

Revelado ao público em 1995, lan-



QUE MARIO?

Super Mario 64 (1996)

Plataforma: Nintendo 64

Produção: Nintendo

Desenvolvimento:
Nintendo

Gênero: Ação

Número de Jogadores: 1

"It's a me! Mario!" - Esta frase ecoou em lares por todo o mundo. Era Mario, pela primeira vez falando (fora de um desenho, claro) e em 3D. A aventura, além de inovar para sempre os moldes dos games do bigodudo, renovou a aparência dele e de todo elenco tradicional. Um novo passo em sua carreira que começava de uma forma bem familiar - resgatando a Princess Peach, sequestrada pelo grandalhão Bowser.



DONKEY E SUA TURMA voltaram com estilo ao N64



NINTENDO 64

Tipo: Console caseiro
(Cartuchos)

Geração: Quinta geração (64-bit)

Lançamento: 1996

ção em 1996, o game já visava um marketing global, sendo que, diferente dos consoles anteriores, possuía o mesmo nome em todos mercados.

O console, hoje em dia, é visto como gerador de games revolucionários como Super Mario 64 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time, porém nem estes nem versões especiais do console garantiram a segurança contra certos problemas de desempenho mercadológico. Com baixas vendas em sua terra natal, além de números muito mais baixos do que o esperado para os lançamentos da Big N, as coisas começavam a ficar desconfortáveis. Claro, o console foi extremamente popular, porém o preço de cartuchos contra os CDs da concorrência, o foco demasiado em games infantis, a decepção original pela confusão do Ultra 64 e o

suporte limitado a games third-party tirou o primeiro lugar da Nintendo. Os próximos anos seriam um pouco mais difíceis para quem ficou tanto tempo na liderança.

EVOLUÇÃO - GAME BOY ADVANCE

Tudo começou por volta de 1996. Revistas anunciavam um suposto novo projeto da Nintendo, um novo Game Boy com o codinome "Project Atlantis". A data de lançamento correspondia ao começo de 1997, o que pode levar alguns a crer que o lançamento fosse o Game Boy Color. Exceto que o novo aparelho era descrito como possuidor de um processador RISC 32-bit, com jogabilidade "comparável ao SNES" na palma das mãos dos gamers.

O tal aparelho demorou anos, sem notícias, até que a Nintendo anunciou o Game Boy Advance, que estreou em 2001. Ficou o dito pelo não dito

na explicação de se o Atlantis era o GBA ou não. (Há até quem diga que o Atlantis possa ser um projeto que foi descontinuado). Mas o fato é que no dia de 21 de março surgia o mais novo Game Boy com capacidade de processamento superior, uma tela maior, retrocompatibilidade para jogos de GB e GBC e, claro, sua própria linha de games.

Só havia um problema: a falta de uma backlight (luz por trás da tela) tornava a visualização de games difícil. As reclamações se espalharam e logo - como a voz do povo é a voz de Deus - a Nintendo ouviu. No ano de 2003, é lançado o Game Boy Advance SP. Com uma nova cara, uma bateria recarregável e - finalmente - uma tela mais clara, o videogame, que agora funcionava com um "flip", no estilo que veríamos mais a frente no DS, atendeu os pedidos de muitos fãs. Outro lançamento, em meados de 2005, adicionaria uma backlight



QUE MARIO?

Super Mario Advance (2001)
Plataforma: Game Boy Advance
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Platform

Número de Jogadores: 1
 É difícil de entender como ninguém se enjoa de Mario, mas é fato que é impossível de se cansar dele. Por isso, que tal novas fases no estilo clássico? Conte, claro, com gráficos e sons aprimorados, assim como algumas mudanças de jogabilidade. Um best-seller sem precisar de complicação.



QUE MARIO?

Super Mario 64 DS (2004)
Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Platform
Número de Jogadores: 4

Revivendo o primeiro Mario 64, a versão de DS acrescentou várias mudanças muito bem-vindas. Além de melhorias no visual, além de Mario o game passou a contar com Luigi, Yoshi e o rival Wario, todos juntos para resgatar a princesa. Os desafios passaram a requerer habilidades especiais de cada um deles, variando a jogabilidade. Lembrando, pela primeira vez também tivemos multiplayer em Mario 64, porém este foi competitivo, não cooperativo.



MARIO COMO SEMPRE conquistou legiões

GAME BOY ADVANCE

Tipo: Portátil (Cartuchos, Cards - Com o eReader)
Lançamentos: 2001-2005
Versões:
 Game Boy Advance (2001)
 Game Boy Advance SP (2003)
 Game Boy Advance SP+ (2005)
 Game Boy Micro (2005)



(modelo AGS-101, também conhecido como GBA SP+), à já muito mais clara tela do SP.

Na mesma época, surgia o Game Boy Micro, uma versão menor e mais leve do Advance. O grande diferencial, além do tamanho, era a possibilidade de personalização da aparência do portátil, porém sacrificando o suporte a games de GB e GBC. O lançamento do DS também tirou muito da atenção do portátil, que gerou pouco impacto.

Um acessório, o eReader, possibilitou também várias adições a games, assim como a possibilidade de curtir minigames, tudo a partir de uma leitora e cards colecionáveis. O formato, porém, não fez muito sucesso no ocidente.

O ENIGMA DO CUBO - NINTENDO GAMECUBE

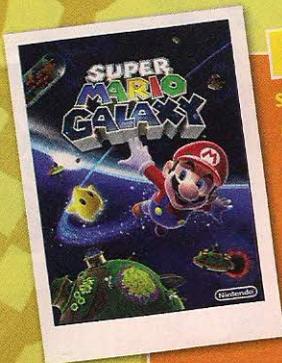
Certo tempo depois do lançamento do N64, boatos começavam a correr sobre o mais novo projeto da Nintendo. Seu nome era "Dolphin", e promessas, em meio a muitos boatos, passaram a bem dizer o novato muito antes do lançamento. O tempo passou, e chegou o GameCube em 2001, abandonando muito antes o nome Dolphin (apesar das letras "DOL" ainda serem encontradas em nomes de modelos do console e de produtos relacionados).

Primeiro console da Nintendo a utilizar discos, se destacou da concorrência pelo uso de miniDVDs, em vez da tecnologia corrente da época de DVDs. Mas o que era para ser o diferencial acabou sendo o erro: na mesma época, outros concorrentes se destacavam pelos primórdios da centralização de mídias, tocando CDs ou passando vídeos em DVD. O uso do

miniDVD excluía as duas possibilidades. Por outro lado, contava com jogo online, assim como conectividade com outros consoles Nintendo. Ligá-lo ao GBA garantia acesso a opções exclusivas em certos games. Como sempre, também era disponível em várias opções de cores.

As capacidades do console, mesmo sendo o melhor que a Nintendo havia feito até o momento, não eram vistas como benefício pelo público final e o console foi um dos lanternas da competição de consoles da época. Suas vendas foram inferiores ao antepassado N64, sendo que o mercado perdido no passado também não foi recuperado. Novamente, o apelo familiar, infantil reduziu o público que o buscava, numa época em que games controversos com classificação M (Mature, para gamers maduros) faziam sucesso.

Para desenvolvedora third party o GC também mostrou-se pouco eficaz:



QUE MARIO?

