



NGAMER

A REVISTA NINTENDO

BRASIL



**O SHOW
AGORA É NO DS!
SAIBA TUDO SOBRE**

GUITAR HERO

**ON
TOUR**

PROMOÇÃO
CRIE SUA
CAPA DA NGAMER
E CONCORRA
A 3 MARIO
KART Wii

WWW.EUROGAMES.COM.BR

WiiWare

REVIEW DOS
PRIMEIROS JOGOS

- STAR SOLDIER R
- FFCC: MY LIFE AS A KING
- DR. MARIO E MAIS...



**Final Fantasy CC
Ring of Fates**

ESTRATÉGIA COMPLETA PARA
A NOVA VERSÃO PORTÁTIL

**Mario
Kart Wii**

SEJA O REI
DAS PISTAS
COM AS
NOSSAS DICAS



Calendário de eventos do novo espaço Nintendo Extra Morumbi



Wii Sports

Tênis

03.maio.2008

Sábado - 14:00

Mini Torneios



Wii Play

Tiro ao alvo

10.maio.2008

Sábado - 14:00



FOTO ILUSTRATIVA



Wii Sports

Boxe

17.maio.2008

Sábado - 14:00

1º. Lugar

DS LITE COBALT & BLACK
Será premiado com um DS Lite Cobalt & Black o vencedor de cada um dos torneios.

Torneio de MARIOKART. Wii

24.maio.2008

Sábado - 14:00



FOTO ILUSTRATIVA

1º. Lugar

TV LCD 26"



Nintendo

Visite-nos no site www.nintendo.com

Mario Kart e o logo do Wii são
marcas registradas da Nintendo.
© 2008 Nintendo.

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb 10.766 - e-mail: araujo@europenet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editores: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Redação: Fabio Santana, Flávia Gasi, Gustavo Petró, Humberto
Martinez, Leandro Rodrigues, Romulo Mátel e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Erick Melo
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Artur Palma, Eduardo Breda, Fernando
Wiek, Glisomar Livramento, Makotron e Ronaldo Testa

Internet
Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes e Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europenet.com.br

Gerentes Comerciais

Rodrigo Cunha (11) 3038-5097

Maurício Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios:

Ana Carolina Corbá, Alessandro Donadio, Angela Taddeo,
Carla Ianez, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro,
Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.

Criação Publicitária: Rodrigo Barros e

Ronaldo Mendes (11) 3038-5103

Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados

Brasília: (61) 3323-0205 - New Business

Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia

Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados

Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção

João Alexandre (Gerente de produto)

Ezio S. Vicente, Marcelo Diniz, Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal

Tânia Manlia Ribeiro Roriz e Elisângela Harumi

Atendimento ao assinante, venda de edições

anteriores e atendimento à pessoa jurídica

Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europenet.com.br

Assistentes: Carla Dantas, Lilliam Lemos, Anne Iris,

Paula Hanne, Tamar Biffi e Mari Ehrenreich

Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone outros estados: 0800-557667

Pela Internet: www.europenet.com.br

E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administração

Cecília Tornazelli (Gerente)

Ramiro Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Gustavo Barbosa,

Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro,

Anderson Ribeiro

Suporte Técnico

Ivan Bastos (Coordenador)

Bruno Parreira, Rodrigo de Castro

Telefone: (11) 3038-5070

E-mail: suporte@europenet.com.br

A Revista NGamer Brasil é uma publicação da Editora
Europa Ltda. (ISSN 1981-4488). A Editora Europa não se
responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.



Os artigos e reportagens localizados da NGamer são
propriedade da Future Publishing, uma empresa do grupo
Future Network, Reino Unido, 2006

Distribuidor Exclusivo para o Brasil

Fernando Chignola Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907

CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

INC-Instituto Verificador de Circulação



ANER - Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Salve!



Se você ainda não botou uma fê em *Guitar Hero On Tour*, a versão exclusiva da série para o DS, eu só tenho uma coisa a dizer: não deixe de ler o preview do jogo nesta edição! Apesar de você não usar o controle em forma de guitarra para jogar (há um acessório específico para isso), o título promete ser tão viciante quanto as versões anteriores para consoles de mesa. Como? Repito: não deixe de ler o preview do jogo nesta edição!

Aproveitando que o assunto é jogo de DS, esta edição está especial para os adoradores do portátil de duas telas. Além das análises dos ótimos *Ninja Gaiden: Dragon Sword* e *The World Ends With You*, este mês escalamos o Gil para debulhar *Crystal Chronicles: Ring of Fates*. Não satisfeito em apenas criar o roteiro, o maluco resolveu desenhar todos os mapas do jogo. O resultado dessa insanidade você confere na página 78.

Por fim, uma enquete: qual membro da redação você gostaria de ver avaliando *Wii Fit* quando ele for lançado? Envie sua resposta para o e-mail da redação. Pronto, agora você está livre para curtir o resto da revista. Boa diversão!



FELIPE AZEVEDO
ngamer@europenet.com.br

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!



CORRESPONDÊNCIA - Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 - São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3819-0538



Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) - Fax (0xx11) 3038-5040
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europenet.com.br



Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: ngamer@europenet.com.br



Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europenet.com.br

**Para entrar em contato
com a Editora Europa**

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europenet.com.br

SUMÁRIO 16

GUITAR HERO ON TOUR



MANUAL DOS REVIEWS

Entenda nossas Avaliações	5
---------------------------	---

CONEXÃO NGB

Promoções	8
Seção de Cartas	6

NGEXPRESS

As Notícias que Interessam	10
Bloco de Notas	12

WiINTERNET

Gameteca Wi-Fi	14
Access Point	15

PREVIEWS

Alone in the Dark	24
Guitar Hero On Tour	16
LEGO Indiana Jones	22
LostWinds	27
Samba de Amigo	20
Sid Meier's Civilization Revolution	25

Soul Bubbles	26
Speed Racer	27
Bônus	28

REVIEWS

Animal Panic	55
Bangai-O Spirits	40
Dr. Mario & Virus Buster	52
Everybody's Pokémon Ranch	53
Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King	50
Insecticide	47
Lonpos	55
Lost in Blue 3	46
Mario Kart Wii	30
Mojipittan	55
Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer	47
Nanostray 2	45
Ninja Gaiden: Dragon Swords	38
Ninja Reflex	37

Obscure: The Aftermath	35
Orikaku Ping	
Pong Wii	54
Pro Evolution Soccer 2008	32
Puchi Puchi Virus	48
Sega Superstars Tennis	48
Sega Superstars Tennis	
Tennis	34
SimCity DS 2	44
Solitaire	55
Star Soldier R	54
The World Ends With You	42
We Ski	37
Worms: A Space Oddity	36

ESPECIAIS

Atenção! Tire as Crianças da Sala	56
-----------------------------------	----

32

REVIEW

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

60

DICAS

MARIO KART Wii

72

DETONADO

FFCC: RING OF FATES

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo	60
Auto-Escola	
Irmãos Mario	64
Detonado - Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	72
Nintendopédia	72
O Dono da Lua	70

DOWNLOAD

Cenários Inesquecíveis	92
Lição de História	90
Listão	94

NINTENDUS BRASILIS

Big N em Terras Brasileiras	96
-----------------------------	----

PÁGINA 98

Do Arco do Vella	98
Galeria Mii	98

MANUAL DOS REVIEWS

Na NGamer Brasil, assim como na edição inglesa, não analisamos jogos lançados em uma única região. Além dos games trazidos pela Latamel, a distribuidora oficial de produtos da Nintendo no Brasil, testamos versões norte-americanas, européias e japonesas. As razões para fazermos isso são bem simples: algumas vezes, jogos muito aguardados saem primeiro no Japão ou na Europa. Então, nada mais óbvio do que jogar essas versões para contar a você se realmente vale a pena esperar pelo lançamento nos Estados Unidos ou no Brasil. Há também os casos de títulos exclusivos de uma determinada região que, dependendo da qualidade, merecem ser importados.

De qualquer forma, publicaremos outro review quando um determinado jogo já analisado sair nos EUA ou chegar oficialmente por aqui, mesmo que só para confirmar o que já havíamos dito antes. Ah, e só para não esquecer: os reviews sem o selo de região são de versões norte-americanas dos jogos.

COMO JOGAR ESSAS VERSÕES?

No caso de títulos para DS, sua única preocupação deve ser em relação à grana que vai ter de desembolsar para importá-los. O portátil, independentemente de seu país de origem, roda perfeitamente games de todas as regiões, então pode ficar tranquilo quanto a isso.

Com o Wii, porém, a situação é um pouco mais complicada. Jogos europeus e japoneses, sejam eles normais ou de Virtual Console (saiba mais na seção "Download"), só rodam em consoles da mesma região: jogos japoneses em consoles japoneses; jogos europeus em consoles europeus.



A BARREIRA DA LÍNGUA JAPONESA

Não se espante se a nota dada à versão em inglês de um determinado jogo for maior do que a da japonesa. Isso porque também levamos em conta a influência que a língua tem na experiência de jogo – quanto mais difícil avançar e se divertir por causa dos textos em japonês, menor será a nota.

OS DONOS DOS TEXTOS

Nem todos os reviews são feitos pela equipe nacional. Os que são contêm a assinatura do autor no final, que pode ser tanto um ícone (no caso de jogos com uma ou mais páginas) quanto o apelido dos mesmos (em textos de meia página ou menores). Os reviews adaptados da edição inglesa, por sua vez, são indicados pelo ícone ao lado:



QUEM AVALIA OS GAMES NA NGAMER BRASIL

Felipe Azevedo	Eduardo Trivella	Humberto Martínez	Fabio Santana	Nelson Alves Jr.	Gustavo Petrô	Leandro Rodrigues	Flávia Gasi	Romulo Máthel	Gilsomar Livramento	Fernando Wiek	Ronaldo Testa

ENTENDA AS NOTAS

Traduzindo os números em explicações óbvias

0 a 29 HORRÍVEL

Nem cogite colocar essa bagaceira no seu console. Perigo o aparelho explodir e provocar um incêndio de tão ruim que o jogo é.

30 a 49 DESCARTÁVEL

Tem mil vezes mais pontos negativos do que positivos. Jogue por sua conta e risco, mas depois não diga que não avisamos.

50 a 69 MEIA BOCA

Não cheira nem fede. Diverte por algum tempo, mas se torna cansativo rapidamente. Talvez fique melhor na próxima versão.

70 a 84 MUITO BOM

Pode até ter alguns problemas e limitações, mas as boas opções existentes compensam. No geral, vale a grana investida.

85 ou + OBRIGATÓRIO

As poucas falhas (se é que elas existem) são insignificantes perante o conjunto da obra. Não jogue agora e se arrependerá mais tarde.



Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta.

Mostra quanto espaço da memória interna do Wii é usado para saves.

Indica que o jogo tem funções online e a quantidade de jogadores em multiplayer.

Indica que é possível usar o controle do GameCube ou o Classic Controller para jogar.

Indica a existência de conexão entre o jogo e algum título para DS.



Indica a quantidade máxima de jogadores em partidas online via Nintendo Wi-Fi Connection.

Mostra se o jogo é compatível com o DS Rumble Pak ou não.

Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Multi-Card.

Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Single-Card.

Indica que o game pode ser jogado confortavelmente por pessoas canhotas.

CONEXÃO



FALE COM A GENTE

E-MAIL
Envie mensagens para:
ngamer@europenet.com.br

CARTA
Envie sua carta para:
Revista NGamer Brasil
Rua M.M.D.C., 121
Butantã, São Paulo - SP
CEP: 05510-900

A SEÇÃO DE CARTAS DA NGAMER BRASIL

CARTA DO MÊS



SMASH FESTA

Minha irmã mais nova fez aniversário pouco depois do lançamento de *Super Smash Bros. Brawl*. Viciada em videogames e Nintendo como ela é (se bem que eu também sou), não pensou duas vezes antes de pedir o jogo de aniversário. O presente era dela, mas eu logo tomei posse do jogo e comecei minha campanha no Subspace Emissary. Fiquei assim umas boas horas seguidas, até as amigas delas começarem a aparecer para a festinha que a gente tinha improvisado. Eu planejava salvar o jogo, desligar e cuidar do pessoal, mas percebi que o game tinha capturado a atenção das convidadas. Decidi arriscar chamar algumas para o multiplayer. E não é que deu certo? O novo *Smash Bros.* foi o centro das atenções da festa, com o povo revezando para entrar no free-for-all de quatro jogadores com controles improvisados: dois bem velhos de GameCube e dois Wii Remotes. Os fios dos controles de GC foram puxados sem querer em um certo momento e o Wii voou, literalmente, até cair no chão. Sem ferimentos graves, felizmente. Após o final da festinha, me senti estranhamente satisfeita com o jogo (tá, ele era um presente para a minha irmã, mas deixemos isso de lado). Sempre me disseram que *Smash Bros.* era um jogo feito para reuniões assim, e que seu ponto forte eram os multijogadores zoados. Posso dizer, depois dessa experiência, que isso é a mais pura verdade.

Amanda Campos | Por e-mail

! Quando você falou que o Wii voou, por uma fração de segundo imaginamos o coitado caindo pela janela do seu apartamento e se espatifando lá embaixo. Ainda bem que não foi isso que aconteceu e vocês puderam curtir de montão com o melhor jogo de festa que já inventaram. A única parte que não gostamos foi que você não nos convidou para a festa, mas tudo bem: nós sobreviveremos. Se quiser enviar uma bandeja de brigadeiros por sedex, fique à vontade. Ah, e mande os parabéns para a sua irmã.



NÃO ESTOU OUVINDO DIREITO

Foi descoberto um problema na versão para Wii de *Guitar Hero III* que faz o áudio sair apenas em mono e não em stereo ou surround. Gostaria de saber se a Activision já trocou os jogos com defeito ou lançou um programa para ser baixado.

Quero comprar o jogo, mas só quando tiver a certeza de que isso foi sanado.

Miguel Viana | Por e-mail

! Segundo a Activision, esse problema seria sanado em futuras versões do jogo. Ou seja, discos remasterizados seriam disponibilizados no mercado. Essa promessa foi feita para o começo do ano e, pelo visto, os novos games estão fixados. Para quem tem uma cópia da remessa antiga, a empresa criou um endereço na internet para a troca do software. Mas, pelo que pudemos apurar, isso só funciona para os EUA. Maiores informações em www.activisiongameexchange.com



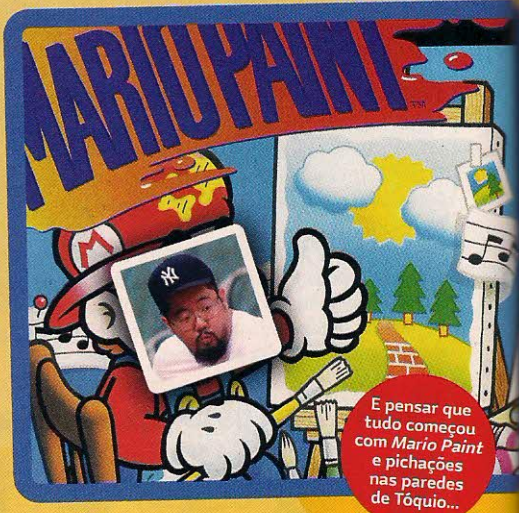
UMA PALAVRINHA

Tenho uma dúvida: se em uma promoção de frases com 15 palavras, eu colocar o nome de um videogame como o Mega Drive, isso vai contar como se fosse apenas uma palavra, né?

Lucas Ikeda | Por e-mail



O termo "Mega Drive" é composto por duas palavras: Mega e Drive.

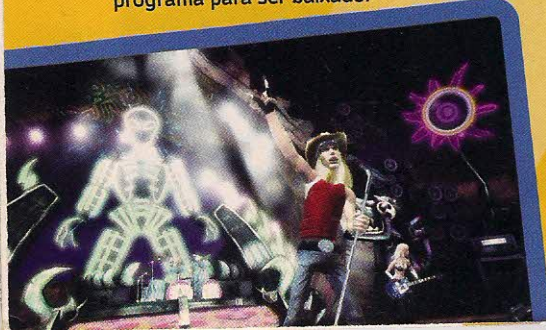


TALENTO BRASILEIRO, SANGUE ORIENTAL

A Nintendopédia da NGB #9 ficou genial! Quando virei a página e vi aquele monte de Kirbys (ou seriam Kirbies?), fiquei muito feliz. Sempre joguei com ele em todas as edições de *Smash Bros.*, e, claro, joguei quase todos os jogos que ele protagonizou desde *Kirby Super Star* do SNES. A propósito, o Makotron, o cara que faz as ilustrações da Nintendopédia é da NGamer inglesa, não é? Esse cara desenha muito! Digo isso não só pelo desenho do Kirby, mas por todos os outros também: *Animal Crossing*, *MySims*, *Cogumelos*, *Piranha Plants*...

Leonardo Kakitani | Por e-mail

! O Makotron (Fabio Makoto no R.G.) é 100% nacional. Quer dizer, nem tanto assim já que ele tem olhos puxados, é descendente de imigrantes japoneses e viveu vários anos no Japão. Mas ele nasceu no Brasil e desenha há bastante tempo para as revistas da Editora Europa, sendo que





Se o vendedor da loja fosse o Bowser, todo mundo seria mais educado

seu talento não se restringe apenas aos games – ele também faz ilustrações para publicações que nada têm a ver com o tema. Mas está na cara que o forte dele é o desenho voltado para os games. As ilustrações da Nintendopédia estão ficando tão boas que até o pessoal da **NGamer** gringa já cresceu o olho nelas.

Vocês jogam os melhores dos melhores: os games da Nintendo. Estão sempre rodeados de jogos novos e eu invejo vocês.
Ricardo Ferrari Peloi
São Paulo/SP

o jogo não roda em console japonês.

Marcio Corintho | Por e-mail

! Você está direcionando sua revolta para o lugar errado. **O** Não temos culpa alguma da confusão que você fez ao comprar um jogo que não funciona em seu console. Achamos correta a sua decisão de procurar os seus direitos e o incentivamos mesmo a fazer isso, apesar de acharmos que não vai dar em nada. Sabe por quê? Por três simples razões:

1- Você não informou na loja que seu console é japonês e eles não têm como saber disso. Todos os consoles da Nintendo sempre tiveram essa trava de região. Praticamente todo mundo sabe disso.
2- Se você observar atentamente, verá que na embalagem do seu jogo há uma mensagem que avisa: "For sale, rental and use only in the USA, Canada, Mexico and Latin America". Em outras palavras (e em português), isso quer dizer que o jogo funciona apenas em consoles fabricados nessas regiões.

3- Se você observar, e nem precisa ser tão atentamente assim, verá que na página 05 de todas as edições da **NGamer Brasil**, há o seguinte aviso: "Jogos europeus e japoneses só rodam em consoles da mesma região: jogos japoneses em consoles japoneses; jogos europeus em consoles europeus". Apesar de não termos essa obrigação, como você disse, nós o fazemos pois nos importamos com os leitores. Só não podemos ir com eles à loja de mãos dadas para comprar games.

Nosso conselho é: esfrie a cabeça, volte à loja e tente trocar seu game conversando educadamente. Se não conseguir, venda o jogo americano e use a grana para comprar um japonês. Ou venda seu Wii e compre um console americano.

PERGUNTAS E MAIS PERGUNTAS

Quero acabar de vez com o "Medo de Estragar o DS", isso vai ajudar a mim e a todas as outras pessoas que tem um DS. Lá vão as perguntas:

- 1- Faz mal jogar DS enquanto ele está na tomada, carregando?
- 2- Faz mal tirar o DS da tomada se ele não estiver completamente carregado?
- 3- Faz mal ou faz bem deixar o DS carregando depois que a luzinha se apagar?
- 4- É verdade que a Touch Screen pára de funcionar depois de dois anos de uso?
- 5- O que são e o que fazem os tais dos "dead pixels"?
- 6- É possível retirar a carcaça do DS e customizá-la sem danificá-la? Alguma recomendação para isso?
- 7- Faz mal deixar a tela do DS muito tempo parada?
- 8- Faz mal emprestar o DS para a sua cunhada empolgada?
- 9- O que vocês acham de uma seção "faz bem/faz mal, mande sua dúvida"?

Theo Ferraz Motta
São Caetano do Sul/SP

! 1- Faz bem.
2- Mal nenhum.
O 3- Ele nem vai estar carregando.
4- É mentira.
5- Dead pixels são pixels mortos. Pixel é um pequeno ponto na tela. O dead pixel simplesmente neutraliza a imagem naquele ponto.
6- É possível. Recomendação: não faça isso, procure o auxílio de um profissional.
7- Nenhum. O DS tem telas de cristal líquido, portanto, não sofre com possíveis problemas de burn-in, que queimam o fósforo de telas convencionais.
8- Depende. Ela faz tantas perguntas quanto você?
9- Por enquanto, essa sua carta deu conta do recado.

Aquela pessoa que reclamou do review de *Super Mario Galaxy* agora não é mais a única que mandou um e-mail.
Vinicius Shindy T. Freres
Guarulhos/SP

PASSOU BATIDO...

