

S e u g u i a p a r a

Ninttendo

START

ANO 1 #01 R\$ 10,90

Wii NINTENDO DS™



ESPECIAL
GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME
Fique por dentro do game que comemora os 20 anos dos caçadores de fantasmas mais famosos do cinema

DICAS & TRUQUES
+ de 390 macetes para os melhores games do mercado

A INVASÃO DOS MORTOS-VIVOS!

DETONADO

DEADRISING

CHOP THE YOU DROP

Ajudamos Frank a sobreviver ao confinamento num Shopping Center, enfrentar o exército de zumbis e desvendar o intrigante caso



VIRTUAL CONSOLE
Saiba quais são as melhores opções para investir seus valiosos Wii Points



+ DE 16 PÁG. DE ANÁLISES DOS MELHORES TÍTULOS
PES2009 / Deadly Creatures / MadWorld
Gran Theft Auto: Chinatown Wars

Wii NA FISIOTERAPIA - O CONSOLE PROVA QUE NÃO É SÓ DIVERSÃO E TRAZ BENEFÍCIOS À SAÚDE





Seu guia para

PlayStation

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO



Muitos games, dicas, truques, detonados, reviews, previews e muito mais para o PSP, PS2 e PS3

www.revistastart.com.br



CRAZY TURKEY EDITORA

DIRETORES

Vera Miranda Barros
Miguel Ricardo Puerta

START

CHEFE DE REDAÇÃO

Ademir Perinas

EDITOR

Claudinei Costa

claudinei@revistastart.com.br

EDITOR DE ARTE E PROJETO GRÁFICO

Daniel Maluwa de Oliveira

danied@ceditora.com.br

SCANNER, TRATAMENTO DE IMAGENS E PRODUÇÃO

Rosário Victor Osi, Daniel Maluwa de Oliveira e André Sousa

TEXTOS

Adriano Costa e Flávio Faria

FOTOGRAFIA

Ricardo Kruppa

DIRETOR ADMINISTRATIVO

Miguel Ricardo Puerta

PUBLICIDADE

Directora Comercial

Genete Comercial

Absolvemento ao Letor

Departamento Assessoria

Eventos

Circulação

Contabilidade

ASSESSORIA JURÍDICA

RIHANNA T. AMBROSIO-MO • MIGUEL RICARDO PUERTA

ASSINATURAS E NUMEROS ATRASADOS

(11) 2068 7485

DE SEGURANÇA À SEXTA DAS 9:00 ÀS 18:00 HORAS

assinaturas@ceditora.com.br

REVISTA START NINTENDO

A Revista Start Nintendo é uma publicação trimestral da Crazy Turkey Editora e Comercio Ltda. • Redação, Administração e Publicidade: Rua Crocchia, 184, Jardim da Glória, CEP 01547-090, São Paulo SP Fones-Fax: (11) 2068-7485/0787 Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chaves da Delirindona • A Revista Start Nintendo não admite publicidade educacional • É proibida a reprodução dos reportagens publicadas nesta edição sem prévia autorização • As opiniões emitidas em artigos assinados são de responsabilidade de seus autores, não são necessariamente da revista e podem ser contrárias a mesma. Ninguém está autorizado a receber qualquer valor em nome da Crazy Turkey Editora ou da Revista Start. Registro no IMP. Nº 829506837

INTERNET

www.revistastart.com.br

EMAIL

revistastart@revistastart.com.br

JORNALISTA RESPONSÁVEL

Ademir Perinas

MTB 25815

IMPRESSÃO E ACABAMENTO

Pro Editora Gráfica



editorial

Jogar é coisa séria!

A

evolução dos games é assunto de muitas discussões hoje em dia, principalmente quando o assunto é saúde. Afinal, jogar faz mal? Jogos violentos influenciam? Claro que qual-quer ser vivo deste planeta sabe que muito tempo em frente a um console (ou tv, ou computador e outros) é maléfico e pode trazer problemas no futuro. Já no caso da violência,

não acredito que games como Mario, Donkey Kong, Zelda ou GTA possam fazer com que pessoas saiam atirando a esmo pelas ruas, longe disso. Os games hoje, mais educam e divertem do que desvirtuam. Acredito que os pais precisam estar presentes com seus filhos em frente ao console (seja ele qual for) e deixar bem clara a ficção que cada um deles apresenta e que, o universo do jogo está ali, dentro do console. Longe de querer adentrar na área da psicologia, fui criado jogando videogame, cresci com isso e jamais apresentei quaisquer distúrbios fora do normal, algo que muita gente por aí afirma. É fato, se você tem dúvidas, basta prestar atenção na evolução dos games da gigante japonesa Nintendo. Desde os primeiros Game Watches, a empresa mostra seu foco: a família. Realmente se estudarmos a linha cronológica de games e consoles da "Big N", uma grande porcentagem são jogos simples e casuais, ainda mais com o lançamento do espetacular console Wii, que trouxe uma nova realidade para os gamers. A Nintendo manteve o foco na família e adicionou controles com sensores de movimento, ou seja, o jogador não fica mais parado para jogar e aproveita para perder calorias e se movimentar (e muito!). Nada melhor do que testar o produto em sua essência e instalá-lo numa reunião de amigos ou festa de aniversário infantil. Acredite, é gratificante sentir os efeitos da diversão, de descontração, da união e muita alegria que o console entrega, não só o Wii como o DS também. É com este intuito de descontração que apresentamos a mais nova revista do mercado, a Start Nintendo, que traz informações, dicas, detonados, games, entrevistas e muito mais sobre os consoles da Nintendo e de todo o universo maravilhoso da "Big N". Enfim, se você ainda não conhece essas duas belezinhas, fica aqui o convite para adentrar neste mundo fantástico.

Seja bem-vindo!

Um grande abraço de toda a equipe.

Claudinei Costa - Editor



capa detonado

60

Dead Rising: Chop Till You Drop

Os mortos-vivos estão à solta. Pegue sua máquina fotográfica e prepare-se para enfrentar o terror.



especial!

40

O Wii na Fisioterapia

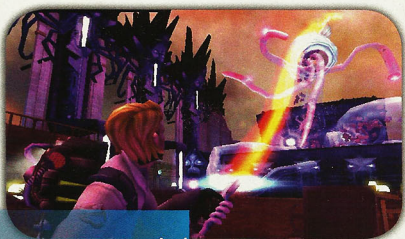
O console da Nintendo é muito mais do que diversão. Conheça as aplicações em prol de pessoas que sofrem de doenças como o AVC.



Conheça em detalhes o mais novo portátil da Nintendo.

especial! Nintendo DSi

44



especial!

Ghostbusters: The Videogame

Confira uma matéria exclusiva do game para Wii e DS dos famosos caçadores de almas penadas.

classificação

- 0 – Fique longe! / 1 – Título não merece atenção. Totalmente Trash! / 2 – Evite este game. Sua mecânica apresenta falhas gravíssimas. / 3 – Game com problemas na jogabilidade apesar de alguns pontos positivos. / 4 – Peca na prática, mal adaptado. / 5 – Classificação média e sem destaque dos demais. / 6 – Título acima da média. Possui alguns aspectos que chamam a atenção. / 7 – Game que agrada os fãs do gênero. / 8 – O jogo precisa de pequenas melhorias. Vale a pena conferir. / 9 – Título obrigatório, grande exemplo para outras produtoras. / 10 – Um game perfeito. Fantástico!

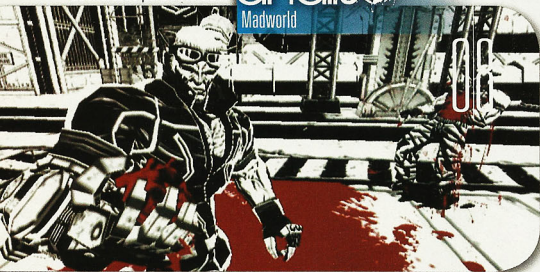
REVISTA START RECOMENDA - Um game incrível que traz inovações e se tornará uma referência dentro do mundo dos games.



Analizamos os melhores jogos do mercado para o Wii e DS.

análise

Madworld



Fique por dentro dos games mais esperados para o seu console.

novidade

Resident Evil: The Darkside Chronicles



nesta edição

Mundo Nintendo 06

NOVIDADES

Wii	
Resident Evil: The Darkside Chronicles	08
New Play Control Metroid Prime	08
Overlord: Dark Legend	11
Broken Sword: The Shadow of the Templar	12
Guitar Hero Greatest Hits	13
Guitar Hero: Metallica	14
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	15

Nintendo DS	
Pokemon Platinum	16

Lux-Pain	17
Secret Files: Tunguska	18
Tokyo Beat Down	19
Rhythm Heaven	20
C.O.R.E.	21

ANÁLISE

Wii	
Deadly Creatures	22
The House of the Dead: Overkill	24
Evasive Space	25
PES 2009	26
New Play Control Mario Power Tennis	27
MadWorld	28

Nintendo DS	
SimAnimals	32

guia

Virtual Console

Tenha em mãos um guia inédito com as melhores pedidas da loja virtual de games e gaste seus Wii Points com classe.



Fire Emblem: Shadow Dragon	33
Chrono Trigger	34
Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride	36
Blue Dragon Plus	37
GTA Chinatown Wars	38

ESPECIAIS

Wii na Fisioterapia	40
Nintendo DS!	44
Ghostbusters: The Videogame	46
Virtual Console	48

DETONADO

Dead Rising: Chop 'N' You Drop	60
--------------------------------	----

SEGREDOS E DICAS	70
------------------	----

The Beatles: Rockband terá gravações inéditas



Segundo filho de George Harrison, game terá material "nunca ouvido" pelos fãs.

Dhani Harrison, filho do ex-beatle George Harrison, afirmou em entrevista à Billboard – publicação americana sobre música – que a produção da versão da franquia Rockband com o quarteto de Liverpool está caminhando a passos largos e deverá contar com material inédito, desconhecido dos fãs. "Será um material nunca ouvido ou lançado", contou Dhani, sem dar maiores detalhes. Especula-se que sejam gravações de bastidores da banda, os mais otimistas acreditam que se trate de uma canção totalmente inédita do quarteto. Harrison contou ainda que está envolvido diretamente com o jogo, servindo como ponte entre a Apple Corps (detentora dos direitos dos Beatles) e a Harmonix, produtora de Rockband. "A descrição do meu cargo é... ser apaixonado. Estamos trabalhando nisso há dois anos. Esta é a primeira vez que será total e historicamente fiel. Tem sido uma grande dor de cabeça, mas também o trabalho mais gratificante que já fiz na vida", afirma o filho de George. "The Beatles: Rock Band" está previsto para sair em 9 de setembro deste ano.

Brasil na lista negra

Relatório da Nintendo diz que país não combate a pirataria como deveria.

Em um relatório apresentado para o Escritório de Representação Comercial dos Estados Unidos, a Nintendo voltou a incluir o Brasil na lista dos países, que na sua opinião, deixam a desejar nas práticas de combate à pirataria. Segundo o documento, entre os motivos para a inclusão do país estão a falta de apreensões de produtos piratas e processos judiciais contra piratares serem "virtualmente inexistentes". Os altos impostos também teriam a sua parcela de culpa, por constituírem uma barreira para a entrada de produtos legais.

Em comparação com a lista de 2009, apenas Hong Kong ficou de fora, dando lugar para uma das principais economias do mundo, a Espanha. Apesar de a China ainda ser o principal pólo de fabricação de produtos piratas da Nintendo, o país foi elogiado no relatório pela eficiência nas apreensões e punições judiciais aos "piratares".



Vitrine Nintendo

Conheça os produtos Nintendo e acessórios para Wii e Nintendo DS que tornarão as suas partidas ainda mais emocionante.

KIT SPORTS WII CONTROLLER LEADERSHIP GAMER

Composto de raquete de tênis, taco de Beisebol e taco de golfe, os acessórios esportivos da Leadership para o Wii trazem muito mais realismo aos jogos e só precisam ser encaixados no controle do console para funcionar.

Preço: R\$ 68,00

Onde encontrar: www.leadership.com.br



KIT CAÇA E PESCA

Criado pela Leadership, o kit é composto de uma vara de pescar com molinete e uma pistola dupla com mira acoplada, para jogos de caça e aventura. Os periféricos possuem encaixes precisos para o Wiimote e Nunchuck e oferecem o máximo de realismo e diversão.

Preço: R\$ 94,00

Onde encontrar: www.leadership.com.br



LUVAS DE BOXE

Para os pugilistas de plantão, a Leadership traz um par de luvas que se adaptam perfeitamente aos controles do Wii e permitem o máximo de emoção durante as lutas. É só vestir e sair na porrada!

Preço: R\$ 59,00

Onde encontrar: www.leadership.com.br



NINTENDO CONTROLLER BACKPACK

Para os nostálgicos de plantão, a Nintendo coloca no mercado uma mochila toda estilizada com motivos do seu console oito bits. Para todos aqueles que viveram essa época e tem saudades do seu Nintendinho.

Preço: US\$ 32,95

Onde encontrar: www.amazon.com

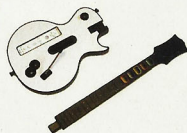


WII LES PAUL WIRELESS GUITAR

A Activion traz ao Mercado o modelo oficial da guitarra Les Paul para ser usada com o Guitar Hero. Em tamanho próximo ao de uma guitarra de verdade, o modelo imita um dos instrumentos mais famosos do mundo do rock, usada pelos melhores músicos do planeta.

Preço: US\$ 59,99

Onde encontrar: www.amazon.com



Escreva para nossa redação!

Envie sua carta, desenho, email ou sinal de fumaça para a revista com suas sugestões, críticas, reclamações, desenhos e fique famoso!

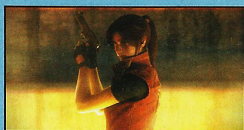
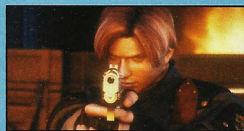
Start Nintendo
Rua Crisólita, 184 - Jd. da Glória
São Paulo - SP - CEP 01547-090
revistastart@startnintendo.com.br



RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

Gênero: Tiro - Fabricante: Capcom - Distribuidor: Capcom - Site: N/D - Lançamento: 2010

Wii



Características Principais

- Reviver as aventuras e o terror do excelente Resident Evil 2 não terá preço.
- A volta dos carismáticos personagens Leon S. Kennedy e Claire Redfield.
- Com um novo sistema de esquiva, caminhos alternativos e uma interatividade ainda maior, o título garantirá a diversão por muitas horas.

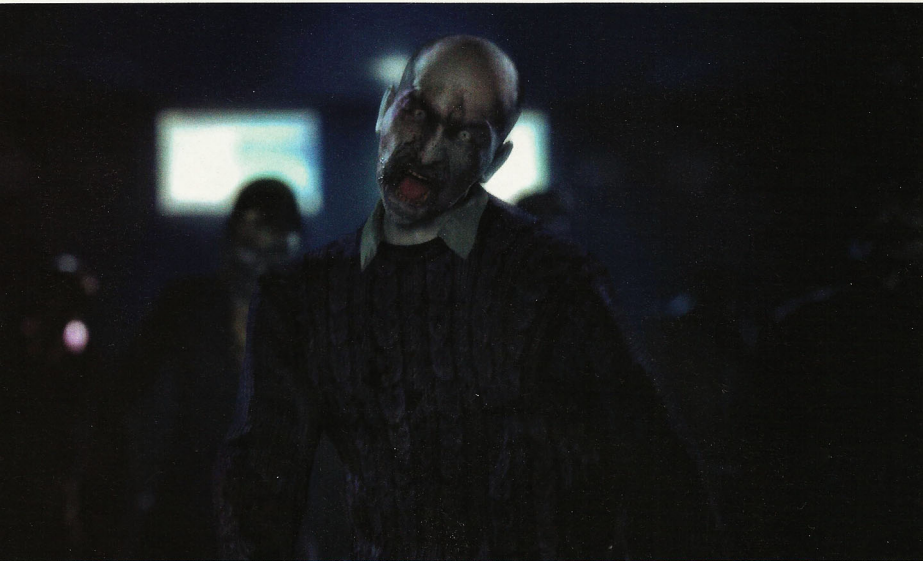
Se você nunca ouviu falar de Resident Evil e não entende nada sobre sua história, sem dúvida não conhece uma das maiores séries do mundo dos videogames que revolucionou uma época e trouxe o terror em sua melhor forma para os consoles. Desde 1996, o título figura nas listas dos mais jogados mundo afora e não é diferente no mais recente deles, o incrível Resident Evil 5.

A franquia Resident Evil já rendeu bons louros para os cofres da empresa e, se sua fórmula e história complexa funcionam, por que não continuar? Afinal, em time que está ganhando, não se mexe certo? Enfim, depois de relembrar alguns cenários e momentos marcantes (de Resident Evil 0, 1 e 3), mudar o estilo de jogo (tiro) e a mecânica, adicionar uma sólida modalidade cooperativa para dois jogadores e uma tonelada de novidades, Resident Evil: The Umbrella Chronicles agrada os fãs e uma sequência para o título seria inevitável. Apesar da mudança do gênero ação para tiro,

a franquia conseguiu arrebatar bons números de vendas e abriu um novo caminho para a produtora explorar e mostrar a flexibilidade do seu título de terror de sobrevivência.

De Volta à Raccoon City

O novo título será uma continuação direta exclusiva do game anterior, com a mesma mecânica e charme da série, com a promessa de uma modalidade cooperativa mais profunda entre os jogadores. Sua história será baseada em Resident Evil 2 e os conhecidos personagens, Leon S. Kennedy e Claire Redfield, estarão de volta aos horrores da cidade de Raccoon City. Resident Evil: The Darkside Chronicles seguirá os mesmos moldes de Resident Evil: The Umbrella Chronicles, ou seja, uma espécie de câmera nos trilhos ditará a ação do popular game de horror de sobrevivência e levará os jogadores através dos cenários clássicos recheados de surpresas e muitas criaturas. O estilo foi revigorado com adições de peso como cami-

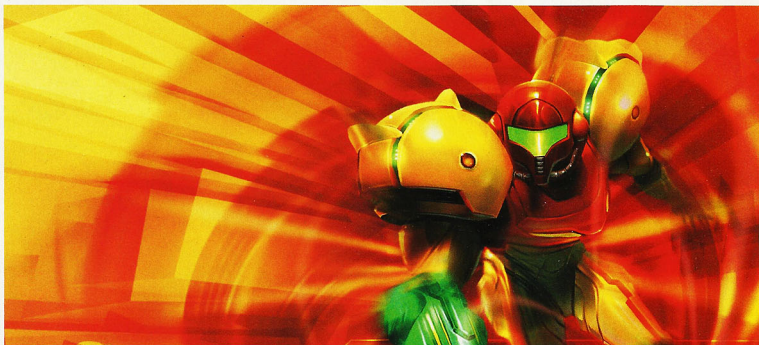


nhos alternativos, cenas de intenso tiroteio, cenários interativos e muito mais inimigos na tela. O jogador precisará usar suas armas para lutar pela sobrevivência e iniciará uma caçada desafiadora atrás de itens importantes escondidos pelo cenário. O game proporcionará o resgate de partes importantes da história durante a aventura para montar o quebra-cabeça do original Umbrella Chronicles.

O jogador poderá pegar sua arma e viver o terror sozinho, auxiliado pela inteligência artificial encarnada no outro personagem ou dividir a tela com um amigo para aumentar a emoção dos combates. Os controles do Wii fornecerão um sistema de esquiva interessante ao gameplay para uma intensa experiência durante a aventura. Somando essa novidade às apresentadas pelo título anterior, Resident Evil: The Darkside Chronicles será mais um capítulo na série de terror e promete abrir um leque maior e desvendar alguns mistérios da poderosa corporação Umbrella.

O Terror Continua

A Capcom aproveitará o lançamento de Resident Evil: The Darkside Chronicles para promover a conversão direta de Resident Evil Zero e Resident Evil do console GameCube para Wii. Com a adição de mais dois títulos da lista de conversões, a Capcom deixa bem claro que sua linha clássica continuará com o sucesso da franquia e trará para os jogadores ainda mais a experiência do terror das mutações genéticas e zumbis criados pela corporação Umbrella, totalmente adaptado para os controles intuitivos do Wii. A conversão de títulos antigos do GameCube para Wii é um grande passo de algumas produtoras e com isso, a diversidade de games para a plataforma aumenta a cada dia. Talvez se outras grandes empresas do mercado mundial seguirem as regras da Capcom, o Wii continuará sua posição no ranking dos consoles mais vendidos pelo mundo por um bom tempo.



NEW PLAY CONTROL! METROID PRIME

Gênero: Tiro em primeira pessoa - Fabricante: Retro Studios, Inc. - Distribuidor: Nintendo - Site: www.metroid.com/prime - Lançamento: N/D

Wii



Características Principais

- Todos os armamentos e truques do traje de Samus Aran estarão presentes.
- Os controles responderão perfeitamente com a adição de alguns elementos distribuídos nos botões do Wii Remote.
- Os tradicionais chefes e o estilo da aventura estão de volta para matar as saudades dos fãs.



A Nintendo sempre inova e disso nenhum jogador tem dúvida, mesmo em se tratando de trazer títulos antigos (e uma legião de fãs) para suas novas plataformas e talvez, um grande fato para ter a preferência e ganhar cada vez mais adeptos de seus consoles. Games com a informação

"New Play Control!" estão invadindo o mercado e com isso, jogos que ficaram na memória que poderão agora, ser jogados no Wii e melhor ainda, estão totalmente adaptados para o Wii Remote.

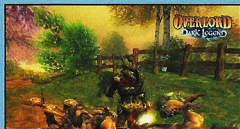
Sucesso absoluto no Game Cube, Metroid Prime ganha uma nova maquiagem no Wii pela Retro Studios e trará, além de estar totalmente jogável pelo Wii Remote, novos gráficos e, seu suporte a Widescreen 16:9, aumentará sua qualidade de imagem e aproveitamento de tela. Metroid Prime é uma aventura com visão em primeira pessoa, que nasceu no Nintendinho e sua aventura, acontece logo após os eventos do original. No jogo, a mercenária Samus Aran, com sua armadura criada pela raça alienígena Chozo reche-

ada de novas armas e habilidades, continuará sua perseguição aos malignos Piratas Espaciais (Space Pirates) que estão utilizando uma mutação genética chamada de Phazon para criar um poderoso exército para dominar o universo. Samur poderá se transformar numa bola e navegar através de túneis, pistas magnéticas e muito mais. Os cenários serão dos mais variados, a personagem passará por uma gigantesca nave espacial e poderá também explorar o vasto mundo de Tallon IV.

Graças a uma avançada engine, Metroid Prime trará belos gráficos e texturas competentes juntamente com efeitos de luz e partículas, tudo isso a 60 frames por segundo. O jogador pode esperar todos os elementos já vistos na aclamada franquia e para os novatos, Metroid Prime é um excelente game de ação, apaixonante e com uma das melhores histórias já vistas num game. Seu modo para um jogador trará mais de 25 horas de gameplay. Um modo multiplayer não foi divulgado, nem mesmo outras surpresas, mas a adaptação de Metroid Prime 2 já está em processo!

OVERLORD: DARK LEGEND

Gênero: Aventura - Fabricante: Climax Studios - Distribuidor: Codemasters - Site: www.codemasters.com/darklegend/ - Lançamento: 2009



Características Principais

- Gráficos bem trabalhados e personagens memoráveis fazem a diferença.
- Sangue e muita violência estão presentes no título e as ações de Riddick foram implementadas.
- Com um enredo bem trabalhado e um visual moderno, o título cairá no gosto dos amantes do gênero.

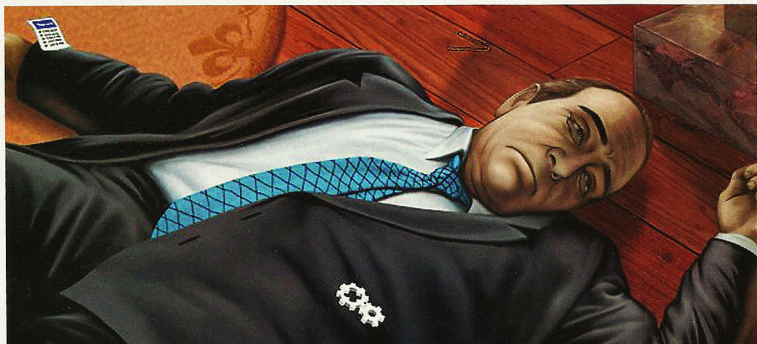
Wii

A primeira versão de Overlord apresentou uma mistura de gêneros e não demorou para agradar. O jogador assume o papel de um tipo de rei das trevas (o ser mais maléfico do planeta) e tem como súditos diversos monstros que adoram pilhar, tocar fogo, roubar e bagunçar a vida de aldeões.

Conhecidos como Minions, os personagens lembram as criaturas já vistas no cinema, os Gremilins em sua forma maldosa. O ser maligno lidera a horde de Minions e passa suas ordens para a invasão e destruição de diversos cenários. As criaturas não medirão esforços para seguir seu líder e até mesmo perder sua vida por ele. O game mistura estratégia com RPG e não perde o pique, além da bagunça criada pelos Minions, as pitadas de humor negro ajudam a extrapolar a atmosfera criada pelos produtores e, personagens e cenários de épocas, servirão de pano de fundo para milhares de piadas lançadas no ar.

Overlord: Dark Legend traz para o Wii uma nova história,

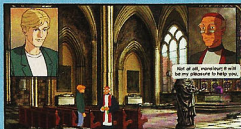
para ser mais direto uma adaptação da franquia, mas com grandes adições. Sua história se passará antes do primeiro capítulo e o jogador estará na pele de um tipo jovem e maléfico de Overlord só que inexperiente e, sem conhecer seus verdadeiros poderes. Os Minions, nesta versão, poderão ser controlados intuitivamente pelo Wii Remote, ou seja, as criaturas atacarão seus inimigos na menor chacoalhada de controle conduzida pelo jogador. Os feitiços do Overlord serão mais precisos, graças a mira sensível do Wii Remote. Uma das adições mais interessantes, talvez a mais engraçada, será agarrar um dos súditos do bando, chacoalhá-lo e fazer com que se transforme numa bomba ambulante. Essa função aumentará a estratégia entre as fases e fará com que o Minion seja controlado individualmente. Os diabretes são separados por cores e cada uma delas possui uma habilidade como os Minions vermelhos que são exímios arqueiros ou as espertas criaturas azuis, que podem utilizar curas para seus irmãos e magias para ataques e muito mais.



BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLAR

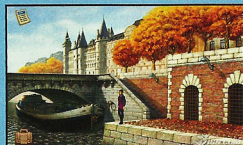
Gênero: Aventura - Fabricante: Revolution Software Ltd - Distribuidor: Ubisoft - Site: www.revolution.co.uk - Lançamento: 24/8/09

Wii



Características Principais

- Espere encontrar animações bem trabalhadas, uma trilha sonora digna de um filme de suspense e diálogos bem elaborados.
- O Wii Remote será utilizado inteligentemente na história e ajudará na imersão do game.
- Sua história é bem costurada e o suspense, será o ponto alto do título.



É

pocas áureas de 96 em que o PC era uma plataforma de games bem utilizada pelas produtoras e recebia uma enxurrada de bons títulos. Um dos gêneros que foi bem difundido se trata do apontar e clique, o jogador participava ativamente de uma espécie de desenho animado em

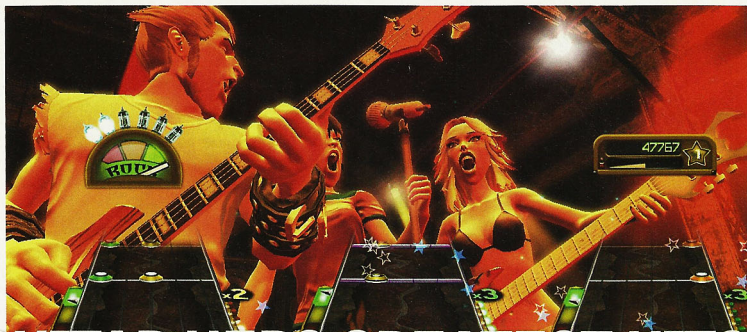
que apontava e realizava ações pré-estabelecidas e, games clássicos com histórias e personagens bem elaborados como Full Throttle, Sam and Max, Day of Tentacle, The Dig e outros adventures clássicos nas graças dos jogadores. Broken Sword também estava na lista dos mais jogados do gênero e se tornou um "cult" entre os fãs.

A versão original do game, intitulada Broken Sword: The Shadow of the Templar, dá as caras no Wii pelas mãos da Revolution numa versão especial, com direito ao material cortado no PC, novos enigmas, cenários e controle totalmente adaptado ao Wii Remote. Suas ações cairão como uma luva para os controles do console e, nada melhor do

que utilizar o apontar e clique.

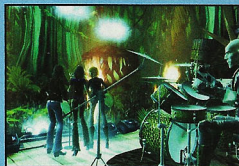
O game traz uma animação incrível com expressões faciais desenhadas pelo gênio Dave Gibbons, que está por trás dos gibis e do filme Watchmen.

O jogador conhecerá a charmosa parisiense e fotojornalista Nicole Collard. A personagem testemunhará um brutal assassinato de um rico e influente político de Paris. A partir daí, o jogador precisa conduzir Nicole por uma investigação até que ela acaba conhecendo o americano George Stobbart, que se meteu numa confusão e foi pego no roubo sinistro e sangrento de um manuscrito antigo. Juntos, os personagens serão levados por uma conspiração aterradora enraizada numa lenda medieval esquecida por séculos. No game, o jogador precisará investigar localidades, documentos e interrogar pessoas para encontrar pistas e dicas escondidas que os levarão a outros mistérios que rodeiam a lenda dos Cavaleiros Templários. Uma versão para o Nintendo DS também está em desenvolvimento.



GUITAR HERO GREATEST HITS

Gênero: Compilação Musical - Fabricante: Beenox - Distribuidor: Activision - Site: N/D - Lançamento: 06/09



Características Principais

- O game não será compatível com as faixas de Guitar Hero World Tour segundo a produtora.
- Uma combinação dos principais personagens clássicos da franquia estará presente como Lars, Johnny, Axel e Casey.
- A essência do título será mantida e, jogá-lo com uma banda, será algo animador e desafiante.

Wii



Pelo visto, a franquia Guitar Hero continuará com o sucesso em seus palcos, mesmo porque, o gênero ganha cada vez mais fôlego. A Activision não quer deixar seus concorrentes na frente e dá um largo passo para agradar os fãs.

Guitar Hero: Greatest Hits é uma aposta alta para levar não só os fãs do título à loucura, mas atrair as atenções de jogadores que reverenciam Rock Band e outros produtos do gênero e até mesmo quem não conhece o game. Depois do sucesso de Guitar Hero World Tour, que trouxe outros instrumentos para a franquia, o novo game trará uma lista das mais famosas faixas de Guitar Hero, Guitar Hero II, Guitar Hero Encore: Rocks the 80's e Guitar Hero III: Legends of Rock totalmente adaptado e estendido para os outros instrumentos, além da guitarra como o baixo, bateria e microfone. Desta vez os aspirantes a músicos virtuais poderão tocar o que há de melhor nos títulos anteriores, inclusive suas músicas preferidas.

Let's Rock!

O pacote chegará com 48 músicas tiradas dos games anteriores da franquia. Todos os modos já conhecidos estarão presentes, incluindo uma batalha de bandas para até oito jogadores, um estúdio, uma ferramenta para criação das futuras estrelas do rock e um modo carreira. Todas as músicas incluídas no pacote trarão sua essência original e foram aprimoradas com uma melhor qualidade de som retirada das faixas originais e, foram acrescentados novos riffs, novos solos e muito mais para aumentar os desafios, segundo os produtores. O game suportará a biblioteca de downloads de músicas criadas por usuários do GHTunes e os jogadores poderão também criar e publicar seus próprios sons pela opção Music Studio. Guitar Hero Greatest Hits trará uma evolução da série e promete figurar no hall da fama por um bom tempo, mesmo porque sua lista de músicas apresentará alguns clássicos das versões anteriores e, tocá-los novamente como uma banda será algo animador. É esperar pra ver!



GUITAR HERO METALLICA

Gênero: Musical - Fabricante: Budget Creations - Distribuidor: Activision - Site: www.guitarhero.com - Lançamento: 29/03/2009

Wii



Características Principais

- Os modos de ataque para o multiplayer possuem os nomes das músicas, que escurece a vista do oponente.
- Novos ângulos de câmera, efeitos especiais, luzes e novas decorações nos palcos foram adicionados à versão.
- Materiais de bônus também estão presentes como comentários, vídeos e cenas por trás das câmeras da produção.



titulo rendeu três boas versões para o Nintendo Wii: Guitar Hero III: Legend of Rock, Guitar Hero World Tour e Guitar Hero: Aerosmith e com a febre e as boas vendas, tanto dos pacotes do game quanto das músicas online, um dos grupos de heavy metal mais famoso do mundo

também fará parte desta lista. O título se baseará na carreira da banda e possui uma lista de 45 músicas, sendo que uma porcentagem delas são músicas que influenciaram os integrantes do Metallica como Lynyrd Skynyrd, Alice In Chains, Queen e outros. Canções próprias da carreira da banda também estão presentes: Enter of Nothing, Master of Puppets, Hit the Lights, Fuel, King the Sandman e muito mais.

Dificuldade Extrema

O jogador fará parte de uma banda em começo de carreira,

totalmente influenciada pelo Metallica, e iniciará sua turnê em locais de pouca expressão. Inclusive, algumas casas de show em países diferentes são conhecidas pelos integrantes do Metallica como o Hammersmith Apollo em Londres.

Os fãs e apreciadores das músicas do Metallica sabem que a banda produz músicas rápidas, pesadas e difíceis de serem acompanhadas, mesmo para os mais experts no assunto. Esta dificuldade será levada ao game e os quatro jogadores que assumirem os instrumentos, podem se preparar para um desafio, principalmente ao músico-jogador que encarar a bateria. O instrumento terá uma dificuldade extra, o Expert Plus que adicionará um pedal a mais na bateria e promete dores de cabeça ao jogador. Tente não chacoalhar muito a cabeça na hora da empolgação para não perder as notas e siga rumo ao sucesso!

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES ECHOES of Time

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

Gênero: RPG - Fabricante e Distribuidor: Square Enix - Site: <http://ra.square-enix.com/fc02e0/> - Lançamento: 24/03/2009



Características Principais

- A ideia de conectividade e integração entre o DS e Wii elevará a diversão e qualidade do game.
- Uma vasta seleção de missões dará trabalho para os jogadores completarem a aventura principal.
- O jogador poderá alternar entre os modos para um jogador e multiplayer sem mesmo deixar a partida.

Wii



título é um jogo da série Crystal Chronicles e terá ênfase no modo cooperativo pela Nintendo Wi-Fi Connection que permitirá partidas multiplayers entre jogadores. FFCC:ET é o primeiro game que integrará os dois consoles. Sem citar que Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time conta com o dispositivo Pollux Cross Platforming

Engine que permite a comunicação entre os consoles Wii e DS. Portanto, os consoles participarão da mesma partida e os MIs, podem ser transferidos para o portátil e utilizados no jogo como avatares.

Na história, o jogador voltará à floresta encantada para comemorar o décimo sexto aniversário de um herói, mas sua alegria dura pouco. Uma garota aldeã encontra-se infectada por uma misteriosa doença conhecida como "Doença do Cristal". Determinado a descobrir uma cura, o herói deixa a isolada aldeia pela primeira vez e com isso, descobrirá que os cristais são artefatos do passado e não existem mais.

O jogador precisará explorar os diversos cenários do game para colher informações e utilizar suas habilidades, que consiste em poderes mágicos e a força bruta para decifrar enigmas durante a aventura. Cenários aquáticos estão presentes e fazem parte das novidades do título e, para desbravá-los e participar de batalhas sob a água, basta que o personagem possua equipamentos necessários para tal que podem ser adquiridos em lojas, assim como outras armas e proteções como armaduras. Os personagens juntarão materiais para criar novas armas, equipamentos e armaduras. Quatro raças estarão à disposição dos jogadores; os poderosos Lillities, os magos Yukes, os espadachins Clavats e os ágeis e exímios arqueiros Selkies. Até quatro pessoas, no Wii ou DS, podem participar da aventura ao mesmo tempo e o game permitirá acessar partidas de outros jogadores e até convidá-los para seu jogo. Através de textos, será possível conversar com os companheiros facilmente por frases prontas ou digitá-las num teclado virtual, característica bem utilizada pelo portátil.



POKÉMON PLATINUM

Gênero: RPG - Fabricante: Game Freak - Distribuidor: Nintendo - Site: www.pokemon.com/ - Lançamento: 22/03/2009

DS



Características Principais

- Novos complementos às versões Diamond e Pearl.
- Cinco variações do Pokémon fantasma/Elétrico Rotom para pegar.
- Será possível importar Pokémons das versões Red, Green, Ruby, Sapphire e Emerald.



Pokémon é sem dúvida uma das séries mais lucrativas do universo Nintendo. Desde que foi lançada pela primeira vez em 1996 com as versões Blue, Red e Green (este último só no Japão), que os monstrinhos de bolso vêm acumulando recordes de vendas em uma franquia que não para de crescer, com filmes, desenho na TV e, claro, games. Depois do lançamento de Diamond e Pearl, as versões de entrada desse novo ciclo, Pokémon Platinum chega para complementar as versões básicas, com algumas novas adições tanto à história, quanto com novos monstros.

Remake turbo

Basicamente, a versão Platinum está para Diamond e Pearl, como a Yellow chegou para a Red e Blue, isto é, depois de um certo tempo de lançamento das versões de entrada, colocadas simultaneamente no mercado, a Nintendo coloca à disposição dos jogadores uma versão complementar, em que o jogo é

basicamente o mesmo, apenas com algumas novidades.

Para começar, existem cinco Pokémon inéditos no jogo. Contudo, todos eles são variações do monstro fantasma/elétrico Rotom (que pode ser encontrado assombrando uma TV em Diamond e Pearl). A grande boa novidade, é que os monstros das versões Red, Green, Ruby, Sapphire e Emerald poderão ser transferidos para o game, o que torna um bom investimento adquirir essa versão.

Dentro da história também haverá algumas mudanças, como um novo mundo totalmente de cabeça para baixo, em que o jogo lembrará mais um estilo plataforma do que um RPG. Nesse mundo, quem já tiver o Pokémon lendário Giratina, poderá fazer com que ele evolua para a sua forma alada e totalmente imune a ataques de terra (ground attacks).

Para quem já possui uma das versões de entrada, e está a procura de novos monstrinhos, valerá a pena a compra. Já para os que ainda não estão por dentro desse mundo, talvez seja melhor esperar pela próxima geração.



LUX-PAIN

Gênero: Aventura - Fabricantes: Killware - Distribuidor: Ignition Entertainment - Site: <http://www.luxpain.com/> - Lançamento: 24/03/2009



Características Principais

- Os gráficos prometem uma atmosfera sombria no DS
- Use a tela sensível ao toque para procurar e capturar os vermes...
- Alguns elementos de RPG estarão presentes, mas o jogo será basicamente de ação.

DS



A indústria de games japonesa é uma das melhores, senão a melhor, em produzir grandes histórias e jogos com mecânicas inovadoras. Algumas das empresas e produtoras mais respeitadas do mundo estão em solo nipônico e estão sempre com algum grande projeto na manga. Lux-Pain promete ser um desses games, com uma história bem construída e mecânica de jogo inovadoras.

Vermes da tristeza

A história por trás de Lux-Pain é um tanto complicada, mas bastante engenhosa e muito sintonizada com a cultura japonesa. Segundo a produtora, o enredo da trama se desenrola a partir de um verme chamado "Silent", criado a partir do ódio e tristeza, e que uma vez dentro do corpo de uma pessoa, esta se torna um assassino frio e atroz. Nesse contexto, o jogador estará na pele de um garoto cujos pais foram assassinados por pessoas infectadas. Com sede de

vingança, o garoto decide passar por uma cirurgia e adquire o poder Lux-Pain em seu braço esquerdo. Essa nova habilidade o torna apto a enxergar humanos infectados com o verme Silent, para poder por fim dessa ameaça ao mundo.

Lux-Pain será um daqueles jogos em que a ação é contínua e fluida, sem muita enrolação. Os gráficos são baseados nos mangás, e em conjunto com a trilha sonora, prometem trazer ao DS uma atmosfera sombria com poucas vezes vista.

A jogabilidade também será um dos pontos fortes, com o uso inteligente da Stylus. Riscando a tela com a caneta, será possível achar os monstrinhos, e uma vez que eles forem encontrados, o jogador não pode deixá-los escapar, também usando a tela sensível ao toque. Posteriormente, o jogador ainda fará a autópsia dos vermes, também com o uso da Stylus.

Apesar de ser de aventura, elementos de RPG estarão presentes, como conversar com as pessoas e resolver alguns enigmas, mas nada de muito complicado.



SECRET FILES: TUNGUSKA

Gênero: Aventura - Fabricante: FusionSphere Systems - Distribuidor: Deep Silver - Site: www.geheimakte-game.de/tunguska/ - Lançamento: 31/03/2009

DS



Características Principais

- O jogador poderá escolher controlar dois personagens: Nina ou Max.
- Grande enredo montado em cima de uma história real.
- A mecânica de jogo será no estilo "aponte e toque".



À

s 7:15 da manhã do dia 30 de Junho de 1908, uma explosão de grandes proporções foi vista no rio Tunguska, localizado na Sibéria. Após uma bola de fogo ter sido avistada atravessando o céu. A onda de impacto foi tão forte que pode ser comparada à mil vezes a explosão da bomba nuclear que arrasou a cidade japonesa de Hiroshima durante a segunda guerra. Nunca foram achados fragmentos de meteoritos ou qualquer indício do que tenha sido a causa da explosão, também não formou uma cratera, apenas derrubou todas as árvores numa área de 2150 km. Por todos esses motivos, a explosão, que ficou conhecida como "Evento de Tunguska" é alvo até hoje de teorias conspiratórias, e a partir dela que "Secret Files: Tunguska" trabalha, criando um enredo marcante e diretamente envolvido com esse grande mistério.

Mistério e sequestro

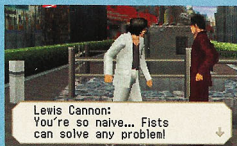
No game, o jogador estará na pele de Nina, uma linda jovem

que um dia se preocupa com o desaparecimento de seu pai, o renomado cientista Vladimir Kalenkov. Como a polícia recusa-se a ajudá-la, Nina parte em conta própria na busca, com a ajuda de Max Gruber, um velho amigo de seu pai. Durante suas investigações, a garota descobre que seu pai estava envolvido em uma expedição à Sibéria, em que tentaria desvendar o grande mistério do "Evento de Tunguska". Descobrem então que o desaparecimento de Kalenkov está ligado à catástrofe e partem no encalço daqueles que poderiam ser os responsáveis, começando uma aventura por todo o globo.

Os gráficos serão 3D e até a versão demo mostrada durante a E3 serão bem definidos e com texturas bonitas. Os comandos exploratórios serão basicamente executados através da Stylus (caneta para a tela sensível ao toque), sendo um jogo basicamente "aponte e toque", mas que promete grandes desdobramentos em uma história que é mistério a mais de um século.

TOKYO BEAT DOWN

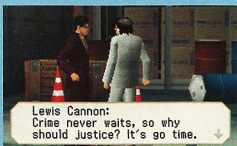
Gênero: Luta - Fabricante: Atlus - Distribuidor: Atlus - Site: www.atlus.com/tokyobeatdown/ - Lançamento: 31/03/2009



Características Principais

- Cada personagem terá seu próprio estilo e finais diferentes.
- Os gráficos serão em 3D e trarão a atmosfera das séries dos anos 70.
- A mecânica de jogo será no estilo "Beat 'em up", muito querida pelos gamers.

DS



Há algum tempo que o estilo "bater e andar" está meio sumido do mundo dos games. Na época dos 16bits, grandes games como Final Fight faziam muito sucesso com sua premissa simples e ação ininterrupta. Em Tokyo Beat Down, o clima será exatamente esse, reforçado pela ambientação, que remete às séries policiais dos anos 70, como Starsky & Hutch.

Menos estratégia, mais porrada

Em Tokyo Beat Down a estratégia não é um dos pontos fortes. Como o chefe de um comando especial denominado "Beast Cop", o jogador irá para as ruas enfrentar a bandidagem com os próprios punhos. Entre os inimigos estão todos os tipos de criminosos, desde assaltantes fuleiros, até assassinos e terroristas.

A base de operação da equipe será a estação de Yaeusu e

entre os personagens disponíveis para serem controlados estão Lewis Cannon (conhecido também como "Canhão descontrolado") e a oficial Rika Hyodo. Segundo a produtora, outros personagens estarão disponíveis, cada um com seu final distinto.

Os controles serão simples, ao velho estilo "Beat 'em up", com o uso de poucos botões. Além dos próprios punhos, os personagens terão à sua disposição algumas armas, como pistolas e granadas, para ajudar no combate ao crime. Ainda não se sabe como serão aplicadas as funcionalidades do DS ao game, como o microfone ou a Stylus. Os gráficos serão 3D e surpreendentes, levando em consideração a capacidade do DS.

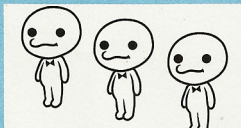
Tanto para os jogadores das antigas quanto para os mais novos, o game é promissor, pois trará de volta ao mercado um estilo muito querido pelos gamers que sentem falta de um bom game de porrada desenfreada e sem compromisso.

RHYTHM HEAVEN™

RHYTHM HEAVEN

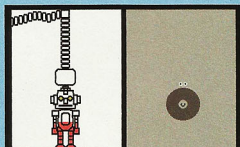
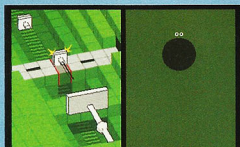
Gênero: Musical - Fabricante: TMJ - Distribuidor: Nintendo - Site: www.nintendo.com/ - Lançamento: 05/04/2009

DS



Características Principais

- Para vencer nos vários tipos de mini-games, será necessário muito swing.
- Praticamente todos os comandos serão através da Stylus.
- Os gráficos serão simples, mas muito bem feitos e coloridos.



Jogos casuais são sempre uma excelente pedida para portáteis, pois não exigem um grande compromisso do jogador e podem ser jogados em qualquer hora que sobre um tempinho a mais. Durante a E3 do ano passado, a Nintendo chamou muita atenção no seu estande com um jogo interessante para o DS, que trazia muitos mini-games baseados em batidas e ritmos musicais. Com data de lançamento marcada para 5 de Abril nos EUA, o game promete trazer uma ótima experiência para quem gosta de jogos musicais.

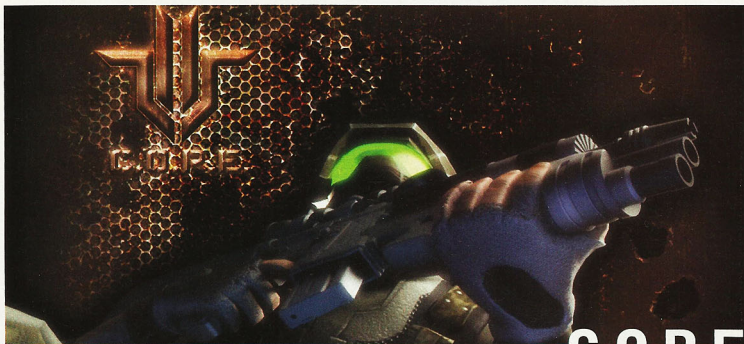
Orelha para cima

Essa não é a primeira vez que Rhythm Heaven aparece em um portátil da Nintendo. Contudo, apenas agora esse tipo de jogo começou a aparecer no ocidente, encorajando a "Big N" a trazer o título pra o DS. Como se espera de um jogo casual, os controles são simples, e no DS as coisas são ain-

da mais intuitivas. Por ser equipado com a tela sensível ao toque, o jogador terá mais interatividade com o game. Todos os comandos serão feitos através da Stylus, que deverá ser "riscada" na tela conforme o movimento que se queira fazer.

Em Rhythm Heaven, a parte sonora é obviamente a mais importante. Composto de mini-games, o título promete ser desafiante do começo ao fim. Entre eles estarão jogos mais "normais" como o ping-pong ou um campeonato de embaixadinhas e outros mais curiosos, como a linha de montagem de uma fábrica ou um fazendeiro colhendo hortaliças. Todos eles necessitarão de muito ritmo e swing por parte dos jogos. Os visuais prometem ser bastante coloridos, mas de modo que não atrapalhem a jogatina, inspirada praticamente só no som.

Rhythm Heaven não chegará para brigar com franquias musicais como Guitar Hero, mas pelo que já se viu, será muito divertido e valerá o investimento.



C.O.R.E

Gênero: Tiro em primeira pessoa - Fabricante: NoWay Studio - Distribuidor: Graffiti Entertainment - Site: www.coretgame.com - Lançamento: 17/03/2009



Características Principais

- Estarão disponíveis oito armas, entre pistolas, escopetas e até uma arma de plasma.
- Os visuais estarão entre os melhores já vistos para o DS.
- O modo multiplayer para até quatro jogadores será o pilar principal do game.

DS



Jogos de FPS (First Person Shooter, ou tiro em primeira pessoa) são difíceis de serem achados no DS. O último nesse estilo lançado para o portátil da Nintendo foi Call of Duty 4: Modern Warfare, muito bem recebido pela crítica e pelos gamers. Com a chegada de C.O.R.E., produzido pela NoWay Studio, os fãs dos jogos de tiro poderão se sentir em casa, pois se o game fizer tudo que promete será, sem dúvida, um grande lançamento para o DS.

Cenários futurísticos e armas devastadoras

Essas são as duas premissas básicas de C.O.R.E., que terá sua história ambientada no ano de 2.050, nas instalações de um laboratório que investiga as propriedades de um meteoro. O jogador estará na pele de Jason Crane, que terá à sua disposição oito tipos de armas, entre pistolas, escopetas

e arma de plasma e 20 tipos diferentes de inimigos ao longo das 15 fases da campanha para um jogador. As missões principais deverão ser, inclusive, a grande preocupação da produtora, pois pelo que foi visto até agora esse modo ainda não se mostrou empolgante, com uma história fraca e oponentes com uma IA muito fraca. Apesar das limitações de processamento do DS, a produtora conseguiu boas saídas para o jogo, que mostra gráficos competentes e trilha sonora envolvente, com visão em primeira pessoa na tela superior e um computador de comando na tela inferior, onde presumivelmente o jogador terá a oportunidade de usar a tela sensível ao toque. A grande sacada do game, porém, fica por conta do multiplayer para até quatro jogadores (bom número, se tratando de um portátil). Entre os modos de jogo do multiplayer estarão o "Deathmatch", "Capture the Flag" e "Team Arena", entre outros.



DEADLY CREATURES

Gênero: Ação - Fabricante: Rainbow Studios - Distribuidor: Rainbow Studios - Site: www.deadlycreaturesgame.com - Lançamento: 10/02/2009

Wii

Nota Final - 9/10



Cansados das mesmices nos games, principalmente pela falta de idéias e conversões incessantes para o Wii, a Rainbow Studios decidiu mostrar que o console da Nintendo também possui diferenciais e mostra força no seu título prá lá de arrepiante. Se você é um daqueles jogadores que adora novidades e games diferentes, *Deadly Creatures* é uma excelente opção e garante boas horas de diversão. O título chega a causar aversão aos jogadores, mesmo os mais corajosos, pois os principais coadjuvantes são duas criaturas repugnantes e mortais. A aventura será mostrada de um ponto de vista diferente, o jogador assumirá as ações de uma ameaçadora tarântula e um mortal escorpião num game onde os personagens principais precisam matar ou sofrerão as consequências da cadeia alimentar do reino animal. Assim que a aventura tem início, é possível se sentir num programa daqueles sobre insetos do Discovery Channel ou até mesmo do Animal Planet. Alguns jogadores sentirão um desconforto no início, porém passageiro.