Super Mario Galaxy (2007)

Plataforma: Wii

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Gênero: Platform

Número de Jogadores: 2

SUPER MARIO GALAXYYYYY! O grito de Mario no começo do

game trazia lembranças do N64, muito bem-vindas, aliás. Em seguida vinha a surpresa - não importa que Mario já tenha feito de tudo, ele sempre terá algo mais que não fez. E explorar o espaço foi uma revolução quase tão genial quanto sua chegada ao mundo 3D. Enquanto muitos torceram o nariz para Sunshine, Galaxy é inegavelmente o sucessor - mesmo que seja sucessor espiritual - de Super Mario 64.



A NINTENDO tem mania de consoles quadrados!

QUE MARIO?

Super Mario Sunshine (2002)

Plataforma: Nintendo GameCube

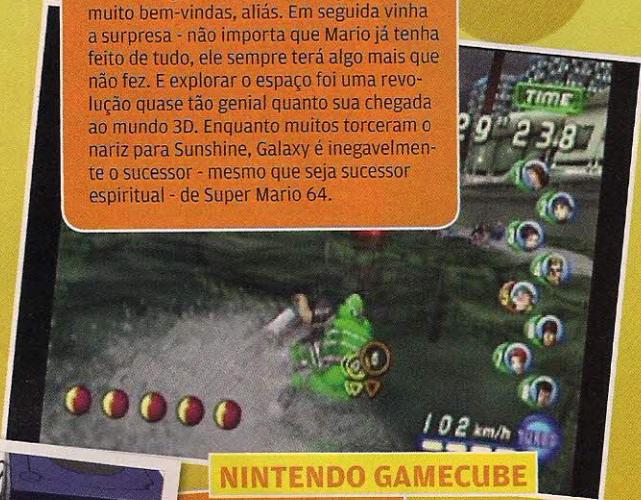
Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Gênero: Platform

Número de Jogadores: 1

Primeira aventura do encanador no Cube, Sunshine começa quando Mario, Toadsworth e Princess Peach estão de férias na ilha tropical de Delfino. Eis que surge um vilão parecido com o herói, conhecido como Shadow Mario, que vandaliza a cidade, deixando a culpa para ele, além de sequestrar a Princesa. Fica nas mãos de Mario salvá-la e limpar a ilha, utilizando um aparelho de jatos d'água conhecido como FLUDD, invenção de Professor E. Gadd. Vale lembrar, este é o mesmo professor de Luigi's Mansion. O FLUDD também seria mais tarde um dos ataques de Mario, em Super Smash Bros Brawl.



NINTENDO GAMECUBE

Tipo: Console (miniDVD)

Geração: Sexta Geração

Lançamento: 2001

a maior parte dos comprados buscava o console pelos jogos lançado pela Nintendo, de modo que vários projetos foram cancelados por preocupações de vendas. Mesmo assim, a Nintendo o manteve na ativa por um bom tempo, até que, pouco tempo depois do lançamento de The Legend of Zelda: Twilight Princess, em 2006, ele foi descontinuado.

TOCAR É LEGAL NINTENDO DS

O ano era 2003. A Nintendo anunciava um novo console que, supostamente, não seria um sucessor ao GameCube nem ao Game Boy Advance, mas sim um "terceiro pilar". Com o nome de Nintendo DS, sendo DS "Developer's System" (Sistema do Desenvolvedor), alguns detalhes do projeto foram revelados. Depois de uma mudança de nome temporária

(para Nitro) e confusões de desenvolvimento, finalmente ganharia a cara final, assim como o nome, confirmado na E3 de 2004. De acordo com Satoru Iwata, presidente da Nintendo "Nós desenvolvemos Nintendo DS baseados em um conceito completamente diferente dos videogames existentes, para garantir aos jogadores uma experiência única de entretenimento para o século XXI." A promessa era ótima, faltava ver na prática.

O portátil que prometia revolucionar, com games buscando atingir tanto gamers sérios e dedicados quanto os casuais foi lançado no final do mesmo ano, e o sucesso foi imediato. Utilizando duas telas, sendo um delas sensível a toque, abriram-se novas possibilidades para games de todos os tipos. Essa era a idéia desde o começo, afinal, o "Developer's System" se referia exatamente a um console que daria novas possibilidades de desenvolvimento, de criação. O "DS" também

refere-se à tela dupla (Double Screen), principal aspecto do console. Junto com novos games (além do resgate do GBA pelo suporte de seus games), era criado um novo público, os Gamers Casuais que também seriam mais fortemente aproveitados pelo Wii.

O jogo multiplayer também foi revolucionado pelo pequeno, que criou os conceitos de Download Play (jogo multiplayer usando apenas um jogo, dividindo um download por wireless), conexão multiplayer sem fio, suporte a Wi-Fi, além da divertida opção de chat e mensagens, PictoChat.

Em 2006 a Nintendo lança o

VELHAS NEGRAS

A Nintendo tem filhos menos conhecidos, que acabam não aparecendo para a maior parte do mercado por uma ou outra razão.

iQue

Com pronúncia similar a "Ai-quiú" (iQ), a iQue é a companhia responsável pelo lançamento de consoles da Nintendo no mercado chinês. Tudo começou em 2003, com o lançamento do iQue Player (também conhecido como "Shén Yóu Jī", literalmente "Máquina de Jogo Divina"), uma versão chinesa do GameCube. Contando com vários games em versões traduzidas, o diferencial do console é que os games são feitos para serem baixados e gravados em flash cards em lojas especiais. A empresa lançaria também versões próprias dos portáteis da Nintendo, com seus iQue GBA, iQue SP (equivalente ao GBA SP) e iQue DS Lite.

Pokémon Mini

Lançado em 2001, o Pokémon Mini é um console portátil temático da série Pokémon. Apesar de pequeno (pesa cerca de 70 gramas), funciona com um sistema de cartuchos, todos de jogos envolvendo os monstros de bolso. Além disso, inclui um relógio, entrada infra-vermelha para jogos multiplayer, um acelerômetro e uma função de vibração para os games.

Panasonic Q

Lançamento conjunto da Panasonic com a Nintendo, o Q é uma versão híbrida do Nintendo GameCube. Lançada oficialmente apenas no Japão, buscava atender certas deficiências do original, permitindo a reprodução de DVDs, CDs e MP3, entre outras opções. Não que tenha adiantado muito - pelas baixas vendas, o console foi descontinuado em dezembro de 2003.

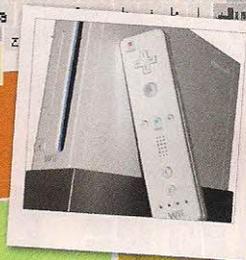


NINTENDO DS

Tipo: Portátil (Cartuchos)
Lançamentos: 2004-2009
Versões:
Nintendo DS (2004)
Nintendo DS Lite (2006)
Nintendo DSi (2009)



Tipo: Console (DVD)
Geração: Sétima Geração
Lançamento: 2006



Nintendo DS Lite, uma versão redesenhada, menor e mais leve, com uma tela mais brilhante. O modelo anterior passa a ser chamado de "original style" pela Nintendo, ganhando o apelido de "DS Phat" ("DS Gordo") pelos fãs. Mais recentemente, em 2009, foi lançado o DSi. Perdendo a entrada para GBA, o portátil ganhou uma entrada para cards SD, possibilidade de reprodução de AAC, duas câmeras, uma loja exclusiva (com games e aplicações exclusivas) e um navegador de internet. Vale lembrar, games DSi-only já estão em produção.