O review de *Mario Kart Wii* publicado na edição do mês passado ficou tão detalhado que nós acabamos nos perdendo em um detalhe, mais precisamente no quadro "Em Detalhes". O ícone de compatibilidade com DS deveria estar apagado e em seu lugar deveria estar em destaque o ícone ao lado, o de suporte a controles de GC e Classic.

Na página 11 da mesma edição, a lista de lançamentos diz respeito ao mês de abril de 2008, e não de março.

O leitor olhos de águia Ramon Camanhes Vechini informa que faltaram três trófeus na lista de *Super Smash Bros. Brawl*: Ray Gun, Nintendogs e Infantry & Tanks

ACHAAAAA...

Estou muito p*\$# com a Nintendo e com vocês também, que têm a obrigação de informar os assinantes como eu e os leitores em geral. Fui até uma loja credenciada da Latamel, paguei R\$ 200,00 pelo jogo *Super Mario Galaxy* e, quando chego em casa

doido para jogar, a decepção veio na mesma hora: o jogo só roda em console americano. Não me lembro de nenhuma matéria feita por vocês ou pela Latamel a respeito do jogo rodar apenas no console de origem.

Não interessa a origem do meu console – americano, japonês, europeu – o que importa é que é Nintendo. Sendo comprado aqui ou ali, continua sendo Nintendo. O console veio do Japão, mas foi pago e tem nota fiscal. Por que não posso jogar? Isso é um desrespeito da Nintendo! Vou procurar meus direitos, quero o meu dinheiro de volta pois não fui informado que

Pensei até em comer Poison Mushroom, tamanho meu descontentamento com outras revistas.
Guilherme Teixeira
Por e-mail



CONEXÃO NGB

NOVA PROMOÇÃO

PROMOÇÃO

UMA CAPA POR UM JOGO

LIBERE O DA VINCI QUE VIVE EM VOCÊ E LEVE
PARA CASA UM MARIO KART Wii NA FAIXA

NGAMER
A REVISTA 100% NINTENDO BRASIL

LOUCURA TOTAL! TESTAMOS
MARIO KART AQUELES CAAARA E CONTAMOS TUDO PRA VOCÊ

BRINDE ESPECIAL: VIDEOAULA DE Wii FIT COM DICAS DO MESTRE DO GINGADO: PROF. TRIVELLA

Confira o regulamento no site www.ngamer.com.br

Cansado de bolar frases e mais frases e não ganhar nada da revista? Então vamos mudar um pouco as coisas este mês. Desta vez, para faturar uma das três cópias de *Mario Kart Wii* que temos aqui na redação, você vai ter que mostrar os seus dons artísticos. Como? Confira:

1. Acesse o site www.ngamer.com.br e clique no link disponível para baixar um modelo em branco da capa da NGamer Brasil.
2. Crie uma capa com tema de *Mario Kart Wii* da maneira que você preferir – no computador, desenhando à mão, tanto faz.
3. Em seguida, envie sua arte para ngamer@europenet.com.br. No título do e-mail, coloque a frase **"Promoção: Uma capa por um jogo"** e inclua as seguintes informações na mensagem:
**Nome completo / Endereço
Cidade / Estado / CEP / Telefone
Data de nascimento**
4. Por fim, torça para ser um dos premiados – pois se a sua criação for ruim demais, ela poderá aparecer na galeria com as capas mais toscas que iremos publicar na edição 13.

CONEXÃO NGB

RESULTADO DAS PROMOÇÕES

RESULTADO DAS PROMOÇÕES

Descubra se você foi um dos ganhadores das promoções da edição 9 e entre em conosco pelo e-mail ngamer@europenet.com. Não se esqueça de confirmar o seu endereço na mensagem!

PROMOÇÃO 1: TRETA GERAL!

Qual seria o Final Smash do Trivas se ele fosse um personagem secreto de *Super Smash Bros. Brawl*?

Matheus Gurjão Heliodoro

Frase: Um Final Smash que mudaria o jogo para 2D! Perfeito para um velhaco dos games!

Augusto Bruno Cerchiaro

Frase: Os inimigos se tornariam velhos como ele e esqueceriam os ataques.

Fernando Vilela Paciencia

Frase: Ele teria dois. Um seria "Rundas Atômica" e o outro "Jenga Olímpica".

PROMOÇÃO 2: MOEDA GALÁCTICA

Por que você merece ganhar uma moeda comemorativa de *Super Mario Galaxy*?

Eder Foroni Genovez

Frase: Porque eu tenho o cofrinho mais vazio de toda a galáxia.

Danilo Henrique Alexandrino Villa Nova

Frase: Quem sabe com ela eu possa pagar a conta astronômica de celular.

Renan Priante Silva

Frase: Para juntar 100 e ganhar uma vida extra.

Raphael Monteiro da Rocha

Frase: Para combinar com as minhas cuecas do meu encanador italiano preferido.

Pedro Monteiro Lindenberg

Frase: Porque já estou ficando pobre de tanto gastar rupees!

Vitor Picolotto

Frase: Eu preciso de uma dessas para tampar o buraco de um cano lá em casa.

Mateus Pelegrino Peixoto

Frase: Já gastei muitas moedas para comprar o jogo, está na hora de eu ganhar uma!

Caique Barbosa da Silva

Frase: Mario já tem muitas moedas... Bem que ele poderia me dar uma...

Rodrigo Otávio Giroto Rodrigues

Frase: Porque eu sempre entro pelo cano, assim como o Mario.

Rafaela Mazze

Frase: Porque eu ajudei meus irmãos a elaborarem suas frases e esqueci da minha.

PROMOÇÃO 3: PRÊMIO SURPRESA

Qual seria o presente surpresa mais legal que você poderia ganhar?

Maria Clara Rodrigues Ribeiro
Frase: Uma Star Bit de chocolate.

Lawrence Rodrigues de Souza Melo
Frase: Koji Kondo dar uma de DJ na minha futura formatura.

Rodrigo da Silva Liscio Moreira
Frase: A Zelda saindo de um bolo com a Triforce embrulhada na bandeira do Flamengo.

Anderson Dornelles
Frase: Uma TV 50" para meus vizinhos poderem enxergar melhor todos os meus recordes.

Daniel Fonseca
Frase: Um cogumelo alucinógeno do Mario que hipnotizasse minha esposa para eu poder jogar mais games.

NGEXPRESS

NOTÍCIAS / RUMORES / VERDADES / MENTIRAS / NINTENDO

PARTICIPE DESTA SEÇÃO ENVIANDO NOTÍCIAS PARA NGAMER@EUROPANET.COM.BR

RESUMO DO MÊS!

NESTA EDIÇÃO 14 PÁGINAS DE PREVIEW 25 PÁGINAS DE REVIEW 06 PÁGINA DE DICAS 08 PÁGINAS DE CURIOSIDADE 06 PÁGINAS DE VELHARIA

FRASE DO MÊS:
"Você é um ditador mesmo!"
Trivas reclamando com o Mega ao saber que não poderia jogar MKWii antes do fechamento

TEMPO PERDIDO



Trabalhando
Jogando MKWii
Jogando MKWii online
Jogando MKWii em multiplayer
Baixando ghosts em MKWii

5 coisas que você vai descobrir este mês
01 Pro Evo 2008 de Wii não é tão bom assim 02 O modo online MKWii é melhor que o de SSB vs Earthbound tem chefes bizarros 04 Nintendo não é videogame de criança 05 O Gil adora fazer mapas no Photoshop

DESTAQUE!

MAIS UMA CHANCE PARA O OURIÇO AZUL

Sega revela novo jogo em cima do fechamento da revista...
E faz a gente perder a chance de publicar um preview decente



"Eu sou o cara! Isto é, depois do Mario, claro!"

Fato: Sonic teve seu melhor momento na era dos 16-bit. Depois disso, o Sonic Team só deu canelada tentando criar uma nova aventura de sucesso do ouriço azul em um ambiente 3D, fazendo-o tropeçar feio em situações bizarras e genéricas. Quando tudo parecia perdido, eis que vaza na internet imagens e um vídeo de um tal *Sonic Unleashed*. Rumores se propagaram, fãs se alegraram e a mídia especializada se mobilizou,

mas a Sega tentou manter tudo atrás da cortina, com direito a advogados barrando a circulação da "informação vazada" e tudo o mais. No final das contas, a empresa acabou confirmando o desenvolvimento do jogo.

Sonic Unleashed (título provisório) está sendo desenvolvido há três anos, junto com a Hedgehog Engine (nova tecnologia da Sega que está presente na aventura para garantir efeitos inéditos de iluminação e outros recursos visuais). O jogo tem uma mecânica 2,5D – gráficos 3D e jogabilidade totalmente 2D. Em outras palavras, cenários com vários caminhos semilineares, com direito a loopings, velocidade e deslocamento de câmera para dar mais emoção. Como apontou o vice-presidente de marketing da Sega of America, Sean Ratcliffe, o título tem um quê de volta às origens: "A idéia é reinventar o herói mantendo o espírito que o tornou um ícone na indústria mundial dos games. *Sonic Unleashed* introduz uma nova e inesperada trama ao

longo de uma jogabilidade inovadora, complementada com técnicas e elementos tradicionais, permitindo aos jogadores experimentar novos rumos".

Três personagens serão controláveis: Sonic, Tails e Knuckles. A trama é o mesmo arroz com feijão de sempre: Dr. Eggman está atrás das Caos Emeralds, então Sonic sai à procura das jóias para evitar uma catástrofe. Embutido nisso, há também uma maldição que transforma Sonic em uma espécie de lobisomem. Com essa transformação do herói, a ação do dia e da noite tem uma interferência significativa na jogabilidade e nas missões. Também há um novo esquema de combate, movimentos e habilidades ao longo de sete estágios e quatro modos de jogo. Não foram divulgados outros detalhes até então, exceto a confirmação da aventura nas plataformas Wii, PS2, PS3 e Xbox 360. O lançamento está previsto para o final do ano.



Bonito é. Agora só falta saber se não é ordinário

TRAPAÇA EM MARIO KART Wii

Porque snaking é coisa do passado

Parece que a decisão da Nintendo em mudar o sistema de drift da série em *Mario Kart Wii* não foi suficiente para evitar trapaças. Jogadores descobriram uma "técnica" no modo Time Trials que permite que você fique com tempos muito abaixo do normal, o que pode arruinar as disputas online se a empresa não der um jeito de arrumar essa falha.

Aparentemente, o esquema consiste em completar uma volta o mais rápido possível e então parar o veículo na direção contrária assim que cruzar a linha de chegada – ao menos é a essa conclusão que chegamos ao acessar o seguinte link: tinyurl.com/5ulh9e. Em comparação a esse novo truque sujo, até que o snaking não era tão ruim assim...



SADNESS NÃO MORREU

A tristeza está de volta, para a alegria de todos

Lembra dele? O jogo de Wii desenvolvido pela produtora polonesa Nibris? Pois então, ao contrário do que muita gente pensava, o título não foi cancelado. A prova disso apareceu no dia 14 de abril, quando a Nibris divulgou não apenas uma nova imagem do jogo – que você não confere aqui por falta de espaço –, como também um press release oficial.

O documento não trouxe nenhuma informação específica sobre o jogo, mas serviu para anunciar que a Nibris está usando a engine Gamebryo (a mesma de *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, de Xbox 360 e PS3) para criar o título. Para quem nunca ouviu falar em *Sadness*, ele foi revelado no começo de 2006, pouco depois de *Red Steel*, o primeiro jogo do atual console de mesa da Nintendo a aparecer na mídia. Faz tempo.

MARIO, O MILIONÁRIO

A essa altura, Wario está querendo estrangulá-lo

Prêmio pela criatividade dos membros da revista norte-americana *Maxim*. Em uma reportagem recente, a equipe da revista resolveu descobrir quanto vale o dinheiro dos jogos se comparado ao dólar. De acordo com a pesquisa, cada nota existente em *GTA* equivale a US\$ 25, já que você precisa de apenas 100 delas para comprar uma pistola Colt .45, cujo preço real gira em torno de US\$ 2.500.

Parece bastante? Então espere até saber quanto vale uma única moeda no universo do Mario: US\$ 37 mil. Como eles chegaram a essa conclusão? Acompanhe o raciocínio: a cada certa moedas você ganha uma vida. Segundo a Agência de Proteção Ambiental dos EUA, uma vida humana vale em média US\$ 3,7 milhões. Divida US\$ 3,7 milhões por cem e pronto! Não é à toa que ele nunca se esforçou para dar uns pegas na Peach – com essa fortuna, ele consegue qualquer mulher.



Ah, quer dizer então que era tudo pelo dinheiro, hein, Peach? Falsa!

F-ZERO PARA Wii?

O que o desespero não faz com os fãs...

Pelo jeito, os membros do site alemão Planet Nintendo são fissurados na série de corrida futurista da Nintendo. Tanto que eles decidiram inventar a próxima versão da franquia: *F-Zero Z*, para Wii. Como se o "anúncio" não fosse suficiente, o autor ainda teve a pachorra de escrever que o jogo teria um sistema de combate – algo praticamente impossível de acontecer na nossa opinião – e seria revelado oficialmente pela Nintendo durante a E3 deste ano, que rola entre os dias 15 e 17 de julho. Apesar de não acreditarmos nessa história, vamos ver no que dá.

LANÇAMENTOS

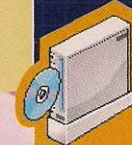
MAIO / 2008

AGORA, SOMENTE OS LANÇAMENTOS AMERICANOS ENTRAM NA LISTA. MAS OS REVIEWS DE VERSÕES JAPONESAS E EUROPEIAS CONTINUAM. BOOOYA!



DS

Crosswords DS	01
Iron Man	02
Commando: Steel Disaster	06
Speed Racer	06
Drone Tactics	13
Myst	13
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian ..	15
Top Spin 3	19
Mister Slime	20
Summon Night: Twin Age	20
1 vs. 100	26
Looney Tunes: Cartoon Conductor	27
Super Dodgeball Brawlers	27



Wii

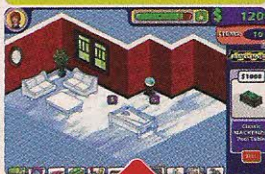
Iron Man	02
Blast Works: Build, Trade, Destroy	06
Boom Blox	06
Speed Racer	06
The Dog Island	06
Final Fantasy Crystal Chronicles	
My Life as a King	12
Toki Tori	12
Deca Sports	13
We Ski	13
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian ..	15
Top Spin 3	19
Wii Fit	19
Backyard Baseball 2009	20
Death Jr.: Root of Evil	27
Emergency Heroes	27



BLOCO DE NOTAS

A MAIOR CONCENTRAÇÃO DE NOTÍCIAS SOBRE NINTENDO EM UMA MESMA PÁGINA!

O jogo musical *Dalgassol Band Brothers*, um dos primeiros lançados para DS no Japão, vai ganhar uma nova versão. O nome? *Band Brothers DX*.



Mais um jogo inédito anunciado para WiiWare: *Home Sweet Home*, da Big Blue Bubble. Para não se empolgar ainda mais, visite tinyurl.com/63opas.



A partir de agora é possível assistir a TV pelo Wii. Ao menos no Reino Unido, onde o site/software BBC iPlayer ganhou suporte ao Internet Channel.



Shigeru Miyamoto está concorrendo mais uma vez ao título de homem mais influente do ano. Vote nele acessando o site abaixo: tinyurl.com/5rpw34.

O anime/mangá *Soul Eater* vai virar game. A empresa que está desenvolvendo o jogo ainda não foi revelada, mas já se sabe que a Square Enix irá publicá-lo.



Pipemania renasceu das cinzas. A empresa Empire Interactive anunciou *Pipemania 2008*. O jogo terá versões para PC, PS2, Wii e DS. Belessa, kapião?



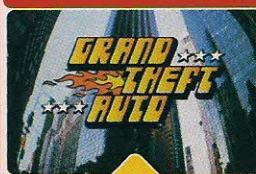
No dia 3 de abril, o site IGN postou uma notícia sobre uma suposta versão da série *skate*. (X360 e PS3) para DS e logo depois a tirou do ar. Estranho, não?



A Harmonix, produtora de *Rock Band*, fez um apelo para que a Big N crie um HD para o Wii. Só assim será possível disponibilizar conteúdo extra para o jogo.



Neste exato momento, milhares de coreanos estão jogando *Wii Sports*. Por quê? Porque a Big N lançou o Wii na Coreia Sul no dia 26 de abril.



Segundo um rumor, a Rockstar Games estaria trabalhando em um *GTA* para o DS. Não se trata de algo impossível – quem não se lembra de *GTA Advance*?

A Square Enix confirmou que lançará *Arkanoid DS* nos EUA. Diferentemente da versão japonesa, porém, o jogo não virá com o controle específico... Sem palavras!



Acredite ou não, a Big N relançou o controle de GameCube no Japão. O novo modelo é branco como o Wii, o que fará ele vender que nem banana.



A Telltale Games confirmou que lançará *Sam & Max* para Wii. O jogo será uma compilação com os seis primeiros episódios já disponíveis para PC.



Miles Edgeworth: Perfect Prosecutor é novo game da série *Phoenix Wright*. Ao contrário das demais versões, aqui você atua como um promotor.

Além de *Sam & Max*, a Telltale Games anunciou *Strong Bad's Cool Game for Attractive People*, para WiiWare. Saiba mais em tinyurl.com/Sunlvz.



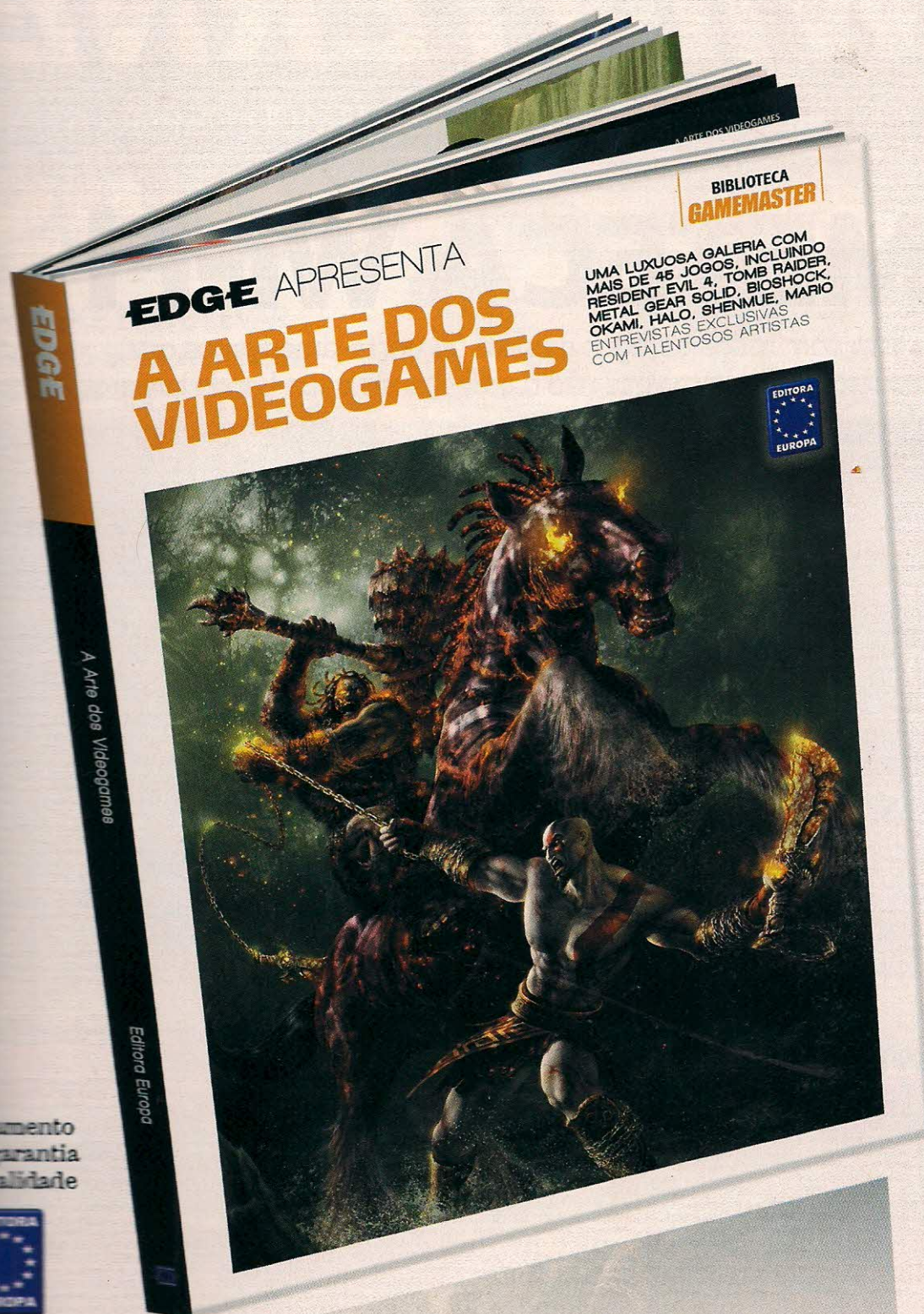
Além de ter a data de lançamento no Japão revelada (junho), *Super Mario Stadium Baseball* mudou de nome para *Mario Super Sluggers*.