Aracnofobia

Deadly Creatures é um game interessante e original. O título respeita e tenta maximizar o potencial do Wii, fazendo com que os comandos sejam utilizados da melhor forma, intuitivamente. Seus gráficos são bonitos e o som impressiona. A produtora fez um bom trabalho e, em algumas partes do game, quedas de frames deixam a aventura um pouco lenta, mas vale o sacrifício para manter a qualidade do título. A história é apresentada ao jogador por dois homens (narrados por dois ícones do cinema, Dennis Hopper e Billy Bob Thornton) em busca de um tesouro enterrado no deserto e se desenrola numa trama madura de violência e traição. Não é difícil o jogador se sentir no meio de um daqueles arrasa-quarteirões de Hollywood. Logo em seguida, a perspectiva do game muda radicalmente. A câmera mostra um dos verdadeiros coadjuvantes da história, a arrepiante tarântula. Percebe-se, logo de cara que o animal não possui muitos movimentos. O jogador precisa, além de aprender a controlar o inseto, é necessário cair de cabeça na nova visão e se acostumar rapidamente com o ponto de vista bem diferente,

e sobreviver às ameaças de um mundo onde prevalece a lei do mais forte. O aracnídeo ganhará novos movimentos no decorrer da história e, assim que a aventura progride, ela se torna ainda mais ameaçadora e mortal. Já o escorpião, possui uma sensibilidade ainda maior e traz certa dificuldade, fato que deixa o game ainda mais interessante. Por ser um personagem grande e robusto, seu peso é sentido nos comandos e mostra uma grande diferença da tarântula. Nos primeiros combates controlando as criaturas, percebe-se que elas não estão pra brincadeira e atacam os inimigos violentamente, fazendo alguns jogadores torcerem o nariz com tanta crueldade num game. As ações mostram um dia normal no mundo destes animais que precisam matar para sobreviver, fato que faz com que figurem na lista dos animais mais perigosos.

As dez fases se desdobram entre a aranha e o escorpião. Ambos precisam cumprir certos objetivos e assim que cumpri-los, novas habilidades serão destravadas, aumentando a gama de movimentos das criaturas. Os controles do Wii são utilizados precisamente nas finalizações de cada uma delas e na exploração, ajudando a trazer diferenciais durante as missões. Chefes precisam ser vencidos pelos jogadores como cobras, lagartos e outros bichos bem maiores, que apresentam modelos bem detalhados e, pequenos animais, como grilos e larvas, servem de tira-gosto entre uma luta e outra para recarregar as energias. Larvas (450 ao todo) estão escondidas pelos cenários e precisam ser interceptadas para liberar extras e bônus extra, desafio que fará com que os jogadores voltem ao game para um repeteço e ajuda a aumentar a vida útil do título.■



Veredito

O melhor

Níveis e modelos extremamente detalhados fazem o clima do jogo.

O pior

Constantes quedas de frames, mas nada que atrapalhe a experiência.

Gráficos: 10/10

Um dos melhores já vistos no Wii. Os modelos e cenários são perfeitamente detalhados, e possível até mesmo visualizar os pêlos em cada parte do corpo da aranha.

Jogabilidade: 8/10

Apesar de alguns problemas já conhecidos, o game diverte e apresenta controles precisos e bem balanceados.

Som: 10/10

Ambientação de som perfeita. Excelente trabalho de dublagem dos personagens humanos e efeitos de som incríveis e repulsivos!

Diversão: 8/10

Menus simples, história bem conduzida, um novo mundo a ser explorado com criaturas repugnantes. Diversos prêmios e bônus para destravamento farão a alegria dos gamers.

Alternativa do mesmo gênero:

Bee Movie Game

THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

Gênero: Tiro - Fabricante: Headstrong Games - Distribuidor: Sega - Site: www.sega.com/hodoverkill - Lançamento: 10/02/2009

Os controles inovadores do Wii, sábia idéia da Nintendo, elevou a qualidade dos games e trouxe um novo jeito de se divertir em frente à televisão. Ficou claro que o gênero tiro seria um dos mais explorados pelas produtoras, ainda mais com o lançamento do acessório WiiZapper.

Sucessos dos arcades como Time Crisis e a própria série The House of the Dead ajudaram na aceitação do gênero nos consoles. Totalmente inspirado em filmes de terror no estilo B, os conhecidos como "trash", The House of the Dead: Overkill traz agilidade, uma pitada de horror, muito sangue, membros e gosmas para todo lado. Portanto, se você possui estômago fraco, o título não é dos mais recomendados. Agora, para os corajosos, o game agrada e diverte mais ainda no multiplayer cooperativo. Primeiro porque os controles são fáceis e o jogador não terá maiores problemas durante as sete fases em que se divide o game. O objetivo é simples, atirar sem parar e destruir milhares de violentos e aterradores zumbis que cruzarem o seu caminho. O único trabalho para os jogadores será apontar o Wii Remote, pressionar o B para

atirar e, para recarregar, chacoalhar o controle ou simplesmente apertar o A. O game funciona no melhor estilo, a câmera levará os aventureiros por diversos cenários recheados de corpos putrefatos, mas toda a atenção para salvar reféns e adquirir itens como objetos e energia. Está presente uma surpresa, um item especial que ao ser abatido, aciona uma espécie de câmera lenta por alguns segundos. Algumas singelas novidades estão presentes e, são adições interessantes. Agora os jogadores possuem um alcance maior de visão, basta movimentar a mira, apesar dos movimentos pré-determinados da câmera. Combinações de acertos podem ser feitas, basta disparar no maior número de zumbis possíveis sem errar para adquirir pontos. Duas pessoas podem participar da aventura e o título traz algumas surpresas como material para ser destravado (vídeos e afins), minigames para até quatro participantes e um modo secreto em que dois atiradores controlam um personagem. O material do game é adulto, possui falas pesadas e palavras são disseminadas entre uma animação e outra, sem contar no sangue e podridão por todos os lados. Seus gráficos não são dos melhores, mas agrada e não atrapalha a diversão. ■



Wii

Nota Final - 8/10



Veredito

O melhor

Os controles simples e fáceis de manusear.

O pior

Os gráficos manchados entregam a falta de processamento do console.

Gráficos: 7/10

Belos gráficos não são o forte do game, apesar de modelos bem trabalhados e, durante o avanço de câmera, uma lentidão é perceptível.

Jogabilidade: 8/10

Funciona muito bem e não deixa nada a desejar para as versões dos fliperamas com armas de luz.

Som: 8/10

As músicas são bem produzidas, mas são repetitivas e os efeitos e sons produzidos pelos tiros e corpos, são competentes.

Diversão: 8/10

Apesar das poucas novidades, o título diverte. Seu multiplayer também agrada e entrega boas horas de ação.

Alternativas do mesmo gênero:

No More Heroes / Red Steel

EVASIVE SPACE

Gênero: Tiro - Fabricante: High Voltage Software - Distribuidor: Akinal Games - Site: www.evasivespace.com - Lançamento: 17/02/2009

análise

Durante uma pausa na produção do esperado The Conduit para Wii, a High Voltage Software, devido a problemas de distribuição, resolveu trabalhar num game mais casual, simples e inovador. No game, o jogador tomará o controle de uma espaçonave pilotada por Konki, um guardião estelar. A pequena nave viajará por uma série de labirintos e neles, muitos obstáculos precisam ser evitados. O piloto, além desta difícil missão, ainda terá que resgatar astronautas perdidos pelo espaço e recolher itens, como energia e tempo, antes de deixar o local. Mudando um pouco a premissa de jogos de espaçonaves, em Evasive Space, o jogador precisa apenas guiá-la com o Wii Remote de uma maneira inteligente e prática pelos 20 complexos estágios, basta pressionar o botão B e traçar o caminho desejado. A idéia não parece assim tão simples, apesar de genial, a espaçonave possui peso e com isso, a dificuldade aumenta e chega a enganar os jogadores, sem contar que existe um contador de tempo para aumentar a pressão sobre os pilotos. É interessante essa nova maneira de utilizar o Wii

Remote, por isso é importante salientar o diferencial do game e dar um ponto positivo às produtoras que investem em trazer algo diferente e intuitivo para os jogadores. Os movimentos criados para indicar o caminho da espaçonave, ajudam os principiantes a entender o real conceito do Wii Remote e treinar o manuseio do controle. Os mais experientes com a nova tecnologia sentirão os efeitos da gravidade e dos níveis de inteligência artificial do título que variam de dificuldade entre uma fase e outra. Pilotar a pequena nave é bem desafiador e qualquer deslize pode levá-la de encontro de uma parede ou obstáculo, que serão dos mais variados. Destaque para os efeitos de luz, quantidade de obstáculos, efeitos de partículas, reflexão e texturas bem trabalhadas.

Infelizmente o game sofre com algumas limitações que vão desde um número pequeno de estágios, apenas uma competição para o multiplayer entre 4 jogadores e sua área de visão que pode causar transtornos. Apesar destes percalços, Evasive Space traz uma maneira inteligente e diferente de jogar. O game pode ser adquirido por download na rede WiiWare da Nintendo e custa 1000 Wii Points. ■



Wii
Nota Final - 9/10

Veredicto

0 melhor

A parte gráfica e a quantidade de detalhes na tela impressionam.

0 pior

Apenas 20 níveis.

Gráficos: 8/10

Muitos efeitos de luz e uma boa quantidade de detalhes aumentam a imersão no título.

Jogabilidade: 7/10

A concepção dos controles é admirável, mas o infravermelho se perde algumas vezes, causando a destruição da nave.

Som: 6/10

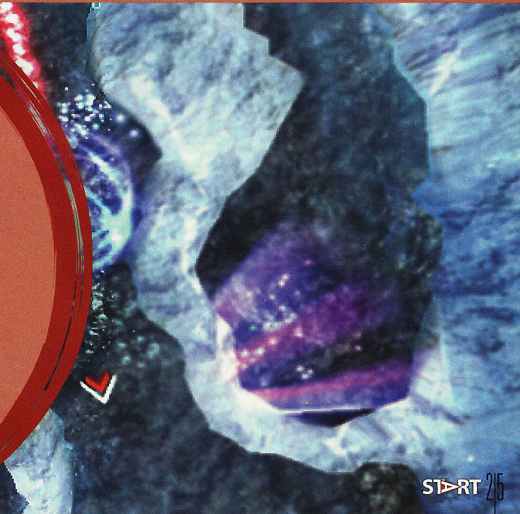
Faltaram algumas vozes, mas sua trilha sonora se torna inesquecível depois de algumas rodadas.

Diversão: 7/10

Com apenas 20 missões e uma modalidade multiplayer, Evasive Space deixa um gosto de quero mais.

Alternativas do mesmo gênero:

Orbient / Gyrostarr / Protóthea



PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Gênero: Futebol - Fabricante: Konami - Distribuidor: Konami - Site: www.pss2009.pt - Lançamento: 17/03/2009

Entre as franquias de futebol disponíveis no mercado, Pro Evolution Soccer é vista por grande parte do público como a mais bem produzida. Com diversas versões lançadas para todas as plataformas, a dedicada ao Wii chegou esse mês às prateleiras e é de longe uma das mais legais, com controles complicados, mas excelentes, e outras adições que fazem desse novo título um dos lançamentos mais promissores do ano para o Wii.

Difícil e viciante

Jogar PES 2009 no Wii é um desafio interessante. Os controles são parecidos com os vistos na versão 2008, sendo somente lapidados para uma maior adaptados aos sistema de reconhecimento de movimentos do console funcionam muito bem, mas necessita de algum tempo de treino. Com o Wiimote, o sistema funciona no estilo "aponte e clique" para passes e chutes, uma forma muito interessante de

jogar, pois aumenta a precisão das jogadas principalmente nas cobranças de faltas e escanteios.

A inteligência artificial foi aprimorada tanto dos adversários quanto dos seus companheiros de time, que "entendem" o seu modo de jogar e se adaptam, tornando toda a ação mais fluida dentro das quatro linhas.

Os gráficos não são o ponto forte do game, devido à capacidade mais baixa de processamento do Wii. Contudo, não chegam a decepcionar e se mostram até razoavelmente bonitos.

O modo "Become a Legend", já conhecido pelos jogadores da franquia FIFA e seu modo "Be a Pro" está disponível e apesar de ser "inspirado" na concorrente, é muito divertido, montando a carreira de um jogador, que pode ter suas características editadas.

Pro Evolution Soccer 2009 não trouxe grandes inovações e apostou na fórmula de 2008, apenas mais lapidada, o que se mostrou uma sábia decisão, pois continua sendo um dos melhores títulos lançados para o Wii. ■

Wii

Nota Final - 9/10



Veredito

O melhor

A jogabilidade, sem dúvida!

O pior

Os gráficos, simples demais.

Gráficos: 7/10

Não são os melhores gráficos já vistos na série, mas não chegam a decepcionar.

Jogabilidade: 9/10

Basicamente a mesma da versão anterior, mas continua muito boa (e meio difícil).

Som: 7/10

Sem novidades, idêntica à versão anterior.

Diversão: 9/10

Marca registrada da série, sem dúvida vale a pena.

Alternativas do mesmo gênero:

FIFA Soccer 09 All Play

NEW PLAY CONTROL! MARIO POWER TENNIS

Gênero: Esporte - Fabricante: Camelot Software Planning - Distribuidor: Nintendo - Site: www.mariotennis.com - Lançamento: 09/03/2009

Assim como o DS está se tornando uma referência para remakes de games antigos da Nintendo, o Wii ultimamente tem recebido muitas versões de jogos lançados para o Game Cube, adaptado aos detectores de movimento do novo console. Contudo, nem todos os games se saem bem nessa adaptação e esse é o caso de Mario Power Tennis, um grande jogo para Game Cube, mas que deixou um pouco a desejar no Wii.

Raquetadas lerdas

Qualquer jogo do Mario é sempre garantia de diversão para a garotada e cheques polpudos na conta da Nintendo. Por isso mesmo, o que se espera são sempre grandes lançamentos, mas não é o que se vê em Mario Power Tennis. Os visuais são exatamente os mesmos já vistos na versão de Game Cube, tanto a parte de texturas quanto as cores. Isso não é uma coisa ruim, pois são bem feitos e não decepcionam, mas poderiam ter sido atualizados. Sua parte sonora também não se modificou, com as mesmas músicas e efeitos do jogo anterior, o que novamente não é um ponto

contra, mas também não pode ser colocado como um diferencial.

A grande novidade fica por conta mesmo dos controles, agora todos comandados a partir da captação de movimentos. Como na modalidade de tênis do Wii Sports, o jogador deve usar o controle do Wii como uma raquete, golpeando a bola no momento do lance. Contudo, em Mario Power Tennis as respostas não são tão boas quanto no Wii Sports e é muito fácil errar as raquetadas por algo que se imagina ser um "bug" no sistema.

O que salva a jogatina é o carisma de Mário e sua turma. Amigos e inimigos do bigodudo italiano estão presentes, entre eles Luigi, Yoshi e Donkey Kong, além do grande vilão Bowser. Para os fãs da turma, vale a pena a aquisição, mas quem procura um jogo mais competente na modalidade, ficará com o Wii Sports. A impressão é que se tem ao jogar New Play Control! Mario Power Tennis é que foi um trabalho feito "nas coxas", só para encher os bolsos da "Big N", que diga-se de passagem nunca estão vazios. Quem já tem a tem a versão de Game Cube, não terá nenhum ganho adicional. ■



Wii
Nota Final - 6/10

Veredito

O melhor

A carismática turma do Mário

O pior

Os controles não respondem tão bem quanto se espera.

Gráficos: 7/10

Não decepcionam, mas são iguais aos do Game Cube, sem evolução.

Jogabilidade: 5/10

Não empolga, por vezes muito lerdas e com respostas imprecisas.

Som: 7/10

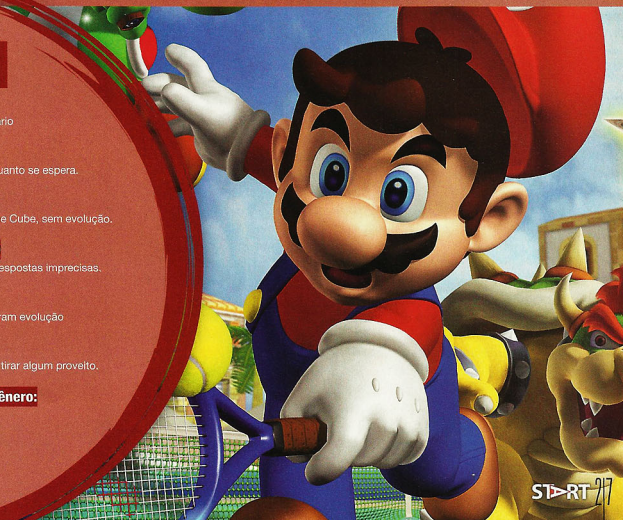
Assim como os gráficos, não mostraram evolução

Diversão: 6/10

Quem se amarra em jogos do Mario poderá tirar algum proveito.

Alternativa do mesmo gênero:

Wii Sports





MADWORLD

Gênero: Ação - Fabricante: PlatinumGames - Distribuidor: Sega - Site: www.sega.com/madworld/ - Lançamento: 10/03/2009

Wii

Nota Final - 10/10



s conceitos família e casual do Wii serão esquecidos depois do sucesso de MadWorld. Para aqueles gamers mais aficionados, os chamados "hardcore", serão seduzidos a possuir um Wii assim que conhecerem o título. Nele, o jogador encontrará todas as fórmulas e recursos vivinos dos melhores games de outros consoles, ao começar por alguns integrantes da produtora que foram responsáveis por games fantásticos como Okami para PS2 e Viewtiful Joe e alguns adendos, como o controle intuitivo do próprio Wii. Recheado de ação, interatividade com cenários, palavras sendo proferidos a todo instante, litros de sangue jorrando pela tela e uma ambientação que lembra um gíbi, MadWorld mistura o que há de melhor no mundo dos games, apesar de violento é muito divertido de se jogar. Sua idéia partiu de um filme antigo, do eterno Arnold "Exterminador" Schwarzenegger, O Sobrevivente, que se baseava na idéia de um programa de televisão que transmitia uma luta mortal numa arena composta de inimigos por todos os lados, em que

o objetivo do astro principal era sobreviver aos mortais desafios, ou seja, matar para não morrer. Junte essa idéia aos visuais estilizados dos quadrinhos de "Sin City" e você terá MadWorld.

Um Mundo Preto, Branco e Vermelho

A história do game gira em torno de Jack, que se encontra numa espécie de show perturbador com muitos participantes que batalham pela sobrevivência conhecido como Varrigan City's Death Watch. Todos sabem que fazem parte de um sórdido jogo em que terroristas jogaram sobre toda a cidade um veneno no ar e, somente quem lutar e sobreviver, ganhará o antídoto e se salvará. O principal diferencial do título é o seu visual, totalmente em preto e branco, dando ênfase a idéia dos quadrinhos e, só o sangue, terá destaque durante os combates. O jogador estará na pele de Jack, que possui uma moto-serra acoplada ao seu braço e terá permissão para utilizar, não só sua amiga letal contra seus inimigos, mas uma gama de itens espalhados pelos cenários e, mortais armadilhas montadas

em pontos estratégicos. A mecânica do game é simples, basta correr pela arena, socar, desmembrar, esmagar, tocar fogo e lançar seus adversários contra espetos nas paredes, trens em movimento, uma turbina de avião e muito mais (a maior parte do cenário reage, provocando diferentes e divertidas mortes).

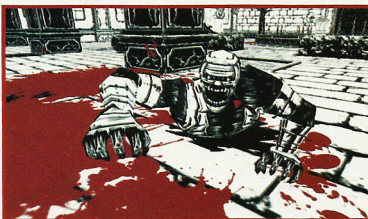
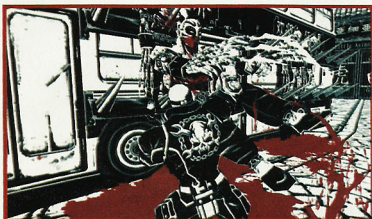
As mortes serão das mais variadas e, quanto mais combinações violentas forem utilizadas, mais pontos serão acumulados. Jack poderá colocar um dos inimigos dentro de um barril e tocar fogo, ou se preferir, arrancar um poste e atravessar sua cabeça e em seguida, jogá-lo contra o trem, numa turbina de avião ou contra grandes ventiladores em movimento para causar uma morte violenta e fazer com que o sangue tome conta da tela. Tal sadismo causará alegrias aos narradores do programa de televisão e elevará a audiência, objetivo mais do que claro, mesmo porque, Jack acumulará pontos e ficará famoso pelo seu desempenho.

Durante as batalhas, chefes de fase estarão a postos, só aguardando o avanço do aspirante a assassino serial e, trarão grandes desafios aos jogadores. Alguns deles são gigantescos e certa dose de paciência será indicada para vencê-los. Um deles se chama, ironicamente, Little Eddie (pequeno Eddie), um gigantesco ser armado até os dentes que virá em direção a Jack. As lutas contra os chefes não serão nada fácil, contando que todos os estranhos chefes possuem uma fraqueza e o jogador precisará lutar com afinco para descobri-las. Desde a animação inicial do inimigo entrando em cena, até a sequência final que apresenta uma animação violenta e sanguinária, o jogador pode notar o cuidado que a produtora tomou nos detalhes do game para torná-lo ainda mais impressionante visualmente.

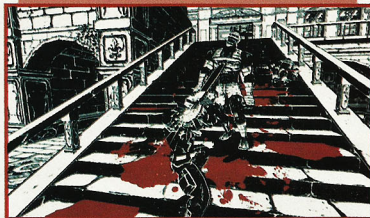
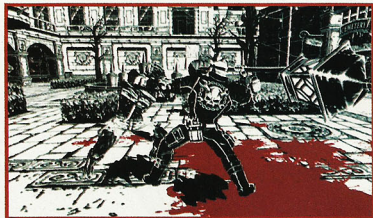
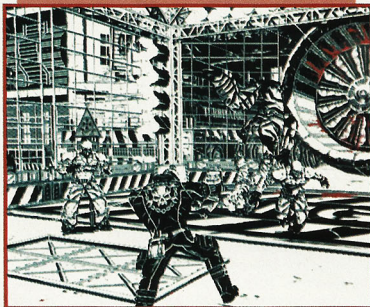


Os controles são simples, o Nunchuk comanda Jack e o Wii Remote fará a sua parte com os movimentos das armas adquiridas pelos cenários e, pressionar os botões A e B juntos aciona a mortal moto-serra para cortar os inimigos ao meio. As instruções são bastante claras quando Jack inicia a pancadaria. Alguns comandos mostram qual o movimento a ser feito para assassinar o oponente e em algumas circunstâncias, será preciso utilizar o Nunchuk juntamente com o Wii Remote para finalizar a luta, sem maiores problemas para os jogadores. MadWorld possui um bom sistema de combinações que encoraja o jogador a criar mortes criativas e, quando são criadas mutilações extras, o número de pontos se multiplicará, como por exemplo: prender um inimigo num pneu perfurá-lo múltiplas vezes com um poste e em seguida, lançá-lo numa parede com espetos.

Em algumas fases, Jack utilizará uma moto para atropelar seus adversários e causar grandes estragos.



Seus gráficos em preto, branco e vermelho (sangue) agradam e, por incrível que pareça, não confundem o jogador. Os modelos são bem detalhados e seus movimentos suaves beiram ao real, já os efeitos de partículas são caprichados. Os cenários grandiosos propiciam violentas brigas, principalmente na modalidade multiplayer, em tela dividida, com diversos tipos de desafios, como o Man Darts, que consiste em arremessar inimigos contra um grande alvo utilizando um taco de beisebol com alguns pregos na ponta. A equipe de produção levou a sério o título, é possível arriscar que MadWorld é um dos grandes games deste ano para o Wii. Apesar da sua modalidade para um jogador ser curta (se jogado no normal, caso o nível de dificuldade seja maior, acredite, o game fica impossível de ser vencido em menos de 8 horas), MadWorld possui uma mecânica inteligente e divertida que entrega grande diversão aos jogadores. ■



Veredito

O melhor

O visual do título é fantástico.

O pior

Modo para um jogador curto, na dificuldade normal.

Gráficos: 10/10

Estilo de arte fantástico. Cenários detalhados, modelos com grande quantidade de movimentos e muitas armadilhas para criar mortes sangüinárias e divertidas.

Jogabilidade: 10/10

MadWorld não vive apenas de visual e sangue. Seu sistema de câmeras ajuda na jogabilidade e os comandos são simples e muito bem executados.

Som: 10/10

O som é um destaque forte do título. Os efeitos de som dos socos, desmembramentos e comentários animam o jogador e a trilha sonora é brilhante.

Diversão: 10/10

O game entrega diversão das melhores, apesar do seu gameplay curto, os jogadores se divertem com o desafiante modo Hard e disputas em tela dividida com amigos.

Alternativa do mesmo gênero:

Dead Rising: Chop Till You Drop

Há alguns anos os jogos do tipo "Sim" invadiram o mercado, todos com propostas parecidas, só mudando os temas. Desta vez, a aposta da Eletronic Arts é o Sim Animals, que basicamente se trata de criar uma floresta e atrair animais para ela, cultivando diferentes tipos de plantas.

Assim como em "The Sims", uma das franquias mais rentáveis da EA, sua função é deixar os animalzinhos felizes, e isso é um verdadeiro desafio.

Divida a atenção

Embora o jogo seja mais "fechado" que "The Sims", com menos opções de variar o tipo de jogo dentro de uma partida, cuidar de uma floresta não é um trabalho fácil. Para ser bem sucedido, o jogador deve plantar árvores frutíferas, de nozes, amoras e regá-las sempre. Quando os animais aparecerem, será preciso fazer com que eles confiem em você, peguem comida da sua "mão", o que fará com que o nível de humor deles suba e que novos animais sejam atraídos. Ao todo, mais de 60 espécies de bichos marcam presença,

desde esquilos, até corvos e ursos. Cenários diferentes também estão disponíveis, mas é preciso avançar no jogo para desbloqueá-los.