Wii WILL ROCK YOU - Wii

Próximo da época do lançamento do GameCube, se estudava uma nova maneira de se interagir com os games. A idéia é que não bastava poder, faltava algo mais. Nos próximos anos engenheiros e designers trabalha-

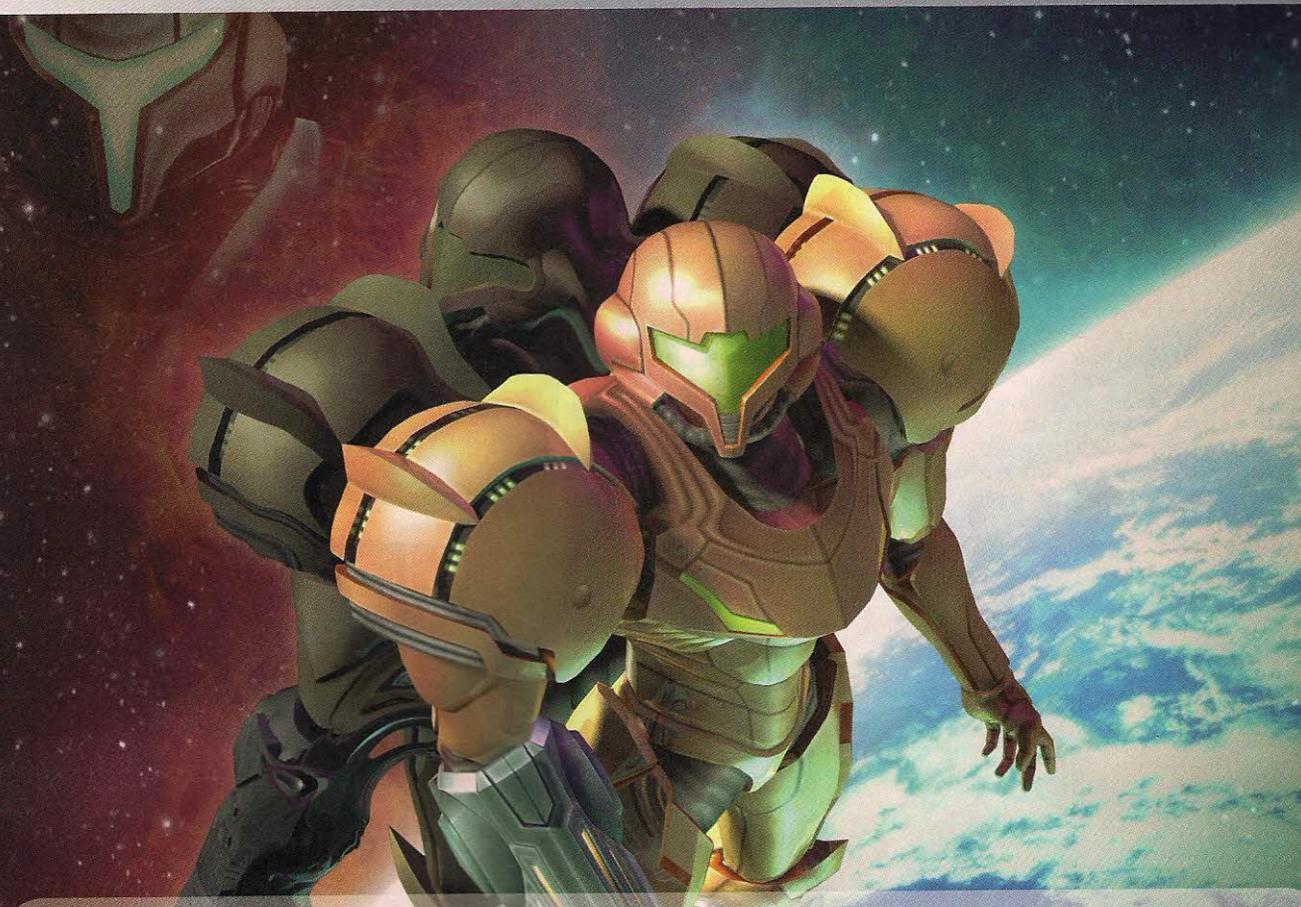
riam em cima da idéia, até que, em 2005, a interface de controle estava praticamente pronta, porém Shigeru Miyamoto optou por não demonstrá-la ainda na E3, preferindo melhorias antes da versão final. No mesmo ano, no Tokyo Game Show, revelou o Wii Remote e demonstrou seu uso.

Todo esse processo trabalhava um console que, na época, ainda era conhecido como Revolution. Foi dia 27 de Abril de 2006 que mudou isso - o Wii era oficialmente o Wii. Por que o novo nome? A idéia era evocar a idéia de um console para todos. Que pode ser jogado por várias pessoas, e que não requer habilidades com games. Lembrando a palavra "We", do inglês "Nós", ainda há a vantagem que a palavra é facilmente pronunciada em qualquer língua, evitando confusão.

Mas mesmo como Wii não podemos notar a revolução que o console trouxe. Lançado em 19 de novembro de 2006, rapidamente se espalhou pelo

mundo, superando rapidamente em vendas seus competidores. Grande parte do segredo era sua detecção de movimentos. Se no passado existiam o grupo dos gamers e dos não-gamers, pessoas desacostumadas com botões e direcionais, ou ainda a mecânica dos jogos, agora havia um console que podia atender a todos.

Imediatamente o grupo de gamers casuais, nascido no DS, encontrou um meio para crescer, e estratégias inteligentes tanto da Nintendo quanto de terceiros só ajudaram esse sucesso. Uma interface diferenciada, agrupando mais opções além de apenas jogos, acesso a internet, downloads, conectividade com o DS e muitas outras opções só colaboraram. Some a isso acessórios nascidos mais tarde, como a Wii Balance Board e o recente Wii MotionPlus e só podemos enxergar um futuro brilhante para o Wii. www.nintendo.com.br



METROID PRIME 3: CORRUPTION

Quando Metroid Prime 3: Corruption foi lançado originalmente em agosto de 2007, não chegamos a publicar um detonado do jogo na revista. Com o advento do pacote Metroid Prime: Trilogy, não podíamos perder a chance de mostrar todos os passos para você conseguir matar os chefões principais na aventura derradeira da trilogia de Samus Aran. O guia vale tanto para o Corruption vendido à parte, como para a versão que está na trilogia, evidentemente.