Masahiro Sakurai parou de atualizar o site oficial de *Super Smash Bros. Brawl* desde o dia 14 de abril. De qualquer forma, o site continuará no ar.



ISSO QUE É ARTE CONTEMPORÂNEA



Lançamento
com garantia
de qualidade



Compre pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.gameblog.com.br



Wii WINTERNET

A INTERNET NA VISÃO DE QUEM SÓ TEM OLHOS PARA A NINTENDO

GAMETECA Wi-Fi

Este mês, uma lista com todos os jogos de Wii e DS norte-americanos que contam com recursos Wi-Fi para você não dar descanso a sua banda larga

Obs: lista atualiza até o dia 17/04

Advance Wars: Days of Ruin (DS)	Fullmetal Alchemist	MX vs. ATV: Untamed (Wii)	Spectrobes (DS)
Animal Crossing: Wild World (DS)	Trading Card Game (DS)	Mystery Dungeon:	Star Fox Command (DS)
Battalion Wars 2 (Wii)	Geometry Wars: Galaxies (Wii)	Shiren the Wanderer (DS)	Super Smash Bros. Brawl (Wii)
Bleach: The Blade of Fate (DS)	Ghost Squad (Wii)	NBA Live 08 (Wii)	Surf's Up (DS)
Bomberman Land Touch! (DS)	Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)	Nights: Journey of Dreams (Wii)	Tank Beat (DS)
Castlevania: Portrait of Ruin (DS)	Heroes of Mana (DS)	Ninja Gaiden: Dragon Sword (DS)	Tenchu: Dark Secret (DS)
Clubhouse Games (DS)	Hooked! Real Motion Fishing (Wii)	Nitrobike (Wii)	Tetris DS (DS)
Contact (DS)	Konductra (DS)	Octomania (Wii)	The Legend of Zelda:
Cookie & Cream (DS)	Lost Magic (DS)	Open Season (DS)	Phantom Hourglass (DS)
Custom Robo Arena (DS)	Luminous Arc (DS)	Panzer Tactics DS (DS)	Tony Hawk's American Sk8land (DS)
Diddy Kong Racing DS (DS)	Madden NFL 08 (DS)	Picross DS (DS)	Tony Hawk's Downhill Jam (DS)
Digimon World DS (DS)	Madden NFL 08 (Wii)	Planet Puzzle League (DS)	Tony Hawk's Proving Ground (DS)
Digimon World: Dawn/Dusk (DS)	Mario & Sonic at the	Pogo Island (DS)	TouchMaster DS (DS)
Draglade (DS)	Olympic Games (DS)	Pokémon Battle Revolution (Wii)	Transformers:
Dragon Ball Z:	Mario & Sonic at the	Pokémon Diamond/Pearl (DS)	Autobots/Decepticons (DS)
Budokai Tenkaichi 3 (Wii)	Olympic Games (Wii)	Pro Evolution Soccer 2008 (DS)	Trauma Center: New Blood (Wii)
Dragon Quest Monsters: Joker (DS)	Mario Kart DS (DS)	Pro Evolution Soccer 2008 (Wii)	Ultimate Mortal Kombat (DS)
Endless Ocean (Wii)	Mario Kart Wii (Wii)	Professor Layton and	Winning Eleven:
FIFA 08 (Wii)	Mario Strikers Charged (Wii)	the Curious Village (DS)	Pro Evolution Soccer 2007 (DS)
FIFA Street 3 (DS)	Mario vs. Donkey Kong 2:	Race Driver: Create and Race (DS)	Worms: Open Warfare 2 (DS)
Final Fantasy Crystal Chronicles:	March of the Minis (DS)	Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)	Yu-Gi-Oh! GX: Spirit Caller (DS)
Ring of Fates (DS)	Marvel Trading Card (DS)	Rune Factory:	Yu-Gi-Oh! World
Final Fantasy Fables:	Medal of Honor: Heroes 2 (Wii)	A Fantasy Harvest Moon (DS)	Championship 2007 (DS)
Chocobo Tales (DS)	Mega Man Star Force (DS)	Sonic Riders: Zero Gravity (Wii)	Yu-Gi-Oh!: World
Final Fantasy III (DS)	Metroid Prime: Hunters (DS)	Sonic Rush Adventure (DS)	Championship 2008 (DS)

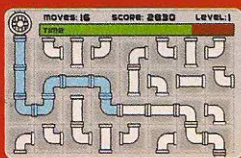
5 GAMES EM FLASH

PARA JOGAR PELO BROWSER DO Wii



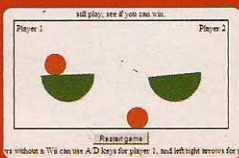
The Explorer

Quem é o explorador? Qual o objetivo dele? Por que ele sempre segue o cursor, mesmo que isso resulte em sua morte? Tudo isso e muito mais em tinyurl.com/2baw3h



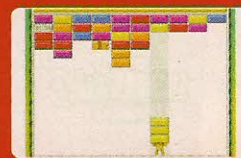
Plumber

Tudo bem que se trata de uma cópia descarada de *Pipe Mania*, mas girar canos para criar uma tubulação completa ainda é algo extremamente viciante. tinyurl.com/yvuzn4



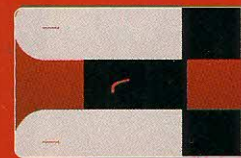
Wii Roll

É o prêmio de game em Flash mais sem sal do mês vai para este aqui: incline o Wii Remote para evitar que a bola caia de cima da sua plataforma. tinyurl.com/36eypl



Sobics

Sem dúvida, o bichinho que protagoniza este quebra-cabeça é um Teletubys bastardo. Agrupe quatro ou mais peças da mesma cor para destruí-las. tinyurl.com/yvcm63



Line Game

Não chega a ser tão bom quanto jogar *Kuru Kururin* no GBA, mas consegue prender a sua atenção por um bom tempo. tinyurl.com/fyqddsk

ACCESS POINT

PARA VOCÊ DAR E LEVAR
ALGUMAS SURRAS ONLINE

CONTATOS
NGAMER
BRASIL

ADICIONE O WII NUMBER DA
REDAÇÃO: 3311 6580 6884 8637
SÓ NÃO FIQUE TRISTE SE A GENTE
DEMORAR UM POUCO PARA
ADICIONAR O SEU...

NGAMER
BRASIL

FRIEND CODES DE 5588
QUER JOGAR BRAWL CONTRA A GALERA DA
REDAÇÃO? ENTÃO ANOTE NOSSOS FRIEND
CODES! MAS ATENÇÃO: SÓ VAMOS ADICIONAR
OS LEITORES QUE TIVEREM SEUS FCS
PUBLICADOS AQUI.
MEGA: 2363 4954 9706
FABÃO: 3523 1808 5351
PETRO: 2492 3888 0947

SERGIO RIBEIRO FILHO

E-mail: sergioribeirofilho@yahoo.com.br

Wii NUMBER: 5346 4958 6470 6156

FRIEND CODES

Mario Strikers Charged: 4124 2070 1015

Guitar Hero III:

Legends of Rock: 1289 6703 6866

GIANLUCA COSENTINO

E-mail: gianluca_xd_oi@hotmail.com

Wii NUMBER: 7254 3897 2817 0720

FRIEND CODE

Mario Strikers Charged: 3308 3888 3151

DANIEL ARAUJO

E-mail: danielcunha_123@hotmail.com

Wii NUMBER: 7627 1420 3550 8088

**RENATO VIEIRA LEITE
DE BARROS**

E-mail: rwiivlb@hotmail.com

Wii NUMBER: 0319 4571 3088 5070

FRIEND CODES

Super Smash Bros. Brawl: 3609 0915 2170

Winning Eleven Pro

Evolution Soccer 2007: 4081 5379 5050

The Legend of Zelda:

Phantom Hourglass: 0344 7349 4111

Jump Ultimate Stars: 5283 7120 8271

Mario Kart DS: 0086 7888 1340

NICK

FIFA Soccer 08: RwiivLB

TIAGO DAYRELL

E-mail: tico_dayrell@hotmail.com

Wii NUMBER: 6947 2786 2852 7617

FRIEND CODE

Super Smash Bros. Brawl: 0173 1087 6462

**BRUNO E VINÍCIUS,
OS IRMÃOS DE SOUZA**

E-mail: brunocesarlugidesouza@uol.com.br
ou viniciusalbertodesouza@uol.com.br

Wii NUMBER: 6746 5820 2098 6120

FRIEND CODE

Super Smash Bros. Brawl: 3351 3814 4070

LEONARDO NASCIMENTO

E-mail: leosayan2304@hotmail.com

Wii NUMBER: 4090 8695 2414 4004

Harden

Richards

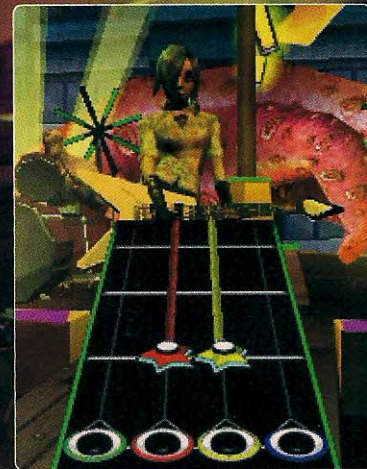


PREVIEWS

GUITAR HERO ON TOUR



• O número ao lado da guitarra é o multiplicador de pontos. Acerte várias notas em sequência para mantê-lo assim



PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** ACTIVISION **DESENVOLVIMENTO** VICARIOUS VISIONS **LANÇAMENTO** JULHO

GUITAR HERO

ON TOUR

O jogo musical mais popular do mundo ganha uma versão portátil, com direito a acessório exclusivo e tudo o mais

Pensando racionalmente, *Guitar Hero* no DS não deveria dar muito certo. Afinal, uma versão portátil de um jogo que ficou famoso por vir acompanhado de uma guitarra de plástico capaz de fazer você se sentir o próprio deus do rock não parece uma idéia muito inteligente, certo?

Pense novamente

Acontece que o DS não é um portátil comum e *Guitar Hero On Tour* não se encaixa no perfil dos jogos feitos às pressas só para acompanhar o sucesso dos irmãos maiores. Assim como a versão para consoles de mesa, o cartucho é vendido com um acessório que, depois de um certo treino, faz todo o sentido do mundo.

O apetrecho pode ser descrito como um pedaço de plástico do tamanho de um punho que passa por trás do DS e se encaixa na entrada de jogos de GBA.

Segurando o portátil de lado – como se faz ao jogar *Brain Age* –, você passa a mão por baixo do DS, por dentro de uma tira que serve para segurar tudo no lugar certo, e seus quatro dedos repousam suavemente sobre os quatro botões coloridos do acessório.

É encaixar e detonar

Sim, nós sabemos que não é muito parecido com uma guitarra nem é tão confortável à primeira vista, mas após um curto período de adaptação a coisa muda. O periférico não é tão pesado, mas é sólido o suficiente para justificar o preço mais alto do que o de um jogo comum. Outros acessórios do DS,



• Segure a palheta na tela para manter notas e acordes o tempo necessário

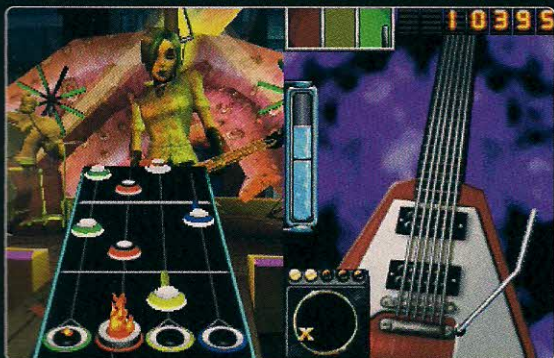
como a base magnética de *Mag Kid* (tinyurl.com/6oeop3), a câmera de *Face Training* (tinyurl.com/5orrhs) e o controle de *Arkanoïd DS* (tinyurl.com/6zjflh), custam menos,



A PRINCIPAL DIFERENÇA EM TER QUATRO BOTÕES EM VEZ DE CINCO ESTÁ NO NÍVEL DE DESAFIO, MENOR NO PORTÁTIL



• O punk Johnny Napalm é apenas um dos seis personagens da versão portátil



mas o Guitar Grip, como é chamado este aqui, sem dúvida alguma é melhor construído. A caixa também contém uma caneta stylus no formato de uma palheta, que se encaixa ao acessório quando você não quiser usá-la. É com a palheta que você toca as cordas na tela sensível do DS.

Energizado

Já que você não usará uma guitarra de plástico, a tela faz o papel das cordas, substituindo a Strum Bar dos consoles de mesa. O funcionamento é idêntico, ou seja, basta escorregar a palheta sobre a tela para tocar as cordas. Informações adicionais são mostradas na da esquerda (lembre-se, o DS está na posição vertical), como o número de notas que você acerta na sequência e o indicador de Star Power. Quando você pegar o jeito de apertar um dos quatro botões (ou uma combinação deles) e tocar as cordas ao mesmo tempo, perceberá que *Guitar Hero On Tour* funciona tão bem quanto às versões anteriores.

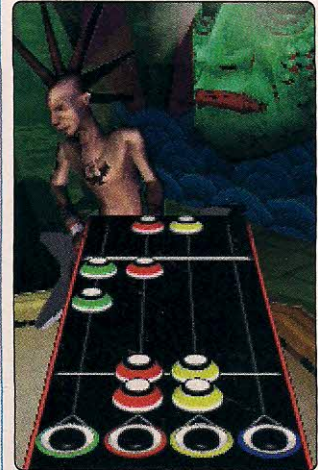
Para tocar acordes curtos, basta uma leve rabiscada na tela em qualquer direção. Para tocar notas mais longas, basta segurar o botão apertado por mais tempo. Você não precisa mexer a caneta sempre na mesma direção – aliás, os melhores jogadores sabem que quando a música é

rápida o melhor é tocar para cima e para baixo na sequência. No DS, como as cordas são controladas pela caneta, pareceu mais fácil mover a stylus da direita para a esquerda e vice-versa.

Uma das principais diferenças entre ter os cinco botões das guitarras de plástico e os quatro botões do acessório no DS é que o nível de dificuldade é menor. Contudo, o jogo parece bem adaptado ao portátil, porque encarar os cinco botões no periférico do DS seria uma daquelas tarefas que causariam artrite pelo resto da vida. ▶

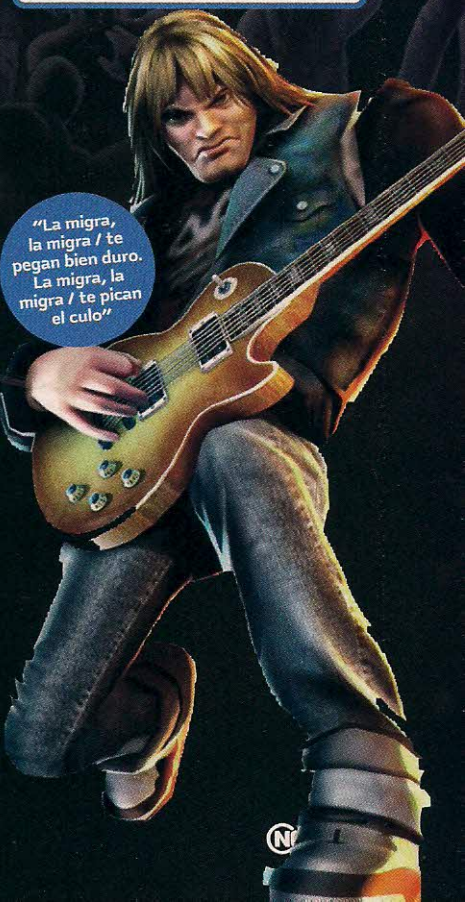
NÍVEL DE DIFICULDADE

A versão do Wii o deixou irritado? Então a de DS é perfeita para você



FACILITANDO O DEDILHADO

Se você já jogou *Guitar Hero 3* com a guitarra, sabe que no lugar das cordas você mexe uma pequena alavanca para cima e para baixo, para simular uma palheta. Acontece que a alavanca demora um pouco até voltar para a posição neutra, o que fez alguns dos jogadores mais viciados reclamarem que não era possível tocar muito rápido. Como no DS a palheta é a caneta stylus, você pode tocar à toda velocidade sem se complicar.





PREVIEWS

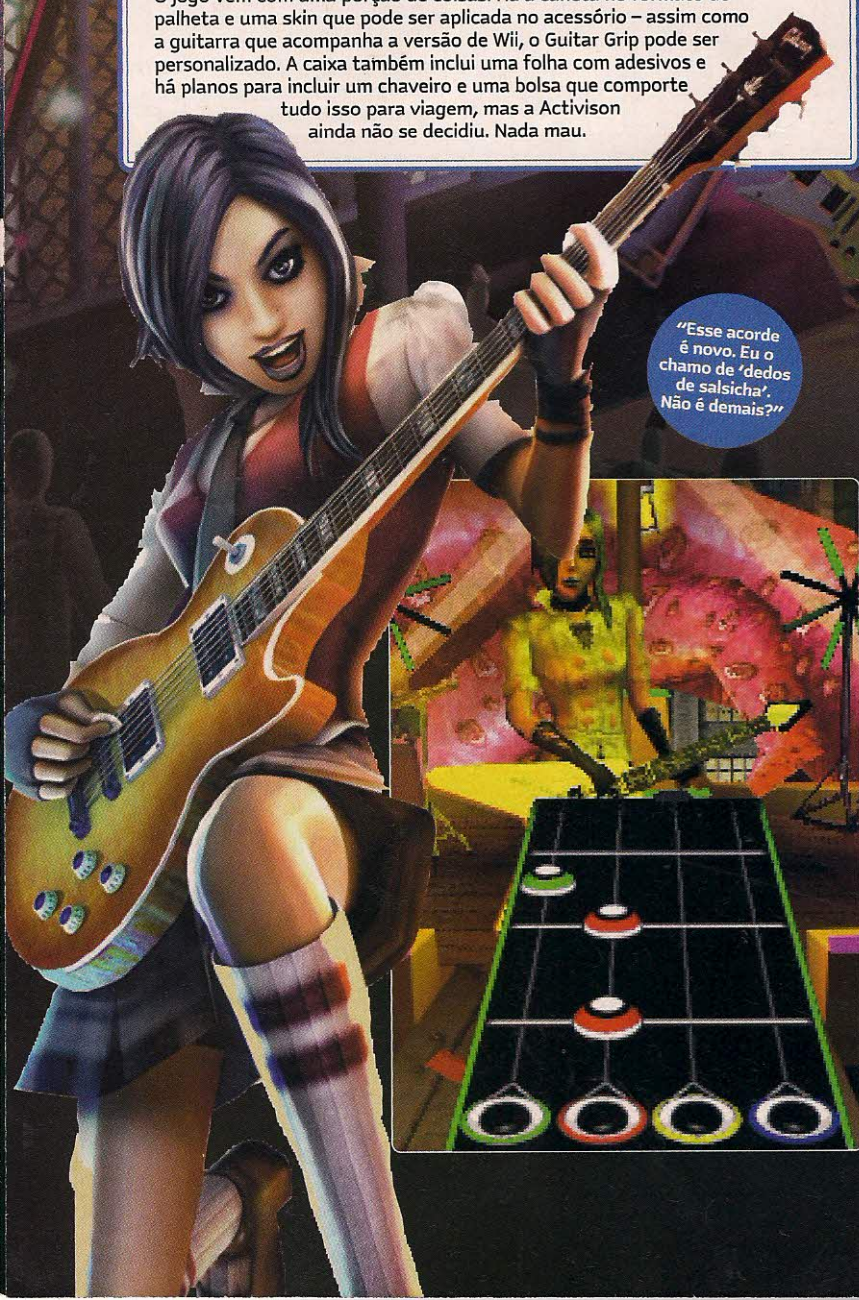
GUITAR HERO ON TOUR

SHOW PORTÁTIL

Porque todo mundo gosta de pacotes gigantescos



O jogo vem com uma porção de coisas. Há a caneta no formato de palheta e uma skin que pode ser aplicada no acessório – assim como a guitarra que acompanha a versão de Wii, o Guitar Grip pode ser personalizado. A caixa também inclui uma folha com adesivos e há planos para incluir um chaveiro e uma bolsa que comporte tudo isso para viagem, mas a Activision ainda não se decidiu. Nada mau.



"Esse acorde é novo. Eu o chamo de 'dedos de salsicha'. Não é demais?"



▲ O que diabos ele está fazendo? Afinando a guitarra no meio da música? E quem disse que punks sabem afinar guitarras?

CADA JOGADOR PRECISA DE UMA CÓPIA DO JOGO. E SEM O GUITAR GRIP É IMPOSSÍVEL JOGAR

Como um profissional

Como os seus quatro dedos repousam sobre os quatro botões coloridos (você usa o polegar para segurar o DS, afinal de contas), a posição da sua mão é sempre fixa. Por isso, caso você tenha tido dificuldade para encerrar a guitarra das versões anteriores, *Guitar Hero On Tour* talvez seja mais a sua praia, já que desafio é um pouco menor.