Os visuais são extremamente simples e lembram os gráficos dos antigos videogames 16bits. Isso não é uma crítica, muito pelo contrário, pois combinou perfeitamente com a proposta do jogo. Os cenários e animais são bem coloridos e apresentam bastante movimentação. A interação com o jogador é um dos pontos altos, pois faz uso constante da caneta Stylus para todas as atividades, seja para regar as plantas, dar comida "na boca" dos animais ou chacoalhar as árvores para recolher nozes, tudo é feito através da tela sensível ao toque. Se na parte visual a simplicidade é um charme, o mesmo não pode-se dizer da parte sonora, que de tão simplista, acaba por ser irritante em alguns momentos, mas nada que chegue a atrapalhar as partidas.

Sim Animals definitivamente é uma boa compra para quem gosta do estilo, mas exige uma boa dedicação para se alcançar progressos, o que deixará os jogadores mais casuais de fora. ■

DS

Nota Final - 7/10



SIM ANIMALS

Veredicto

O melhor

A interatividade.

O pior

A parte sonora desagradada em alguns momentos.

Gráficos: 7/10

Simples, mas não são feios, muito pelo contrário.

Jogabilidade: 8/10

Bem interativa. A tela sensível ao toque foi muito bem empregada.

Som: 6/10

Por vezes irritante, mas não chega a desanimar.

Diversão: 7/10

Para quem é fã do estilo, vale muito a pena; os jogadores mais casuais passarão longe.

Alternativas do mesmo gênero:

Spore Criaturas / Sim City DS

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

Gênero: RPG/Estratégia - Fabricante: Intelligent Systems - Distribuidor: Nintendo - Site: www.fire-emblem.com/ - Lançamento: 16/02/2009

De tempos para cá, o Nintendo DS tem se mostrado um grande console para os nostálgicos, isso porque vários sucessos de antigamente tem aterrissado na biblioteca do portátil, e normalmente em grande estilo. Inclusive, alguns desses nomes clássicos estão na revista desse mês, como Chrono Trigger e Dragon Quest. Fire Emblem é uma das marcas da Nintendo mais respeitadas em solo japonês, mas que infelizmente nunca teve espaço no mercado americano. Desde do Nintendinho 8bits que a franquia existe, mas apenas há alguns anos ela aportou por aqui. "Shadow Dragon" chega para acabar com essa injustiça ao trazer um remake da origem da série, com inovações técnicas, mas sem perder o brilho de um título nostálgico

Xadrez da idade média

Para a alegria dos fãs mais saudosos, a mecânica de combate permaneceu a mesma, um tanto estratégica. Basicamente, o foco está na relação entre as armas, por exemplo, a espada vence o machado, que é melhor que a lança, que por sua vez

se dá melhor contra a espada. Desse modo, as batalhas se desenrolam como em uma partida de xadrez e montar estratégias é fundamental. A movimentação dos personagens também é influenciada conforme as suas características (soldados montados em Pégasus (cavalos alados) passam por qualquer obstáculo do cenário, piratas podem andar sobre a água, por exemplo). Além disso, as estatísticas do personagem, divididas entre força, inteligência e habilidades específicas também os tornam mais fortes ou fracos conforme o oponente.

A reestilização visual de Fire Emblem é notória assim que se começa o jogo. Os cenários aparentam cores mais "vivas" e os personagens pouco definidos, mas bastante animados. Durante os diálogos, a aparência dos personagens é mostrada através da arte de Masamune Shirow.

Apesar de ser um remake, a Nintendo tratou de colocar novos personagens e estágios, além de um empolgante modo multiplayer online, que apesar de só comportar dois jogadores por vez, poucos cenários e unidades, se mostra bem divertido, inclusive com possibilidade de conversas através do microfone do portátil. ■



DS

Nota Final - 8/10

Veredito

O melhor

Um remake de respeito, muito divertido.

O pior

Os jogadores mais novos talvez não se empolguem.

Gráficos: 8/10

Continuam simples, mas com cenários e personagens mais bonitos e coloridos.

Jogabilidade: 9/10

Está intacta, realmente empolgante e necessita de muita estratégia por parte do jogador.

Som: 8/10

Trilha sonora muito bem orquestrada, apesar da óbvia dificuldade de reprodução do portátil.

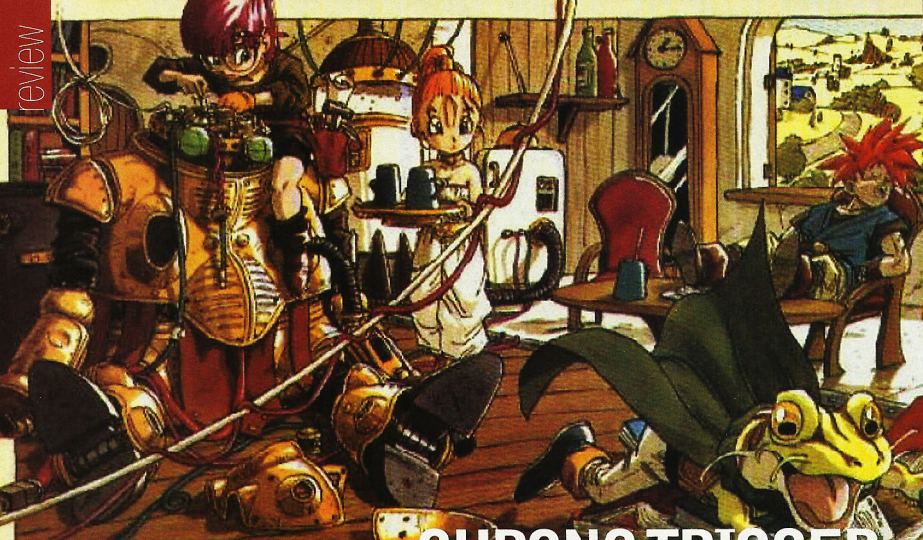
Diversão: 8/10

Tanto no modo para um jogador, quanto no modo multiplayer, a diversão é garantida.

Alternativas do mesmo gênero:

Chrono Trigger





CHRONO TRIGGER

Gênero: RPG - Fabricante: Square Enix - Distribuidor: Square Enix - Site: - Lançamento: 27/01/2009

DS

Nota Final - 9/10



Crono Trigger é um dos grandes clássicos dos RPGs. Lançado em 1995 para Super Nintendo, o game foi produzido por um dos grupos mais seletos de programadores e produtores, apelidados de "Dream Team" (equipe dos sonhos), que contava com Hironobu Sakaguchi (responsável por Final Fantasy), Yuji Horii (diretor de Dragon Quest), Akira Toriyama (criador de Dragon Ball), o produtor Kazuhiko Aoki e Nobuo Uematsu (músico de Final Fantasy). Toda a equipe trabalhou determinado em criar um jogo revolucionário em todos os sentidos, e realmente conseguiram. A versão para DS não traz grandes diferenças, mas vale a pena por reviver uma das histórias mais dramáticas e bem feitas de todos os tempos.

Passado no tempo

A história de Chrono Trigger começa no reino de Guardiã, no ano de 1.000DC, e a mãe de Crono (o personagem principal) o acorda para ir participar da Feira do Milênio. Lá, o garoto conhece uma moça chamada Marle e eles se tornam

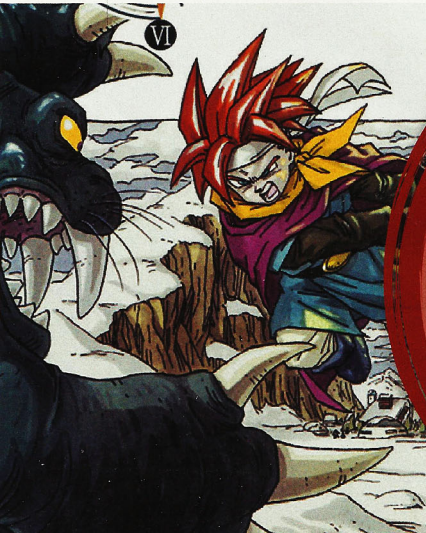
amigos, passando juntos pela feira. Durante o passeio, os dois adolescentes são convidados por Lucca (melhor amiga de Crono) para testar uma máquina de teletransporte. Crono é teletransportado sem problemas, mas na vez de Marle, seu pingente começa a brilhar e a menina é sugada para dentro de um portal. Crono e Lucca vão atrás para ajudar e descobrem que voltaram no tempo, à idade média (600DC). A partir disso, muitas reviravoltas acontecem e os personagens acabam viajando a um futuro sombrio (2.300DC), à idade das trevas (12.000BC) e à pré-história (65.000.000BC) para desvendar enigmas, enfrentar perigos, enigmas e se juntam a muitos aliados para derrotar Lavos, o monstro que em 1.999DC deixa o mundo em ruínas. Esse espaço no tempo, inclusive, é a última parada dos heróis na aventura, que contava com 13 finais diferentes na versão para Super Nintendo (um assombro para a época) e agora tem mais uma exclusiva da versão para DS. O interessante do game é o fato de os jogadores serem obrigados a "passar" pelo tempo para conseguir completar os objetivos. Tudo no jogo está interligado e ações realizadas no passado influem di-

retamente nos eventos futuros. Em todas as eras o jogador encontrará personagens para se juntarem ao grupo, entre eles um sapo cavaleiro da idade média, um robô do futuro e uma guerreira da pré-história. Para viajar no tempo, os heróis a princípio usam os portais, iguais aos que foram abertos pela máquina de luca. Porém, em um dado momento, é apresentada aos jogadores uma máquina do tempo, a Epoch, que pode levar os personagens a qualquer uma das eras, o que torna a jogatina mais ágil.

Os gráficos continuam idênticos aos vistos no SNES, e isso é uma boa notícia, pois é um dos melhores visuais já vistos em um RPG, assim como o som, também uma obra de arte, com músicas muito boas (vale a pena o uso de fones de ouvido).

A grande inovação do título fica por conta da jogabilidade, adaptada às duas telas do DS e ao uso da Stylus. Logo ao iniciar o jogo, é possível escolher entre o modo clássico (com jogabilidade igual ao do SNES, com menus acessados na tela principal) e o DS Mode, em que os menus de batalha e itens são acessados através da tela sensível ao toque. Para os mais nostálgicos, vale a pena jogar no modo clássico, mas sem dúvida o DS Mode se mostra mais intuitivo e torna a jogatina mais rápida e fluida.

Crono Trigger é um game que vale a pena não pelo sucesso do passado, mas por ser um título que resistiu aos anos e continua excelente, mesmo nos padrões atuais e tem todos os atributos necessários para ser um sucesso não só entre os mais velhos (que chegaram a jogar a primeira versão), mas também entre os novos fanáticos por RPG, que apreciarão uma das melhores obras criadas pelas mentes mais criativas do mundo dos games. ■



Veredito

O melhor

Versão atualizada de um dos melhores RPGs de todos os tempos.

O pior

Apesar de ter um novo final, nada na história mudou.

Gráficos: 9/10

Fielis à antiga versão, mas não deixaram nada a jogos mais novos.

Jogabilidade: 9/10

Turbinada pela adição da tela sensível ao toque, se tornou ainda mais ágil.

Som: 9/10

As músicas são empolgantes, vale a pena o uso de fones de ouvido.

Diversão: 9/10

É difícil parar de jogar sem querer saber do final da história.

Alternativas do mesmo gênero:

Blue Dragon Plus

DRAGON QUEST V: HAND OF THE HEAVENLY BRIDE

Gênero: RPG - Fabricante: ArpePiazza/ Square Enix - Distribuidor: Square Enix - Site: na.square-enix.com/zenithia/ - Lançamento: 27/01/2009

A

franquia Dragon Quest é uma das mais populares do mundo, considerada pela crítica como uma das melhores histórias criadas para um RPG, além de ser amada por uma legião de milhares de fãs. O quinto capítulo da saga foi lançado originalmente em Setembro 1992 para o inesquecível Super Nintendo, mas somente no Japão. Nos EUA, onde a franquia é conhecida como Dragon Warrior, a versão está chegando agora, em um excelente remake para DS, com boas novidades.

Príncipe de Granbania

A história de Dragon Quest V acompanha as aventuras do Príncipe de Granbania, que junto de seu pai, Papas, viaja por um mundo com muita magia e perigos. Durante a aventura, personagens conhecidos e carismáticos se unem à dupla para combaterem seu inimigo em comum.

DQV é a segunda parte da trilogia Zenithia (que compreende DQIV, V e VI), isso não mostra uma grande relevância no estilo de jogo, que basicamente é o mesmo das outras

versões. As batalhas são em turnos e o jogador deverá combinar os tipos diferentes de golpes físicos com ataques mágicos para derrotar os inimigos.

Os gráficos são muito bonitos, baseados nos originais do SNES, mas bem mais limpos. O mapa é bem apresentado e ganha formato em 3D modificando a forma original, que era plana. Entre as grandes novidades da série, está a nova personagem criada especialmente para a versão do DS. A novata na saga atende pelo nome de Deborah e tem um gênio muito forte. No contexto da história, pouca coisa muda, mas é sem dúvida um bom reforço para o time.

Como era de se esperar, as duas telas do DS são bem aproveitadas no título, com muitos recursos aplicados ao uso da caneta Stylus, o que torna o jogo muito mais ágil, principalmente nas batalhas. Além de ser o remake de um jogo de muito sucesso, Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride é um RPG indispensável para aqueles que se denominam fãs do estilo. Excelente história, personagens carismáticos e uma boa jogabilidade fazem parte do título. Afinal, o gênero RPG anda em alta no portátil. ■

DS

Nota Final - 9/10



Veredito

O melhor

Conhecer uma versão inédita de DQ no mercado americano.

O pior

Não traz grandes novidades em relação a versão original.

Gráficos: 8/10

Como em todo RPG, os gráficos são simples, mas estão mais bonitos no remake.

Jogabilidade: 9/10

Muito boa, com o sistema de batalhas por turno e o bom uso da Stylus.

Som: 9/10

As excelentes músicas de DQ foram remixadas com peças orquestradas.

Diversão: 9/10

Para quem é fã o título é imparável. Já para os iniciantes, vale a pena conferir os diferenciais.

Alternativas do mesmo gênero:

Chrono Trigger, Pokémon Diamond Version

BLUE DRAGON PLUS

Gênero: RPG - Fabricante: Foei Plus - Distribuidor: Ignition Entertainment - Site: www.aqi.co.jp/product/bdpl/ - Lançamento: 24/02/2009

análise

Blue Dragon Plus chegou ao mundo dos games através da Microsoft, para o Xbox 360 especificamente e, na época, prometia ser melhor que a franquia Final Fantasy e mostrar novos rumos no mundo dos RPGs. Depois de lançado, o game não cumpriu tudo que prometeu, mostrando ser apenas um título de RPG interessante, mas nada que revolucionasse o gênero. Talvez por isso a Ignition Entertainment, distribuidora do jogo, tenha decidido cancelar a exclusividade com a Microsoft e lançar essa versão para DS, que também não é o melhor lançamento do ano para o portátil e enfrenta concorrentes de peso, mas que se mostra decente e muito divertida.

Mais ação

O que mais chama a atenção em Blue Dragon Plus é a mecânica de jogo, inspirada em grandes sucessos como "Final Fantasy" e "Heroes of Mana", em que a ação tem mais lugar do que a exploração, o chamado RPG de estratégia em tempo real. Nesse contexto, controles precisos são essenciais, o que infelizmente não é uma constante no

game. Durante a partida todos os comandos se dão através da caneta Stylus e o ritmo frenético de jogo, com batalhas acontecendo a todo instante, pode confundir o jogador de primeira viagem. Um grande problema são os personagens, muito pequenos e distribuídos em um cenário 3D, fazendo com que o jogador tenha alguma dificuldade em selecioná-los, mas tudo isso é questão de costume. Uma vez que se aprende os macetes, o jogo deslancha.

Ao todo, o game leva cerca de 20 horas para ser terminado, com várias missões extras para os jogadores mais comprometidos. Mais de dez personagens estão disponíveis ao longo da história, todos com habilidades distintas, o que abre um leque grande de possibilidades. Entre eles estão os robôs, que podem ter suas habilidades personalizadas, dando ao jogador um grande número de opções dentro do jogo. Os visuais estão bem adaptados à tela do DS, com cenas em CG realmente fiéis e fluidas. A parte sonora se apropria das trilhas usadas no Xbox 360, compostas por Nobuo Uematsu (compositor dos temas de grandes RPGs, como Chrono Trigger), todas muito envolventes. ■



DS
Nota Final - 8/10

Veredicto

O melhor

Grande número de personagens e ótima história.

O pior

Os personagens pequenos atrapalham no começo.

Gráficos: 8/10

Mistura de gráficos 2D com 3D que dão estrutura ao game e agradam até mesmo os mais exigentes.

Jogabilidade: 8/10

Ágil e difícil no começo, mas conforme o jogo avança, se torna instintiva.

Som: 8/10

Excelente trilha composta por Nobuo Uematsu.

Diversão: 8/10

Com 20 horas de jogo e missões extras, com certeza vale a pena.

Alternativas do mesmo gênero:

Final Fantasy: Chokobo Tales





GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Gênero: Ação em terceira pessoa - Fabricante: Rockstar Leeds - Distribuidor: Rockstar Games - Site: www.rockstargames.com/chinatownwars - Lançamento: 17/03/2009

DS

Nota Final - 10/10



Na época de lançamento de GTA III, que surgiram as primeiras séries paralelas. Depois do grande sucesso da versão para os consoles da época, não tardaram a chegar outros títulos com a mesma base e jogabilidade, porém com novos histórias, missões e personagens. No caso de GTA II, as versões paralelas foram "Vice City", "San Andreas", para o PlayStation 2 (Sony) e "Vice City Stories", para o PlayStation Portable (portátil da Sony), todas muito bem recebidas pela crítica e pelos jogadores. Muito esperado para os consoles da nova geração, GTA IV bateu recordes de venda e se tornou um clássico instantâneo na biblioteca de videogames como o PlayStation 3 (Sony) e Xbox 360 (Microsoft), e obviamente merecia versões paralelas, a primeira delas chegando agora para o DS.

Mais simples

Pela menor capacidade de processamento do portátil com relação aos consoles de mesa da nova geração, é óbvio que GTA IV não poderia ser reproduzido em todos os seus de-

talhes pela Rockstar (produtora do título), o que necessitou uma adaptação gigantesca no jogo como um todo. Todas essas mudanças ficaram a cargo da Rockstar Leeds, estúdio da produtora responsável por "encolher" jogos para plataformas mais modestas sem deixar que eles percam a essência.

Nesse capítulo temático somos levados a conhecer Huang Lee, membro novato de uma das Triades (máfia chinesa) que controlam o bairro. Depois de ter seu pai assassinado e uma das relíquias de sua família roubadas, Lee é obrigado a explicar o roubo para o seu tio, um grande mafioso local, que não fica nada contente com o acontecido e coloca o rapaz para realizar pequenos trabalhos pela cidade. A partir daí que a sua vida como criminoso começa e para conseguir vingança e reaver o que lhe foi roubado, o jogador precisará enfrentar muitos desafios.

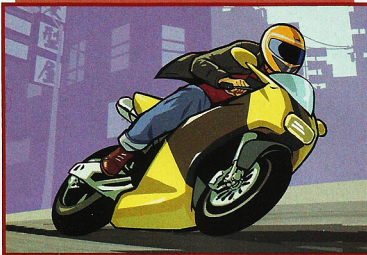
Para conseguir adaptar a franquia para o DS, foi preciso deixar para trás os gráficos estonteantes de GTA IV. A visão do personagem na tela é superior, como nas primeiras versões de GTA lançadas para PC, só que com gráficos mais apurados e uma câmera mais ativa, isto é, que se adapta

aos movimentos do jogador, se posicionando sempre atrás do personagem. No geral, está muito bom e oferece muita diversão, é só não querer comparar as versões que tudo fica bem. A quantidade de conteúdo colocada em apenas um cartucho é impressionante e a liberdade do jogo, uma das marcas registradas da série, não foi sacrificada.

Mesmo com mudanças radicais, o espírito da série continua o mesmo. A qualquer momento da aventura é possível roubar carros, matar pedestres, cumprir uma missão paralela em vez de seguir a história principal, algumas delas com mini-games bem legais, como montar e comandar uma rede de tráfico de drogas por toda a cidade. A não ser pela região de Alderney, o mapa de Liberty City é idêntico ao do GTA IV, quem conhece a franquia, já terá alguma vantagem. O PDA (computador de bolso) não ficou de fora, e com o uso da Stylus ficou ainda mais interessante e interativo. A canetinha, inclusive, é usada de várias formas diferentes no jogo e, uma das novidades mais interessantes, é usá-la como se fosse uma chave-de-fenda, para ligar os carros a serem furtados. O GPS também cumpre uma função importante na aventura. Com ele, é possível achar facilmente qualquer local do mapa, como locais seguros para se refugiar da polícia, por exemplo. Todos os comandos do GPS também são controlados através da tela sensível ao toque, tudo simples e fácil.

Lee poderá ainda recrutar novos membros para a Triade, inclusive realizando rituais de batismo, em que o jogador marcará os novatos com tatuagens da máfia.

Não é possível comparar GTA: Chinatown Wars com outros games da franquia. Em todos os aspectos, o título se mostra único e é sem dúvida um dos grandes lançamentos do DS, que se mostra carente de jogos dessa natureza. ■



Veredito

O melhor

Ótima adaptação mesclando elementos 3D e 2D.

O pior

A câmera, às vezes, é meio lenta para se posicionar.

Gráficos: 10/10

Com uma engine criada exclusivamente para o título, Chinatown Wars não decepciona.

Jogabilidade: 10/10

Excelentes respostas nos controles direcionais e adições interessantes à tela sensível ao toque.

Som: 10/10

Como sempre, as rádios dos carros estão presentes para a trilha, e os efeitos sonoros também são muito bons.

Diversão: 10/10

Observadas as devidas diferenças para as versões dos consoles "maiores", Chinatown Wars é um dos melhores títulos da franquia.

Alternativa do mesmo gênero:

Madworld



Por: Flávio Faria

TRATAMENTO OU DIVERSÃO?

Clinica universitária aposta no uso do Wii como tratamento complementar de fisioterapia

Desde que foi lançado, o Nintendo Wii alcançou o status de plataforma mais interativa do mercado, isso por conta do seu sistema de detecção de movimentos, que permite ao usuário uma imersão nunca antes vista em um jogo. Com o passar do tempo, novas ideias foram desenvolvidas levando em consideração essa tecnologia e as possibilidades que ela oferece tanto aos programadores, quanto os próprios jogadores. Nesse contexto, apareceram também diversos periféricos para o aparelho, como raquetes de tênis, volante, taco de beisebol e até uma arma, tudo para tornar a brincadeira ainda mais divertida. Um dos grandes lançamentos do último ano para Wii, o game Wii Fit, tem feito grande sucesso entre o público, pois alia a diversão de jogar videogame, com a possibilidade real de fazer exercícios e manter a forma. Porém, depois de algum tempo de lançamento, o Wii Fit (e seu periférico em forma de balança, o Balance Board) se mostrou muito mais versátil do que os próprios produtores poderiam imaginar, atraindo a atenção de estudiosos principalmente na área médica, que encontraram no console da Nintendo um ótimo parceiro para tratamentos sérios, alcançando ótimos resultados. Conheça um pouco mais sobre essa nova faceta do console mais "multiuso" lançado nos últimos anos.





Sessão de fisioterapia na universidade, usando a Balance Board.

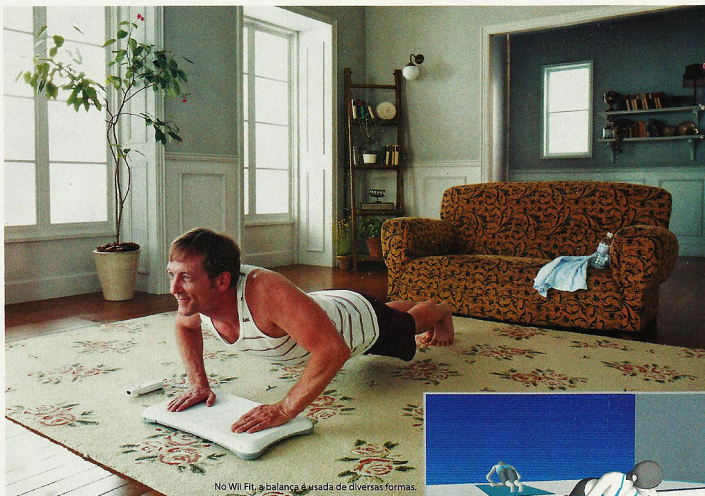
COISA SÉRIA

Na Universidade Cidade de São Paulo (UNICID), localizada na zona leste de São Paulo, a utilização do Wii como terapia começou a cerca de seis meses na clínica de fisioterapia. O método foi trazido do Canadá pelo professor e coordenador de estágios da universidade, Fábio Navarro Cyrillo, de 32 anos, que teve contato com essa nova tecnologia durante um estágio no país, na Universidade McGill, localizada em Montreal. Segundo o professor, o uso do console já tem sido usado em diversas clínicas do Canadá, Estados Unidos e Europa, mas que ainda é quase desconhecida por aqui. "Em clínicas de fisioterapia, não tenho conhecimento do uso dessa técnica no Brasil, mas em universidades já, mas a nossa foi pioneira", conta Cyrillo, que assim que terminou o estágio tratou de adquirir um console e os periféricos para trazer para o Brasil.

Desde que foi implantado na universidade, o Wii se transformou em um acessório indispensável em uma série de tratamentos e está envolvido em pesquisas sérias da área de fisioterapia, com estudos que englobam alunos e professores, sobre a real eficácia desse novo método de tratamento.

Nos tratamentos, o console é utilizado como um recurso adicional, um complemento ao trabalho tradicional. "O trabalho com o videogame não substitui o tratamento convencional, é um trabalho complementar que fazemos durante as sessões, mas que tem se mostrado bastante eficaz", afirma Fábio, que conta que o uso da técnica também depende do tipo de lesão do paciente. Dos 300 pacientes que frequen-





No Wii Fit, a balança é usada de diversas formas.