- Alexei Barros

COMANDOS BÁSICOS

Pointer: mexe a mira

Direcional digital para baixo: dispara mísseis

Direcional digital para cima: tira foto (exige coleta de item)

A : atira os disparos de energia e, como Morph Ball, ativa as bombas

B : pulo

+ : quando apertado por mais de um segundo, aciona o Hyper Mode, que deixa Samus mais poderosa por alguns segundos, mas faz perdê-la energia

- : abre o menu do visor

1 : pausa

2 : fornece dicas

**Metroid Prime 3:
Corruption**

Console: Wii

Produção:
Nintendo

Desenvolvimento:
Retro Studios

Gênero: Ação/
Aventura

Jogadores: 1

COMANDOS BÁSICOS

Sensor de movimentos: com o movimento para frente, usa o Grapple

Analogico: além de mover Samus, controla a voltagem do Grapple

C : transforma-se em Morph Ball

Z : trava a mira

GUIA DE CHEFES

SAMUS, a guerreira mais poderosa do Universo

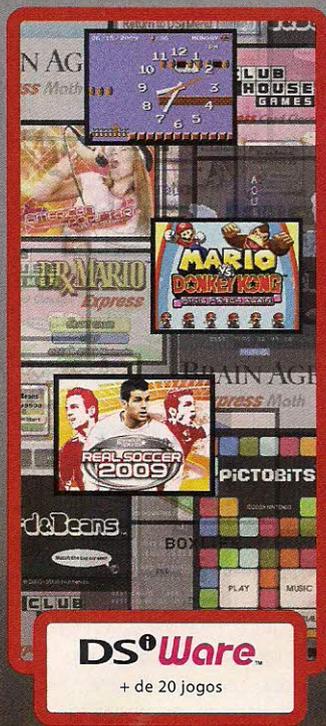
BERSERKER LORD

Geralmente as primeiras batalhas são mais fáceis, e aqui não é diferente. Está vendo aqueles dois pontos luminosos em cada ombro? Trave a mira no chefe e comece a atirar ali, mantendo uma boa distância de segurança. Nesse meio tempo, o Berserker Lord virá disparar raios laser em você, que podem ser evitados com o salto. Depois que as ombreiras forem destruídas, ele fará um novo ataque com bolas azuis de energia, que precisam ser repelidas na cabeça dele com os seus disparos. Eventualmente, as ombreiras serão restauradas, então repita o processo. Quatro rebatidas são suficientes para quebrar o capacete e revelar o ponto fraco. Atire incessantemente na área brilhante da cabeça para matá-lo de vez.

META RIDLEY

Esse combate acontece numa queda livre de 16.500 pés, o equivalente a pouco mais de 5 quilômetros de altura. O percurso leva cerca de poucos minutos para acabar, e você precisa vencer o Meta Ridley antes de alcançar o final. Apesar disso, não é muito difícil superá-lo. Mova-se constantemente no túnel para os escombros não o atingirem. Ainda que causem pouco dano, o ideal é atirar nos destroços. Desvie também dos ataques do Meta Ridley, e concentre seus tiros na cabeça dele, de preferência sem usar disparos carregados ou mísseis. Na sequência, o chefe irá prendê-lo em suas garras. Atire na boca e nas garras quando ficarem brilhantes para evitar ser atingido, e depois nos mísseis que ele disparar.

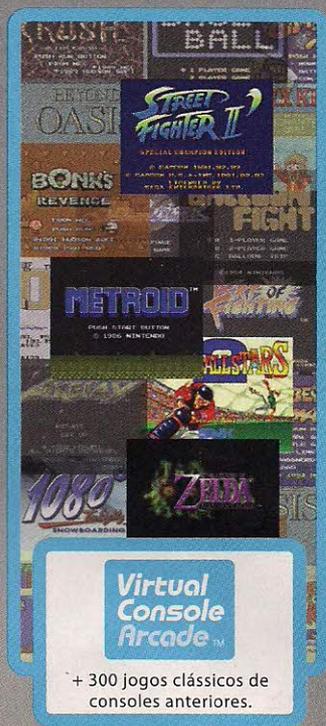
Agora baixar jogos ficou mas fácil!



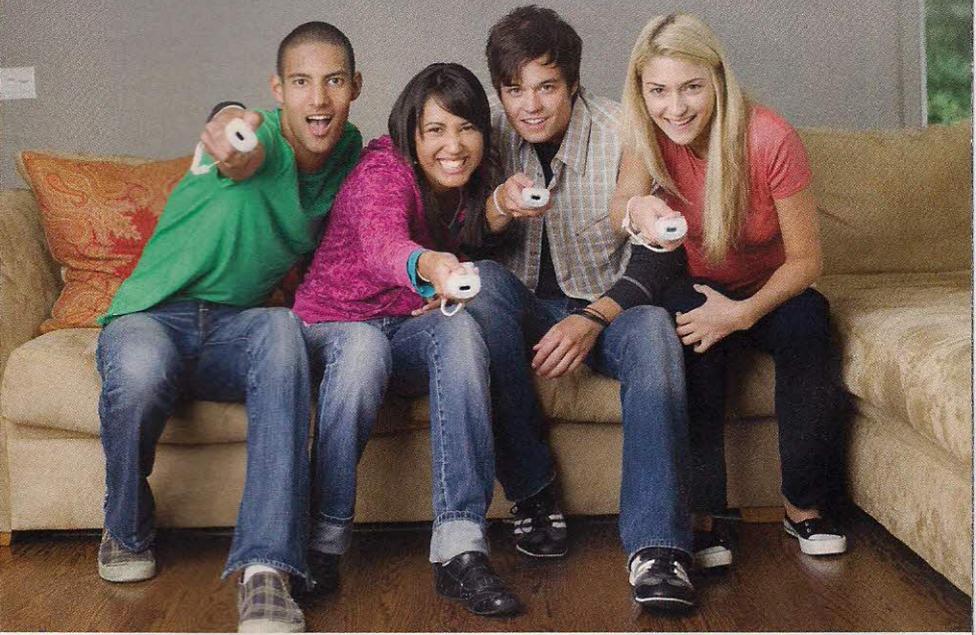
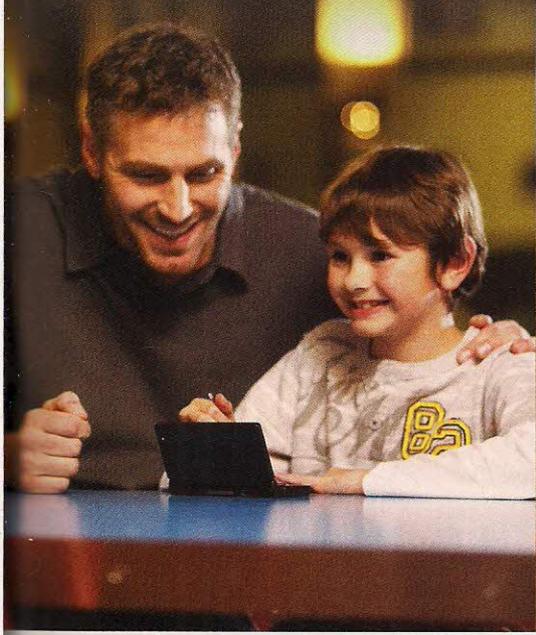
DS^oWare
+ de 20 jogos



WiiWare
+ 90 jogos

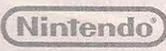


Virtual Console Arcade
+ 300 jogos clássicos de consoles anteriores.



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.

RUNDAS

Depois de algumas viagens e muita exploração, mais uma batalha de chefe, que já começa a exigir maior atenção. Com a mira travada nele, desvie dos ataques congelantes apertando para um dos lados enquanto pressiona o B. Rundas começará a viajar por uma trilha de gelo. Não se aproxime nessa hora para que consiga mirá-lo normalmente. Ele ainda construirá colunas de gelo para permanecer no topo delas. Nessa hora, Rundas também jogará bolas de neve na sua direção. Destrua-as para

recuperar o seu total de energia e mísseis. Mantenha-se afastado e atire nele continuamente. Utilizar o Hyper Mode facilita e acelera todo o processo para atordoá-lo. Uma vez que ele fica grogue, retire com o Grapple a proteção no pescoço para deixar o ponto fraco vulnerável. Atire sem parar. De preferência, com mísseis ou no Hyper Mode, mas não se esqueça de atentar para a sua energia. O escudo de gelo será reconstituído. Repita o processo. Caso fique congelado, aperte B rapidamente para conseguir voltar a se mover..