Ao acertar uma sequência específica de notas você preenche a barra de energia Star Power, que multiplica seus pontos. Se nos consoles de mesa você inclinava a guitarra para ativar o poder, no DS você precisa gritar no microfone – este é um jogo que você não vai querer jogar no ônibus. Você pode berrar qualquer coisa, desde palavras dentro do contexto, como "Metaaal" e "Toca Raul", até um grito aleatório. De qualquer forma é meio constrangedor. Com sorte, você pode assoprar o microfone e conseguir o mesmo efeito. Seja como for, os pontos extras ganhos ao ativar o Star Power compensam o papelão em público.

Aumente o volume

Como já era de se esperar, qualquer jogo de música no DS se beneficia de um par de fones de ouvido de qualidade ou de caixas de som maiores, e você vai querer algo parecido para aproveitar as mais de 30 músicas da trilha sonora. Nós não podemos divulgar a lista completa, talvez porque ainda



★ Já decidiu a palavra que vai gritar no microfone para ativar o Star Power? Eis algumas sugestões: "Hey Ho, Let's Go!", "Orgasmatron!", "Zappa Power!" e "Aqueles caaaaaaaara!"



★ De duas uma: ou os caras da Activision gostam muito de punk ou... Ah, deixa pra lá. Sem dúvida eles são fanáticos por punk



★ Não pense que o jogo vai fácil só porque o número de cordas é menor

existam algumas licenças pendentes antes do lançamento do jogo, previsto para o mês de julho nos EUA, mas podemos confirmar que as músicas são diferentes das de *Guitar Hero 3*.

Na verdade, parece ser uma coletânea das melhores canções dos jogos anteriores, com um considerável número de músicas exclusivas para o portátil – podemos confirmar, por exemplo, que há uma música da banda No Doubt. Uma coisa é certa: não há músicas que contenham expressões fortes como palavrões ou ofensas, porque a Activision quer ter certeza de que pessoas de todas as idades (até as mais jovens) possam jogá-lo.

E já que o acessório Guitar Grip funciona independentemente do cartucho do jogo, é possível que haja futuras versões especiais e expansões à fórmula original. É claro que não podemos esperar que a Activision disponibilize músicas pela internet, já que o DS não conta com um HD para armazená-las, mas cartuchos extras com músicas bônus parecem não estar tão distante assim.

Duelando

Os produtores criaram vários modos multiplayer para o jogo e, pelo menos até agora, ainda não confirmaram quais estarão na versão final e quais serão cortados. Os modos básicos de competição são os mesmos de *Guitar Hero 3* – você pode duelar contra um amigo, usando itens para atrapalhar a vida dele, como aumentar



★ Não sabemos o nome dele, mas com esse visual ele certamente é grunge

a dificuldade dele ou quebrar suas cordas (nesse caso, o rival tem que apertar freneticamente o botão "quebrado" para consertá-lo).

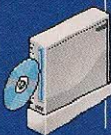
Além disso, estão prometidos alguns modos especiais que só podem ser feitos no DS, incluindo uma forma de criar um autógrafo e distribuí-lo para outros jogadores. Se houver algum jeito de armazenar autógrafos alheios, parece interessante. Isso é, se a ideia for mantida na versão final. De qualquer forma, cada jogador precisa de sua cópia do jogo e do Guitar Grip – sim, é impossível jogar sem ele.

Hall da fama

Os modos principais para um jogador e o modo cooperativo têm a mesma estrutura do jogo nos consoles de mesa. Há a carreira, cheia de músicas para descobrir e itens para destravar, como roupas para personalizar o seu personagem.

Além disso, quatro personagens antigos retornam para mais um show, enquanto dois novos aparecem pela primeira vez no DS. Você também pode esperar novos palcos e arenas, ainda que não seja muito fácil perceber os detalhes na tela pequena do portátil.

Mas todos esses extras não são o charme de *Guitar Hero On Tour*. Afinal, a série se tornou o fenômeno que é hoje pois permite, como nenhum outro jogo, que você encarne um herói do rock com a palma de suas mãos. Nada mais, nada menos.



PREVIEWS

SAMBA DE AMIGO



Compos recompensam o jogador com uma overdose de efeitos visuais coloridos e a aparição de novos personagens na tela



O nome desta libélula é Linda, muito embora ela não seja tão linda assim - rã!

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO SEGA DESENVOLVIMENTO GEARBOX LANÇAMENTO 2008

SAMBA DE AMIGO

Ritmoooooooooooooooooo... É ritmo de festaaaaaaaaaaaaaa!

Como será que ele faz para apertar o botão Sync com esses dedos enormes?



Editores e redatores jogam conversa fora em uma sala de testes. Alguns instantes depois, o Mega entra em cena ao som de *Livin' La Vida Loca*, chamando a atenção de todos ao conseguir rank A na música mais difícil de *Samba De Amigo*... Bem, na verdade, foi assim que aconteceu: editores e redatores jogam conversa fora em uma sala de testes. O Mega aparece do nada, crente que está prestes a humilhar todo mundo com seus combos insanos em *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Em vez de um controle de Dreamcast, porém, o que cai nas mãos do mané são duas maracas. Ele então é obrigado a jogar *Samba De Amigo* e passa vergonha na frente de todo mundo ao falhar miseravelmente na música *Samba De Janeiro* (tinyurl.com/ygv98v).

Como dá para perceber, nossa memória é capaz de deletar momentos ruins do passado para que não entremos em depressão profunda. E isso também vale para os games. Duvida? Então faça o teste: peça para alguém que jogou *Samba De Amigo* relembrar alguns dos momentos que passou com o game e veja se ele conta uma história constrangedora. No máximo, você vai ouvir uma frase do tipo: "Nossa! Aquelas maracas eram bizarras demais!".

Requebra!

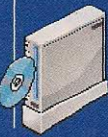
Sem dúvida, mas eram elas que faziam a diferença. Retire os apetrechos de plástico e um jogador dançando feito um alucinado na

frente da TV e você tem um game musical simples protagonizado por um macaco com olhos arregalados e cara de doido. Sendo assim, a dúvida que surge é a seguinte: será que esta versão consegue ser tão memorável quanto à original sem as tais maracas?

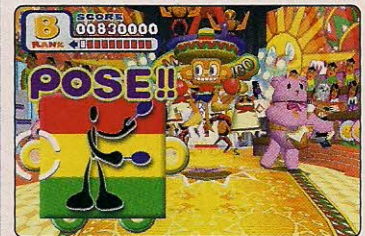
Seja qual for o caso, a Gearbox está fazendo um ótimo trabalho. O conceito continua tão simples como sempre foi: cada controle do Wii equivale a uma maraca, e você só precisa chacoalhá-los na altura indicada pelo jogo. Cima, meio e baixo são representados por círculos coloridos ao redor dos personagens. Assim que as bolhas que surgem do centro passam pelos círculos, você sacode o controle correspondente na altura certa.

Remexe!

Uma marca branca ao redor dos círculos mostra a altura em que você está. Mover os braços para cima e para baixo algumas vezes é o suficiente para perceber o quão perfeito é o sincronismo entre os controles e a tela do jogo. O reconhecimento não é



PEDIU PRA PARAR, PAROU!



Em determinados momentos das músicas, você é obrigado a parar de balançar os braços para realizar poses. Uma espécie de marionete surge na tela e mostra para você como você deve alinhar os controles para ganhar um bônus. Se você leu o texto principal e ficou abismado com a capacidade de o jogo reconhecer a altura dos controles, vai pirar ao descobrir como ele é capaz de distinguir o lado para o qual eles estão virados. Só pode ser bruxaria...

FICAR DE OLHO NA TELA PARA TER CERTEZA DE QUE O JOGO RECONHECEU A ALTURA DO SEU BRAÇO NÃO É A MELHOR COISA A FAZER DURANTE AS PARTIDAS



• Não há dúvidas de que existirão músicas inéditas, mas temos certeza de que algumas do game original também aparecerão



• Esta só pode ser uma imagem do modo Hustle, no qual o objetivo é fazer o maior número possível de poses

baseado no ângulo dos controles (como em *No More Heroes*) nem faz uso da Sensor Bar – como fica comprovado pela precisão nos movimentos feitos com o Nunchuk. Tudo é feito por meio dos acelerômetros existentes nos controles, então é impressionante ver que os chacoalhões necessários para acertar as notas não interferem no reconhecimento de altura.

Temos absoluta certeza de que assim como rolou no passado, o Mega vai fazer feio em todas as músicas, mas isso porque ele é ruim, e não porque o jogo apresenta falhas. A maior dificuldade está em confiar na tecnologia usada pela Gearbox.

Ficar de olho na tela para ter certeza de que o jogo reconheceu a altura do seu braço não é a melhor coisa a fazer – o segredo, como em qualquer outro game musical, é ficar atento ao ritmo da música e esquecer que você pode estar passando vergonha na frente de outras pessoas.

Se você jogou o minigame musical de *Zack & Wiki*, no qual

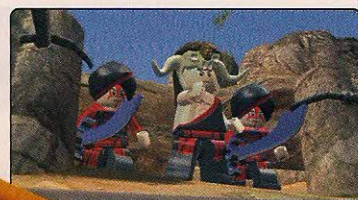
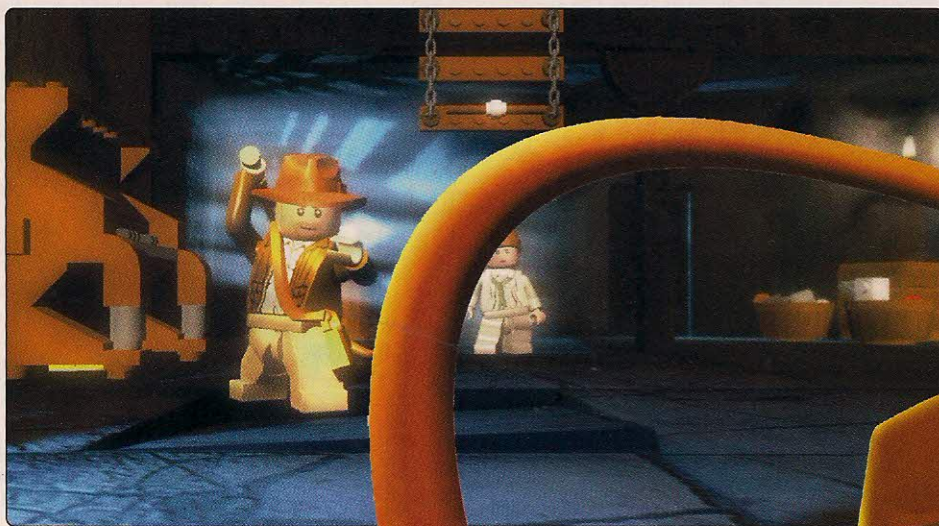


• Assim como *NiGHTS*, Rio parece ser uma garota, mas, na verdade, é macho. Quer dizer, achamos que é. E você, o que acha?

precisa balançar o Wii Remote para tocar um sino, deve se lembrar da falha de reconhecimento do controle: depois de um chacoalhão, quando você voltava o Wii Remote à posição normal, o game entendia aquilo como um segundo movimento. Aqui, felizmente, isso não acontece – uma bela sacada da Gearbox, já que é praticamente impossível jogar *Samba De Amigo* sem fazer algum movimento em falso.

Rebola!

Apesar disso tudo, a demonstração feita pela Sega nos deixou com uma pulga atrás da orelha. Pode parecer exagero, mas com os controles do Wii no lugar das maracas do jogo original, você não se sente conectado ao maluco universo do jogo como acontecia com a versão de Dreamcast. Tudo funciona bem, mas você tem a nítida sensação de que algo está errado. O jeito é torcer para que a Sega encontre uma maneira de tornar a experiência mais imersiva antes de mandar o jogo para as lojas.



PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO **LUCASARTS** DESENVOLVIMENTO **TRAVELLER'S TALES** LANÇAMENTO **JUNHO**



LEGO INDIANA JONES

De tirar o chapéu

Para coincidir com o lançamento do filme, mas com um boneco de plástico que nunca envelhece em vez de um enrugado Harrison Ford, *LEGO Indiana Jones* promete fazer com o cavaleiro de chicote o mesmo que *LEGO Star Wars* fez com os jedis e os siths.

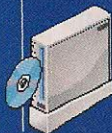
São três filmes em um jogo, e neste mês daremos uma olhada na segunda parte: *O Templo da Perdição*. Sim, esse é o mais fraco dos três filmes, mas é nele que Indy conhece elefantes e saboreia cérebros de macaco (de LEGO, claro), então não há do que reclamar.

“Ei, moça! O nome dele é Doutor Jones!”

Dando sequência ao enredo da trilogia, depois de arrumar briga com todo mundo no clube Obi-Wan (uma referência clara à série *Star Wars*), o avião do nosso herói cai em uma selva que abriga o tal Templo da Perdição. Passeio por trilhos dentro de uma mina, incursões em labirintos subterrâneos e a luta final sobre lava escaldante são temas que aparecerão neste capítulo e, assim como nos títulos da série *LEGO Star Wars*, fica tudo melhor quando você tem a ajuda de um amigo durante a ação.

Uma das maiores diferenças entre *Lego Indiana Jones* e seus antepassados espaciais é que agora você tem a habilidade de mover peças de LEGO no decorrer das fases, coletá-las e construir

Envelhecer
ele não vai, mas
deixe-o do lado
de uma lareira
para ver o que
acontece



"Não era eu" É possível jogar com inúmeros personagens principais do filme, e quando você ficar entediado com a repetição, pode até mesmo trocar as partes do corpo entre eles. Cabeça de um com as pernas do outro? Definitivamente sim

COMO NOS FILMES, AS BATALHAS TENDEM MAIS PARA O COMBATE CORPO A CORPO

equipamentos diferentes que lhe ajudarão a superar os obstáculos. Pode parecer uma adição básica sem muita influência no jogo, mas o modo como foi implementada se encaixa perfeitamente na temática do jogo – francamente, estamos surpresos por nunca ter visto isso antes.

Peças soltas também podem ser usadas nos combates, o que deixa as lutas com um jeito mais caótico – a cena a que nos referimos anteriormente, ambientada no clube Obi-Wan, claramente se beneficia dessa habilidade. Você pode arrancar pedaços da mobília e jogá-los nos inimigos, que revidam da mesma forma. É possível coletar as armas que você encontra, mas as lutas parecem tender mais para os combates corpo a corpo, como acontece mesmo no filme.

Sem tempo para frescuras

Com dois personagens simultâneos, há um "sistema de medo" com o qual você tem de se acostumar. Cada personagem tem habilidades especiais que são necessárias para conquistar as fases e alcançar áreas secretas, mas quando eles se deparam com situações muito assustadoras, podem ficar congelados de terror. Nesse momento, você



Para passar certas partes, você terá de coletar peças para criar algum objeto. Tudo isso desviando de dardos venenosos!



Certas cenas imitam passagens dos filmes, mas com alguns toques especiais

assume o controle do personagem secundário e tem de fazer o possível para afastar o perigo, seja repelindo as cobras que cercam Indy, seja afugentando os ratos tão detestados pelo pai do herói. Assim como os novos quebra-cabeças que mencionamos anteriormente, não dá para dizer que o sistema de medo seja uma característica inovadora, mas funciona muito bem no contexto do jogo. Na verdade, *LEGO Indiana Jones* parece uma versão refinada de tudo o que vimos nos títulos da série *Star Wars*.

Além de ser muito divertido jogar com um amigo (pena que no Wii o jogo provavelmente não suportará o modo online), a melhor coisa dos títulos da série *LEGO* é acompanhar os bonecos mudos de plástico incorporando personagens das telas de cinema. *Indiana Jones* promete levar essa interação a novos patamares, graças a uma animação facial aprimorada e movimentos dos olhos parecidos com o que vimos no Link de *Wind Waker*. 

AÇÃO PLÁSTICA



Qualidade. Repare na posição das pernas dos personagens e no jeito com que se inclinam – é essa atenção aos detalhes que esperamos de *LEGO Indiana*



Isto aqui nos lembra uma parte do jogo dos *Simpsons* em que Homer tem que escalar um bolo gigante. Tomara que não. Tomara...

Como os jogos da série *LEGO Star Wars*, *Indiana Jones* é uma mistura de plataforma, combates simples e quebra-cabeças. O episódio *Templo da Perdição*, que você acompanha nesta matéria, faz ótimo uso de uma paleta de cores de tons em marrom. Estas imagens foram extraídas de uma versão de "alta definição" do jogo (ou seja, podem ser de PC, Xbox 360 ou PS3), mas temos certeza de que o visual do jogo no Wii não vai decepcionar os fãs.

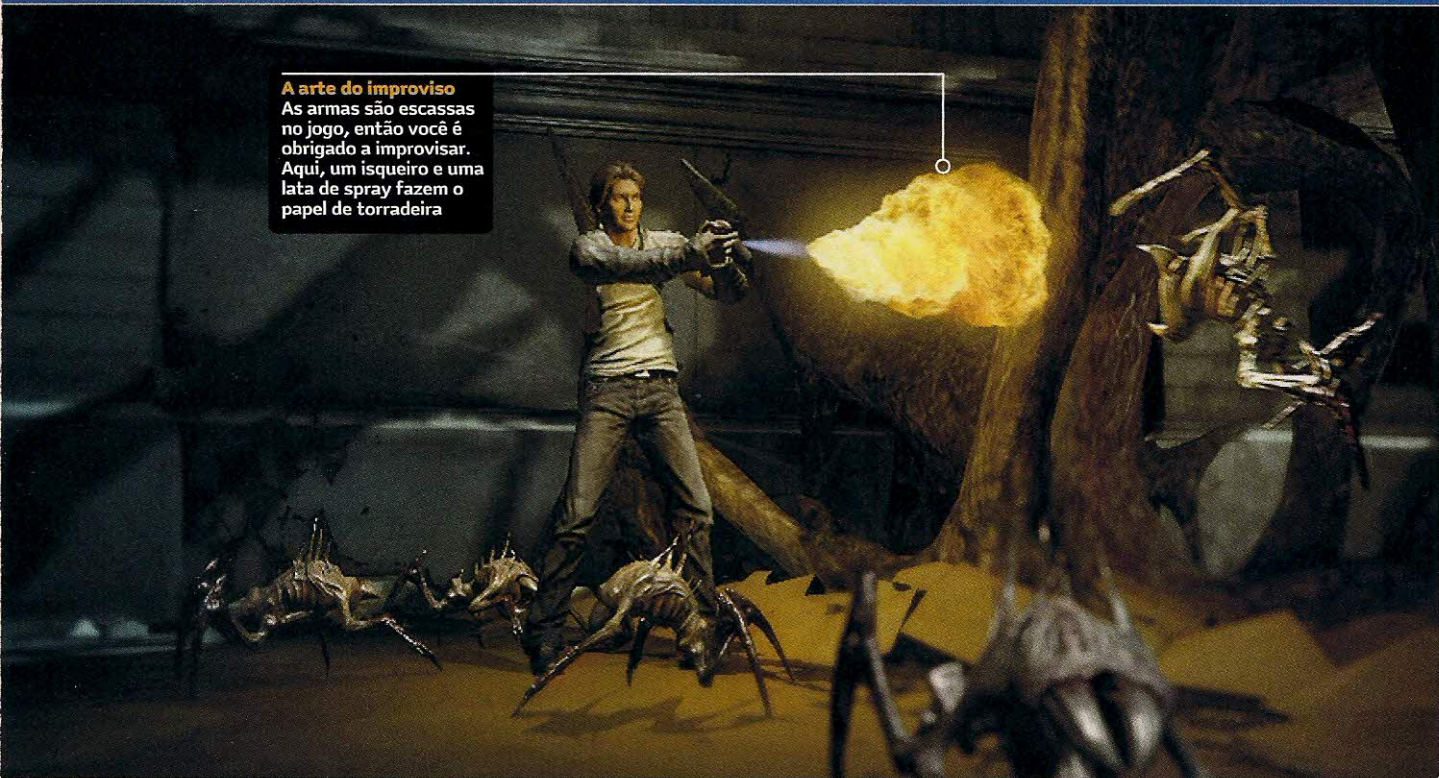


PREVIEWS

ALONE IN THE DARK

A arte do improviso

As armas são escassas no jogo, então você é obrigado a improvisar. Aqui, um isqueiro e uma lata de spray fazem o papel de torradeira



PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO ATARI DESENVOLVIMENTO HYDRAVISION LANÇAMENTO JUNHO

ALONE IN THE DARK

Enfrente os seus próprios demônios. E os de Nova York também

O Central Park, no coração de Nova York, é considerado um dos cartões-postais da cidade e aparece como personagem em diversos filmes e séries. Em *Esqueceram de Mim 2*, por exemplo, ele mostra seu lado mais gentil. *Alone in the Dark*, por sua vez, traz um Central Park nem um pouco amigável e repleto de demônios.