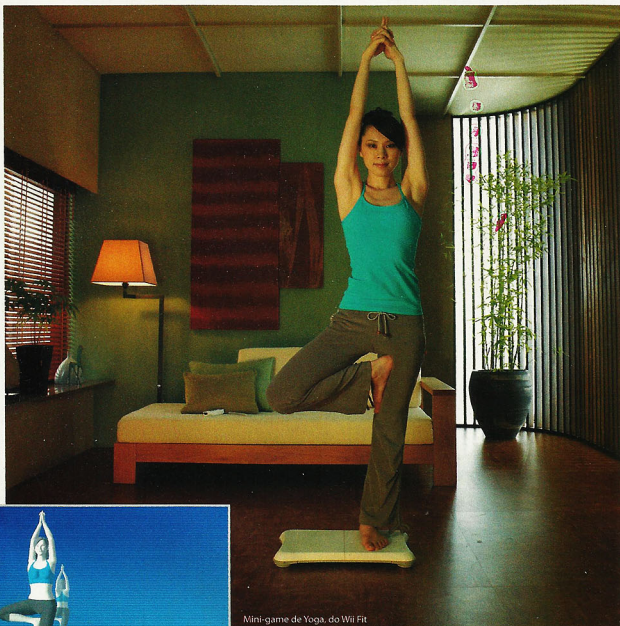
tam regularmente na clínica, apenas 30 deles usam o videogame. Entre os casos encaminhados para trabalho com o Wii estão os de Acidente Vascular Encefálico, Paralisia Cerebral e lesões musculares. O último tipo é o caso de Renan Machado, de 30 anos, triatleta amador, que teve um rompimento do tendão direito por excesso de treino e que há oito meses faz fisioterapia na faculdade, alguns deles com o uso do Wii. Segundo Renan, o uso do aparelho é interessante, pois ajuda a tornar as sessões menos cansativas. "A gente se desliga um pouco do tratamento, tenta vencer no jogo, marcar o máximo de pontos possível e nem presta atenção na dor", conta. Esse fator psicológico, inclusive, é um dos pontos observados por Fábio no tratamento. Segundo ele, nos pacientes que usam o videogame durante o tratamento, foi possível observar um grande aumento da motivação dos pacientes, que no jogo sempre procuram se sair melhor, evoluindo naturalmente. "Alguns deles ficam tão entretidos com o jogo que conseguem realizar movimentos que no dia-a-dia não conseguem, o que é uma grande evolução".

Como funciona?

O uso do Wii se dá por 15 minutos ao fim de cada sessão e o jogo é escolhido conforme o tipo de problema a ser tratado. Entre os mais usados por Fábio estão Wii Sports e Wii Fit, cada um em seu caso específico. "Dependendo da lesão, usamos um jogo diferente. Se for uma lesão de ombro, por exemplo, podemos usar o boliche do Wii Sports. Caso a lesão seja em um membro inferior, a melhor opção

é o Wii Fit", explica. No caso de Renan. O exercício é feito em cima do Wii Fit, trabalhando com três tipos de atividades: equilíbrio, alongamento e força, escolhida cada qual no momento adequado pelo fisioterapeuta. Durante a sessão que a nossa reportagem acompanhou, o paciente usou os mini-games de futebol, com cabeceadas, ski e step. No primeiro, o paciente deve cabecear as bolas em direção ao gol e enquanto joga, o fisioterapeuta se mantém junto, corrigindo a postura e verificando se os movimentos estão corretos. No mini-game de ski, o balanço é o mais importante, pois com o controle do personagem que desce uma montanha num Snowboard, Renan estimula a área lesada do calcanhar, ajudando na recuperação. O de Step é um dos mais difíceis, pois a força colocada no local machucado é muito maior. Todas as pontuações conseguidas pelos pacientes são anotadas e se tornam um modo de verificar a evolução dos tratamentos. Porém, essa ainda é uma forma de medição ainda experimental, sem eficácia comprovada.

O trabalho da clínica de fisioterapia da Universidade Cidade de São Paulo (UNICID) está disponível para qualquer pessoa com um encaminhamento médico. Os atendimentos são realizados as terças e quintas na clínica de fisioterapia da universidade, das 8h às 11h.



Mini-game de Yoga, do Wii Fit



Wii Sports

O Wii Sports foi um dos primeiros games lançados para o Wii, e costuma acompanhar o videogame. Nele, são oferecidos diversos tipos diferentes de modalidades, todas controladas de forma intuitiva pelo jogador, que usa basicamente a captação de movimentos para interagir com o game. No caso do tênis, o controle se comporta como uma raquete e a movimentação do jogador devem imitar um tenista de verdade. No game, o jogador utiliza seu próprio avatar (chamado Mii) para jogar e pode disputar partidas contra os Mii's dos adversários. Não é só na aparência que os Mii's representam os jogadores, com o passar do tempo eles tendem a aprimorar suas habilidades, tornando o jogo ainda mais desafiador.

Wii Fit

O Wii Fit foi o jogo que levou o console para outro nível. Como periférico, o game traz uma balança, o Balance Board, que registra a intensidade de peso colocada pelo usuário na sua superfície. Primeiro, o jogador deve colocar dados como seu peso, altura e idade, que serão medidos pelo jogo e, conforme a relação entre eles, o Mii será mais gordo ou mais magro, sendo que essa forma física mudará, conforme a evolução do jogador no game. Dentro do Wii Fit estão diversos mini-games, mais de 40 no total, todos utilizando a balança, como flexão de braço, bambolê e Step (que se comporta como uma versão mais "séria" de Dance Dance Revolution), em que o jogador deve subir e descer da balança conforme o ritmo da música.

Nintendo DS

Por: Flávio Faria

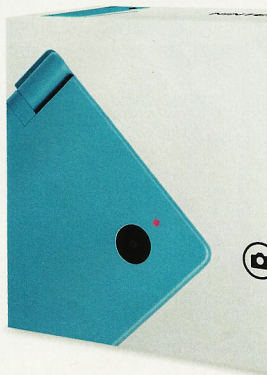


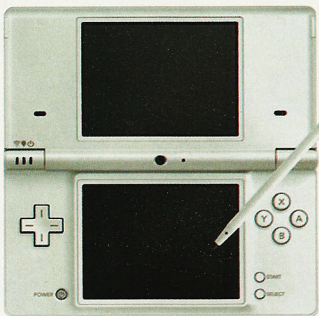
NOVA GERAÇÃO

O que esperar do DSi, a nova aposta da Nintendo no mundo dos portáteis

Desde que foi lançado em 2004, o Nintendo DS se tornou um dos maiores sucessos em vendas do mundo dos games. Segundo dados da Nintendo, até o começo desse ano, o console já tinha alcançado a marca de 66.6 milhões de vendas no mundo inteiro (22 milhões no Japão, 20 milhões nos EUA e mais de 24 milhões no resto do mundo), se firmando como o líder no mercado dos portáteis da atual geração. Só a título de comparação, o principal concorrente do DS, o PSP da Sony, vendeu cerca de 30 milhões de unidades nesse mesmo período, menos do que a metade.

Em 2006 chegou a primeira reestilização do portátil, para a versão DS Lite, que trazia melhorias significativas no modo de jogar, entre elas uma maior iluminação das telas, novo posicionamento da Stylus (caneta para uso na tela sensível ao toque), novo posicionamento do microfone e dos Leds que indicam o nível de carga da bateria. Além disso, a versão Lite ainda era mais leve e com dimensões reduzidas em relação à antiga e podia ser adquirida em





diversas cores. Durante a E3 do ano passado, a Nintendo anunciou quem seria o sucessor do DS, batizado de DSi. Previsto para ser lançado dia 5 de Abril no mercado americano, conheça mais detalhes do novo filhote da "Big N".

Mais magro

Nessa nova reformulação, o DSi está ainda mais "magro" que os seus antecessores, com 2,6mm a menos de espessura e uma tela de 3,25 polegadas, contra três polegadas do DS lite. As telas ainda terão um aumento de resolução e contarão com até cinco ajustes de brilho, enquanto no antecessor só havia quatro. Como não se pode ganhar em tudo, a vida útil da bateria diminuiu para três a quatro horas no DSi, das cinco a oito horas que se podia usufruir do DS Lite (ambos com a tela configurada em brilho máximo).

Conectado

As grandes novidades por trás do DSi dizem respeito às novas possibilidades de conectividade do aparelho. Para o novo modelo, serão instaladas duas câmeras digitais, uma delas na parte externa (de 3.0MP) e outra na parte interna, entre as duas telas (0.3MP). O "Nintendo Sound", um software que deverá ser distribuído junto ao portátil, permitirá aos usuários "brincar" com sons e fotos e será o primeiro programa a utilizar essa nova faceta do console. Como era de se esperar, a Big N decidiu adicionar uma entrada para leitura de cartões SD (motivo de grande reclamação da versão anterior), o que permitirá, entre outras coisas, armazenar programas baixados na nova loja on-line da Nintendo, a DSi Shop. Através dessa rede, o usuário poderá baixar conteúdos pagos ou gratuitos para uso no portátil. Um navegador de internet e um bloco de notas serão os primeiros programas a serem disponibilizados, gratuitamente. A partir do final do ano, o serviço já deverá estar trabalhando a pleno vapor, com a criação dos Nintendo DSiWare (rede paralela à WiiWare) e aplicativos diversos sendo vendidos em três faixas de preço: DSi 200, DSi 500 e DSi Premium. Cada um deles valendo as somas correspondentes de DSi Points (exceto pelo pacote DS Premium, cujos preços podem superar 800 pontos). A compra de DSi Points será através de cartões pré-pagos, e ainda não se sabe qual será a taxa de câmbio da moeda virtual para dinheiro verdadeiro.

Um dos primeiros títulos a serem disponibilizados para compra na DSiWare é o sucessor da linha "Brain Age", chamado no Japão de "Tchotto Nou o Kitaeru Otona no DSi Training" ("pequeno treino cerebral para adultos", em uma tradução livre), que trará novos jogos de agilidade mental e deverá fazer uso das câmeras digitais do console.

O portátil está previsto para ser lançado nos EUA em Abril, ao custo de US\$115. No Brasil, o preço deverá girar em torno dos R\$900. ■

O s Ghostbusters (conhecidos no Brasil como "Os Caça-fantasmas") é uma série de filmes criada nos anos 80 por Dan Aykroyd e Harold Ramis (que também participaram como atores). O primeiro longa rendeu mais de 230 milhões de dólares, superando grandes "blockbusters" como Indiana Jones, o que levou a série a ganhar uma sequência em filme em 1989 e mais duas em animação, chamadas "Geléia e os Verdadeiros Caça-fantasmas" e Extreme Ghostbusters, tornando a franquia um sucesso mundial e inesquecível.

Esse ano, aniversário de 25 anos do lançamento da produção original, a série ganhará um game a ser lançado para diversas plataformas e que já causou muita polêmica e dúvidas sobre se realmente seria lançado. Agora, em uma nova produtora e com data marcada para lançamento no Wii e no DS, conheça melhor essa grande promessa.

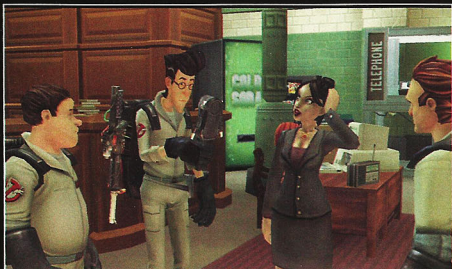
Aventuras Gosmentas

Os aventureiros do sobrenatural terão uma nova aventura muito especial. O roteiro foi escrito a quatro mãos, pelos próprios idealizadores da franquia. As vozes também são dos intérpretes originais de Ray Stantz, Egon Spengler, Peter Venkman e Winston Zeddemore, os heróis dessa aventura. A história se passará depois dos eventos do segundo filme, em 1991. Na aventura para o Wii, os jogadores não controlarão os personagens originais da aventura, mas sim um novo recruta que pretende entrar para o grupo, no DS, Ray, Egon, Peter e Winston serão selecionáveis, o que garante uma maior identificação do público com o jogo. Personagens marcantes, como a secretária Janine, o Geléia e Stay Puft, o gigante homem de marshmallow também serão figuras carimbadas.



GHOSTBUSTERS

— THE VIDEOGAME



A mecânica se desenrolará no tradicional estilo de ação em terceira pessoa em ambos os consoles, com batalhas alucinantes em tempo real. Como não podia deixar de ser, para alegria da galera todas as bugigangas dos personagens estarão à disposição dos jogadores para acabar com os fantasmas mal-dosos, como a arma de feixe de prótons e a armadilha para prender fantasmas. Alguns monstros que não couberem nas armadilhas irão necessitar de uma grande criatividade do jogador para serem destruídos.

A interatividade com o jogo promete ser um dos pontos altos. Segundo a produtora, no Wii toda a ação e controle das armas serão comandados através do controle de movimentos, enquanto no DS a caneta Stylus que ocupará grande parte funções, uma delas inclusive a de manusear a arma de feixe de prótons, tudo para acabar com a ação das assombrações em Nova York. Ao evoluir no jogo, será possível fazer upgrade das armas e equipamentos, ganhando dinheiro e colecionando "gosmas", que servirão para pesquisa no laboratório dos "busters". No Wii, os gráficos serão totalmente 3D, muito bem desenhados, com as feições dos atores principais escaneadas pela produção. No portátil, a visão de jogo será de cima, com cenários e personagens em 3D. Para ambos os consoles estão prometidos os locais conhecidos dos fãs da série, como a biblioteca do primeiro filme e as docas do porto de Nova York, presente na sequência. Toda a aventura dos heróis será embalada por músicas originais da série, todas grandes sucessos do cinema e conhecidas até por quem não tem muito contato com a história.

Previstas para serem lançada em julho nos Estados Unidos, ambas as versões merecem uma olhada de perto, pois contam histórias paralelas e são totalmente diferentes entre si. Enfim, diversão para todos os gostos.

USTERS™

O GAME

Guia de Compras

Por: Claudinei Costa

Confira as melhores escolhas para download da rede online da Nintendo

P

ara os sortudos que possuem os consoles da Nintendo (Wii e DS), a Big N proporciona não só novas experiências com suas interatividades, mas um novo mundo de possibilidades quando o assunto é a conexão com a Internet. Assim que os videogames são conectados a rede mundial, os jogadores poderão descobrir conteúdos exclusivos e maravilhosas surpresas para download. Além de notícias e previsão do tempo, o jogador pode fazer downloads de games clássicos, navegar pelos diferentes canais disponíveis da rede, surfar facilmente pela Internet e se manter informado durante a diversão.

Dois canais merecem destaques para os jogadores casuais e retos na rede da Nintendo, o Virtual Console e o WiiWare. Dentro da primeira opção, é possível baixar games do maior arquivo de conversões já vista num console. Estão presentes jogos das plataformas mais queridas como o Nintendinho, SuperNes, Nintendo 64, NEOGEO, SEGA Genesis e TurboGrafx 16. Games que ficaram na memória dos jogadores mais entusiastas podem ser adquiridos pelo Virtual Console. Já o WiiWare, é um novo canal que traz uma família inédita de conversões de games antigos de diversos gêneros. As duas categorias podem ser acessadas facilmente pelo Wii e, através dos WiiPoints, o jogador poderá adquirir quantos games quiser. Preparamos uma lista de respeito e se você procura jogos interessantes, confira em destaque os melhores games do mercado Nintendo, quebre seu porquinho, revire suas economias, compre seus WiiPoints, escolha seu game e seja feliz!

Requerimentos Mínimos

Para acessar a rede online da Nintendo é preciso estar conectado com o console via Wireless (rede sem fios) ou cabo (utilizar um adaptador Wii Lan). Para o Virtual Console é necessário seguir algumas regras para rodar as conversões dos games. O usuário deve possuir os controles adequados para cada plataforma.

Plataforma	Wii Remote	Controlle Clássico	Controlle GameCube
NES	Sim	Sim	Sim
SNES	Não	Sim	Sim
Sega Genesis	Não	Sim	Sim
NEOGEO	Alguns Games	Sim	Sim
TurboGrafx 16	Alguns Games	Sim	Alguns Games


O guia definitivo de compras foi desenvolvido com todo carinho e atenção. Os games estão em ordem alfabética e com dados importantes para facilitar a procura do título.

Destaque do Virtual Console - Parte 1



1080° Snowboarding

Distribuidor: Nintendo
Sistema: N64
Data original de lançamento: 1998
Gênero: Esporte
Wii Points: 1000



Se você procura adrenalina com bons gráficos, o título leva o jogador para uma disputa emocionante sobre uma prancha na neve. O jogador poderá escolher seis modos diferentes de jogo que inclui Math Race, Trick Attack, um modo versus para dois jogadores e muito mais. Diversos tipos de personagens também podem ser escolhidos. 1080° SNOWBOARDING vendeu mais de um milhão de cópias ao redor do globo.



ActRaiser

Distribuidor: Square Enix
Sistema: SNES
Data original de lançamento: 1991
Gênero: Ação, Simulação
Wii Points: 800

Considerado um dos melhores games do gênero para o Super Nintendo na época, o título mistura o gênero simulação (como visto na franquia SimCity) com ação. Nele o jogador encarna um Deus que precisa ajudar na reconstrução e distribuição dos povos num mundo que foi tomado por demônios. O jogo alternará entre os dois modos em que o protagonista precisa lutar para pacificar o local, desenvolvê-lo e prepará-lo para a população.

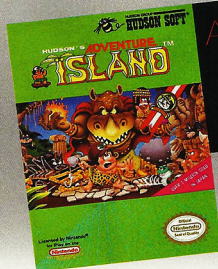


ActRaiser

CREATE ORDER FROM CHAOS!

ENIX

SUPER NINTENDO
16 BIT SUPER GAME




ADVENTURE ISLAND

Hudson Soft

Wii Points: 500

Adventure Island

Distribuidor: Hudson Entertainment
Sistema: NES
Data original de lançamento: 1988
Gênero: Ação
Wii Points: 500



O game é uma das séries clássicas nascidas no Nintendinho. Você precisa ajudar o simpático Higgins a cruzar várias ilhas paradisíacas com suas cavernas, densas florestas e evitar ameaças como pedras e animais nativos para salvar sua amada Tina, sequestrada por um ser maligno conhecido como Witch Doctor. O herói arremessa machados e precisa agarrar frutas, leite e outros itens para manter sua energia e alcançar o final das fases.



Adventures of Lolo 1 e 2

Distribuidor: HAL Laboratory
Sistema: NES
Data original de lançamento: 1989
Gênero: Quebra-Cabeça
Wii Points: 500 cada

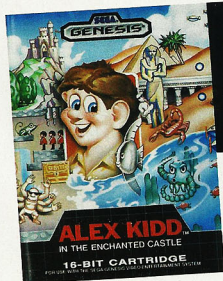
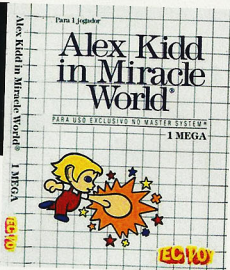


A série Eggerland Mistery fez grande sucesso no computador caseiro MSX da Sharp e não demorou pra aparecer no Nintendinho e, agora na Wii. Lala foi raptada por Great Devil e levada para seu castelo mal-assombrado. Cabe a você controlar Lolo, resolver os quebra-cabeças e resgatá-la. Desafios inteligentes e grandes dificuldades esperam os jogadores e sua continuação vale um lugar no acervo de games pela complexidade de quebra-cabeças. Destaque para a trilha sonora.

Alex Kidd in the Miracle World

Distribuidor: Sega
Sistema: Master System
Data original de lançamento: 1986
Gênero: Aventura
Wii Points: 500

No game no estilo plataforma, você é Alex Kidd e estará em busca do seu irmão Egle e para encontrá-lo, o personagem precisa enfrentar as forças de Janken O Grande, que enviará seus capangas e monstros para retardar seu progresso. Um detalhe interessante deste game é participar do clássico jogo Jokenpo (tesoura, papel e pedra) contra os inimigos. O título possui 16 níveis diferentes e desafiará as habilidades dos jogadores.



Alex Kidd in the Enchanted Castle

Distribuidor: Sega
Sistema: Sega Genesis
Data original de lançamento: 1989
Gênero: Ação
Wii Points: 500

O famoso personagem dá as caras numa nova aventura. No título, Alex Kidd agora precisa salvar seu pai, o Rei Thor, que está em maus lençóis no planeta Paperock. Alex se aventurará por 11 níveis, enfrentará diversos inimigos e obstáculos. O personagem juntará moedas na decorrer da aventura que podem ser utilizadas para a compra de itens especiais e veículos. O jokenpo acirrá as disputas contra os chefes no final de cada fase.



Alien Storm

Distribuidor: Sega

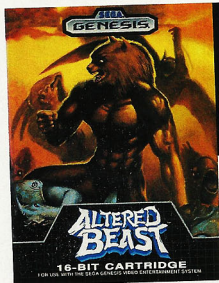
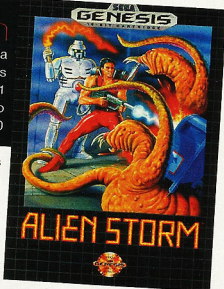
Sistema: Sega Genesis

Data original de lançamento: 1991

Gênero: Ação

Wii Points: 800

O jogador enfrentará uma horda alienígena neste clássico. Um trio de heróis conhecidos como Alien Busters, lutará até o fim para limpar as ruas da cidade das criaturas invasoras. Cada personagem possui seu próprio armamento e ataque especial. Gordon possui uma bazuca com um ataque especial vindo dos céus, Karla utiliza seu lança-chamas para torrar as criaturas juntamente com seus mísseis balísticos, já Slammer, o robô, pode se autodestruir e atacar os invasores com um chicote elétrico e outros dispositivos.



Altered Beast

Distribuidor: Sega

Sistema: Sega Genesis

Data original de lançamento: 1989

Gênero: Arcade

Wii Points: 800

O fantástico título foi um dos mais jogados nos anos 80 quando o Mega-Drive alçou sucesso. Na história, Zeus, o legendário Deus grego, trouxe você de volta a vida para resgatar sua filha Athena do inferno. Durante as batalhas, o personagem adquire as Spirit Balls para aumentar sua energia e se transformar numa variedade de criaturas místicas com poderosos ataques como um lobisomem. Quem é que não se lembra da música clássica e do chamado de Zeus, Power On.



Art of Fighting

Distribuidor: D4 Enterprise

Sistema: NEOGEO

Data original de lançamento: 1992

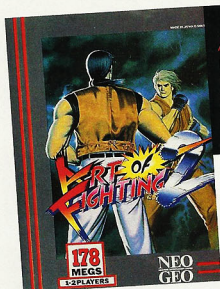
Gênero: Luta

Wii Points: 900

O console NEOGEO mostra sua força com seus cartuchos de 300 megas que traziam gráficos incríveis, jogabilidade arcade e efeitos sonoros impressionantes.

O título inicia a história nos games de luta da família Sakazaki e Robert Garcia, que logo ganhou mais duas seqüências e introduziu personagens que participam de outros games até hoje. Yuri Sakazaki é raptada por Mr. Big como vingança contra seu pai, o lutador Takuma e seu irmão Ryo. Cabe a Robert e Ryo enfrentar diferentes lutadores pelas ruas de South Town e libertar Yuri.





Art of Fighting 2

Distribuidor: D4 Enterprise
 Sistema: NEOGEO
 Data original de lançamento: 1994
 Gênero: Luta
 Wii Points: 900



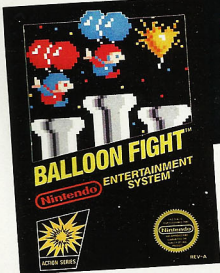
As disputas de Art of Fighting continuam nesta sequência que traz 12 personagens que competirão pelo título de melhor lutador no torneio conhecido como King of Fighters. Os personagens conhecidos do primeiro capítulo da série estão de volta e outros foram adicionados para aumentar as disputas entre os jogadores. Clássica franquia de luta que merece fazer parte do seu acervo.



Axelay

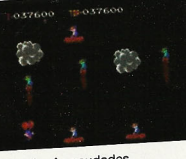
Distribuidor: Konami
 Sistema: SNES
 Data original de lançamento: 1992
 Gênero: Tiro
 Wii Points: 800

A Konami sempre presente entre os melhores, desde tempos antigos. Em Axelay, misteriosos alienígenas invadem o planeta Corliss para drenar seus recursos naturais. Você estará no comando da nave protótipo Axelay, armada com o mais avançado arsenal para contra-atacar as forças inimigas. O game traz grandes desafios, excelente gráficos, trilha sonora pesada e um efeito de scrolling de tela que foi novidade na época, atraindo seu sucesso.



Balloon Fight

Distribuidor: Nintendo
 Sistema: NES
 Data original de lançamento: 1986
 Gênero: Ação
 Wii Points: 500

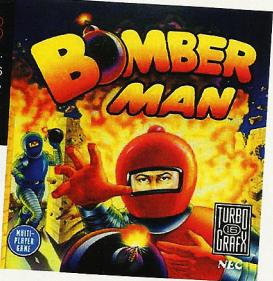


Quem nunca jogou este game simples não sabe o que é diversão. As saudades do gênero permanecessem depois de algumas disputas e uma coisa é certa, hoje não existem jogos com essa magia. Em Balloon Fight, você controla um personagem que precisa estourar os balões dos inimigos antes que eles façam o mesmo. O título mistura estratégia com ação numa física realística em diferentes modos, inclusive para dois jogadores.