O VISUAL continua bonito e atualizado.



KORAKKS

A primeira atitude a se tomar nesse combate é eliminar o Space Pirate Russar que está montado no Korakk. Para tanto, trave a mira, gire em torno dele e mate-o. Assim, pelo menos, você estará livre dos raios laser alaranjados que Russar disparava. Agora é possível concentrar-se em Korakk. Use o contra-ataque. Espere o chefe vir até você para que ele faça o ataque com a língua. Atire nela quando começar a brilhar. Caso tenha perdido o tempo do ataque, e você estava afastado, não há tanto problema,

mas se estava perto com certeza a língua o alcançou, então agite o Wii Remote para livrar-se dele. Se você conseguiu acertá-lo, contudo, Korakk ficará atordoado, e a barriga começará a emitir uma fonte luminosa. Transforme-se na Morph Ball e instale algumas bombas debaixo da pança do monstrengo. Volte para a forma convencional de Samus e vá para a parte traseira do Korakk. Com o Grapple, puxe a cauda dele, deixando o seu ponto fraco desguarnecido. Aproveite para ativar o Hyper Mode e tirar bastante energia dele. Mas uma vez somente não será suficiente, portanto repita essa sequência quantas ocasiões forem necessárias.

ATIRE sem dó. Só não vá se queimar.

MOGENAR

Estava achando difíceis os chefes até aqui? É porque você ainda não lutou contra o Mogenar, a batalha mais trabalhosa e demorada até este momento do jogo. O chefe realiza um salto que emite uma onda de energia perigosa, então use o pulo duplo para fugir desse ataque durante toda a batalha praticamente. O mesmo vale para as descargas de energia que ele dispara do pé, que ainda podem ser desviadas. Quanto às mãos fantasmagóricas, aproveite que vêm lentamente para conseguir energia. Não acaba aí o repertório de ataques do Mogenar. Ele também tenta usar o próprio corpo para atingir você – trave a mira para conseguir se esquivar – e ainda dispara um raio laser da boca, que tem o efeito anulado com um pulo.

Como você deve ter imaginado, os três geradores Phazon na parte frontal são os primeiros pontos fracos que é preciso atingir. Já que a restauração acontece periodicamente, concentre-se em um ponto até ser destruído em vez de distribuir tiros entre as três. Só que Mogenar troca as posições dos geradores enquan-

to isso. Preste atenção nas listras verdes que rodeiam cada bola vermelha para você ter a certeza de que está atirando no mesmo foco. Mogenar pode tentar recuperar os orbes avariados no meio do cenário esticando os braços. Atire nessas de reposição para evitar que ele as restitua. Quando acabar com os três geradores da frente, destrua o que está atrás, e é um pouco mais difícil de ser mirado do que os outros, então não é uma má ideia atirar com o Hyper Mode ativado.

Depois disso, é hora de atacar as quatro cavidades onde estavam os geradores. Como antes, enfoque em um de cada vez. Porém, quando você destruir cada um deles, Mogenar ativará um revestimento de Phazon em seu corpo que o deixa invulnerável. Transforme-se em Morph Ball, e deposite três bombas em cada pé para anular a proteção. Faça o mesmo com os restantes para eliminá-lo. Se preferir, saiba que é possível alternar a destruição de geradores e cavidades – não é obrigatório explodir todos os geradores para então aniquilar as cavidades –, portanto formule a estratégia conforme o progresso no combate.

GHOR

Este chefe é protegido por uma armadura impenetrável à sua frente. Além da onda de energia causada pelo salto (você sabe, desvie com pulo duplo), ele também realiza uma investida na sua direção, atira laser da boca e ainda derrama combustível no chão, mas todos são evitáveis sem muito esforço utilizando a esquiva. Trave a mira, e quando ele vier para cima de você, desvie, e vire para o Ghor, que estará de costas, onde reside o circuito responsável pela ativação do escudo. Depois de destruí-lo, é hora de mirar no novo ponto fraco, a cabeça dele, abusando dos mísseis ou então dos tiros no Hyper Mode.

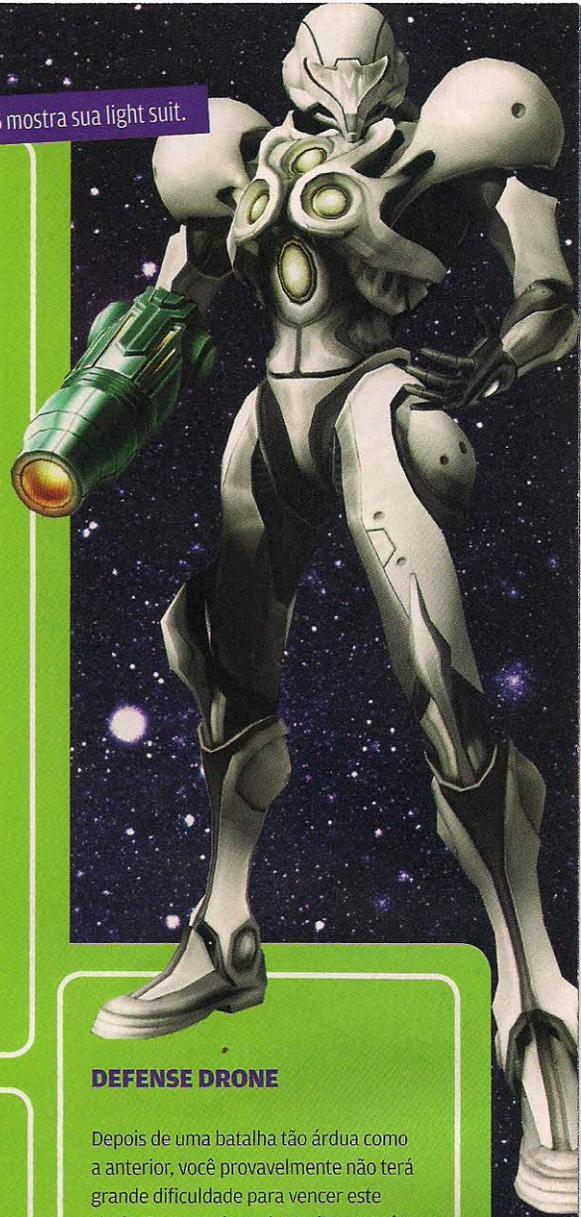
Na sequência vem a primeira transformação de Ghor, momento em que ele

também implementa novos ataques no repertório. Mísseis que o chefe vai atirar podem ser destruídos. No entanto, a nova investida principal revela o novo ponto fraco. Ghor fará uma espécie de ataque circular de laser, permanecendo imóvel e disparando rajadas pelo cenário. Virando a Morph Ball, aproxime-se dele e plante uma bomba. Novamente mire na cabeça, o novo ponto fraco, para poder seguir para a segunda e última transformação.