Resumo básico: você é Edward Carnby, um detetive da década de 1930 perdido na cidade grande em 2008. Por que tão deslocado e fora do seu tempo? Bem, isto é o que o roteiro de *Alone in the Dark* quer mostrar, por meio de diversos sustos, muitas cenas de animação e divisão por capítulos – só que de uma maneira bem mais interessante e cheia de vida do que se vê em muitos programas de TV. A abertura se dá com alguns camaradas estranhos trocando poucas palavras enquanto mantêm você como refém, pouco antes de uma corja adentrar o ambiente e destruir a festinha, arrancando vísceras, assoalhos e paredes no processo.

Passeio no parque

Os detalhes mostram a impressionante dedicação da produtora Hydravision em corresponder às expectativas da nova geração. Não estamos falando só do efeito de luz de cair o queixo (você vai entender quando colocar fogo em uma cadeira), mas também da física, capaz de impressionar qualquer um.

Pegue um objeto e balance o Wii Remote para usá-lo como arma contra os demônios, abrir passagens bloqueadas

e então incendiá-lo como um piromaniaco. No Wii, a física do fogo não é tão robusta como nas versões para 360 e PS3, mas usar um extintor para diminuir a intensidade de uma barreira de fogo não deixa de ser uma grande sacada.

Outra grande sacada é o casaco de Carnby que, além de estiloso, funciona como um inventário ao alcance de suas mãos: armas, isqueiro e outros itens ficam guardados nos bolsos. O melhor de tudo? Realizar um movimento com o Wii Remote para abrir o casaco caso você seja surpreendido por um algum monstro e precise reagir rápido.

Há uma lógica muito bacana no universo de *AITD*. É o tipo de lugar onde combinar tiros e álcool resulta em fogo e a junção de gaze com uma garrafa faz você obter um coquetel molotov. A única ressalva é que tudo o que foi mostrado até agora não é aterrorizante – a porção “survival” do título já está pronta, agora só falta a produtora incluir a porção “horror” para termos certeza de que esta é uma versão que faz jus ao nome da série.



◆ Mesmo se passando no Central Park, você fica mais tempo dentro de edifícios do que em locais a céu aberto



◆ Existem várias sequências em que você pilota veículos no game, inclusive uma fuga de um estacionamento subterrâneo



● Muitos são os caminhos que levam à vitória. Até mesmo a política da não-violência pode ajudar bastante durante uma partida

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO 2K GAMES DESENVOLVIMENTO FIRAXIS LANÇAMENTO JUNHO

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

Afinal, quem nunca pensou em dominar o mundo?

Quando o assunto é games para PC, nós da redação normalmente temos a mesma opinião: eles dão trabalho demais! Para conseguir jogar, você sempre precisa de um hardware caríssimo, fazer um monte de testes para ver que tipo de atualização a sua placa de vídeo precisa, além de decorar centenas de combinações no teclado e ainda por cima usar o mouse. Felizmente, nada disso se aplica à série *Civilization*, conhecida por sua jogabilidade descomplicada e por rodar bem em quase todo tipo de computador. Sem falar que ela consegue viciar qualquer um logo nas primeiras horas de jogo.

Não é à toa, portanto, que ficamos bem alegres ao receber a notícia de que a série iria ganhar uma versão exclusiva para DS. Se você jogou *Age of Empires: The Age of Kings* no portátil, sabe que a transição do PC para o DS foi perfeita. E *Revolution* parece estar seguindo o mesmo caminho, mantendo apenas os elementos mais importantes do jogo para que você tenha uma experiência tão boa quanto nas versões de PC.

Para quem nunca ouviu falar de *Civilization*, o objetivo é controlar uma civilização desde o início

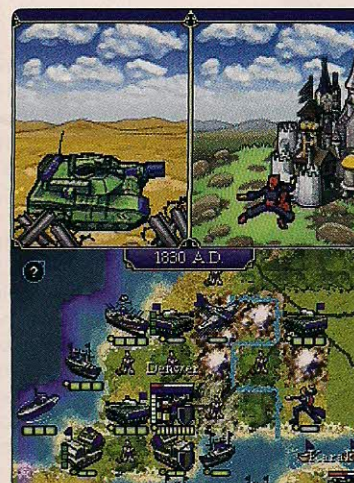
de sua história e então expandir seu território, conhecimento, cultura e poderio militar ao longo de diferentes eras, por meio de pesquisas, de fundação de novas cidades e de criação de prédios, museus e unidades de batalha. Tudo funciona de modo interligado – aprender uma nova tecnologia permite a criação de novos tipos de construções – e a meta é derrotar os oponentes na base da força e provando a superioridade cultural da sua civilização.

Em *Civilization Revolution*, muito do microgerenciamento do jogo não fica nas suas mãos. Por exemplo, os cidadãos exploram automaticamente os recursos naturais à disposição, seja plantando, pescando ou coletando minério. Do mesmo modo, suas cidades não precisam de tanta atenção – a função real do jogador aqui é gerenciar o foco da produção (dinheiro, comida, materiais, etc.) e decidir que tipo de construções e unidades será criado.

Evolução rápida

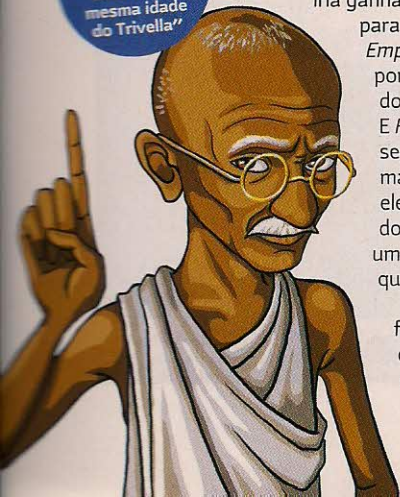
Apesar das simplificações, *Civilization* não perdeu nenhuma característica, a não ser a duração das partidas, mais

curtas no DS. No entanto, você ainda precisa ser sagaz para ganhar, além de queimar muitos neurônios para definir estratégias. O controle com a stylus parece bem implantado também – a mecânica é toda baseada na ideia de clicar e arrastar, bem simples e intuitiva. **GG**



● A tela superior do portátil sempre exibe animações bacanas. Fique de olho!

“Como diria o sábio: o segredo é escolher um líder com a mesma idade do Trivella”



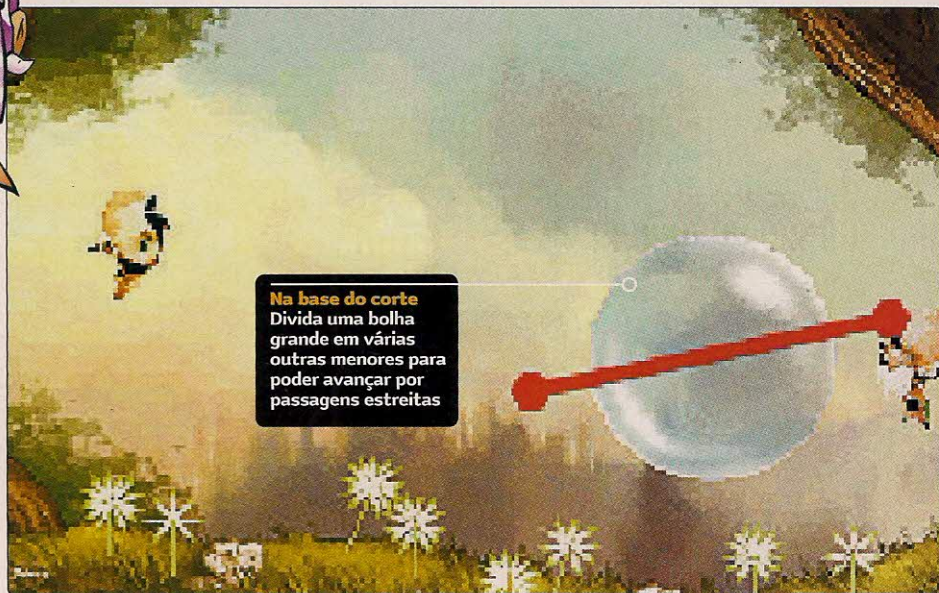


PREVIEWS

SOUL BUBBLES



• Use a stylus para assoprar essas manchas pretas para longe de você epire nos efeitos de física do jogo



PLATAFORMA DS PRODUÇÃO EIDOS DESENVOLVIMENTO MEKENSLEEP LANÇAMENTO 2008

SOUL BUBBLES

Muito melhor do que brincar com bolhas de sabão

Se você teve a oportunidade de jogar *LocoRoco* no PSP, não vai ter dificuldade em imaginar a origem deste estranho quebra-cabeça. Mas passe algum tempo testando *Soul Bubbles* e você estará convencido de que ele é muito mais do que uma mera atualização de um conceito já existente.

O seu objetivo é transportar um grupo de “almas” – pequenas esferas que brilham o tempo todo – através de fases cheias de obstáculos. Para isso, você deve aprisioná-las em bolhas maiores e, com a ajuda do vento, direcioná-las para o caminho certo. Felizmente, você não precisa ficar assoprando o microfone do DS – é tudo controlado com a stylus, e a interação entre a brisa e as bolhas confere à física do jogo um aspecto orgânico.

Direcionando as bolhas

A premissa é simples: desenhar um círculo em volta das almas cria uma bolha, e um leve risco da caneta dá origem a uma brisa de ar que a empurra pelo cenário. A bolha pode ser esvaziada quando você precisar atravessar um caminho mais estreito ou inflada se o objetivo é ativar uma alavanca, por exemplo. Além disso, você pode dividir uma bolha grande em outras menores e juntá-las novamente mais tarde, com o cuidado de não deixar nenhum pedaço perdido pelo labirinto – bolhas pequenas são presas fáceis para as criaturas que habitam esse estranho universo.

Na pele de um tipo de “deus das almas”, você influencia a ação indiretamente, ou seja, controla o vento que empurra as bolhas e varre os inimigos do caminho. Quando você pegar o jeito desse controle aparentemente estranho, vai perceber que é possível fazer movimentos bem precisos.

Há algumas áreas secretas para descobrir, geralmente no final de longos labirintos difíceis de navegar. Sim, essa é outra característica existente em *LocoRoco*, mas a sensação de falta de gravidade presente em

Soul Bubbles é única.

O visual é muito bonito para o DS e chama a atenção o jeito como as bolhas se deformam e se adaptam ao cenário desenhado à mão. Tomara que a versão final tenha conteúdo suficiente para garantir uma diversão mais longa, sem deixar o jogo com cara de demonstração. Estão prometidas cerca de 40 fases e uma tonelada de coisas secretas para destravar.



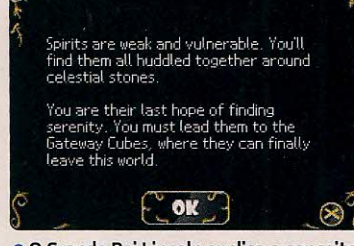
• Quando essas coisas atacarem sua bolha, bata nelas com a sua caneta



• Ache itens secretos nas passagens escondidas além dos limites do cenário



• O Grande Pai Lincoln explica o conceito dos espíritos e o porquê de você precisar assoprá-los em forma de bolhas de sabão



• O Grande Pai Lincoln explica o conceito dos espíritos e o porquê de você precisar assoprá-los em forma de bolhas de sabão



LOSTWINDS

Conheça a primeira pérola do WiiWare

PLATAFORMA	WiiWARE
PRODUÇÃO	FRONTIER DEVELOPMENTS
DESENVOLVIMENTO	FRONTIER DEVELOPMENTS
LANÇAMENTO	2008

Muito embora o Wii tenha em sua biblioteca vários títulos baratos e toscos, como *Chicken Shoot* e *Kawasaki Quad Bikes*, por exemplo, ele também conta com alguns jogos brilhantes vendidos por preços abaixo do normal. O belíssimo *LostWinds*, da Frontier Developments, é um deles.

Mistura de dimensões

O jogo vai ser lançado agora em maio, como um dos primeiros títulos disponíveis no WiiWare. Nele, você usa o Nunchuk para controlar o protagonista, um garoto chamado Toki, e define a força e a direção dos ventos com o cursor do Wii para fazer o personagem flutuar, afastar inimigos ou mover itens. Apesar de *LostWinds* ser um jogo 100% singleplayer, a impressão que se tem é a de que ele foi criado para ser jogado cooperativamente por duas pessoas, com a dupla guiando o pequeno herói pelos 22 estágios existentes com o intuito de acabar com a maldição que caiu sobre um mundo mágico chamado Mistralis.



Os personagens têm um design fofo e as fases apresentam cores vibrantes. Basicamente, trata-se de um jogo de plataforma 2D, mas com muitos elementos renderizados em 3D, à la *New Super Mario Bros*. Há enigmas do mesmo naipe dos encontrados em *Zack & Wiki*, que podem ser resolvidos de várias formas diferentes e habilitam novas áreas no vasto universo do jogo.

Com títulos fortes como *LostWinds* previstos para o WiiWare, não é à toa que não vemos a hora de o serviço começar a funcionar em consoles ocidentais.



Contar carneirinhos pulando a cerca para curar insônia já era. Experimente contar Tokus pulando uma faixa azul



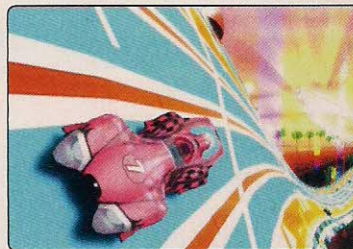
A "faixa azul" é desenhada com ajuda do cursor do Wii Remote

SPEED RACER

Mario Kart na visão dos criadores de *Matrix*

PLATAFORMAS	Wii/DS
PRODUÇÃO	WARNER BROS
DESENVOLVIMENTO	SIDHE INTERACTIVE
LANÇAMENTO	MAIO

Situado em um mundo no qual a cultura automobilística é a principal de todas, *Speed Racer* promete fazer seus olhos saltarem das órbitas com corridas alucinantes. Baseado no filme de mesmo nome que está sendo dirigido pelos irmãos Wachowski (da trilogia



Depois do filme e deste game, vai ser difícil voltar a assistir ao antigo desenho

Matrix), o jogo coloca você no comando do lendário carro Mach 5, competindo na liga mundial de automobilismo em pistas que mais se parecem com montanhas-russas e atingindo velocidades absurdas.

Caranga invocada

Mas este não é um jogo de corrida futurista normal. Cada uma das rodas do seu veículo pode ser controlada independentemente, o que, segundo a produtora, permite a você tirar proveito total do sistema de combate do jogo, chamado Car-Fu. Você ganha pontos ao realizar saltos, giros ou ao fazer os oponentes saírem da pista ao usar manobras arriscadas. Quanto mais complexos forem os seus movimentos, maior será a quantidade de energia

adquirida para usar como turbo. Além disso, você pode criar alianças com outros corredores para combater os seus inimigos mais facilmente.

Speed Racer parece ser um jogo ideal para o Wii, apesar de acharmos que vai ser difícil controlar o veículo usando o acessório Wii Wheel. Aparentemente, jogar no DS é bem mais fácil. Desde que ambas as versões sejam divertidas, não vemos nenhum mal nisso.



Este é o Corredor X, que Speed nem desconfia ser seu irmão desaparecido Rex

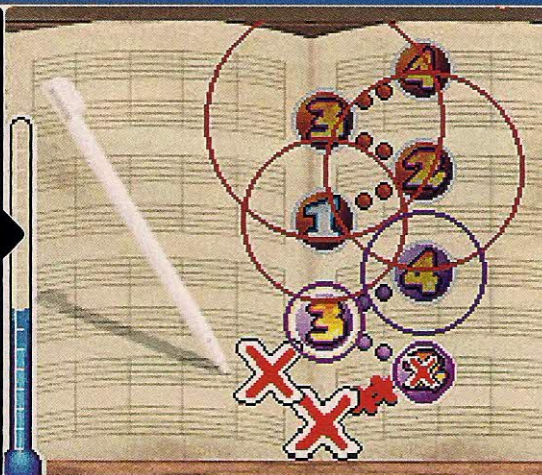
BÔNUS!

MINI PREVIEWS

LOONEY TUNES: CARTOON CONDUCTOR

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUNHO

É como se fosse um *Elite Beat Agents* com músicas clássicas e personagens Looney Tunes correndo pela tela de cima. Bata e arraste a stylus para conseguir a trilha sonora perfeita. Pelos vídeos, parece ser difícil que nem o inferno. Mas também parece bem divertido.



BOMBERMAN Wii

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO JUNHO

Outro título de WiiWare que deve estar disponível assim que o serviço for lançado nos EUA. Bomberman com multiplayer online tem sido um grande sucesso em outros consoles, e se o filtro de habilidades funcionar bem, esta versão será realmente muito boa.



BÔNUS!

Grandes novidades, pequenos textos



JIGSAW BATTLE

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUNHO

Este é um puzzle em que você constrói fases com peças de quebra-cabeças e luta contra monstros. Talvez seja um pouco difícil jogar em japonês, mas ele terá um lançamento discreto no Ocidente, onde alcançará status de game cult antes de chegar ao WiiWare. Assim dizem os especuladores da NGamer gringa.



WACKY RACES

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO 2008

Clone de *Micro Machines* no qual é impossível perder uma partida. A não ser, é claro, que seu nome seja Petrô.

ALIEN CRUSH

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO 2008

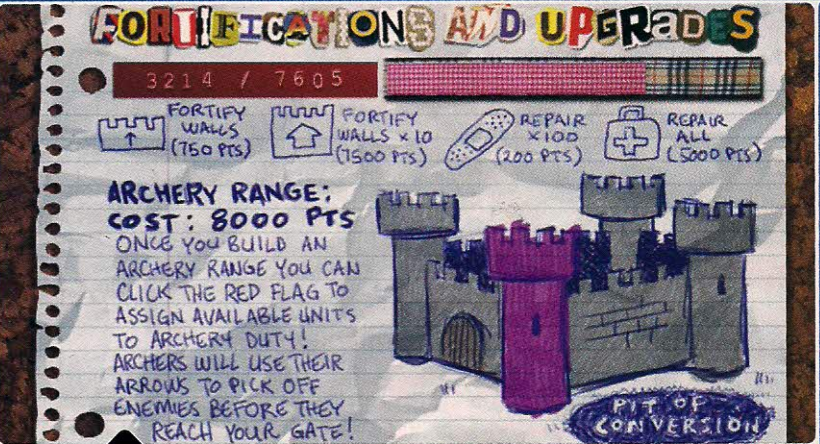
Upgrade do pinball retrô de PC Engine que poderá ser baixado pelo WiiWare.



TETRIS Wii

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO JULHO

Alguém encontrou mais uma maneira de bagunçar com a sagrada pureza do melhor puzzle de todos os tempos. A versão para WiiWare da Hudson permite que dois jogadores se unam em uma tela com o dobro de largura. Se esse modo de jogo for imprestável como estamos achando, pelo menos há um Tetris normal também incluído no software.



DEFEND YOUR CASTLE

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO MAIO

A produtora XGen confirmou suporte para quatro jogadores em seu antigo jogo em formato Flash que virou título de WiiWare. Defenda seu castelo ou morra tentando.



CID THE DUMMY

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO 2008

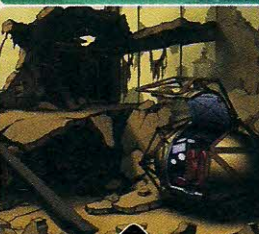
Mario? Quem precisa dele? Nós temos CID! Como é um boneco usado em simulações de acidentes, ele pode ser atritado de cabeça contra paredes sem sofrer ferimentos graves. Além de participar de alguns minigames bem bacanas, CID carrega uma bazuca que, ao que tudo indica, é controlada por meio do do cursor.



ETRIAN ODYSSEY 2

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUNHO

O original é um épico que tomou uma boa parte da vida do Gil. Para ele – e para aqueles que têm paciência para jogar games monstruosamente longos –, mês que vem será a oportunidade de fazer tudo de novo. O jogo parece estar maior, melhor e mais descomplicado para quem não tem habilidades insanas em RPGs assim.



A NEW BEGINNING

PLATAFORMAS Wii/DS
LANÇAMENTO 2008

Este adventure está ficando maneiro. Olha só a Torre Eiffel sendo atingida por um raio. Zaaaaaaap!





REVIEWS

MARIO KART Wii



MARIO KART Wii

Chegou a hora de aposentar o seu *Mario Kart DS*. Jogatina online de respeito agora é na versão de Wii

A chegada de *Mario Kart Wii* é algo ao mesmo tempo bom e ruim. Afinal, ainda nem conseguimos enjoar das batalhas online de *Super Smash Bros. Brawl* e já somos obrigados a abrir mão delas para participar de corridas online contra jogadores do mundo inteiro! Sim, do mundo inteiro, pois ao contrário de *Brawl*, o sistema de busca de oponentes aleatórios (leia-se sem troca de Friend Codes) de *MKWii* é tão bom que depois de algumas partidas você dificilmente vai querer jogar contra seus amigos.

Por falar em amigos, o jogo tem um recurso interessante no que diz respeito a Friend Codes: você pode enviar convites para as pessoas que estão na sua lista de amigos do Wii sem precisar sair do game. O melhor de tudo? O seu código é adicionado automaticamente ao convite, o que facilita um pouco as coisas.