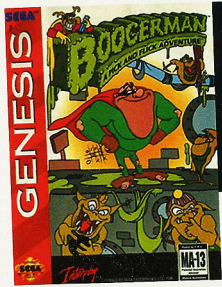


Bomberman 93

Distribuidor: Hudson Entertainment, Inc.
Sistema: TurboGrafx16
Data original de lançamento: 1992
Gênero: Ação
Wii Points: 650



Uma continuação do excitante e viciante Bomberman. Com 6 rounds e cada um deles com 8 estágios, o modo para um jogador fornece muita diversão em mais de 48 estágios desafiantes. O jogador tem como objetivo explodir todos os inimigos e encontrar a saída escondida antes mesmo do tempo se esgotar e para isso, o personagem é munido de bombas e outros truques para criar verdadeiras armadilhas e encontrar itens pelos labirintos. No Battle Game, 5 jogadores podem se enfrentar.



Boogerman: A Pick and Flick Adventure

Distribuidor: Interplay
Sistema: Sega Genesis
Data original de lançamento: 1994
Gênero: Ação
Wii Points: 800

O herói do título é Snotty Ragsdale, que ao investigar o laboratório do Professor Stinkbaum, Boogerman esbarra numa máquina estranha e abre um portal para outra dimensão. O estabonado personagem participará de uma jornada através de mundos perigosos para enfrentar inimigos estranhos como o Fly Boy e o formiga Deodor. Boogerman utilizará seus mortais arrotos, flatulência exagerada e pisões destrutivos para azar dos inimigos.



Breath of Fire II

Distribuidor: Capcom
Sistema: SNES
Data original de lançamento: 1995
Gênero: RPG
Wii Points: 800



Com um vasto mundo para exploração e uma gama considerável de personagens e personalidades, o título é uma seqüência direta do original e se passa 500 anos depois do primeiro nas fronteiras do vilarejo de Gate. O pai e a irmã de um rapaz conhecido como Ryu são subitamente raptados. Todos os aldeões, estranhamente, esqueceram do fato e Ryu tornou-se órfão. Então, o personagem se reúne com Bow, que se encontra na mesma situação, e partem para uma aventura fantástica. Os personagens utilizam diversas habilidades e fusões de poderes neste RPG clássico.



Bubble Bobble

Distribuidor: Taito
Sistema: NES
Data original de lançamento: 1988
Gênero: Ação
Wii Points: 500

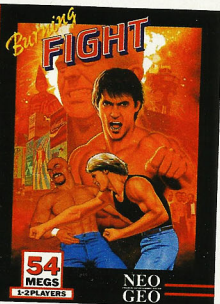


Com o primeiro capítulo da saga lançado em 86, dois simpáticos dragões que soltam bolhas de sabão caem nas graças dos jogadores. Bub e Bob estão de volta e com uma nova mecânica em sua jogabilidade. A premissa é simples, aprisionar os inimigos em bolhas e estourá-las em seguida. O título também apresenta uma mistura de quebra-cabeça com ação nos seus mais de 100 rounds e com milhares de itens diferentes para a sua diversão.

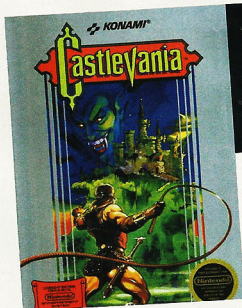


Burning Fight

Distribuidor: D4 Enterprise
Sistema: NEOGEO
Data original de lançamento: 1991
Gênero: Ação
Wii Points: 900



A SNK construiu uma linhagem de sucesso no NEOGEO com bons games e faz parte na história dos games de luta como é o caso de Burning Fight, um título de ação e pancadaria no melhor estilo side-scrolling (parecidíssimo com Final Fight). O jogador poderá escolher entre três personagens, Duke, Ryu e Billy. Cada um dos detetives possui seu estilo de luta e movimentos especiais que podem ser ativados pressionando os botões de pulo e ataque simultaneamente. Os lutadores precisam encontrar um perigoso líder criminoso conhecido como Casterora. Um amigo poderá participar do game no modo para dois jogadores.



Castlevania

Distribuidor: Konami
Sistema: NES
Data original de lançamento: 1987
Gênero: Ação
Wii Points: 500

Talvez um dos games de ação/plataforma mais lembrados da época. Castlevania possui uma excelente história e está vivo até hoje nos principais consoles. A saga dos Belmonts tem início no nintendinho e, 22 anos depois ganhou uma legião de fãs ao redor do globo. A missão do personagem é simples, sobreviver aos perigos do castelo e destruir, nada mais nada menos do que o temível Conde Drácula. O jogador encontrará pelo caminho morcegos, fantasmas, zumbis e todo tipo de criatura da noite e utilizará armas como um chicote mortal, facas, cruzes e outros curiosos itens. Destaque para as músicas bem trabalhadas.

Castlevania II: Simon's Quest

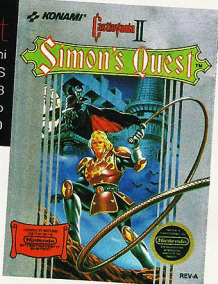
Distribuidor: Konami

Sistema: NES

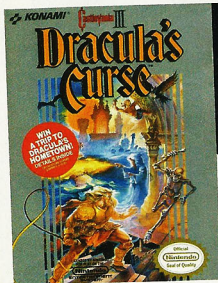
Data original de lançamento: 1988

Gênero: Ação

Wii Points: 500



Com o sucesso do primeiro título, a saga tem início e Simon Belmont está de volta. Agora o matador de vampiros transitará livremente pela Pensilvânia com seu chicote legendário para encontrar as partes do corpo do Conde Drácula para quebrar de vez com a maldição vampírica. A busca não será nada fácil, novos inimigos estarão presentes, elementos foram introduzidos como compra de armas, itens e Simon também poderá interagir com outros personagens para conseguir dicas para sua procura.



Castlevania III: Dracula's Curse

Distribuidor: Konami

Sistema: NES

Data original de lançamento: 1990

Gênero: Ação

Wii Points: 500

Na terceira continuação, o jogador controlará Trevor Belmont, antepassado de Simon, na eterna batalha contra Drácula antes dos eventos dos dois games anteriores. No título, além de utilizar o icônico chicote, Trevor possui um poder nunca antes visto na saga, a habilidade de se transformar em diferentes espíritos encontrados em diversos pontos da aventura: Syfa, um jovem caçador de vampiros com poderes mágicos; Grant, um pirata feroz com pode escalar paredes e Alucard, o filho esquecido de Drácula capaz de lançar bolas de fogo e se transformar em morcego.



Chase H.Q.

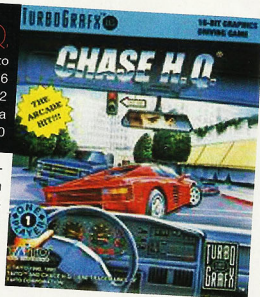
Distribuidor: Taito

Sistema: TurboGrafx16

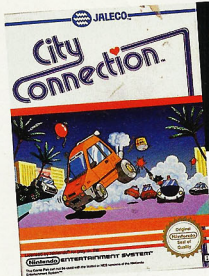
Data original de lançamento: 1992

Gênero: Ação, Corrida

Wii Points: 600

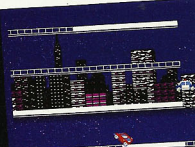


Quem não se lembra de um game de corrida num estilo diferente em que o jogador persegue criminosos por diferentes rodovias. O jogador pilotará um carro com dois policiais da unidade da força especial Chase H.Q.. O título traz ação sobre quatro rodas em que o jogador persegue o veículo alvo com sirenes ligadas e precisa pará-lo a qualquer custo, vale colidir e fechar o suspeito. Uma espécie de turbo ajudará os pilotos a alcançar os alvos.



City Connection

Distribuidor: Jaleco
 Sistema: NES
 Data original de lançamento: 1988
 Gênero: Ação
 Wii Points: 500



Baseado no sucesso do arcade, um jovem nascido na Califórnia viaja e faz um tour por várias cidades ao redor do mundo. As ruas por onde o veículo passa, são pintadas de branco, e assim que todas forem pintadas, o piloto é levado para a próxima locação. A polícia local perseguirá o veículo e fará o melhor para bloquear o seu avanço. O veículo efetuará pulos para evitar obstáculos e carros policiais.



Columns

Distribuidor: Sega
 Sistema: Sega Genesis
 Data original de lançamento: 1990
 Gênero: Quebra-Cabeça
 Wii Points: 800

GENESIS

SEGA CLASSIC



COLUMNS

SEGA

KA
 SEGA

Talvez um dos mais modestos e inteligentes quebra-cabeças dos anos 90. Os jogadores podem testar suas habilidades e inteligência no antigo game fenício chamado de Columns. Nele, gemas multicoloridas são lançadas do topo da tela dentro de uma espécie de cova, e os jogadores precisam arrumar a ordem das jóias em linhas de três ou mais iguais e da mesma cor. Caso a pilha de gemas alcance o topo da tela, o desafio termina. O título rendeu continuações e aparece até hoje nos principais consoles.



Contra III: The Alien Wars

Distribuidor: Konami
 Sistema: SNES
 Data original de lançamento: 1992
 Gênero: Ação
 Wii Points: 800

Se você procura um game de guerra bem legal e difícil, pode adquirir este game. A série nasceu nos filiperamas em 1987 e dois jogadores podem dividir a tela e enfrentar um exército de alienígenas e outras aberrações. Logo, o título foi levado para o Nintendinho e em seguida, para o SNES e com isso, ganhou fama e algumas continuações. No terceiro capítulo, o ano é 2636 e a guerra contra os alienígenas continua. Dessa vez, os soldados Jimbo e Scully precisam deter a invasão. Muitas armas interessantes, gráficos estonteantes e ação ininterrupta fazem do título um game imperdível. O game difícil, acredite!



Cruis'n USA

Distribuidor: Nintendo

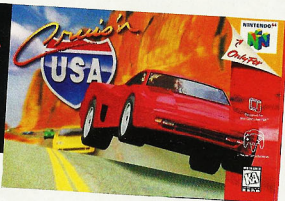
Sistema: N64

Data original de lançamento: 1996

Gênero: Corrida

Wii Points: 1000

Visitar locais conhecidos nunca foi tão gratificante quanto em Cruis'n USA. O jogador participará de corridas sensacionais e passará por cenários como a ponte Golden Gate, a Casa Branca e até mesmo o monte Rushmore. O game implantou um modo diferente, o jogador pode encontrar rotas alternativas durante as disputas, uma novidade bem aceita e fez com que o título caísse nas graças dos jogadores, sem contar que traz gráficos bem trabalhados e uma jogabilidade simples.



DIG DUG

Distribuidor: NBGI

Sistema: NES

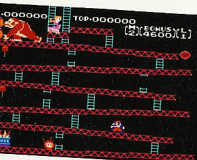
Data original de lançamento: 1985

Gênero: Ação

Wii Points: 600



DIG DUG é um daqueles games "bonitinhos" e divertido. Tanto é que é o personagem é conhecido como o campeão do amor e da justiça. O simpático DIG DUG utiliza uma espécie de broca/arpão para cavar seu caminho e inflar e explodir seus inimigos. O herói pode coletar vegetais pelos labirintos para obter alguns pontos de bônus ou até mesmo jogar pedras sobre as criaturas.



Donkey Kong

Distribuidor: Nintendo

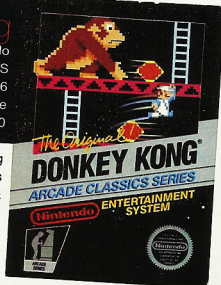
Sistema: NES

Data original de lançamento: 1986

Gênero: Arcade

Wii Points: 500

Como não citar o game que introduziu Mario no mundo dos games. Donkey Kong raptou Pauline e cabe a você encarnar na pele do bigodudo mais querido dos games e vencer os obstáculos lançados pelo gorilão. Mario precisa escalar a estrutura de metal e evitar bolas de fogo, barris e toda a fúria do macacão. Participe desta aventura clássica e nela, é possível perceber como Mario se tornou o grande ícone no mundo dos games.



DEAD RISING

CHOP TIL YOU DROP



DEAD RISING: CHOP TIL YOU DROP

Gênero: Ação - Fabricante e Distribuidor: Capcom - Site: www.capcom.com/deadrising/ - Lançamento: 24/02/2009

Wii

Nota Final - 8/10



novo console da Nintendo está se tornando uma plataforma com "coração de mãe", recebe muitas conversões e adaptações de outros videogames, como é o caso da franquia exclusiva de sucesso do Xbox 360, Dead Rising. A

Capcom, famosa produtora, trabalha na continuação do título e promete inovações. Sua história é baseada no filme clássico do visionário diretor George A. Romero (pai dos mortos-vivos), em que pessoas estão confinadas dentro de um shopping em segurança depois de um incidente em que um satélite lança raios radioativos e traz a vida corpos em decomposição famintos de carne humana. No game, você estará no papel do foto jornalista Frank West, que está sempre à procura de furos para clicar as melhores imagens. O fotógrafo viaja até a cidade de Willamette, nos Estados Unidos e vive um grande pesadelo. A pequena e pacata cidade está infestada de zumbis, Frank estará preso no shopping local e precisa sobreviver às investidas das criaturas. Como todo bom jornalista investigativo, o protagonista partirá em busca de respostas para a história que poderá lhe render o sucesso.

Compras, Compras e Zumbis

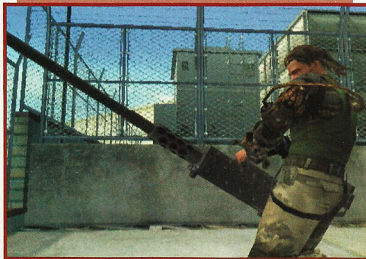
Se você gosta de fazer compras no shopping e não liga para uma horda de mortos-vivos comedores de carne humana no seu encaicho, esse é o seu game. Apesar de meter medo, o exército de zumbis poderá ser confrontado de uma maneira divertida. É permitido utilizar o que encontrar pela frente para abrir caminho, mesas, bancos, estantes, vasos, tacos de baseball, bolas de boliche, baldes, uma infinidade de itens, basta corra até uma loja, escolher o que estiver ao seu alcance e causar estragos. Para recuperar a energia perdida durante os confrontos, deguste alguns hambúrgueres, frutas e bebidas que estarão por toda a parte na praça de alimentação do shopping.

Diferente da versão do console da Microsoft, que dá uma liberdade maior ao jogador, no Wii as missões mantêm o gamers preso a objetivos lineares, divididos em casos que fornecerão informações para desvendar os mistérios da invasão zumbi. As missões são das mais variadas, algumas repetitivas como salvar cidadãos que estão em apuros e presos em lojas e outras localidades do shopping, todos con-

trolados por um período de tempo para apressar as coisas e render alguns trocados e pontos para Frank (que tornam o personagem e suas armas de fogo mais poderosas).

Os controles do game são simples, com o nunchuk é possível controlar Frank e sua mira com o Wii Remote, quando for utilizar seus itens, principalmente as armas de fogo. A câmera é colocada sobre os ombros do protagonista, como visto em Resident Evil 4 e, algumas técnicas para matar zumbis do game também podem ser utilizadas por Frank. Atire em qualquer parte do corpo de um zumbi para atordoá-lo e, chacoalhando o Wii Remote, com o taco de baseball na mão, é possível desferir um golpe mortal para mandar sua cabeça para o espaço. Outras armas podem ser utilizadas de formas diferentes nos coitados seres lentos e podres. A quantidade de zumbis presente ao mesmo tempo na tela é assustadoramente menor que na versão do Xbox 360, mas os produtores mantiveram os cenários e um bom número de itens utilizáveis e, adicionou também, novas formas de exterminar os mortos-vivos. Entre um caso e outro Frank enfrentará chefes, e o grau de dificuldade aumenta até o final do game que levará algo em torno de oito horas, se jogado com afinco.

Dead Rising: Chop Till You Drop se destaca pela ação, número de missões e até mesmo pela diversão de "descer a lenha" literalmente nos corpos reanimados utilizando uma infinidade de itens. Os diálogos são bem trabalhados e o áudio do game não deixa a desejar. Os controles são precisos, mas espere inimigos chatos e repetitivos no decorrer do jogo como pássaros e cachorros-zumbis que serão grandes testes para sua paciência.



Veredito

O melhor

As maneiras de retalhar e destruir zumbis.

O pior

Mortos-vivos destruídos voltam se Frank der um passo à frente e voltar ao local anterior.

Gráficos: 6/10

Por ser uma adaptação, era esperado algo melhor para o Wii.

Jogabilidade: 8/10

Não importa quantos zumbis você corte ou derrube, massacrá-los é uma grande diversão. Os comandos são fáceis de pegar o jeito e ajudam na imersão do game.

Som: 8/10

Os efeitos sonoros e sons das mutilações são excelentes e até mesmo a música do elevador dá um toque especial.

Diversão: 8/10

A divertida habilidade de tirar fotos de Frank para ganhar pontos foi retirada da versão, mas a ação desenfreada, história e diálogos continuam impecáveis.

Alternativas do mesmo gênero:

Alone in the Dark / Deadly Creatures



CONTROLES

Nunchuk

Analógico - Controla o personagem

Botão C - Zoom quando estiver com armas com mira telescópica

Botão Z - Girar personagem em 360°

Botão Z + A - Ação

Wii Remote

Botão B - Mirar / Voltar menu

A - Socos / Utilizar objetos

Direcional - Olhar ao redor

Direcional + B - Selecionar e recarregar armas de fogo

Botão - - Inventário

Botão + - Dar ordens para os sobreviventes

Botão 1 e 2 - Menu

Movimento Wii Remote - Dispara ação do personagem nas cenas distintas (indicado na tela)

DEAD RISING™

CHOP TILL YOU DROP

Por: Cláudio Costa

Nunca foi tão divertido fazer compras num shopping acompanhado de um esquadrão de mortos-vivos sedentos de sangue

P

ense num shopping gigantesco, com milhares de lojas abertas para visitação, pessoas em perigo a todo tempo e uma horda infundável de zumbis sanguinários. Misture tudo isso a uma dose de ação visceral e muitos itens disponíveis para combater o exército vindo do inferno e você terá Dead Rising: Chop Till You Drop, uma versão de sucesso do console da Microsoft, o Xbox 360, com menos recursos, mas totalmente adaptado ao estilo inteligente de jogo do Wii da Nintendo.

Na aventura, o jogador assumirá o papel do fotojornalista Frank West, munido de uma câmera foto gráfica e muita disposição, o protagonista estará encurrulado dentro de um shopping, juntamente com um grupo de sobreviventes, numa pequena cidade dos Estados Unidos. Zumbis canibais reanimados por algum tipo de experiência estão por toda parte. Durante suas missões, o protagonista poderá utilizar qualquer item ou arma que encontrar para abrir caminho entre as temidas criaturas. Frank terá três dias para conviver com os estranhos confinados antes de sua carona chegar, por isso, o jogador precisa ser rápido, solucionar o caso, juntar provas para montar uma matéria e fugir do pesadelo.

O detonado ajudará os mais corajosos a enfrentar as ameaças das criaturas, salvar pessoas em perigo constante e desvendar os mistérios por trás da horda zumbi.

**Próximo
Missão 1**

“Encontre um homem e uma mulher no Paradise Plaza. Fale com eles e traga-os até a sala de segurança”

Corra até o Otis e note que existe um tubo de ventilação que levará Frank

até o terraço do shopping para ter acesso a um elevador que o levará até a parte interna do complexo e até uma sala infestada de mortos-vivos. Esse será o caminho padrão e será feito muitas vezes.

Enfrente as ameaças até encontrar o casal de idosos e leve-os de volta até a sala de segurança e finalizar sua primeira missão. **Lembre-se:** todos os personagens que você salvar possuem energia e serão atacados pela horda zumbi. Fique de olho nas fotos e energia dos personagens. Utilize itens comestíveis para curar seus ferimentos, pois se eles morrerem a missão falhará.

Missão 2

“Existe uma tonelada de zumbis no Paradise Plaza em volta da loja Toy Story. Siga até o local, para encontrar uma pessoa escondida.”

Deixe a sala de segurança e note que existe uma seta no topo da tela. O dispositivo ajudará na sua busca pelo objetivo. Assim que entrar no Paradise Plaza, Jack encontrará uma mulher clamando por socorro. Ajude-a, fale com ela para que a personagem o siga. Salve outra pessoa próxima ao local e em seguida, volte para a sala de segurança e fale com Otis para iniciar os casos. Neles, o jogador juntará dados para tentar descobrir o mistério por trás da invasão. Quando Jack encontrar um evento chave, um novo painel



Mortos retornam a vida, e você precisa descobrir o mistério por trás do terror

se abrirá, mostrando seu avanço até a verdade. Você poderá checar o status no painel de casos, pausando o jogo.

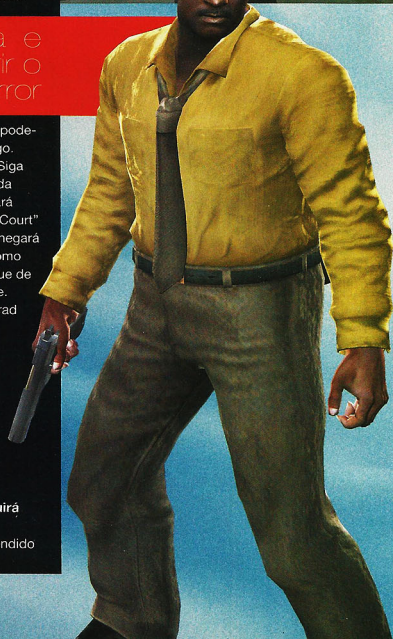
Caso 1: Otis não precisa mais que você o ajude. Siga até a área de perigo. Fique de olho na seta e, depois da animação, volte para o Paradise Plaza e Otis o chamará pelo rádio, indicando que você precisa ir até o “Food Court” ajudar Brad. Corra e siga a seta. Em seguida, Frank chegará ao “Liseure Park”. Siga até o outro lado do parque, como indica a seta. Em “Food Court”, Brad estará sob ataque de um homem armado, ajude-o até que o mesmo escape.

Caso 1-2: Depois de dar fim ao confronto, siga Brad e proteja-o dos zumbis.

Caso 1-3: Assim que a animação terminar, você estará sozinho na entrada do shopping. Pegue o que quiser na loja de roupas localizada no mesmo piso e divirta-se um pouco com os zumbis. Quando já estiver cansado e de posse de novas roupas, corra para a sala de segurança, a seta o ajudará. Quando chegar ao “Food Court”, seguindo o indicador, será preciso misturar algumas comidas, como indica Otis pelo rádio.

“Utilize os misturadores. Com sorte, você conseguirá algumas combinações interessantes.”

Quando se aproximar do elevador, Frank será surpreendido



por uma animação. Em seguida, o game mostrará uma dica importante. Em alguns zumbis, uma abelha rainha, posicionada bem abaixo do pescoço, pode ser arrancada e utilizada como item. Uma excelente arma para exterminar todos os zumbis próximos a Frank. Basta pegá-la e arremessar ao chão. Um efeito intrigante e misterioso. Corra até a sala para finalizar outro caso.

Caso 1-4: Converse com Otis novamente para adquirir duas missões.

"Restaurant Man": Otis viu uma pessoa entrando numa loja de sanduíches em Paradise Plaza, cabe a você ajudá-lo a sair do local. Assim que encontrar o restaurante, fale com o personagem e dê algo pra ele comer. Em seguida, siga-o até o segundo andar, até outro restaurante. Converse com o guloso novamente e siga até o balcão do local para pegar um "steak". Entregue-o para o comilão e leve-o até a sala de segurança.

"A Woman in Despair": Na outra missão, Jack vai de encontro a uma mulher numa loja de CDs no Paradise Plaza. Assim que o personagem examina a vítima, nota que a mesma foi mordida por uma das criaturas. A mulher está debilitada e precisa ser levada imediatamente para um local seguro. Infelizmente ela decide ficar na loja, exaltando que foi mordida e não existe cura para a infecção, a moçoila vai se transformar num zumbi em questão de horas. Volte para a sala segura e em seguida, a infectada gritará e você precisa voltar para a loja. Proteja a personagem do ataque do zumbi e leve-a até o local seguro para finalizar seu objetivo. Fale com Otis novamente para acionar outra missão. Siga para o North Plaza para conhecer Cletus, o vendedor demente da loja de armas. Não se perca, fique de olho na seta, proteja-se dos zumbis e criaturas pelo caminho até chegar ao seu destino. Hora de se defender e atacar Cletus. Derrote-o e depois da cena, mate os zumbis que estarão sobre Cletus e ajude-o. Converse com ele e em seguida, compre armas utilizando o dinheiro arrecadado com as mortes dos zumbis. Deixe o local e Frank irá diretamente para a sala de segurança. Depois de conversar com Brad na sala ao lado do duto, fale com Otis novamente para ganhar outra missão.

"Out Of Control": Uma montanha-russa, localizada em Wonderland Plaza, está fora de controle. Vá até o local checar o problema. Assim que localizar o brinquedo, prepare-se para enfrentar um dos inimigos mais difíceis e chatos do game. Siga até o painel de controle e pressione o botão. Um palhaço insano e armado com duas serras elétricas atacará. Procure ficar afastado e ataque de longe. Evite seus ataques e corra quando preciso. Assim que derubá-lo, pegue o cartão no cadáver do palhaço e utilize-o no painel da montanha-russa. Um homem sairá de um dos carrinhos, seu nome é Greg e o cidadão conhece um atalho até a sala de segurança, siga-o. Assim que chegar ao banheiro, converse com ele novamente,





suba na pia e examine-a. Agora é só seguir o indicador que o mesmo o levará para a sala segura para finalizar a missão e o caso 4.

Caso 2-1: Greg aparecerá ao lado de Otis, caso queira comprar armas, ele o levará até Cletus e o trará de volta rapidamente. Depois, siga até a entrada do Paradise Plaza e Otis pedirá para que você encontre o homem que tentou assassinar Brad. Depois da animação, você encontrará um velho preso sobre uma corda e Brad estará sob ataque, ajude-o a resolver o problema e vencer o confronto.