Os ataques de Ghor ficam cada vez mais velozes e poderosos, então fique longe para não ser atingido pelas rajadas que tiram bastante energia. Como a cabeça dele ficará desguarnecida a maior parte do tempo nessa etapa, não hesite em ativar o Hyper Mode para destruí-lo.

DEFENSE DRONE

Depois de uma batalha tão árdua como a anterior, você provavelmente não terá grande dificuldade para vencer este chefe. Trave a mira nele e atire nas três antenas na cabeça. Use o pulo duplo para fugir das ondas de energia resultantes dos pulos frequentes e atire nos mísseis que ele dispara. Destruindo as minas que vão girar em torno de você, é possível conseguir ainda mísseis e energia para recarregar o seu montante. Com as três antenas avariadas, o Defense Drone ficará atordoado. Use o Grapple para tirar a proteção e revelar o ponto fraco na cabeça. Faça rapidamente antes que as antenas sejam reconstruídas. Com isso, o chefe se moverá freneticamente nas plataformas, disparando bolas de energia. Aproveite o instante em que ele lançar a bomba em você para atirar nele. Mais para o final, a fumaça que invadirá a arena vai atrapalhar um pouco a visão, mas não muito. Faça de novo a sequência para matá-lo.





GANDRAYDA

Gandrayda é uma chefe serelepe que assumirá diferentes formas durante o combate, e cada qual exige uma estratégia alternativa. A sua aparência principal é a de uma mulher, e nessa fase ela é totalmente vulnerável, portanto não perca tempo em gastar o Hyper Mode ou então as rajadas de plasma, mantendo-se afastado e com a mira afixada. Os discos aroxeados que ela dispara causam pouco dano, mas o ideal é destruí-los porque assim você consegue coletar energia. De vez em quando, Gandrayda também irá te agarrar para sugar a sua energia. Agite o Wii Remote e o Nunchuk para conseguir livrar-se desse ataque chato. Pulos são essenciais para evitar as ondas de energias emitidas após os saltos dela e também os mísseis.

A partir daí Gandrayda se transformará em três tipos diferentes de inimigo. Quando virar Berserker Lord, acerte as bolas roxas de energia para quebrar a proteção e desnudar o ponto fraco na cabeça –

HELIOS

Para se proteger, Helios dispõe de um exército de Swarbots. Logo de início, ele irá reuni-los para formarem uma esfera gigante, que usará para tentar esmagar você. Apesar de imensa, a bola pode ser evitada travando a mira em Helios e esquivando. O Screw Attack também é uma boa opção para sair ileso. Virando Morph Ball é possível não ser atingido com o ataque aéreo do chefe.

Depois disso, cinco robôs alaranjados circularão Helios. Use os Seekers Missiles para acabar com todos ao mesmo tempo. A explosão será suficiente para quebrar o escudo, instante em que você deve ativar obrigatoriamente o Hyper Mode (apenas

nesse tipo de ataque causa dano) para atingir o ponto fraco. Helios desenvolverá braços e pernas. Como de praxe, ele acrescentará novos ataques à coleção: as já conhecidas ondas de energia quando salta e as bolas de energia. O segredo é atirar nas juntas vermelhas de uma das pernas até que ele finalmente mostre o ponto fraco, momento em que você deve abusar dos tiros no Hyper Mode. Ainda não acabou. Helios se transmutará em uma espécie de furacão. Você deve se concentrar nos contra-ataques: como Morph Ball, deposite bombas na base do chefe repetidas vezes até que mais uma vez apareça o ponto fraco e você liquide Hélios com o Hyper Mode.

quando conseguir, ative o Hyper Mode para detê-la. Quando for na forma de Aerotrooper, faça o uso apenas dos Ice Missiles. E quando ela aparecer como Swarbots, basta atirar em qualquer parte do corpo para machucá-la. Se você estiver precisando de energia, atire nos pequenos bots para conseguir restaurar a sua saúde.

Quando Gandrayda ficar com algo em torno de 75% de energia, ela irá abaixar as extremidades da arena, mostrando que no exterior está caindo uma chuva ácida que causa sérios danos à Samus. Ou seja, procure não ficar ali fora. A partir daí, nessa etapa ela pode se tornar dois chefes diferentes que você já derrotou anteriormente. Na forma Rundas, use os mísseis para deixá-la grogue, e então o Grapple para arrancar a armadura, e deixar o ponto fraco à mostra. Como sempre, acione o Hyper Mode para causar o dano necessário. Na hora em que estiver voando e disparando mísseis, atire nesses projéteis para conseguir energia extra. E na forma Ghor, ela vai passar a maior parte do tempo atirando mísseis ou raios laser, que podem ser desviados. A mesma história então: quando estiver imóvel, atacando com laser, deposite uma bomba para deixá-la zomba, revelando assim o ponto fraco na cabeça.

Em seguida, depois de aproximada-

mente 50% da energia ter ido embora, Gandrayda vai alternar entre a forma principal e... Samus, em que ela se move de maneira tresloucada, e fica bem difícil de acertar os disparos – prefira os mísseis –, apesar de ser o tempo inteiro vulnerável. Por isso, não perca as poucas vezes em que ela para, como, por exemplo, depois de você conseguir se desvencilhar do laser, para ativar o Hyper Mode e feri-la. A maior dificuldade, contudo, é não sofrer dano com os ataques dessa Samus falsa: uma poderosíssima rajada de energia e a Morph Ball. O pulo é fundamental para escapar.

Depois disso, quando a energia de Gandrayda estiver em 25% mais ou menos entra a última etapa, em que ela não se transforma mais, e ficará pulando constantemente e disparando raios de energia. Ocasionalmente, a chefe ficará invisível, então troque para o visor de raio-X para poder mirar nela, ou então no modo Phazon Enhancement Device, em que ela soca o chão para mover uma onda de energia. Se você ainda puder usar o Hyper Mode (procure economizar, já que nessa parte final da batalha ela não deixará muita energia), aproveite o momento em que vier na sua direção para ativar e descer os tiros nela.

VOCÊ teria coragem de "xavecar" uma gata tão bem armada?



OMEGA RIDLEY

A princípio, o único ponto fraco do indomável Omega Ridley é a sua boca, que só abre quando ataca. Quando ele der a bafurada de fogo, que deve ser pulada, poderá acertar a bocarra e deixá-lo estonteado. Neste momento, aproxime-se e arranque a proteção no peito com o Grapple, descobrindo o novo ponto fraco: o coração. Com o Hyper Mode ativado, atire com os Hyper Missiles. No instante em que Omega Ridley

estiver em torno de 75% de energia, ele protegerá o ponto fraco no peito com uma armadura, que deve ser retirada. Além disso, como podia se esperar, ele implementa mais alguns golpes. Fique circundando-o constantemente para se esquivar e evite os outros ataques com o pulo duplo. Mas uma dessas investidas você deve usar a seu favor. Quando Omega Ridley criar duas bolas de energia, atire com Nova Beam para deixá-lo atordoado. Alterne para o visor raio-X

para ver os dois novos pontos fracos no peito. Atire neles a fim de desnudar novamente o ponto fraco do chefe. Na sequência, Omega Ridley voará pelo cenário e despejará bombas quando estiver nos ares, então acompanhe sua trajetória pelo radar. O objetivo é continuar acertando na boca para que ele novamente fique atordoado e você consiga mais uma vez atirar no peito, que já não tem mais proteção.