Mais viciante do que disputar corridas com outras 11 pessoas, porém, é tentar bater os recordes deles no Time



As motos fazem drifts mais fechados, então não é uma boa ideia ficar próximo à entrada das curvas quando for realizá-los



DK ficou assim depois que viu um cacho de banana jogado bem no meio da pista

Trials. Apenas ghosts de jogadores com tempos menores que o seu ficam disponíveis, e você pode tanto se arriscar contra o cara mais rápido do mundo logo de cara, quanto tentar alcançá-lo aos poucos, superando um rival por vez (no caso, rival é a pessoa com o tempo mais próximo ao seu). Para facilitar, também é possível baixar os ghosts dos dez primeiros colocados de uma vez só.

Disputa (quase) justa

Certo, o modo online funciona perfeitamente e as partidas – que rolam sem lag algum, é bom deixar claro – são absurdamente divertidas, como manda a tradição multiplayer da série. Mas e a jogabilidade? Uma homogênea mistura de versões anteriores e opções inéditas que deixa

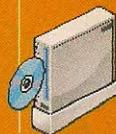


O Mega prefere usar motos para correr. Mas quem se importa com a opinião dele?

as corridas mais disputadas. Sem a possibilidade de realizar a técnica snaking, todos os jogadores, ao menos teoricamente, ficam no mesmo nível. O que determina se você vai ganhar uma corrida ou não é a sua habilidade no controle dos veículos e na exploração das pistas. Sem contar a sorte, é claro – por melhor que alguém seja, ainda é impossível impedir que um adversário consiga um casco azul na última volta.

Para quem jogou *Double Dash!!* e *MKDS* até cansar, acostumar com o novo sistema de drift é meio difícil no começo. Apesar de não surtir efeito algum, você fica dando toques no analógico até perceber que o que faz o mini turbo ser ativado aqui é o tempo que você mantém um drift. Em média, demora cinco segundos para

PELO PRÓPRIO JOGO, VOCÊ PODE CONVIDAR PESSOAS QUE ESTÃO NA SUA LISTA DE AMIGOS DO Wii



• Não é o efeito de um novo item. É o que acontece quando você faz uma manobra



• Desta vez, não tem nada a ver com bananas. Ele quer impressionar as garotas

que o turbo máximo fique disponível. Isto é, se você estiver controlando um veículo de quatro rodas.

Uma nova experiência

Pilotar as motos é uma experiência bem diferente. Além de não existir a segunda fase do mini turbo, o controle sobre os drifts é mais difícil. As motos não derrapam de forma tão aberta quanto os karts – especialmente as mais rápidas –, então você não pode entrar nas curvas da mesma maneira.

As empinadas que fornecem

VOCÊ VS. BIG N

Acha que é rápido o bastante? Então prove. Para nós não, para o pessoal da Nintendo

Só existe uma coisa melhor do que baixar o ghost de uma pessoa desconhecida e superar o tempo dela: baixar o ghost de um dos membros da equipe de desenvolvimento do jogo e bater o recorde dele. Há dois tipos: os normais, que ficam disponíveis desde o começo; e os experts, que são habilitados quando você supera o tempo dos ghosts normais. Nossa única dúvida é: será que tem ghost do Miyamoto?



um pouco mais de velocidade às motocicletas podem fazer muita diferença, mas isso só fica realmente evidente nos Time Trials – com oponentes na pista e itens sendo lançados o tempo, é impossível tirar todo o proveito desse recurso, já que você fica menos ágil e mais vulnerável. Ao empinar você também corre o risco de não conseguir fazer a moto voltar à posição normal antes da hora (caso o Wii Remote não reconheça o seu movimento), o que pode ser um problema sério em certos trechos das pistas.

Escolha o seu controle

Assim como *Brawl*, *Mario Kart Wii* tem suporte para quatro tipos de controle. E alguns têm mais vantagens que os outros. O Classic Controller e o controle de GameCube parecem ser a melhor pedida para quem está acostumado com a série, mas você não consegue empinar motos nem realizar manobras aéreas com a mesma facilidade das outras duas configurações. Para usar esses recursos, você é obrigado a usar o D-pad, pressionando-o com o mesmo dedo que você usa no analógico e, sim, é bastante incômodo.

Jogar usando apenas o Wii Remote, seja com o Wii Wheel ou não, requer treino para conseguir manter o veículo estável na pista. Quanto à combinação Wii Remote + Nunchuk, ela é uma mescla das demais configurações: o controle preciso dos joysticks convencionais com a facilidade de realização de empinadas e manobras graças ao sensor do Wii Remote. Obviamente, isso não quer dizer que essa é a melhor opção. Como em qualquer jogo, o que conta é a habilidade do jogador. Ou seja, nada que alguns cascos vermelhos não resolvam.



Como se a gente já não soubesse que o Luigi tem cara de bobo...



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO **NINTENDO**

RECURSOS



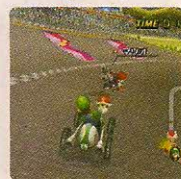
O QUE É

A nova versão da melhor série não-plataforma protagonizada por Mario e companhia. E com o melhor modo online do Wii.

VISUAL

7

Compare: os personagens de *Mario & Sonic at the Olympic Games* são mais bem modelados do que aqui.



ÁUDIO

7

É *Mario Kart*. Você sabe como é o som de *Mario Kart*, certo? Não? É bom, mas não espetacular.

JOGABILIDADE

8

Há diferenças entre os tipos de controle e os veículos, mas o jeito de jogar continua bom como sempre.

INOVAÇÃO

9

Prepare-se para passar fins de semana jogando online e tentando superar ghosts de outros jogadores.

RESUMO

A princípio, parece uma atualização de *Double Dash!!*, mas você muda de opinião assim que se conecta à Nintendo Wi-Fi Connection.

90



REVIEWS

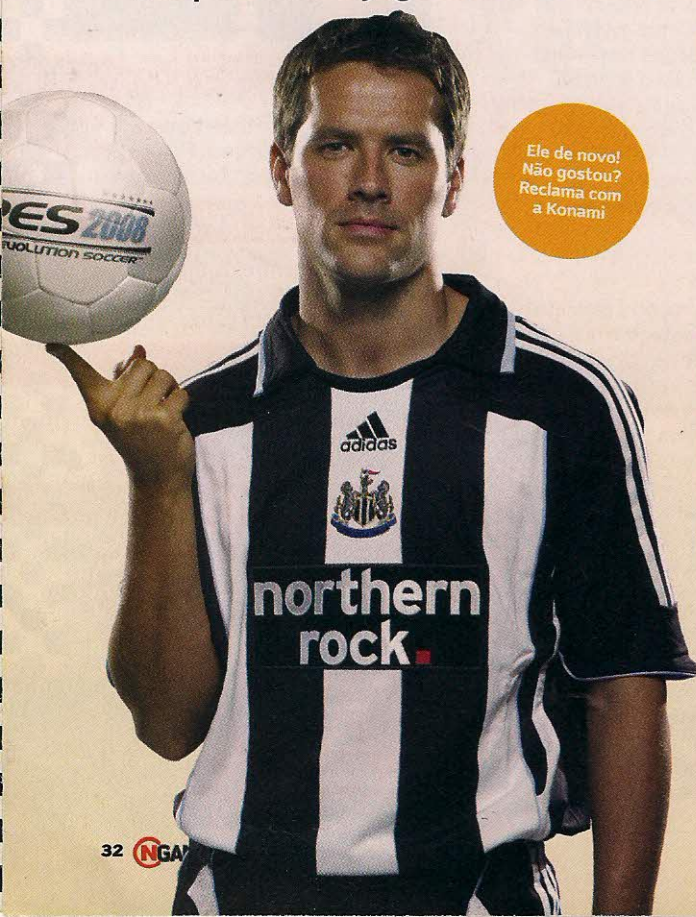
PRO EVOLUTION SOCCER 2008



Gol de mão Para mandar a bola em direção ao gol, é só sacudir o Nunchuk na hora certa. Cabeçadas, claro, são mais difíceis de acertar

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Uso criativo do controle inova... ao mesmo tempo em que deixa a jogatina bastante confusa



Ele de novo! Não gostou? Reclama com a Konami

Nada melhor do que novidade em se tratando de um título longo como *Pro Evolution Soccer*, anteriormente chamado *Winning Eleven*. A mudança de nome, aliás, foi a pista dada pelo Konami de que algo diferente estava por vir.

No caso da versão de Wii, um diferente "diferente", sabe? Não? Explico. Não bastassem as mudanças naturais que a série sofre todo ano,



• No modo Champions Road, os atletas ganham pontos de experiência



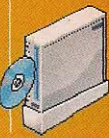
• O jogo é claramente mais lento do que nos demais consoles. Assim não dá!

principalmente no que diz respeito à movimentação dos atletas, e uma ou outra firula inédita, no console da Nintendo houve o acréscimo das funcionalidades dos controles, o que se traduz em um jeito absolutamente novo de jogar PES.

Começando do zero

Esqueça tudo o que aprendeu durante anos de futebol virtual e prepara-se para um recomeço quando a bola começar a rolar. Os atletas são controlados pelo Nunchuk – o analógico move os caras, enquanto o Z funciona para executar alguns dribles e um chacoalhão dá o comando de chute a gol. Mas é no Wii Remote que a novidade ganha corpo. Há um sensor na tela o tempo todo, como uma mira ou o cursor de mouse do computador. É com ele que você seleciona seus jogadores, troca passes e desloca os atletas pelo campo –

A IDÉIA DE USAR OS CONTROLES DO WII É INTERESSANTE, MAS NÃO DEIXA AS PARTIDAS DINÂMICAS



OPÇÕES EXCLUSIVAS

Três recursos que você só encontra na versão de Wii



FORMAÇÃO

Além de cômico, este menu permite que você mexa no seu time com total liberdade. Quer mudar alguém de posição? É só clicar e arrastar para o local desejado. Simples, fácil e funcional.



PASSES PRECISOS

A habilidade de posicionar os demais jogadores no exato local que você quer é ótima para explorar a defesa adversária, mas é necessário realizar os passes na hora certa para fazer bonito.



PENALIDADE MÁXIMA

A disputa de pênaltis é muito bacana em multiplayer. Uma mira aparece na tela, mas é só segurar o A e ela some. A partir daí, é uma questão de sorte, tanto para quem chuta quanto para quem defende.



• “Deixa pra lá, velho. Ser chamado de bambi não é tão ruim assim. Pensa bem: o bicho corre pra caramba”



• O segredo do novo sistema é ser rápido para impedir que o adversário reaja

função indicada por uma seta que aumenta e diminui de tamanho na medida em que você arrasta o jogador pelo campo. A ideia, como se percebe, é brilhante e abre um sem-número de possibilidades na estratégia. Durante a partida, você consegue controlar um jogador com a bola (analógico) enquanto seleciona e foge da marcação com outro (Wii Remote). Na teoria, é estranho e difícil de explicar; na prática, funciona aos trancos e barrancos, mesmo depois de algum tempo treinando. Isso porque, mesmo com a suposta facilidade que o cursor proporciona, a mecânica de jogo se torna lenta, por vezes caótica, uma vez que você tem de observar dois lances simultaneamente. Ir à linha de fundo e cruzar é fácil, mas deslocar o atacante ao mesmo tempo é dureza.

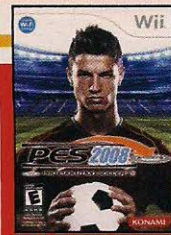


• Apesar de confuso, o uso do cursor do Wii Remote facilita na criação das jogadas. Clique e arraste um atleta para o local desejado no momento certo e você acaba com a defesa

A coisa toda fica ainda pior quando a partida rola no multiplayer: vários cursores na tela e um festival de estica e puxa de setas. Fica tão evidente a bagunça, que a versão Wii do jogo é claramente mais lenta do que a dos outros consoles. Os atletas correm em marcha lenta, os atacantes levam larga vantagem sobre a defesa e a simulação perdeu um pouco do foco. Em suma, está mais amigável para quem prefere futebol arcade a realismo. Se isso é bom ou ruim, vai do gosto de cada um. Particularmente, acho a ideia de usar os controles do Wii interessante, mas ainda está longe de deixar a partida fluída e dinâmica como se poderia. Perde-se mais tempo para entender os comandos – teoricamente mais simples – do que disputando a bola.

Adeus, Master League

A Master League, como todo fã sabe bem, é o filé de PES – o esquema de negociação de jogadores é, possivelmente, a opção mais divertida existente em um jogo de futebol. Pois bem, aqui, não só a ML deixa de existir (o modo principal desta versão chama-se Champions Road), como as contratações foram substituídas por um sistema aleatório baseado na sorte. Cada vitória permite que se escolha uma carta de baralho, que representa o time adversário, para ganhar o atleta associado a ela. Você não sabe nada sobre o que está escolhendo, com exceção de dicas como “o cara ajuda o meio-de-campo” ou “ele não cansa”.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	KONAMI
DESENVOLVIMENTO	KONAMI

RECURSOS



O QUE É

A série de futebol chega ao Wii com novidades relativas ao controle dos jogadores. Pena que elas não são tão boas assim.

VISUAL

4

Usa a mesma engine gráfica da versão de PlayStation 2, o que não é exatamente um elogio.



ÁUDIO

7

A narração pode não ser das melhores, mas o clima da torcida compensa como sempre.

JOGABILIDADE

5

A ideia de usar o Nunchuk e o Wi Remote é interessante, mas longe de ser perfeita.

INOVAÇÃO

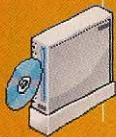
6

Mudou bastante em relação às versões anteriores, mas não traz nenhuma inovação relevante.

NG RESUMO

Na falta de algo melhor, vale a experiência. Só fica o aviso de que não é tão divertido quanto possa parecer. Infelizmente.

55



REVIEWS

SEGA SUPERSTARS TENNIS



Poderoso, mas nem tanto
A estrela embaixo dos personagens indica a possibilidade de usar os especiais. Mas a única coisa que eles fazem é desviar a trajetória das bolas

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Um game que Gustavo Kuerten não vai jogar em sua aposentadoria

Carisma é igual cueca limpa: ou você tem ou você não tem. Veja, por exemplo, *Mario Power Tennis* para GameCube. Sem querer entrar no mérito da brancura da cueca do Mario, o que temos ali é um game bem divertido que coloca os personagens mais

famosos da Nintendo para enfrentarem uns aos outros em partidas de tênis.

Exatamente a mesma coisa que rola em *Sega Superstars Tennis*. E por que então a fraca avaliação que você vê ali no canto inferior direito desta página? Porque a Sumo Digital borrou as cuecas quando colocou mascotes famosas da Sega para disputar partidas de tênis. Ou seja, faltou carisma. E muito.

Minigames ridículos

Figurinhas tarimbadas do universo SEGA entram em quadras que recriam cenários de seus games, como Ulala em Space Channel 5, Aiai em Super Monkey Ball, Sonic em Green Hill Zone e vários outros. As partidas podem ser disputadas por até quatro jogadores em simples ou duplas e com três configurações diferentes de controle: só Wii Remote em posição tradicional, Wii Remote mais Nunchuk e Wii Remote em posição horizontal. Na opinião deste analista, a mais confortável é a primeira e a mais funcional é a terceira.

Os problemas do jogo já começam nesse ponto: os controles. Se quiser, você pode se preocupar apenas em rebater a bola, já que o personagem se movimenta automaticamente em direção a ela – às vezes, ele não alcança, mas vamos em frente – ou pode usar o direcional digital para isso. O que, sinceramente, não é recomendado. Ainda mais porque muitas vezes a rebatida não sai do jeito que você quer, principalmente quando o adversário usa lobs.

O ponto mais fraco do jogo, porém, é o monte de minigames que deveriam ser divertidos, mas não são. Por que Sonic segura uma raquete o tempo todo se tem a enfadonha tarefa de recolher argolas e desviar de bolas elétricas? E quem é que quer ficar matando zumbis com backhands? Seria legal se a Sega e a Sumo Digital parassem de bobagem e fizessem logo um *Virtua Tennis* para Wii.



● Melhor voltar aos tempos de velocista, Sonic. Como tenista, você é fraquinho



● Alex Kidd é um personagem secreto. Seria melhor se continuasse secreto



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	SEGA
DESENVOLVIMENTO	SUMO DIGITAL

RECURSOS



O QUE É

Jogo de tênis com a turma da Sega sem brilho nenhum. Todos os personagens deveriam ter permanecido em seus games.

VISUAL

As referências de outros clássicos só agradam aos fãs hardcore da Sega. E nem são tão bonitas assim.



ÁUDIO

Os personagens falam sempre as mesmas frases a cada ponto. Nem monge tibetano aguenta isso.

JOGABILIDADE

Os minigames estão entre os piores da história e as partidas de tênis oferecem pouquíssima diversão.

INOVAÇÃO

A Nintendo já fez isso um bom tempo atrás. E a diferença é que a Nintendo sabe como fazer.

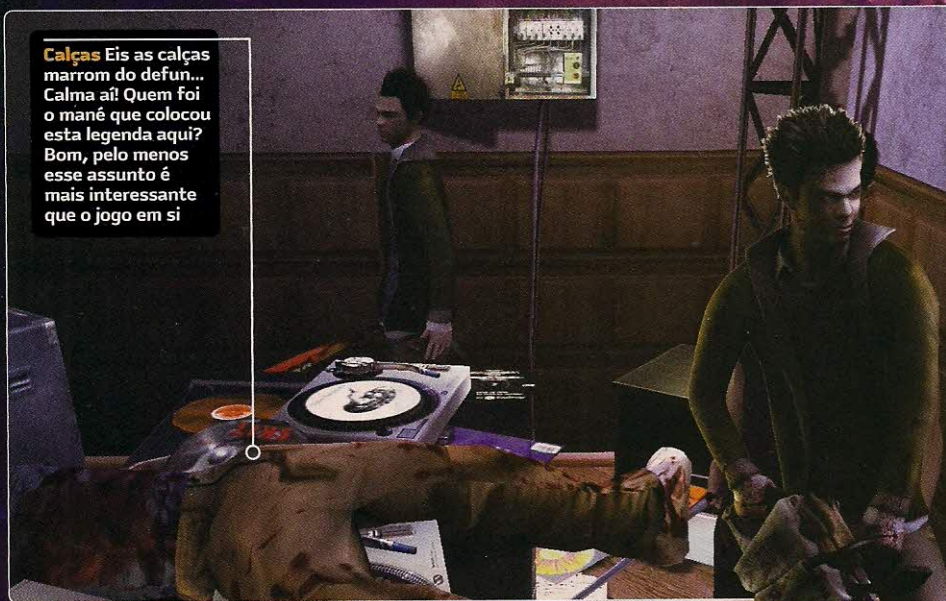
NG RESUMO

Pura perda de tempo. Não vale pelo tênis, não vale pelo multiplayer, não vale pelos minigames. Ou seja, não vale nada.

48



Calças Eis as calças marrom do defun... Calma aí! Quem foi o mané que colocou esta legenda aqui? Bom, pelo menos esse assunto é mais interessante que o jogo em si



OBSCURE THE AFTERMATH

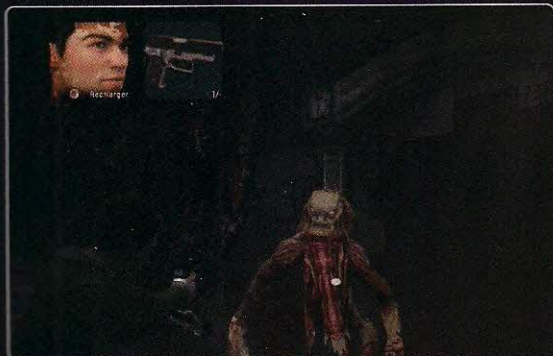
Mais "Sessão da Tarde" impossível

Diferentemente de *Resident Evil 4: Wii Edition*, *Obscure: The Aftermath* oferece uma experiência realmente inédita para os fãs da Nintendo que curtem jogos de terror. Só que isso não quer dizer muita coisa aqui, pois a versão que marca a estréia da série no Wii apresenta mais pontos negativos do que positivos.

O primeiro problema da lista são as animações. Não que CGs sejam essenciais para o sucesso de um jogo, seja qual for o seu gênero, mas a qualidade das animações de *The Aftermath* é tão precária que seria melhor se a produtora tivesse optado por não incluí-las no jogo. Além de as cenas terem um aspecto de coisa velha, a modelagem dos personagens faz você ter a sensação de estar jogando um título de PS1.

Cooperativo e horroroso

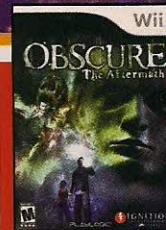
A principal diferença entre *Obscure* e os demais jogos de



• "Rapaz, olha que horas são! Não acredito que você ainda se vestiu para o baile de fantasia na casa da Clotilde. Pô, meu!"

terror é a possibilidade de controlar dois personagens ao mesmo tempo, alternando entre eles para usar a habilidade específica de cada um quando necessário. A ideia é bacana e rende alguns momentos bem interessantes na aventura, mas também acarreta em um dos problemas mais primários e irritantes de games com mais de um personagem na tela: ficar travado em um ponto por causa da Inteligência Artificial do personagem que não está selecionado. Obviamente, você mesmo pode comandá-lo para tirá-lo do lugar (ou chamar um amigo para jogar com você e evitar que isso aconteça), mas o modo cooperativo certamente não foi criado para resolver esse problema, então é impossível não considerar isso como uma falha.