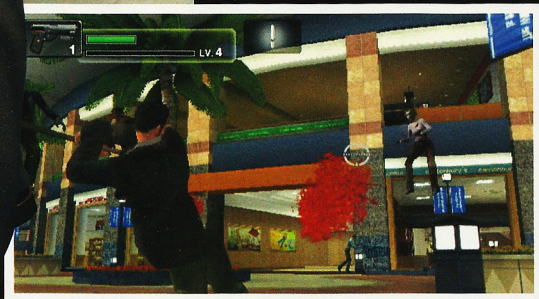
Caso 2-2: Vá até o duto e corra até o shopping antes, fale com Otis para que ele indique um local para que você possa adquirir alguns alimentos para recarregar sua energia em Seon's Food & Stuff, no Plaza Norte. Depois, utilize a seta para encontrar o mercado e enfrentar o dono, armado com um carrinho de compras. Elimine-o! Assim que acabar com a ameaça, pegue a chave da farmácia, vá até os fundos do mercado e pegue o kit de primeiros socorros que estará no chão. Leve-o até Jessie, que está na sala segura e precisa de cuidados médicos.

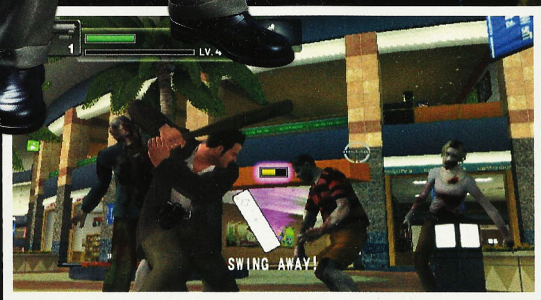
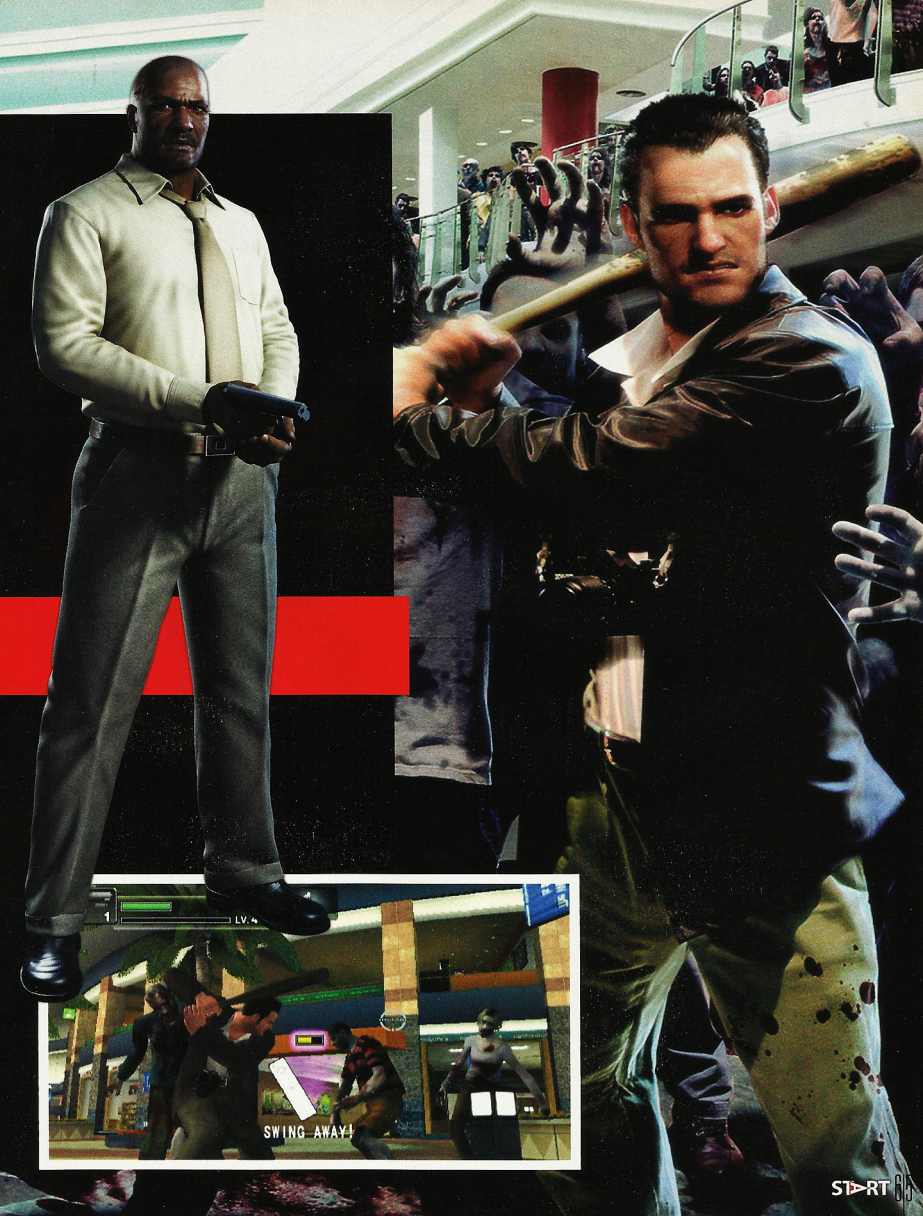
Caso 2-3: Antes de entrar no shopping, fale com Otis e conheça suas próximas missões. "Man in a Bind": Frank precisará ir até a entrada do

Frank enfrentará um terrorista frio e calculista em busca de respostas sobre o evento macabro


Plaza para checar as vozes que Otis diz que ouviu. Siga para o segundo andar na entrada do shopping e Frank testemunhará as vozes. Corra até a loja de roupas do lado esquerdo para encontrar outra vítima. Corra até o fundo e empurre a caixa que bloqueia a passagem. Fale com a pessoa, que o acompanhará na sequência. Leve o rapaz até a sala segura e proteja-o pelo caminho.

"Lovers": Frank precisa dar uma de herói novamente e



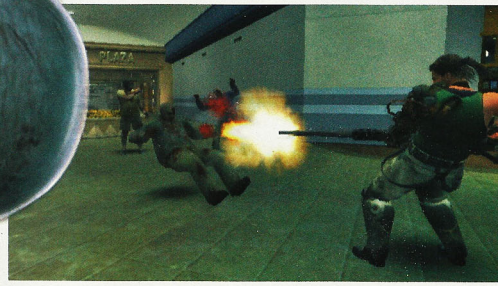


START




salvar um casal de namorados. Corra até a loja de sapatos indicada pela seta, em Wonderland Plaza e evite os zumbis o máximo que puder. Acesse a loja e encontre o casal que estará no canto da loja. O rapaz estará machucado, portanto, assim que os personagens seguirem Frank, o ferido não se moverá rapidamente e atrasará o resto do time. Fique de olho e não deixe que ele morra de forma alguma. Proteja-os até a sala de segurança para completar seu objetivo.

O amigo Otis indicará mais três missões na sequência. **"Japanese Tourists"**: Frank precisa ir ao encontro de alguns japoneses turistas numa loja feminina em Wonderland Plaza. Corra até eles e assim que chegar,



os dois loucos estarão correndo pelo estabelecimento. Converse com um deles, não se espante, o personagem se comunicará em sua língua natal. Depois, vá até o outro lado do shopping, no mesmo andar, encontre a loja "Sir book-a-lot". Pegue um livro no chão do estabelecimento, ao lado do balcão e retorne até a loja onde se encontra os personagens japoneses. Frank



utilizará o livroto para conversar com os japoneses e fazer com que eles o acompanhem até a sala de segurança e finalizar outra missão.

"A Mother's Lament": Na correria seguinte, Frank irá ao encontro de uma mulher na loja de jóias em Al Fresca Plaza. Encontre-a e ajude-a. Missão simples e fácil.

"The Woman Who Didn't Make It": Na sequência, encontre com outra mulher que estará atrás da loja de roupas de criança, na entrada do shopping. Jolie pedirá a sua ajuda, salvar a sua amiga presa no segundo andar do shopping, numa loja chamada "Ladies Space". Resgate-a da furia dos zumbis e leve-as até a sala de segurança para ganhar alguns trocados e finalizar a missão.



Caso 3-1:

A vida de Frank não é nada fácil. Assim que finalizar as missões, converse com Otis (isso já está ficando repetitivo, não?). O amigo pedirá para que você corra até a entrada do shopping e mate um zumbi diferenciado, mais rápido e muito mais difícil. Complete o objetivo e Otis chamará pelo rádio (Frank aparecerá na sala segura). Outra lista de objetivos será passada por Otis, mãos a obra!

Em **"Barricade Pair"**, uma barricada de móveis bloqueia a passagem de uma loja feminina em "Al Fresca Plaza". Dois rapazes estarão no local. Ajude-os a sair, mas cuidado, pois um deles

atacará Frank. Revide até que o personagem implorar para deixá-lo em paz. Tente falar com o mesmo e os dois seguirão Frank até a sala de segurança.

Em **"Shadow of the North Plaza"**, siga uma dica de Otis e, em frente a um mercado, localizado no Plaza Norte, um sobrevivente o espera. Tente localizá-lo e, assim que chegar ao local, um homem estará no chão dentro de uma loja em construção. Troque algumas palavras para que ele o siga. Cuidado, o personagem estará machucado e não se locomove direito. Leve-o até a sala segura.

Em **"Gun Shop Standoff"** corra até a loja de Cletus para enfrentar três pessoas que estarão atrás do balcão atirando sem parar. Entre e deixe o local rapidamente. Os personagens perceberão que você não é um zumbi e um deles deixará o balcão para conversar com você. Agora é hora de ir até o duto que leva para a sala segura e tirar uma foto para provar que existe uma passagem secreta para a sala. Um dos sobreviventes não acredita em sua palavra e pensa que a sala está selada.

Depois de tirar a foto, volte até a loja de armas e acompanhe-os para a sala segura.

Caso 4-1: Depois de olhar pelo monitor, siga até o supermercado no Plaza Norte para enfrentar uma mulher montada numa moto. Utilize o controle para desviar na hora

Quando não houver mais lugar no inferno, os mortos andarão pela terra à procura de carne humana e, uma liquidação num shopping mais próximo da sua tumba!

certa. Derrote-a para dar fim ao caso.

Caso 4-2: Apenas assista a animação para encerrar o caso. Encontre o amigo Otis para ganhar mais algumas missões. **"The Cult":** Paradise Plaza é o seu objetivo. Alcance o local para iniciar uma animação. Em seguida, mate os zumbis que atacarão Frank e salve a mulher que estará dentro da caixa. Leve-a até a sala de segurança.

"Antique Lover": Segundo Otis, um homem estará numa loja de antiguidades, próximo da entrada do Plaza. O sujeito está calmo devido às circunstâncias. Acompanhe-o até um local seguro.

"Mark of the Sniper": Mais sobreviventes precisam da sua ajuda. Um deles estará na loja de cosméticos, na entrada do Plaza e, tenta uma fuga do estabelecimento, mas três homens estão brincando de tiro ao alvo com seus rifles. Acabe com a brincadeira e salve o rapaz.

Caso 5-1 e 5-2: Frank receberá uma chave para o terraço de Otis. Pegue-a e siga a indicação da seta que o levará até uma porta. Assim que entrar na sala, você encontrará uma conhecida. Leve-a até a sala de segurança, mas fique de olho, a moçoila estará ferida. Livre-a dos zumbis e não deixe-a ser atacada.

Caso 6-1: Pra variar, Otis não para de utilizar sua boa vontade. Confira:

"Hanging by a Thread": Nesta missão, Frank precisa encontrar duas pessoas penduradas num coelho inflável em Wonderland Plaza, não demore, caso contrário os irmãos vão se transformar em apetitivo de zumbis. Assim que avistá-los, mate as criaturas do local. Depois, atire com uma de suas armas ou até mesmo lance um objeto nos dois sobreviventes para que eles desçam do coelho. Troque algumas palavras com os irmãos e leve-os até a sala de segurança.

"The Coward": Um homem estará preso numa loja do shopping. Frank precisa encontrá-lo e ajudá-lo o mais rápido possível. Não tire os olhos da seta indicadora e salve o sobrevivente.

"Prisoners": Alguns presos que escaparam da cadeia invadiram o Leisure Park e, estão atacando as pessoas indefesas. Utilize os controles para esquivar dos ataques com o jipe. Pegue a chave que um dos inimigos vai deixar, pois ela será útil no próximo caso. Leve a sobrevivente para a sala segura.

Caso 7-1: Corra até o Leisure Park, onde existe uma entrada para o estacionamento. Guiie-se pela seta e entre no carro com a chave da missão anterior. Leve-o até o furgão e abra a porta de trás. Pegue a bomba que se encontra no bagageiro e retorne para o veículo. Utilize a seta indicativa novamente para pegar

mais bombas que estarão dentro de outros carros. Em seguida, utilize o carro para parar o terrorista com outro furgão. Utilize os controles do Wii para desviar das investidas do inimigo e jogue seu carro contra o furgão até fazê-lo parar.

Caso 7-2: Apenas assista a animação depois de parar o terrorista. Depois, fale com o velho para ter acesso a outras missões.

"The Woman Left Behind": Salve a idosa que estará sobre uma bola de futebol em Wonderland Plaza. A cena estará tomada por zumbis, seja rápido, limpe o local e salve a senhora.

"A Sick Man": Otis diz que viu um rapaz na loja de cosméticos em Wonderland Plaza e citou que ele não está nada bem. Ajude-o a sair do local e traga o garoto até a sala de segurança.

"A Strange Group": Corra até o cinema para encontrar um bando de criaturas com roupas amarelas. Destrua-os e entre numa das salas para enfrentar um louco com uma espada. Não existe dica para exterminar o inimigo, basta se manter afastado e descarregar suas armas no velhote. Em seguida, pegue sua espada e utilize-a contra os inimigos restantes. Salve as pessoas presas nas cadeiras do cinema rapidamente (desamarre



suas mãos atrás da poltrona), inclusive outro personagem que estará numa porta situada à esquerda do cinema. Certifique-se que cinco personagens estejam sob seus cuidados. Na primeira viagem leve apenas dois deles até a sala de segurança para não causar maiores problemas. Retorne ao cinema e acompanhe o restante.

Caso 8-1: Guia-se pela seta indicadora e lembre-se, Isabella estará aos seus cuidados e o levará até uma passagem secreta para encontrar o covil de seu irmão, Carlito. Assista a animação e finalize outro caso.

Caso 8-2: Corra até a sala de segurança para assistir outra animação e fechar o caso.

Caso 8-3: Na sequência, leve Frank até o estacionamento para dirigir o mesmo caso utilizado num dos casos anteriores. Guia-se pela seta até encontrar uma sala e acessar um açougue. Frank dará de cara com um açougueiro assustador que mantém Carlito prisioneiro. Hora de enfrentar o lunático e salvar o refém. Mantenha-se a distância do açougueiro e descarregue suas armas contra ele. Assim que derrubá-lo, outro caso estará resolvido.

Caso 8-4: Siga até o carro e volte ao esconderijo de Carlito e entregue o colar do terrorista para a sua irmã.

The Facts: Corra até a sala de segurança onde se encontra Jéssica para ter uma grande surpresa. A personagem se transformará num zumbi e Frank precisa acabar com ela. Assim que matar Jéssica, siga até o esconderijo de Carlito novamente, Isabella aguarda a sua presença. Assista a animação e em seguida, vá até a sala de segurança. Suba as escadas e vá até o heliporto e assista as animações. Isabella descobrirá que você está infectado pelo vírus, pra variar. Frank também se transformará num zumbi em questão de tempo. Isabella acredita que pode ajudá-lo e pede alguns itens para criar uma mistura estranha. Cabe a você procurar diversos itens pelo shopping (utilize a seta para isso) com cuidado, pois soldados e mini-helicópteros armados com metralhadoras invadiram o shopping. Um tempo se mostrará no canto superior da tela e você terá apenas 60 minutos para juntar os itens.

Com todos os ingredientes na mão, será preciso restaurar a força do shopping e para isso, corra até a torre onde está o relógio (a seta o ajudará). Em seguida, Isabella precisa de dez abelhas para terminar a vacina. Hora de caçar os zumbis que possuem abelhas atrás do pescoço. Fique de olho nos mortos com espasmos (os que tremem). Mate-os e recolha os insetos.

Depois da animação, você entrará num túnel logo abaixo da torre do parque para enfrentar uma horda de zumbis. Isabella estará utilizando um spray "anti-zumbi", nenhuma criatura se aproximará dela, aproveite o embalo e fique próximo da garota.

Assim que chegar ao final da caverna, pegue o jipe para enfrentar um tanque de guerra. Os pontos fracos do blindado serão suas laterais. Atire sem parar até causar sua destruição e um tenente do exército será seu próximo alvo. Utilize sua experiência em luta, adquirida no combate contra os zumbis e acabe com ele para assistir a animação final do game. ■



SEGREDOS E DICAS

Confira uma enxurrada de truques e trapaças para os melhores games de Wii e Nintendo DS. Utilize nossa ajuda para acabar com aquele chefe chato e pular aquela fase impossível!

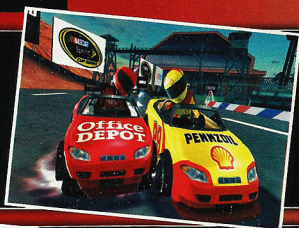
NASCAR Kart Racing

Destrave Joey Logano

Entre com o seguinte código na tela de password em "Settings" para destravá-lo: 426378.

Iniciando com Turbo

Durante a contagem no início da corrida, aperte o botão de turbo duas vezes rapidamente para uma arrancada fenomenal.



Heavenly Guardian

Destrave

Seleção de Estágio

Vença o game uma vez para destravar o Stage Select.

Modos Adicionais

Para destravar os seguintes modos, siga as instruções indicadas:

Boss Battle Mode - Pegue todos os dez Snow Boys no estágio.

Hard Mode - Vença o game e assista a sequência final.



Wing Island

Destrave o OVNI

Ganhe o troféu de ouro em todas as missões para destravá-lo na loja.

wii

Onslaught

Destrave

Seleção de Dificuldade

Vença o game no Hard e o Expert para destravar o Ultra Dificuldade.

Atualização de Armas

Colete os upgrades, que estão espalhados pelas fases, para deixar suas armas mais poderosas.

Segundo Nivel Assault Rifle - **Numa caixa na Missão 5.**

Segundo Nivel Granadas - **Termine as missões 1, 2 e 3 no Normal (rank S).**

Segundo Nivel Rocket Launcher - **Termine as missões 9, 10 e 11 no Normal (rank S).**

Segundo Nivel Shotgun - **Numa caixa na Missão 11.**

Segundo Nivel SMG - **Numa caixa na Missão 3.**

Segundo Nivel Whip - **Termine as missões 5, 6 e 7 no Normal (rank S).**

Terceiro Nivel Assault Rifle - **Vença o jogo na dificuldade Ultra.**

Terceiro Nivel Granadas - **Termine as missões de 1 a 8 no Hard (rank S).**

Terceiro Nivel Rocket Launcher - **Termine as missões de 1 a 12 na dificuldade Ultra (rank S).**

Terceiro Nivel Shotgun - **Vença o game na dificuldade Expert.**

Terceiro Nivel SMG - **Vença o game na dificuldade Hard.**

Terceiro Nivel Whip - **Termine as missões de 1 a 8 no modo Expert (rank S).**



Onechanbara: Bikini Zombie Slayers

Destrave

Para destravar os itens abaixo, siga as instruções indicadas:

Aya Reiko - Complete o Story Mode em qualquer dificuldade.

Saki Misery - Complete o Story Mode em qualquer dificuldade.

Roupa Secreta de Aya - Complete o Story Mode em todas as dificuldades.

Roupa Secreta de Saki - Complete o Story Mode em todas as dificuldades.

Roupas - Complete 10 Quests.

Roupas - Complete 20 Quests.

Roupas - Complete 30 Quests.

Wallpaper - Complete 40 Quests.

Rampage Ring - Complete todass as Survival Quests.

Double Rampage Ring 2 - Complete 160 Story Quests.



Deadly Creatures

Todos os Capítulos

Assim que carregar um perfil, a última tela antes do jogo será a de seleção - é padrão no capítulo 1 num novo perfil. Nesta tela, pressione →, ←, ↑, ↓ no direcional e 2, 1, 1, 2 para destravar todos os capítulos.

Nota: Se pular para um capítulo à frente, você terá todos os movimentos dos capítulos anteriores, mas não terá atualizações de energia.

Destrave Concept Art

Você poderá comprá-las na galeria com os vermes que coletar durante a aventura. Confira uma lista de tudo que você pode destravar no game:

High-Res Creature Renders e Concept Art

Environment Concept Art 1

Environment Concept Art 2

Environment Concept Art 3 (Preto e Branco)

Environment Concept Art 4

Box Art Concepts

The House of the Dead 2 & 3 Return

Destrave Outras Dificuldade (HotD3)

Para destravar a versão mais fácil e difícil de House of the Dead 3, vença o jogo uma vez na dificuldade padrão. Para uma dificuldade extrema, vença ambos os games em qualquer nível de dificuldade.

Destravando (HotD2)

Siga as instruções abaixo para ter o resultado desejado:

Goldman Costume - Vença o Original Mode em qualquer dificuldade.

Bruno Costume - Na sala em que lutar contra o Imperador, na última sala à esquerda (atire na porta). Uma empregada entregará o item.

Rogan Costume / Créditos Infinitos - Seleccione balas 2.0 e dobre no placar de itens quando iniciar o jogo. Resgate todos os civis e vença o jogo.

Missão de Treinamento 10 - Vença o Training Mission de 1 a 9 na dificuldade três estrelas.

Missão de Treinamento 9 - Vença o Training Mission de 1 a 8 na dificuldade duas estrelas.

Dois seções a mais no Boss Mode - Vença todos os chefes no modo e obtenha um ranking em cada um para destravar o Imperador e todos os modos.

Salas de Bônus - Vença o game sem que nenhum civil sofra danos.

Créditos ilimitados (Original Mode) - Complete o Boss Mode com cinco estrelas para cada chefe, incluindo o Fight All Bosses Mode.

Training, Boss Modes - Vença o game no Original Mode.

Mostrar Pontuação - ←, ←, →, →, →, ←, →, Start (na tela de título)

Continuee Infinitos - Vença o jogo no Training Mode e Boss Mode.

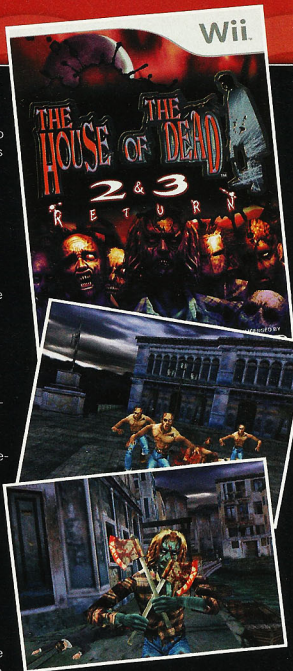
Sangue Vermelho - Vença o Original Mode em qualquer dificuldade.

Item Bônus (HotD2)

Se avistar um gato, atire nele e seja guiado até um item de bônus.

Recarregamento Rápido

Para recarregar a versão de Wii dos games, você precisa apostar o Wii Remote para fora da tela. Ao invés de fazer isso, basta bloquear o sensor infravermelho do Wii Remote com um dos dedos. Isso permitirá um carregamento sem mover a mira na tela.



The House of the Dead: Overkill

Destrave

Hand Cannon

Complete o Story Mode para destravar a arma e utilizá-la também no Director's CUT.

Director's Cut Mode

Complete o Story Mode.

Minigun

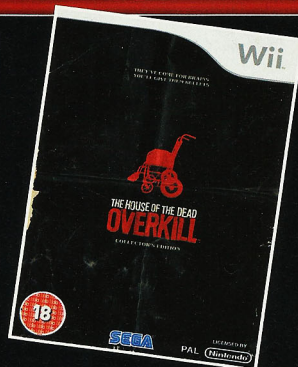
Complete o Director's Cut para destravar a arma na loja para os modos Story e Director's Cut.

Extra Mutants Mode

Complete o modo Story para destravá-lo.

Dica AutoShotgun

Para causar um consistente nos inimigos, compre e atualizar o autoshotgun até o máximo.



Star Wars: The Clone Wars Lightsaber Duels

Destrua Estágios

- Separatist Droid Factory - Complete 4 desafios.
- Raxus Prime - Complete 13 desafios.
- Sarlacc Pit - Complete 22 desafios.
- Mustafar - Complete 32 desafios.
- Separatist Listening Post, Tatooine Dune Sea, Teth Castle Ramparts, The Malevolence, The Negotiator, e The Tranquility - Termine a campanha.

Destrua Personagens

- Conde Dooku - Termine a campanha.
- EG-5 Jedi Hunter Droid - Termine a campanha.
- General Grievous - Termine a campanha.
- Kit Fisto - Complete 9 desafios.
- Mace Windu - Complete 18 desafios.
- Plo Koon - Complete 27 desafios.
- Ahsoka Tano para Desafios - Termine a campanha.
- Conde Dooku para Desafios - Termine a campanha.
- Obi-Wan Kenobi para Desafios - Termine a campanha.
- EG-5 Jedi Hunter Droid para Desafios - Termine a campanha.
- General Grievous para desafios - Termine a campanha.

Destrua Créditos e Filmes

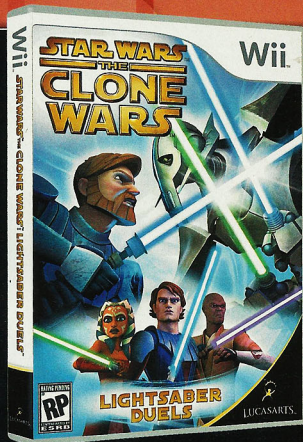
Para destravar as opções, termine a campanha.