MONSTROS GRANDES não assustam a heroína.

DARK SAMUS

Trave a mira na Dark Samus e atire, com o disparo convencional mesmo, até não poder mais. Com isso, você conseguirá se esquivar com maior facilidade das bolas de energia. Pule também das ondas de energia causadas pelos saltos. Não deixe de usar as pilastras para se proteger, e mantenha-se afastado, porque se chegar

muito perto ela o atacará com Phazon, causando bastante dano.

Na continuidade da batalha, a Dark Samus tentará recuperar parte da saúde, permanecendo em uma bolha de energia - atire com os mísseis para diminuir a restauração. Depois, uma cópia e depois duas vão surgir. Por mais que você possa destruir os clones, não fará a menor

diferença na energia da Dark Samus. Para distingui-las, troque para o visor de raio-X: a verdadeira aparecerá avermelhada, enquanto que as outras pretas. Ignore as falsas e concentre-se na real. Contudo, fique atento quando ela incorporar as cópias, porque assim você não conseguirá ver nada no visor de raio-X. Então mude para o normal quando isso acontecer.

AURORA UNIT

Pule o raio laser emitido pelo chefe, e concentre-se nas extremidades das antenas que ligam ao corpo da Aurora Unit. Com os disparos, as antenas vão se retrair, e a cavidade piscará amarelo por alguns segundos. Quando isso acontecer, atire de novo rapidamente - o tempo é curtíssimo. Repita o processo nas outras três antenas.

A Aurora Unit vai ficar grogue e a cabeça vai bater no chão. Corra até o inimigo e, com o Grapple, tire a carcaça

que protege o ponto fraco na cabeça.

Atire com o Hyper Missiles o máximo que conseguir no curto intervalo de tempo em que ficar aberta a proteção. Repita a sequência. Dispare nos mísseis também. Para completar, três fantasmas da Dark Samus - quando aparecerem, concentre-se nelas e consiga um bocado de energia para reposição.

Na segunda etapa é hora de você enfrentar apenas a cabeça da Aurora Unit. Proteja-se na parte inferior quando acon-

tecer o ataque dos raios laser, que causam muito prejuízo. Nessa fase o ponto fraco está no foco roxo brilhante na parte detrás da cabeça. Trave a mira e prossiga até conseguir atingir o alvo. Depois de atingida, a cabeça vai cair e girar alucinantemente no chão. Vai ser difícil atingir o ponto fraco com tantos movimentos, mas você pode aproveitar quando a cabeça bater na parede para descarregar os tiros. Repetindo a sequência você acaba com o chefe e acompanha o final na sequência.



WiiWARE & VIRTUAL CONSOLE

METROID

PASSWORDS

A versão do Virtual Console emula de maneira tão fiel os códigos do original que todos os passwords que funcionavam no NES ainda servem. Caso você tenha perdido as suas anotações, lembramos os principais, que podem levá-lo a pontos distintos da jornada pelo Planeta Zebes:

X-z-uj llsOWO fVvweG O00Wnr: Samus com todos os power-ups, 5 tanques de energia, 215 mísseis e miníchefes derrotados

000000 000000 03-200 000089: 255 mísseis e sem tanques de energia

222222 222222 UUUUUUU UUUUUUU: sem Morph Ball

M7-----z0AO 2T-tfm a000d5: comece no topo de Tourian

000000 000000 080h00 0000gu: comece com mísseis, mas não no Kraid's lair

000000 000001 00F300 00008X: comece com mísseis, mas não no Ridley's lair

lTs-JU ST-YOU ZIP0-- ----Ci: comece em Norfair com a Morph Ball e 212 mísseis já com a Mother Brain derrotada

JUSTIN BAILEY -----: comece no combate final com tudo, exceção ao Ice Beam

5X----- N?W OdVue0 0000iu: comece

em Tourian totalmente equipado para acompanhar o melhor final

0iF-----w-q 3ax - 50 0000wx: comece em Tourian totalmente equipado, com Samus sem armadura, para acompanhar o melhor final

XXXXXXXX XXXXXX KKKKKK KKKKKK: comece em Tourian com 48 mísseis e 1 tanque de energia com Samus sem armadura

000000 000000 0Fy000 00003-: comece com 255 mísseis

000000 000000 4G0000 00000H: comece com a Morph Ball e bombas

000000 000000 080000 0000Y8: inicie com o Ice Beam

000000 000000 100000 000004: inicie com o Long Beam

000000 000000 040000 0000X8: comece com o Wave Beam

000000 00000G 7?2ruA 005WFh: comece com a Samus sem armadura, sem tanques de energia, com 5 mísseis e todos os power-ups

CONTIN UE_MY_GAMEMI NIBOSS: comece com a Samus sem armadura e power-ups, mas com acesso livre para Tourian

00WX00 2W0000 41TW1o 0000ID (o penúltimo caractere é um "L" minúsculo-

lo): Samus sem armadura

00U--- -u0000 0AFw9Y 1800sb: lute contra Ridley

y54104 0G9040 0B--00 0000YE: a partir desse ponto, basta coletar energia para encher os tanques e seguir para a batalha final

NARPAS SWORD0 000000 000000: tenha mísseis infinitos e invencibilidade

mMuis1 lI6-GE JIs?h0 m00WRM: todas as armas, mas sem a armadura

000000 000020 000000 000020: comece com a Samus sem armadura e sem nenhum item

V-----r-e69 t?A00e 00M04p: comece em Tourian totalmente equipado para acompanhar o segundo final

X-----N?WO dVue08 001GL2: comece em Tourian totalmente equipado para acompanhar o terceiro final

OV-----r-e6 9t?A08 000GTq: comece em Tourian totalmente equipado para acompanhar o quarto final

7-----zVw1Y T - YW01 - W5WCI: comece em Tourian totalmente equipado para acompanhar o quinto final

X-----N?WO dV-Gm9 W01GMI: veja o melhor final

SUPER METROID

FINAIS

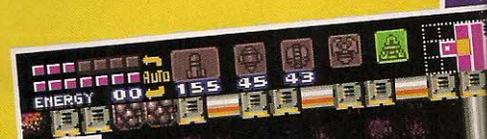
Final normal: termine em mais de 10 horas

Final alternativo: termine o jogo de 3:01 a 10 horas

Melhor final: termine em menos de 3 horas

Final canônico: depois de ter vencido a batalha derradeira, você pode salvar os companheiros que o ajudaram: o trio de Etecoons, aqueles seres saltitantes, e o Dachora, uma espécie de avestruz, antes que o planeta Zebes exploda. Quando estiver em Crateria, é possível ver uma porta metálica piscante, no local onde foi coletada a Morph Ball Bomb. Destrua a parede para que as criaturas possam escapar. Essa cena vai originar uma

alteração no encerramento, que corresponde ao oficial, uma vez que todos esses bichos aparecem em Metroid Fusion.



UM DOS MELHORES jogos de ação 2D!