De todos os demais problemas – o combate entra na lista por ser extremamente limitado –, o pior, sem dúvida, é a câmera. Existem dois tipos diferentes no jogo: fixa e livre. Na segunda, você usa o cursor do Wii Remote para controlar a visão. O problema é que elas alternam entre uma outra sem que você saiba, o que gera confusão e perca tempo para se adaptar à nova situação.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **IGNITION ENT.**
DESENVOLVIMENTO **HYDRAVISION**

RECURSOS



O QUE É

Controle um grupo de estudantes com habilidades específicas em um jogo de terror quem tem mais falhas do que boas ideias.

VISUAL

5

O clima é perturbador às vezes, mas a qualidade gráfica geral é bem fraca. Em especial durante as animações.



ÁUDIO

5

Torna a experiência mais bacana nos momentos sombrios. E a estraga por completo em todo resto.

JOGABILIDADE

4

Porca. Nas partes com câmera fixa, atrapalha os combates. Nas com câmera livre, é ruim o tempo todo.

INOVAÇÃO

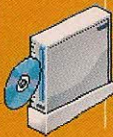
2

Você já usou os controles do Wii de todas as formas com que eles são usados aqui e se divertiu bem mais.

NG RESUMO

Mete medo em qualquer um – só que não pelo clima. Se você não se sentir horrorizado pelos defeitos, talvez consiga curtir. Um pouco.

52



REVIEWS

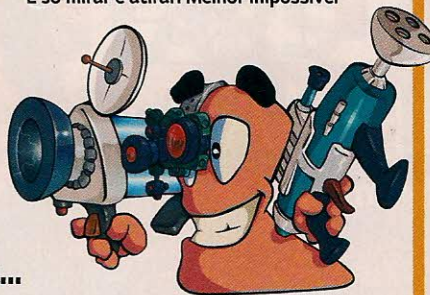
WORMS: A SPACE ODDITY



❖ Cada mundo tem suas peculiaridades. Neste aqui, por exemplo, há buracos negros que sugam as minhocas próximas



❖ O cursor do Wii Remote confere uma precisão muito maior no uso da shotgun. É só mirar e atirar. Melhor impossível



WORMS

A SPACE ODDITY

Se Darth Vader fosse uma minhoca...

Depois de jogar *A Space Oddity* no Wii, você aprende a seguinte lição: seja qual for a plataforma, *Worms* vai sempre continuar sendo *Worms*, independentemente da maneira como você usa os itens do arsenal que tem à disposição.

No Wii, como não poderia ser diferente, você usa o cursor e o sensor de movimentos do Wii Remote para ativar as armas. Com a bazuca, por exemplo, você seleciona o ângulo do disparo com o direcional, vira o controle para cima para definir a força e mantém o B pressionado para travá-la na posição desejada. Por fim, faz um movimento rápido com o controle e solta o B para que o projétil seja lançado.

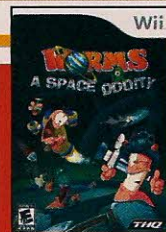
Pega na minhoca!

Parece complicado aqui, mas durante as partidas o esquema funciona perfeitamente. Ainda mais porque você tem a

chance de ver a trajetória dos disparos antes de realizá-los de fato. Como? Realizando o movimento citado anteriormente sem soltar o B.

Além da grande variedade de armas e, conseqüentemente, de movimentos necessários para usá-las, o modo Story apresenta uma série de desafios diferentes. A grande maioria consiste em exterminar o exército de minhocas inimigas, mas há tarefas mais específicas, como coletar peças que ficam espalhadas pelo cenário ou chegar intacto do outro lado do estágio após passar por uma série de armadilhas. Após completar as cinco primeiras fases de cada planeta, você habilita a última – um minigame que funciona de forma diferente das batalhas. Só para você ter uma idéia, a última missão do primeiro planeta consiste em pilotar uma nave na vertical apenas inclinando o Wii Remote para acelerar, frear e desviar dos obstáculos que surgem no caminho.

Sem dúvida, seria muito mais justo pagar o valor cobrado pelo jogo (US\$ 49,99 lá nos EUA) se a Team17 não tivesse limado o modo multiplayer. Ainda assim, dá para se divertir um bocadinho.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **THQ**
DESENVOLVIMENTO **TEAM17**

RECURSOS



O QUE É

Guerra de minhocas com suporte a movimentos feitos com o Wii Remote para a utilização de armas. Infelizmente, não tem modo online.

VISUAL

7

Exceto pelo tamanho dos cenários, não espere nada muito diferente das versões anteriores.



ÁUDIO

6

A trilha não faz a menor diferença. As vozes das minhocas também não, mas ao menos são engraçadinhas.

JOGABILIDADE

8

Como é possível ver a trajetória dos projéteis antes de lançá-los, você não corre o risco de errar o tempo todo.

INOVAÇÃO

7

Muitas armas novas e minigames que usam o Wii Remote de forma inteligente. Só faltou o online mesmo.

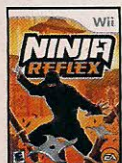
RESUMO

Poderia custar um pouco menos, mas ainda assim diverte todas as pessoas que têm um queda por anelídeos cabeçudos.

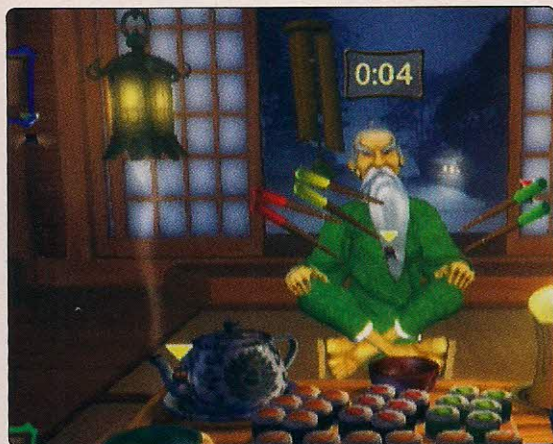
70

NINJA REFLEX

Se os ninjas fossem assim, o Japão seria motivo de piada



PLATAFORMA **Wii**
 PRODUÇÃO **EA**
 DESENVOLVIMENTO **SANZARU**



Ninja Reflex é a maneira que a EA encontrou para entrar no filão de jogos do naipe de Brain Age e Big Brain Academy sem precisar copiar todas as idéias da Nintendo. A "grande sacada"? Usar minigames para treinar não o cérebro do jogador, mas sim seus reflexos. O problema é como fazer isso enquanto você está dormindo – acredite, o jogo é tão sem graça que você vai penar para se manter acordado.

Bom, mas se *Ninja Reflex* é uma coletânea de minigames, pelo menos deve ter uma quantidade razoável de desafios. Não, não tem. Existem apenas seis minigames diferentes, e apesar de cada um ter seis variantes, todos funcionam exatamente da mesma maneira. E tirando os que você usa o cursor para jogar, todos os outros apresentam falhas na hora de reconhecer os movimentos feitos com o Wii Remote.



Até uma ostra tem reflexos melhores

Só isso já seria suficiente para justificar a baixa nota dada ao jogo, mas ainda tem mais. Como um dos segredos para se tornar um bom ninja é criar uma harmonia entre o corpo e a mente, a EA achou que seria uma boa incluir um modo para meditação, que nada mais é do que a imagem de um jardim japonês para você ficar sentando na frente da TV feito um babaca de olhos fechados.



Enfim, não compre nem se o Ryu Hayabusa te ameaçar com shurikens.

EM DETALHES

VISUAL	4
AÚDIO	3
JOGABILIDADE	2
INOVAÇÃO	1

NG RESUMO

Nem se fosse distribuído gratuitamente, valeria a pena. Sem dúvida, gastar uns trocados a mais em algumas aulas de ninjutsu ou de yoga é muito mais vantajoso.

17

WE SKI

O segundo título compatível com o Wii Balance Board



PLATAFORMA **Wii**
 PRODUÇÃO **NAMCO BANDAI**
 DESENVOLVIMENTO **NAMCO**

VERSÃO JAPONESA



Se você tem uma queda por jogos de esportes radicais, principalmente os que rolam no gelo, não deixe a aparência infantil de *We Ski* enganar você. Apesar da simplicidade visual, o jogo consegue mantê-lo grudado na frente da TV por um bom tempo.

Antes de entrar em detalhes sobre o funcionamento do game, é importante ressaltar que este é o primeiro título depois de *Wii Fit* a ter suporte para o Wii Balance Board. Obviamente, como ainda não recebemos *Wii Fit* para análise (apesar de não parecer, o teste da versão japonesa, publicado na edição 9, foi feito pelos caras da NGamer gringa), não sabemos como o uso do acessório afeta a jogabilidade. Felizmente, é possível aproveitar *We Ski* usando apenas o Wii Remote e o Nunchuk.

No modo principal, você fica livre para explorar uma montanha cheia de percursos e personagens diferentes. Converse com alguns deles e terá acesso a corridas e provas variadas, o que garante uma dose de desafio (mesmo que pequena) ao jogo.

Uma das coisas que mais contam como ponto positivo é a possibilidade de usar seus Miis como personagens

controláveis. Por outro lado, o que mais pesa contra o jogo é a falta de precisão na hora de realizar manobras aéreas com movimentos específicos feitos com os controles. De um modo geral, porém, isso não chega a atrapalhar muito, já que você não é obrigado a realizar manobras o tempo todo. E outra: talvez o Wii



Balance Board sirva para facilitar a vida dos jogadores bem nessa parte. Veremos na versão americana.

EM DETALHES

VISUAL	6
AÚDIO	6
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	6

NG RESUMO

We Ski é o resultado da fusão entre *SSX Blur* e *Wii Sports* – se isso fosse possível, claro. Não chega a ser tão extremo ou radical, mas até que diverte em doses pequenas.

68



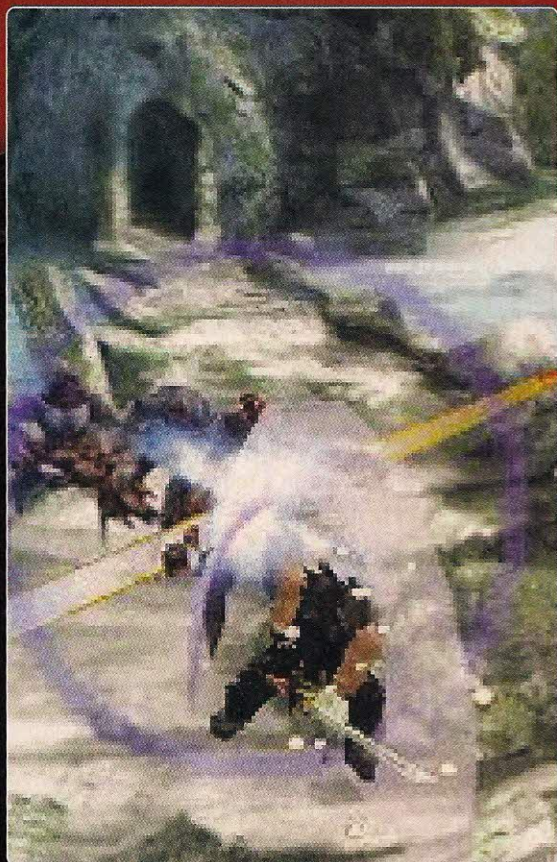
REVIEWS

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

Ryu Hayabusa é o cara mais ninja que tem nesses "negócio" de ninja

Se por algum infelício os games não derem mais grana, ele pode virar sushiman



● É isso que dá enfrentar os ninjas do Black Spider Clan depois de entornar litros de saquê: nego acaba picotando a própria cabeça



● Quando a coisa ficar feia pro seu lado, use uma habilidade Ninpo e varra os inimigos para longe de seu caminho

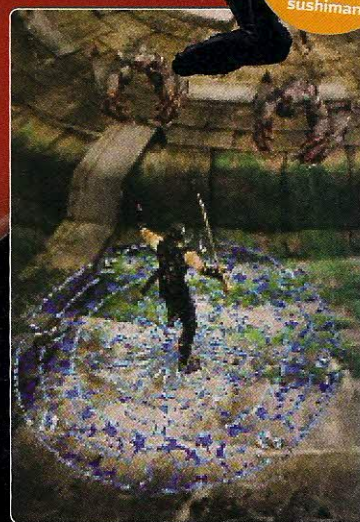
Em tempos longínquos, um ninja solitário dominava os games de ação 8-bit com seus shurikens e piruetas desconcertantes. Os anos passaram, consoles nasceram e morreram e a Nintendo perdeu a exclusividade de *Ninja Gaiden*, uma das séries mais difíceis de toda a história. Em tempos modernos, o protagonista Ryu Hayabusa mudou de casa e já andou por sistemas da Sony e da Microsoft; porém, algo que nunca mudou é a dificuldade de seus jogos.

Entra em cena o mais novo portátil da Nintendo e a Tecmo, criadora da série e empresa fascinada por desafios, resolve mudar a cara de *Ninja Gaiden*. O resultado é um ótimo game de ação para o DS que dá continuidade à nova saga que se iniciou no Xbox, mas que é bem diferente de tudo o que já se viu em outros consoles.

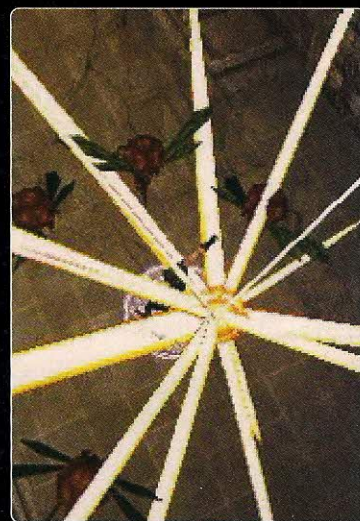
Quem controla é a stylus

A trama novamente traz o ninja Ryu Hayabusa no papel principal, mas há também uma outra personagem controlável, a aprendiz de guerreira Momiji, que o jogador utiliza somente no início do jogo. Depois, ela é abduzida pelas forças do mal e dá a Ryu um bom motivo para continuar lutando contra um número quase infinito de inimigos. Além de salvar a garota, Ryu tem outras duras tarefas, como encontrar as Dragonstones, artefatos que concedem poderes especiais, e investigar as origens da Dragon Sword, a mística espada que dá o subtítulo do jogo.

O game é jogado com o DS segurado em "formato de livro" e a movimentação é estilo *Zelda: Phantom Hourglass*, ou seja, segure a stylus em um ponto da tela e o personagem seguirá para lá. Praticamente tudo é feito através da tela de toque, aliás. Para pular, é preciso fazer um risco vertical de baixo para cima. Os shurikens, as armas mais famosas dos ninjas e que têm o formato de uma estrela, são arremessados com toques rápidos na tela no ponto para onde você quer que eles viajem. Golpes são executados com sucessões de riscos horizontais e verticais, resultando em



● "Tá amarrado! Você com o demônio no corpo, pise neste círculo e será curado!"



● Se a tela for riscada no mesmo local muito rapidamente, Ryu acumula força

combos que podem facilmente superar uma centena de golpes se existir uma aglomeração considerável de inimigos à vista. E há também magias especiais, as chamadas habilidades Ninpo, em que é preciso tocar um ícone no canto superior esquerdo e depois preencher o caractere japonês mostrado na tela.



AMEAÇA INVISÍVEL



BARULHO SINISTRO

Em certos cenários, depois de mandar para o além um exército de Fiends e ninjas do Black Spider Clan, é preciso ficar com os ouvidos bem abertos. Se você prestar atenção, vai escutar um ruído que não é ouvido comumente no jogo. E se olhar ao redor, não verá nada. Quando isso acontecer, perca a vergonha do ridículo e grite com seu DS. De preferência, perto do microfone. O ruído se transformará em um inimigo que não pode ser visto mas que vai atacá-lo até a morte se você bobear. Para acabar com ele, jogue vários shurikens em diferentes direções e depois recolha o item colecionável que ele deixar no chão.

Esses poderes, além de causarem bastante estrago nos inimigos, servem para ultrapassar obstáculos e resolver enigmas espalhados pelo jogo, como tochas que devem ser acesas a distância para abrir uma porta em outro ponto do cenário. A tela de toque é riscada constante e freneticamente, o que justificaria a aquisição de uma película protetora se você ainda não a tiver e estiver com vontade de experimentar este game.

A exceção fica por conta da defesa e da esquiva, que são acionadas com qualquer um dos botões do DS, inclusive com as setas do direcional. Mas como o portátil é segurado em uma posição não-tradicional e uma de suas mãos está ocupada o tempo todo riscando a tela, isso só é executado com precisão se você tiver uma pata de gorila ou se deixar o portátil em cima de uma mesa. Os inimigos



Com o DS segurado como se fosse um livro, a tela da direita mostra a ação e a da esquerda exibe um detalhado mapa



Apesar de estáticas, as animações são belíssimas em seus traços e ilustram adequadamente a história do jogo

O NOVO DRAGON SWORD É UM GAME À ALTURA DO LEGADO NINJA GAIDEN

abatidos deixam para trás esferas de várias cores que podem ser usadas para comprar itens e novos poderes com um velhinho mercador ou para recuperar sua energia e preencher o ícone que permite usar as magias.

Risca faca

O jogo é lindo com seus cenários pré-renderizados em 2D e movimentação em 3D. Em certas áreas, até lembra o visual de *Final Fantasy VII* (PS2), mas com uma ambientação mais medieval do que futurista. Já nas batalhas com chefes, o jogo assume ares totalmente tridimensionais, com monstros gigantes que podem ser cercados por todos os lados.

Por tudo isso, *Dragon Sword* é um game à altura do legado *Ninja Gaiden*, ainda que apresente uma certa dose de repetição devido ao exagerado contingente de inimigos. É sabido que essa é uma marca registrada da série, mas ao mesmo tempo é o único aspecto que diminui a nota do game pois, na hora em que a tela se enche de inimigos, não há como desenvolver nenhuma estratégia – o jogador simplesmente trucida a tela de toque de seu DS em uma desesperada tentativa de esvaziá-la e seguir em frente.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **TECMO**
DESENVOLVIMENTO **TEAM NINJA**

RECURSOS



O QUE É

Um ninja solitário contra uma legião de outros ninjas e monstros em busca de uma garota e respostas existenciais.

VISUAL

10

Disputa acirrada com *Phantom Hourglass* pelo título de game mais bonito do DS. Um verdadeiro show!



ÁUDIO

8

Vozes são praticamente inexistentes, mas os efeitos e trilha sonora mais do que compensam essa pequena falha.

JOGABILIDADE

8

Na primeira jogada, é até fácil para os padrões da série. Na segunda, no modo hard, tudo volta à insanidade de sempre.

INOVAÇÃO

9

O combate é um pouquinho repetitivo, mas é muito bom. Já a parte de plataforma poderia ser bem melhor.

RESUMO

Lindo e movimentadíssimo. O primeiro game do Team Ninja mostra que os caras não fogem de desafios e são muito criativos.

91



Seu objetivo aqui? Avançar até o centro do labirinto pipocando tudo o que aparecer na sua frente



Antes de tudo, você precisa se livrar dos disparos inimigos com a arma certa. Difícil é saber qual usar

BANGAI-O SPIRITS

Um ótimo jogo – que você provavelmente nunca vai jogar

Criado pela lendária produtora Treasure. Lançado só no Japão. Em uma edição limitada. Individualmente, qualquer uma dessas opções seria suficiente para fazer com que um fanático por shooters sacasse seu cartão de crédito internacional na mesma hora. A versão original de *Bangai-O*, do N64, no entanto, não se encaixa só em uma dessas opções, mas em todas as três.

É óbvio que o jogo perdeu um pouco do brilho ao ser lançado mundialmente para o Dreamcast, mas a versão de N64 continua sendo a melhor e, obviamente, a mais cara para colecionadores. No DS, porém, a Treasure não teria como repetir o mesmo truque...

Assim como seus antecessores, *Bangai-O Spirits* combina elementos de shooter e de quebra-cabeça para dar origem a um gênero quase próprio. Você pilota um pequeno robô por fases que podem ser inúmeras vezes maiores do que a tela do DS, destruindo inimigos e

objetos estáticos e coletando as frutas que eles deixam para trás. Seu objetivo é cumprido quando um determinado item dos cenários é destruído. Em alguns casos, você perde vários minutos e tem de reiniciar a fase inúmeras vezes. Em outros, precisa apenas de alguns segundos para dar conta do recado.

Chumbo e cérebro

Spirits faz mais uso dos elementos de quebra-cabeça do que as versões anteriores, provavelmente porque a tela do

DS não seja a melhor quando o assunto é exibir vários personagens disparando, ao mesmo tempo, cem tiros cada. Você ainda é capaz de disparar a chuva de mísseis teleguiados – uma marca registrada da série – ao carregar o tiro. Normalmente, porém, os estágios valorizam mais a inteligência do jogador do que o poder de fogo do seu personagem.