Destrua Roupas

- Ahsoka Tano: Illum Battle Gear, Obi-Wan Kenobi: ARC Battle Gear e Anakin Skywalker: ARC Battle Gear - **Complete 32 desafios.**
- Asajj Ventress: Gladiatorial Outfit, EG-1 Jedi Hunter Droid, General Grievous: Kaleesh Markings e Count Dooku: Uniforme Separatista - **Complete 36 desafios.**
- Kit Fisto: Jedi Taskforce Robes Mace Windu, Jedi Taskforce Robes e Plo Koon: Kel Dorian Robes - **Complete 40 desafios.**
- Ahsoka Tano: Padawan Robes - **Complete o Challenge Mode com Ahsoka.**
- Ahsoka Tano: Training Gear - **Complete o Battle Mode com Ahsoka.**
- Anakin Skywalker: Jedi Knight Robes - **Complete o Challenge Mode com Anakin.**
- Anakin Skywalker: Tatooine Battle Gear - **Complete o Battle Mode com Anakin.**
- Asajj Ventress: Acolyte Robes - **Complete o Challenge Mode com Ventress.**
- Asajj Ventress: Assassin Battle Gear - **Complete o Battle Mode com Ventress.**
- Conde Dooku: Confederacy Battle Gear - **Complete o Battle Mode com Dooku.**
- Conde Dooku: Sith Robes - **Complete o Challenge Mode com Dooku.**
- EG-3 Jedi Hunter Droid - **Complete o Battle Mode com EG-5 Droid.**
- EG-4 Jedi Hunter Droid - **Complete o Challenge Mode com EG-5 Droid.**
- General Grievous: Sith Markings - **Complete o Challenge Mode com Grievous.**
- General Grievous: Supreme General Battle Gear - **Complete o Battle Mode com Grievous.**
- Kit Fisto: High General Robes - **Complete o Battle Mode com Kit.**
- Kit Fisto: Jedi Council Robes - **Complete o Challenge Mode com Kit.**
- Mace Windu: Jedi Council Robes - **Complete o Challenge Mode com Mace.**
- Mace Windu: Jedi Master Robes - **Complete o Battle Mode com Mace.**
- Obi-Wan Kenobi: Kashyyyk Battle Gear - **Complete o Challenge Mode com Obi-Wan.**
- Obi-Wan Kenobi: Tatooine Battle Gear - **Complete o Battle Mode com Obi-Wan.**
- Plo Koon: Jedi Council Robes - **Complete o Challenge Mode com Plo.**
- Plo Koon: Jedi Master Robes - **Complete o Battle Mode com Plo.**

Destrua Artes de Concepção

- Early Work - Complete 9 Desafios.
- Level Design - Complete 18 Desafios.
- Character Costumes - Complete 27 Desafios.
- Evolution of the EG-5 Jedi Hunter Droid - Complete 40 Desafios.



Tenchu: Shadow Assassins

Lista de Trapaças

Segure os botões C e Z no Nunchuk e entre com os códigos rapidamente para os efeitos a seguir:

Todos os itens - ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, →, 1, 2

Todos os itens secretos - ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ←, 1, 2

Medidor de espada cheio - ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, 1, 2

Todos os itens no máximo - ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, 1, 2

Destrua todas as missões e tarefas - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, 1, 2

Destrua

Galeria de arte de concepção - Vença 10 tarefas.

Som e música - Vença 20 tarefas.

Técnicas antigas Hissatsu - Vença 30 tarefas.

Memórias (galeria de vídeos) - Vença 40 tarefas.

Arroz colorido - Vença 50 tarefas.

Izayoi (espada indestrutível de Rikimaru) - Junte todas as peças do mapa dos estágios 1, 5 e 10.

Onibi (espada indestrutível de Ayame) - Junte todas as peças do mapa nos estágios 6 e 9.

Máscara do Demônio - Pegue as 20 peças da máscara no modo Shadow.

Ninja Tabi '08 - Vença o modo Story.



Coraline

Lista de Trapaças

Entre com os códigos para seguir no menu de trapaças (em Options no menu principal).

cheese - Olhos de botão em Coraline.

well - Passagem livre pelas salas.

Beldam - Pular nível.

beets - Energia infinita.



Driver: Parallel Lines

Coletando Estrelas

Coletando estrelas localizadas em vários lugares no game, você poderá destravar novas opções. Confira.

Dez estrelas - Mais energia.

Vinte estrelas - Mais nitro.

Trinta estrelas - O dobro de munição.

Quarenta estrelas - Seu veículo resistirá ao dobro de danos.

Cinquenta estrelas - Atualize seu veículo de graça.

Destravando

Atinja o valor de milhas abaixo para os efeitos desejados.

Modo "Far Out" - 900 milhas.

Modo "Night Night" - 700 milhas.

Jogue com um pedestre ou policial - 666 milhas + ataque corpo-a-corpo o personagem que você quer jogar.

Modo "Shortest Day" - 800 milhas.

Destrua Carros

Execute as ações abaixo para desbloquear o carro desejado:

Andec Racer - Vença a corrida Jersey Racetrack em 1978 no Hard.

Bonsai Racer - Vença a corrida La Guardia race em 1978 no Medium.

Brooklyn Racer - Vença a corrida Jersey Racetrack em 1978 no Medium.

Picross DS

Desbloquear: Nivel Extra Mario Picross

Termine os dez níveis do modo normal e o décimo primeiro será desbloqueado, que contém 15 quebra-cabeças adicionais.

Desbloquear: Níveis e modos de jogo

Desbloquear Nivel 5 - Resolva 40 Free Puzzles

Desbloquear Nivel 6 - Resolva 50 Free Puzzles

Desbloquear Nivel 7 - Resolva 60 Free Puzzles

Desbloquear Nivel 8 - Resolva 70 Free Puzzles

Desbloquear Nivel 9 - Resolva 80 Free Puzzles

Desbloquear Nivel 10 - Resolva 90 Free Puzzles

Nivel "Bônus Free Level" - Resolva 150 Free Puzzles em menos de uma hora.

Nivel Normal 5 - Resolva 40 Normal Puzzles

Nivel Normal 6 - Resolva 50 Normal Puzzles

Nivel Normal 7 - Resolva 60 Normal Puzzles

Nivel Normal 8 - Resolva 70 Normal Puzzles

Nivel Normal 9 - Resolva 80 Normal Puzzles

Nivel Normal 10 - Resolva 90 Normal Puzzles

Nivel "Bônus Normal Level" - Resolva 150 Normal Puzzles em menos de uma hora.

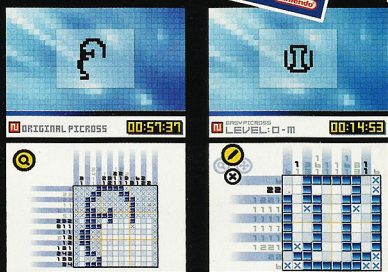
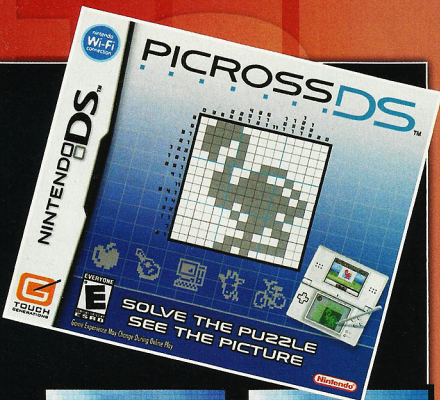
Modo Procura (Today's Picross) - Jogue o Today's Picross pelo menos uma vez por dia, por sete dias.

Modo Memória (Today's Picross) - Jogue o Today's Picross pelo menos uma vez por dia, por doze dias.

Modo "Not X" (Today's Picross) - Jogue o Today's Picross pelo menos uma vez por dia, por três dias.

Modo Secreto (Today's Picross) - Jogue o Today's Picross pelo menos uma vez por dia, por 20 dias.

Níveis Nintendo - Derrote os dez níveis "Free Style"



Alex Rider: Stormbreaker

Lista de códigos

Vá até o menu de códigos dentro do jogo e insira os códigos abaixo para o efeito desejado.

5204025 - Ganhe 10.000 Spy Points automaticamente.

RENATO CELANI - Habilita a compra de Fugu.

SARYL HIRSCH - Habilita a compra de óculos de sol.

JESSICA PARKER - Faixa preta disponível para ser comprada.

VICTORIA PARR - Distintivo M16 badge disponível para compra.

6943059 - Disco 6 disponível para compra depois de terminado o jogo.

9603717 - Galeria adicionada ao modo secreto.

6894098 - Mudança de roupa adicionada ao modo secreto.

9785711 - Desbloqueia o Hard Mode.



Guitar Hero: On Tour

Desbloquear: Guitarras para compra

Para desbloquear as guitarras abaixo na loja do game, ganhe cinco estrelas em cada música no nível de dificuldade listado abaixo.

Dbl. Cutaway - Difícil

ES-335 - Médio

Modern - Fácil

Synapse - Expert

Vanguard - Expert

Desbloquear músicas escondidas

Para desbloquear as músicas escondidas listadas abaixo, cumpra os requerimentos correspondentes.

Crazy Train (Ozzy Osbourne) – Consiga cinco estrelas em qualquer dificuldade na musica "I Don't Want to Stop", de Ozzy Osbourne.

Dani California (Red Hot Chili Peppers) – Consiga cinco estrelas em qualquer dificuldade na musica "Knock Me Down", do Red Hot Chili Peppers.

I Am Not Your Game Boy (Freezepop) - Complete todas as músicas no modo Guitar Duel.

Master of Puppets (Metallica) - Termine todas as músicas em qualquer nível de dificuldade, batizando sua banda como P.

Welcome to the Jungle (Guns N Roses) – Consiga cinco estrelas em todas as músicas em qualquer nível de dificuldade.

Desbloquear: Guitarras coloridas

Para desbloquear as guitarras nas cores abaixo, ganhe cinco estrelas em todas as músicas nos níveis listados abaixo.

Azul - Expert

Cereja - Medium

Ébano - Medium

Laranja - Expert

Sol Nascente - Easy

Root Beer - Hard

Amarelo - Easy

Modo Hypervelocidade

Para abrir o modo de Hypervelocidade, vá ao menu principal e insira as seguintes notas: Azul & Vermelho, Amarelo & Azul, Verde & Amarelo & vermelho, Azul, Verde, Verde, Vermelho, Vermelho, Azul.

Desbloquear roupas

Para desbloquear as roupas abaixo, cumpra o requerimento correspondente.

Axel sem camisa – Complete cada música em um CD no nível Expert.

Axel com outra camisa – Complete todas as músicas no nível médio

Gunner Jaxon's Random Junk – Complete todas as músicas no nível fácil

Gunner Jaxon's Whatever – Complete todas as músicas no nível difícil

Johnny's Anarchy – Ganhe cinco estrelas em todas as músicas de um CD no nível difícil.



MySims Kingdom

Desbloquear roupa de samurai.

Pressione pause e entre com os códigos abaixo:

Armadura Samurai- Y, X, →, ←, L, R, ↓, ↑.

Capacete Samurai- X, Y, R, L, X, Y, R, L.

Essências

Localize as essências distribuídas pelo jogo.

Leaf - Carpenter's house, ao sul do rio.

Flame - Pode ser encontrada na furniture store

Water droplet - Most trees around your house

Diamond - Recepção Kayak

Star - Loja de roupas.

Brown thing - Casa do Prefeito

Moon - Laboratório do Dr. F

Circular Orb-y thing - Na loja Appliance, ao sul do rio e na loja Curio no topo da montanha.

Question mark - Em Gondola, no lado Amy

Gold satellite - No Ski Jump, o local onde encontra Dean pela primeira vez.



Race Driver: Grid

Lista de códigos

Entre com os códigos abaixo no menu "Cheat Codes", no menu de opções para o efeito desejado.

789520 - Mestre do Drift.

233558 - Desbloquear tudo.

657346 - Carro fantasma.

401134 - High Roller.

161650 - Invulnerabilidade.

800813 - MM Mode.

831782 - Aderência perfeita.

592014 - Carros de brinquedo.



Nanostray 2

Desbloquear: Estágios do Arcade Mode.

Desbloquear: Simuladores

Para desbloquear os seguintes simuladores, siga as ações listadas abaixo:

Nanobreak - Complete o Set A de desafios.

Nanogrid - Complete o Set D de desafios.

Nanorush - Complete o Set B de desafios.

Nanotorque - Complete o Set C de desafios.



Call of Duty: World at War

Desbloquear todas as missões

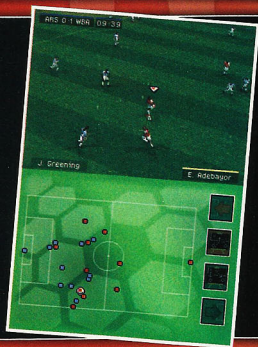
Na tela de opções do "War Room", entre com esse código para desbloquear todas as campanhas e missões de desafio: Y, X, Y, Y, X, Y, X, Y, X, X, Y.

FIFA 09

Desbloquear recompensas

Para desbloquear as recompensas, cumpra os requerimentos abaixo.

- Time Clássico – Ganhe 15 jogos. (também no modo Kick Off)
- Treino de drible – Ganhe cinco jogos.
- Bandeira gigante – Chegue até o topo da liga.
- Treino de goleiro – Fique invicto por cinco jogos.
- Home Stadium Upgrade 1 – Vença um blowout (com diferença de três gols)
- Home Stadium Upgrade 2 – Chegue em primeiro lugar na liga.
- Home Stadium Upgrade 3 – Vença pelo menos uma liga.
- Home Stadium Upgrade 4 – Vença a copa doméstica.
- Home Stadium Upgrade 5 – Vença duas vezes a copa doméstica.
- Home Stadium Upgrade 6 – Vença duas vezes a liga.
- Interception Training – Ganhe 10 jogos.
- World XI – Vença 20 jogos. (também no modo Kick Off).



SimAnimals

Desbloquear: Texugo vermelho

Para desbloquear o Texugo Vermelho, escolha um Texugo macho e batize-o como "Madger".

Hot Wheels: Beat That!

Desbloquear carros

Siga as ações abaixo para corridas adicionais:

- 16 Angles, Burlesque - Complete o Turbo Mode
- Drift King's 24 Seven - Complete o primeiro campeonato no Turbo, Quarto.
- Super Tsunami - Complete o Turbo mode.
- The Demon - Complete o segundo campeonato no Turbo, Quarto.

Spore Creatures

Desbloquear o Modo Replay

Derrote o quinto planeta para desbloquear o Modo Replay.

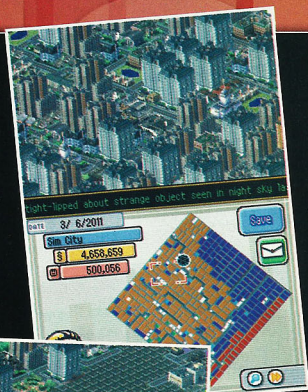
Desbloquear guia de espécies

Cada vez que você descobrir uma criatura, as informações correspondentes serão adicionadas no guia de espécies, incluindo biografia e status.

SimCity

Coloque as seqüências abaixo no menu de password do museu para o efeito desejado:

Kipling - Anglican Cathedral (Inglaterra)
gaugin - Arc de Triomphe (França)
kawabata - Atomic Dome (Japão)
orwell - Big Ben (Inglaterra)
hanafuda - Bowser Castle (Nintendo)
gropius - Brandenburg Gate (Alemanha)
kerouac - Coit Tower (São Francisco)
rodin - Conciergerie (França)
mishima - Daibutsu (Japão)
shonagon - Edo Castle (Japão)
camus - Eiffel Tower (França)
twain - Gateway Arch (USA)
f.scott - Grand Central Station (USA)
mahfouz - Great Pyramids (Egito)
aturk - Hagia Sofia (Turquia)
kivi - Helsinki Cathedral (Finlândia)
hokusai - Himeji Castle (Japão)
durer - Holstentor (Alemanha)
mikingir - Independence Hall (USA)
thompson - Jefferson Memorial (USA)
soseki - Kokkai (Japão)
hemingway - LA Landmark
melville - Lincoln Memorial (Washington DC)
dickens - Liver Building (Inglaterra)
damemelba - Melbourne Cricket Ground (Austrália)
austen - Metropolitan Cath. (Inglaterra)
allende - Moai (Chile)
hiroshige - Mt. Fuji (Japão)
yuantlee - National Museum (Taiwan)
beethoven - Neuschwanstein Castle (Alemanha)
hugo - Notre Dame (França)
bunche - Palace of Fine Arts (USA)
cervantes - Palacio Real (Espanha)
daumier - Paris Opera (França)
callas - Parthenon (Grécia)
zewail - Pharos of Alexandria (Egito)
phu - Rama IX Royal Park (Tailândia)
goethe - Reichstag (Alemanha)
dali - Sagrada Familia (Espanha)
basho - Shuri Castle (Japão)
pauling - Smithsonian Castle (USA)
haykal - Sphinx (Egito)
defoe - St Paul's Cathedral (Inglaterra)
tolstoy - St. Basil's Cathedral (Rússia)
mozart - St. Stephen's Cathedral (Áustria)
pollack - Statue of Liberty (USA)
bergman - Stockholm Palace (Suécia)
tagore - Taj Mahal (Índia)
maugham - Tower of London (Inglaterra)
joyce - Trafalgar Square (Inglaterra)
amnesty - United Nations (Nações Unidas)
poe - United States Capitol



Age of Empires: Mythologies

Desbloquear Heróis

Para desbloquear os "Heróis" abaixo, seguindo as ações listadas:

Derrote o Greek campaign - Ladon the Lamia

Derrote o Egyptian campaign - Setekh

Desbloquear personagens

Para desbloquear os personagens abaixo, cumpra os requerimentos que seguem:

Asgardian - Produza cada um das unidades míticas Nórdicas.

Berserker - Termine a campanha Nórdica no modo difícil.

Blessed of Asgard - Ganhe um Multiplayer ou Skirmish game com os Nórdicos core hero.

Blessed of Egypt - Ganhe um Multiplayer ou Skirmish game com Egípcios core hero.

Blessed of Olympus - Ganhe um Multiplayer ou Skirmish game com Gregos core hero.

Cartographer - ganhe um desafio para quatro jogadores com todo o mapa explorado.

Crypto zoologist - Produza um de cada unidade mítica.

Demigod - Termine a campanha grega no modo difícil

Devout - Ganhe 10 jogos.

Don't Open the box! - Ganhe ou perca um jogo quando o

Pandora's box aparecer.

Egyptian Conqueror - Termine a campanha egípcia no modo difícil.

Egyptologist - Produza cada um das unidades egípcias míticas..

Greek Conqueror - Termine a campanha grega.

Greek Studies - Produza um de cada unidade mítica grega.

Hero - Ganhe um Skirmish game com cinco jogadores de cada cultura.

High Priest - Use pelo menos uma vez cada Deus maior e Menor durante o Skirmish Game.

High Warlord - Ganhe um Multiplayer ou Skirmish game com cada core hero

Huskari - Ganhe cinco Skirmish games multiplayer com os Nórdicos

Khepesh - Ganhe cinco Skirmish games multiplayer com os Egípcios.

Kingslayer - Mate o "hero" dos inimigos três vezes no mesmo multiplayer.

Myrmidon - Ganhe cinco Skirmish games multiplayer com os Gregos

Norse Conqueror - Termine a campanha Nórdica.

Opened the box - Ganhe ou perca um jogo controlando o

Pandora's box

Pacifist - Ganhe um jogo sem atacar nenhum inimigo.

Pharaoh - Termine a campanha egípcia no modo difícil.

Sacrificial Lamb - Ataque uma unidade ou prédio com um "Egyptian Villager" ou "Greek Architect".

Spelunker - Termine todos os Underworld scenarios

Studios - Termine o Tutorial Campaign

Tourist - Termine todos os "Egyptian scenarios"

Vacationer - Termine todos os "Greek scenarios"

Wanderer - Termine todos os "Norse scenarios"

Warlord - Ganhe dez partidas no Conquest.



Drawn to Life: SpongeBob SquarePants Edition

Moedas de recompensa

Entre com esse código no menu "Cheat Entry", no menu principal para desbloquear moedas extras: ↓, ↓, B, B, ↓, ←, ↑, →, A

Ben 10: Protector of Earth

Desbloquear: Roupa Gold Enforcer

Na tela principal, insira o seguinte password: A, B, X, Y, L, R, Select. Depois, escolha normalmente um nível a ser jogado. Isso irá desbloquear a Roupa Gold Enforcer para ser usada durante o jogo. Mas toda vez que o jogo for desligado e reiniciado, o código precisará ser novamente executado.

Desbloquear: Master Control

Termine o jogo e colete todos os 30 "Sumo Slammers" para desbloquear o Master Control. Entre em qualquer fase no nível Insanne e o Máster Control irá habilitar o uso ilimitado do Omiinatrix e a habilidade para mudar entre as formas livremente.

Desbloquear Roupas

Entre com os códigos abaixo para desbloquear as roupas correspondentes:

←, →, ←, →, L, R, Select - Gwen 10

↑, ↓, ↓, ←, A, B, Select - Ultra Ben Skin

A, ←, Y, →, X, ↑, B, ↓, Select - Upchuck

Desbloquear Omnitrix Aliens

Cumpra as seguintes missões para desbloquear os aliens a seguir:

Cannonbolt - Complete o Hoover Dam.

Wildvine - Complete o Seattle Space Needle.

XLR8 - Complete o Grand Canyon.

Nintendogs: Best Friends Version

Desbloquear cães - Para desbloquear os cães abaixo, consiga o número correspondente de Trainer Points:

- 2000 - Shih Tzu and Dog Food Can
- 4000 - Shetland Sheepdog
- 8000 - Desktop Theme
- 10000 - Boxer and Natural Dogfood Bag
- 12000 - Seaside Theme
- 14000 - Pug
- 16000 - Miniature Snauser
- 18000 - Outer Space Theme
- 20000 - Huskey

Mais espécies

Desbloqueie outras espécies de cachorros conectando outro DS e colando o Canil dos seus amigos. Além disso, ganhe mais trainer points para desbloquear outras espécies.

2000 para Shih Tzu / 4000 para SheepDog / 14000 para o Pug / 16000 para o Miniature Snauser
20000 para o Huskey / 10'000 para o Boxer

Detector de Presentes

Veja a parte de cima da tela com cuidado enquanto caminhar. Quando o ícone com o cão parar, significa que você está passando por um presente.



Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Entre com as trapaças abaixo durante o jogo para ter o efeito desejado:

Energia infinita - L, L, R, A, A, B, B, R

Colete no máximo - L, L, R, B, B, A, A, R

Aumentar o nível de procura - L, L, R, Y, Y, X, X, R

Diminuir o nível de procura - R, X, X, Y, Y, R, L, L

Balas explosivas para a Desert Eagle - L, R, X, Y, A, B, ↑, ↓

Tempo nublado - ↑, ↓, ←, →, X, Y, L, R

Furacão - ↑, ↓, ←, →, B, Y, R, L

Tempestade - ↑, ↓, ←, →, A, X, R, L

Chuva - ↑, ↓, ←, →, Y, A, L, R

Tempo ensolarado - ↑, ↓, ←, →, A, B, L, R

Pacote de armas 1 (Granada, Nightstick, Pistola, Minigun, Rifle de Assalto, Micro SMG, Stubby Shotgun) - R, ↑, B, ↓, ←, R, B, →

Pacote de armas 2 (Cocktail Molotov, Teaser, Dual Pistols, Lança-Chamas, Carabine, SMG, Dual-Barrel Shotgun) - R, ↑, A, ↓, ←, R, A, →

Pacote de armas 3 (Mina, Serra, Revólver, Lança-chamas, Carbine, SMG, Dual-Barrel Shotgun) - R, ↑, Y, ↓, ←, R, Y, →

Pacote de armas 4 (Flashbang, Bastão, Pistola, RPG, Carbine, Micro SMG, Stubby Shotgun) - R, ↑, X, ↓, ←, R, X, →

Destravando Missões de Bônus

Realize as ações abaixo para destravar os bônus:

Taxis à prova de balas - Complete 15 Taxi Fares de uma vez a row (no mesmo taxi).

Aumente sua proteção - Complete 5 ondas do Vigilante Missions com 100% de mortes.

Sprint infinito - Complete 5 Paramedic Missions.

Imune ao fogo - Complete 5 ondas das missões Fire Brigade.



Pokemon Platinum Version

National Pokedex

Primeiro, complete o Sinnoh Pokedex (consiga cada um dos 210 Pokemons regionais). Depois disso, fale com o Professor Rowan no seu laboratório para ganhar o National Pokedex.

Dica

Novos Pokemons para o Sinnoh Pokedex

Um total de 58 Pokemons foram adicionados ao Sinnoh Pokedex, confira:

151-Manaphy

152-Rotom

153-Gligar

154-Gliscor

155-Nosepass

156-Probopass

157-Ralts

158-Kirlia

159-Gardevoir

160-Gallade

161-Lickitung

162-Lickilicky

163-Eevee

164-Vaporeon

165-Jolteon

166-Flareon

167-Espeon

168-Umbreon

169-Leafon

170-Glaceon

171-Swablu

172-Altaria

173-Togepi

174-Togetic

175-Togekiss

176-Houndour

177-Houndoom

178-Magnemite

179-Magneon

180-Magnezone

181-Tangela

182-Tangrowth

183-Yanma

184-Yanmega

185-Tropius

186-Rhyhorn

187-Rhydon

188-Rhyperior

189-Duskull

190-Dusclops

191-Dusknoir

192-Porygon

193-Porygon2

194-PorygonZ

195-Scyther

196-Scizor

197-Elekid

198-Electabuzz

199-Electivire

200-Magby

201-Magmar

202-Magmortar

203-Swinub

204-Piloswine

205-Mamoswine

206-Snorunt

207-Glalie

208-Froslass

209-Absol

210-Giratina

Seu guia para Nintendo

Wii NINTENDO DS™

Fique por dentro das novidades, truques, dicas, detonados, entrevistas e análises dos principais games do universo Nintendo!



cesse nosso site:
www.revistastart.com.br

LANA GAMES

Desde 1998

PSP



NINTENDO DS™



PLAYSTATION 3

Wii™

PS2



XBOX360

RETRO
AVENGERS

Cobrimos
Qualquer
Oferta...

Fone: (11) 3227-9585



Enviamos
para
todo Brasil



REDE
SHOP



Rua Santa Efigênia, 180 - Loja 05 São Paulo - SP - CEP 01207-000



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!


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


Digitalizado por: *anderbass*


Editada por: *anderbass*

Revista: *anderbass*

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