GAMECUBE

METROID PRIME 2: ECHOES

FINAIS

Final com Samus tirando a armadura após a batalha final: complete o jogo com 75% dos itens coletados

Final especial com a Dark Samus: complete o jogo com 100% dos itens coletados

HABILITÁVEIS

Modo Hard: conclua o jogo com qualquer porcentagem

Galeria promocional: escaneie 40% dos registros

Galeria de personagens: escaneie 60% dos registros

Galeria de inimigos: escaneie 80% dos registros

Galeria de chefes: escaneie 100% dos registros

Galeria dos esboços: termine o jogo no Modo Normal

Galeria dos storyboards: termine o jogo no Modo Hard

DESBLOQUEÁVEIS DO MULTIPLAYER

Música Dark Echoes: termine o jogo

Música Darkness: termine o jogo

Música Luminoth: restaure energia para o Agon Temple e fale com U-Mos

Música Pirate Fear: restaure energia para o Agon Temple e fale com U-Mos

Música Sanctuary: restaure energia para o Sanctuary Temple e fale com U-Mos

Música Torvus: restaure energia para o Torvus Temple e fale com U-Mos

Fase Pipeline: restaure energia para o Torvus Temple e fale com U-Mos

Fase Spires: restaure energia para o Sanctuary Temple e fale com U-Mos



ATIRE E DETONE com os monstregos

METROID PRIME

FINAIS

Final 1: complete o jogo com 74% ou menos

Final 2: complete o jogo com 75% a 99%

Final 3: complete o jogo com 100%

HABILITÁVEIS

Modo Hard: termine o jogo com qualquer porcentagem

Galeria de arte 1: escaneie 50% dos registros

Galeria de arte 2: escaneie 100% dos registros

Galeria de arte 3: termine o jogo no modo Hard

Galeria de arte 4: colete todos os itens do jogo

Metroid original: termine Metroid Fusion (GBA) e conecte o portátil no GameCube com o Link Cable e acesse a opção no meu principal

Metroid Fusion Suit: faça o mesmo, só que termine o Metroid Prime

Wii

METROID PRIME 3: CORRUPTION

FINAIS

Final estendido: termine o jogo com mais de 75%

Trecho secreto do encerramento: complete o jogo com 100%

HABILITÁVEIS

Localização dos itens no mapa (exceto Valhalla): em Skytown, ative o sistema de satélite atirando no interruptor. Para ir ao topo, siga os caminhos da Spiderball e exploda as fendas para ter os itens marcados no mapa.

Hyper Mode Difficulty: termine o jogo com qualquer porcentagem



HABILITE os finais secretos



Wii™

GAME BOY ADVANCE

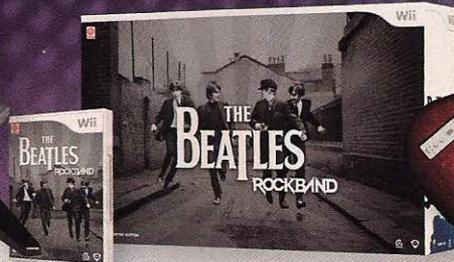
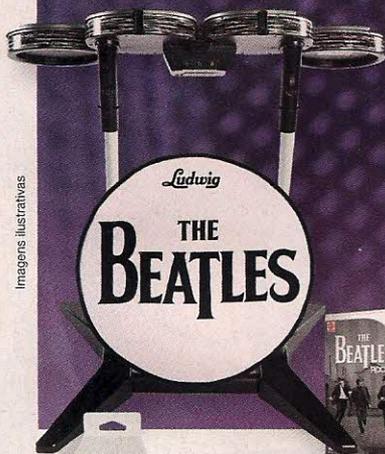
NINTENDO DS™



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

Você tem um encontro marcado com as maiores lendas do Rock'n Roll.

Toque com seus ídolos em Guitar Hero 5 e Beatles Rock Band, já a venda na House Games. Acesse nosso site e boas compras.

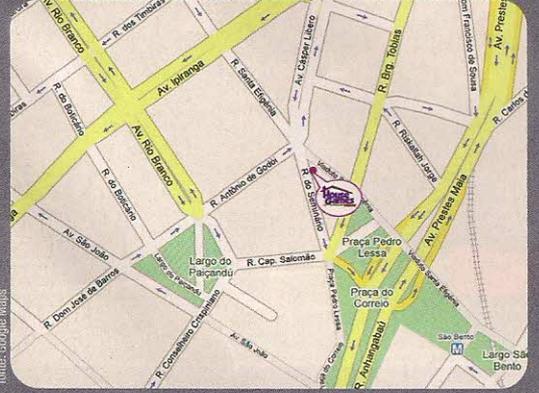


Imagens ilustrativas



Controles para Nintendo Wii. Agora também em pre

mapa de localização



fontes: Google Maps

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



Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.



www.NaçãoDesign.com.br



Televendas:
(11) 3326-0045 / 3929-4715

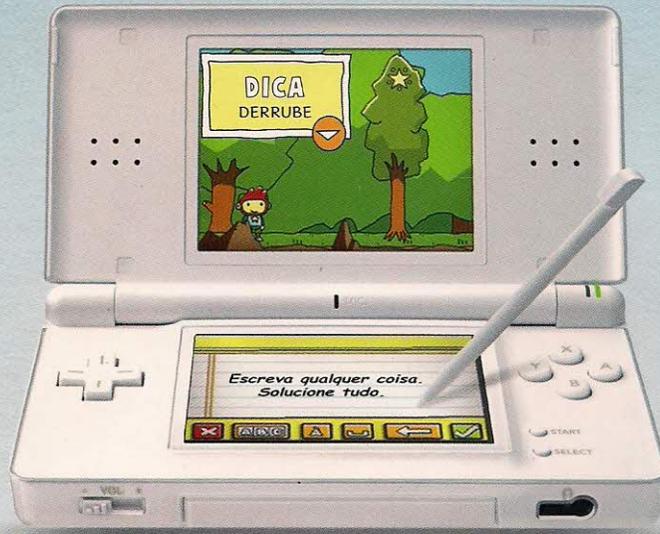
Acesse nosso site:
www.housegames.com.br

House Games

online



ESCALA DDP



EXCLUSIVO
IMAGINE,
ESCREVA E CRIE
TUDO EM
PORTUGUÊS!

Lançamento
Outubro/2009



SCRIBBLENAUTS™

Escreva qualquer coisa. Solucione tudo.

Imagine. Escreva. Jogue.

Para ajudar Maxwell a alcançar uma Starite, você tem de usar a sua imaginação: você escreve o nome de um objeto qualquer e pronto! Ele aparece e ganha vida para você vencer um desafio. Apareceu outro obstáculo, você escreve outra coisa e pronto. Use a sua criatividade. Invente o que quiser. Para cada escolha, uma solução diferente, um novo cenário. Você nunca jogou nada igual.

Um dos games mais premiados do ano!
• Melhor Game da E3 para Quebra-Cabeça
• Melhor Game da E3 para Nintendo DS
• Melhor Game da E3

- Game em português
- Mais de 200 níveis
- Alto grau de interatividade
- Replays ilimitados

SCRIBBLENAUTS software © 2009 WB Games Inc. Developed by 5TH Cell Media, LLC. Nintendo DS is a trademark of Nintendo © 2004 Nintendo. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

SCRIBBLENAUTS and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & Warner Bros. Entertainment Inc. (609)

AMERICANAS.com

fnac
fnac.com.br

Livraria Saraiva
www.saraiva.com.br

LOJAS AMERICANAS
Grandes marcas, preços baixos, todos os dias.

Submarino

WB GAMES.com