Em vez de permitir que você atire em qualquer direção, como na versão original, *Spirits* o deixa livre para personalizar o seu



O difícil é ficar imóvel para soltar os mísseis só no último instante



MEU QUERIDO BANGAI-O

Crie os seus próprios estágios malucos graças ao robusto editor de fases existente no jogo



Você é livre para criar qualquer coisa no modo de edição de cenários do jogo. Invente novas fases do zero – arenas para batalhas, estágios perfeitos para tiroteios, quebra-cabeças cabeludos ou fases no melhor estilo plataforma – ou modifique cenários existentes, usando peças e elementos dos mesmos da forma que achar melhor. As possibilidades são infinitas!



Descubra onde está o seu robô e ganhe uma baita dor de cabeça



Jogue aos poucos – seus olhos podem derreter se você extrapolar

EM FASES MAIS AVANÇADAS, VOCÊ PODE MORRER EM MENOS DE UM SEGUNDO SE NÃO SOUBER O QUE FAZER LOGO DE CARA

arsenal, mapeando cada um dos botões com uma arma diferente. Selecione as que você preferir de uma lista que inclui lasers, espadas e ataques especiais e torça para que a combinação seja boa o suficiente para fazê-lo completar a próxima fase.

Algumas armas são ótimas para abrir caminho em meio às paredes de tiros criadas pelos inimigos, enquanto outras são melhores para causar o maior dano possível – quando você tem oportunidade de fazer isso, claro. Além disso, algumas armas podem ser combinadas. Disparos carregados são mais eficientes se você usá-los instantes antes de ser atingido por centenas de tiros inimigos. Tudo acontece muito rapidamente – é o tipo de jogo no qual os slowdowns, que rolam nos momentos em que a tela fica muito cheia de elementos, mais ajudam do que atrapalham.

O modo história/tutorial acaba no 17º estágio, deixando você com nada além de um menu simplório e outras 150 fases novas cujo desafio é superar a pontuação imposta pelos

produtores – que, aparentemente, não se preocuparam muito em criar um jogo acessível a todos os tipos de jogadores. Em fases mais avançadas, você morre em menos de um segundo se não souber o que fazer logo de cara. Em compensação, às vezes, você completa uma missão instantaneamente sem sequer saber como conseguiu tal façanha. Por conta disso, não há dúvidas de que *Bangai-O* é o jogo hardcore mais descompromissado do DS.

Se você realmente curtir o estilo do jogo, pode até criar seus próprios estágios no modo de edição. Dependendo da sua habilidade e paciência, é possível criar cenários tão elaborados quantos os do próprio game – as ferramentas necessárias estão todas lá. Há ainda a possibilidade de baixar novas fases em forma de áudio, que ficam armazenadas no cartucho assim que você as coloca para tocar próximo ao microfone do portátil.

Em prol da minoria

O jogo também conta com um modo de duelo, no qual você pode demonstrar suas habilidades contra outros três personagens – controlados por humanos ou não. Pena que as disputas não rolam online, já que as chances de encontrar outras pessoas que gostem de um jogo como este são bem remotas. Ainda assim, se você tiver sorte de ter amigos que apreciem *Spirits*, tenha certeza de que a experiência multiplayer será tão intensa quanto as lutas de *Brawl*.

Bangai-O Spirits está previsto para ganhar uma versão em inglês, então estamos torcendo para que isso aconteça o mais rápido possível. Definitivamente, não se trata de uma compra obrigatória – muito provavelmente, 95% dos jogadores ocidentais vão odiá-lo logo de cara. Mas a minoria, composta por fãs dedicados, certamente vai considerar esta versão como uma das melhores. Por isso, teste-o antes de comprar. Ou, de preferência, peça para um conhecedor da série explicar como o game funciona.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **ESP**
DESENVOLVIMENTO **TREASURE**

RECURSOS



O QUE É

Pilote um pequeno robô por vários labirintos complicados. Dispare uma quantidade inimaginável de tiros. Colete frutas.

VISUAL

7

Simple, mas com muitos elementos enchendo a tela. Os slowdowns mais ajudam do que atrapalham.



ÁUDIO

6

Música descartável e muitos barulhos de laser, tiros e pequenas explosões. Ou seja, nada além do necessário.

JOGABILIDADE

8

Spirits é um game de plataforma? Um shooter? Um quebra-cabeça? Não, meu caro, é tudo isso junto.

INOVAÇÃO

9

Oferece liberdade suficiente para manter a experiência fresca para sempre. Se você quiser, é claro.

NG RESUMO

É impossível ser ambivalente em relação a *Bangai-O*: ou você ama ou você odeia. É um prato saboroso que só os fãs sabem apreciar.

82



Bônus Alterne ataques entre a tela de cima e a de baixo para multiplicar os danos e, de quebra, ativar um especial



Apesar do estilo visual, os cenários do jogo são bem parecidos com os reais

THE WORLD ENDS WITH YOU

O fascinante cotidiano da metrópole japonesa



Pelo jeito, Shibuya é mais interessante para as garotas que para os garotos

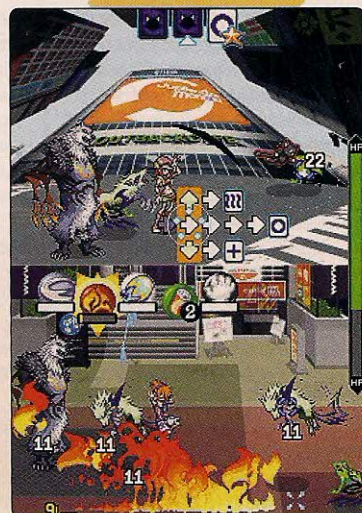
Esqueça as tramas de capa e espada. Coloque de lado aquela história de heróis salvando princesas de dragões. Não pense também na tão desgastada temática futurista. Batalhas por turno, menus intrusivos, armaduras medievais, mundos expansivos, veículos fantásticos, diálogos convencionais... Limpe sua mente de elementos tão triviais dos JRPGs, pois *The World Ends With You* teve precisamente esse desapego ao abandonar as convenções do gênero.

Lançado no Japão como *It's a Wonderful World*, o jogo é o experimento de uma nova geração de designers da Square Enix, orientada de longe pelo polivalente Tetsuya Nomura, criador da série *Kingdom Hearts*. E só poderia mesmo ser um desses arroubs da mocidade. *TWEWY* é um atípico RPG de ambientação contemporânea, temática urbana e espírito adolescente. Do início ao fim, em todos os aspectos, o jogo transpira atitude e gravita em torno do universo de interesses da plural juventude nipônica: música, moda, cultura, alimentos e conflitos existenciais.

Um mundo maravilhoso

Não poderia haver recorte mais apropriado para ambientar a narrativa: Shibuya, bairro pop de Tóquio, vanguarda da moda no Oriente, personagem em si mesma.

A caracterização do mundo do jogo é uma equação equilibrada entre verossimilhança e caricatura. Os pontos turísticos estão todos lá: a estação de trem; o cruzamento em frente à estação; a praça com a estátua do cão Hachiko; o Shibuya 109 (centro de compras da alta moda mundial, que no jogo aparece como 104). Porém, a estética é exagerada; as perspectivas, inusitadas; os ângulos, bem planejados.



Você tem a opção de automatizar os ataques do segundo personagem

Mais que cenário de fundo, o mundo virtual pulsa com vida. As ruas de Shibuya são lotadas de pedestres que ilustram a diversidade cultural daquele pedaço de terra. Tribos típicas japonesas, como gothic lolitas, schoolgirls, gyarus, decoras e muitas outras, estão todas devidamente representadas aqui na versão virtual do famoso bairro.



COISAS DE BAIRRO

Shibuya é um lugar complicado. Confira algumas dicas para sobreviver nele



ESPIRITUALIDADE

O segredo para usar esse tabuleiro – que lembra a velha brincadeira do copo – é mover o disco bem devagar. O problema é que ainda não descobrimos a utilidade dele.



GALERIA DE INSÍGNIAS

Há várias maneiras de melhorar suas insígnias. As mais bacanas são: escanear a área via Wi-Fi para achar outros DS ou simplesmente parar de jogar o game.



FAÇA SUA MODA

Lutar usando itens de marcas populares em certas áreas faz os seus atributos subirem. Mas vencer usando marcas pouco populares aumenta a credibilidade das mesmas.

EM VEZ DE EQUIPAR ARMADURAS OU COISAS DO TIPO, ROUPAS E ACESSÓRIOS INCREMENTAM OS SEUS PERSONAGENS

A vida por um fio

É nesse mundo conturbado que conhecemos Neku, o adolescente presunçoso, egoísta e misantropo que protagoniza o jogo – o herói arquetípico da Square Enix. O elenco, aliás, esbanja tipos clichês, de aliados a vilões, mas é na relação deles com o mundo – mais especificamente nos contrastes – que a narrativa ganha vida.

O jovem insociável desperta em Shibuya e descobre que pode ouvir os pensamentos dos transeuntes. A habilidade parece irradiar da insígnia que ele carrega. No celular, uma mensagem: “Vá para o [prédio] 104. Limite de tempo, 60 minutos. Falhe e será eliminado. Ass: Os Ceifeiros”.



○ Não se preocupe: o limite de tempo das tarefas é só um recurso da história

Neku não tem outra opção senão mergulhar cada vez mais fundo no jogo e descobrir que outros estão na mesma corrida, vendo-se compelido a trabalhar em equipe para não morrer. É uma premissa desgastada, mas o desenvolvimento da trama oferece temperos que dão sabor surpreendente ao enredo.

As batalhas acompanham a não-convencionalidade do jogo. Seus inimigos são sapos, morcegos, ursos e outras criaturas em estética que explora a arte tribal. Na tela de toque você controla Neku usando somente a stylus. Cada insígnia equipada confere uma habilidade ao garoto, e há 304 espalhadas pelo jogo. Na tela de cima, você controla a companhia de Neku, usando exclusivamente o direcional para escolher rotas de ataque. É possível controlar as duas telas simultaneamente ou deixar uma delas sob o controle da IA.

A ambientação ainda dá ensejo a um sistema ousado: a moda na jogabilidade. Em vez de equipar armaduras, roupas e acessórios incrementam seus personagens. Cada área de Shibuya tem um uso em voga, e adequar-se a elas garante bonificação nos combates. Ou você pode ditar a moda e ver a cidade copiando seu estilo.

A qualquer momento você pode mudar o nível de dificuldade das batalhas. É possível também reajustar o nível de seu herói: se estiver no nível 30, por exemplo, pode deixar as coisas mais difíceis arrastando a barra para o nível 15 ou 20. Quanto maior o desafio voluntário, melhores os prêmios deixados pelos inimigos.

Até o fim do mundo

Se você superar alguns recursos batidos de enredo, poderá curtir um mundo fascinante e um jogo variado em sua longa extensão – que pode variar de 20 horas, para a conclusão da trama, até mais de cem, para o cumprimento de todas as tarefas secundárias. Além disso, ao terminar o jogo, o revigorante New Game+ fica disponível, proporcionando desafio extra e um epílogo conclusivo.

A pujança típica de uma equipe de desenvolvimento jovem foi determinante para dar a *The World Ends With You* uma personalidade muito marcante e uma jogabilidade intensa. É um RPG com um frescor que há muito o Japão não nos dava.



EM DETALHES

PLATAFORMA

DS

PRODUÇÃO

SQUARE ENIX

DESENVOLVIMENTO

JUPITER

RECURSOS



O QUE É

Passe uma semana no distrito mais badalado de Tóquio para se manter vivo neste estiloso RPG de ação da Square Enix.

VISUAL

8

O visual em 2D expressa bem a arte urbana contemporânea, mas os sprites poderiam ser mais detalhados.



ÁUDIO

9

É uma aventura mais musical que visual. Ao todo, são 30 faixas que passeiam pelo hip hop, eletrônico e rock.

JOGABILIDADE

8

As batalhas em duas telas intimidam a princípio, mas não demora muito para você pegar o jeito.

INOVAÇÃO

9

Tirando a falta de criatividade no enredo e nos personagens, o título esbanja novas idéias bacanas.

NG RESUMO

Na pior das hipóteses, você vai aprender um pouco sobre o estilo de vida do jovem nipônico. Na melhor, terá dezenas de horas de diversão.

86



GAMER 43



REVIEWS

SIMCITY DS 2



VERSÃO JAPONESA



“Venha cá, garota vermelha. Misture-se com meu azul e teremos uma criança roxa”



O que você vê ao lado é apenas um aglomerado de quadrados. E nós temos seis linhas para fazer uma legenda. Percebeu como é difícil ser editor?

SIMCITY DS 2

Quem disse que planejamento urbano não é divertido?

A principal crítica que pode ser feita à série *SimCity*, ao menos em relação às versões para console, é a eterna falta de direção. Você constrói uma cidade, a incrementa até deixá-la exatadamente do jeito que quer e então passa o resto do tempo admirando cada detalhe da mesma. É algo típico de jogos de PC.

Mas eis que surge uma brilhante versão criada especificamente para o DS. Ela é simples, rápida e acessível, com uma curva de aprendizado não muito grande e objetivos claros que o levam do período pré-histórico até os tempos modernos.

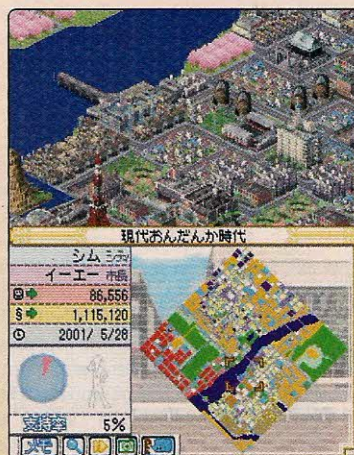
Aspectos mais complexos de simulação são introduzidos gradualmente conforme a linha do tempo do jogo progride. A princípio, tudo o que você pode fazer é criar cabanas de barro no meio da selva. Assim que a população cresce, os habitantes começam a recolher madeira para usar em novas construções e, então, a sua vila começa a ficar mais parecida com uma cidade.

Assim caminha a humanidade

Assim que a sua população atinge um determinado nível, você passa para o próximo estágio de evolução. A linha do tempo se divide em civilizações orientais e ocidentais, até convergir para uma mesma nação futurista no final – é preciso terminar o jogo no mínimo três vezes para ver todos os tipos existentes de arquitetura.

É impossível demolir ou modificar partes do cenário nos estágios iniciais do jogo. Então, ao menos que você seja cruel e derrube tudo quando chegar à Idade Média, certas partes da sua cidade permanecerão intactas desde a era medieval. Logo, no futuro, você terá uma cidade cheia de vidro e metal com uma área repleta de construções clássicas.

Para quem prefere o esquema de jogo tradicional da série, há um modo no qual você pode criar uma cidade usando construções de diversas eras. Não é como jogar uma versão de PC, mas pela primeira vez o jogo funciona bem sem um mouse e um teclado.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**

PRODUÇÃO **EA**

DESENVOLVIMENTO **EA**

RECURSOS



O QUE É

Transforme uma floresta pré-histórica em uma metrópole cheia de concreto e arranha-céus. Depois, curta o visual.

VISUAL

8

Belas construções, menus simples e gráficos acima da média se comparados a outras versões.



ÁUDIO

7

Trilha sonora no melhor estilo jazz que casa muito bem com o ritmo relaxante do jogo.

JOGABILIDADE

8

Obviamente, game em japonês é mais acessível para quem conhece versões anteriores da série.

INOVAÇÃO

8

Uma ótima conversão portátil de um clássico dos PCs. Bom trabalho, Electronic Arts!

RESUMO

Uma das melhores versões da série fora do PC. Certamente, vai ganhar uma nota maior quando/ se for lançada no Ocidente.

81



Time: 0
Bonus: 15



Intercom

Collect 15 yellow bonus items in 30 seconds without getting hit.

Score:

0000007500

x 99

NANO GAUGE

• Recolher 15 itens amarelos em 30 segundos sem ser atingido. Ou seja, um item a cada dois segundos. É mole ou quer mais?



• Se Link visse aquele ponto vermelho ali no centro, já iria querer usar o Clawshot



• Bolhas, bolinhas e bolotas: inimigos em todas as formas esféricas e muito mais



• Este buraco negro está muito azul para ser um buraco negro, mas tudo bem

NANOSTRAY 2

Uma mistura dos principais elementos de vários clássicos de um gênero quase esquecido no passado

Ah, os jogos de "navinha"... O que seria dos arcades nas décadas de 80 e 90 sem eles? Na verdade, você não precisa ter vivido nessa época para entender aonde eu quero chegar, porque de lá para cá, pouca coisa mudou. Grande parte dos jogos que "tomavam" as fichas dos jogadores nos fliperamas foi adaptada com competência para os consoles e portáteis atuais. *Nanostray 2* é um shooter que mistura um pouco de *R-Type*, *Raiden*, *Gradius*, muito de *Einhander* e uma pitada de *Ikaruga*. O que todos esses jogos têm em comum? Dificuldade extrema, ótimo desafio e visual bacana. Para aqueles que se ligam em enredo, *N2* tem até uma trama bacana no modo Adventure, em que você precisa salvar a galáxia de um terrível vírus.

Cemitério espacial

Que o espaço é um ambiente hostil, todo mundo faz idéia; mas em *Nanostray 2* essa sensação é levada ao extremo e chega a irritar antes mesmo de você encontrar o chefe desengonçado da primeira fase. Aliás, por falar em chefe, seu sucesso contra ele está diretamente ligado ao equipamento de sua nave.

Logo que o jogo começa, é possível selecionar uma arma entre três disponíveis: um raio contínuo na ponta da nave, uma proteção contra raios ou um campo de força elétrico. E

dependendo da sua missão, novas armas se tornam disponíveis. Conforme você destrói seus inimigos, surgem itens como pílulas amarelas (que servem para garantir pontos), pílulas azuis (que recarregam sua arma secundária) e os Satélites, globos adicionais que disparam contra os adversários – usando os botões L e R, você pode posicioná-los na frente ou atrás da nave, o que é bastante útil. O clima de cemitério industrial no espaço é formado por destroços de naves maiores e dezenas de aeronaves que disparam centenas de tiros.

O visual bidimensional com elementos 3D, a trilha e os efeitos sonoros caprichados garantem o ritmo do conflito em qualquer um dos modos, seja ele cooperativo ou solo, Adventure ou minigames. *Nanostray 2* não inova, mas faz por merecer a comparação com todos aqueles clássicos de outrora.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **MAJESCO**
DESENVOLVIMENTO **SHIN'EN**

RECURSOS



O QUE É

Um joguinho de nave em que você deve salvar não apenas o planeta, mas uma galáxia inteira de um vírus maldito.

VISUAL

7

Elementos 3D se misturam de forma agradável ao cenário bidimensional. A luz e a fumaça impressionam.



ÁUDIO

7

A mescla de música eletrônica e guitarras funciona muito bem. Só os efeitos sonoros são repetitivos.

JOGABILIDADE

6

Sem mistérios: desvie dos tiros e pegue itens até chegar ao chefe. O desafio é fazer isso sem se irritar.

INOVAÇÃO

6

A mistura de clássicos não criou algo novo, mas oferece bastante desafio para quem gosta do gênero.

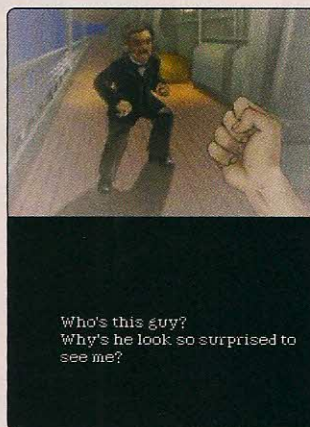
NG RESUMO

Uma mistureba que deu certo. Há coisas interessantes, como o envio de recordes via Wi-Fi e a opção de progressão horizontal ou vertical.

70



Sim, nós dois estávamos no mesmo barco. Infelizmente...



Além de cenas como esta, há animações em 3D nesta versão



LOST IN BLUE 3

Vai gostar de ilha de deserta assim lá na Cochinchina!

Se a Konami continua lançando novas versões de *Lost in Blue*, é porque tem gente que joga. Mas a dúvida é exatamente essa: por que alguém joga um game como *Lost in Blue*? Quem é fã de videogame certamente não gostaria de ficar perdido em uma ilha deserta sem poder jogar nada. Então, como é possível se divertir com um jogo que coloca você em uma situação igual a essa?

Salve-me, por favor!

Para ser honesto, a ideia de sobreviver em uma ilha deserta não é tão ruim assim. Explorar o cenário, criar novas ferramentas, pescar e caçar para poder se alimentar. Tudo isso é bem interessante. O problema é que, assim como nas duas versões anteriores, você não está sozinho. A companheira (ou companheiro, caso você escolha a garota como protagonista) é capaz de coletar comida, cozinhar, se alimentar, fazer cordas usando os itens certos, etc. Mas só se você conversar com ela. Caso contrário, ela fica o tempo todo enfiada dentro da caverna que serve de abrigo para a dupla – sem comer nem beber, apenas esperando a morte chegar. Por culpa dessa dependência ridícula e sem nexo, você não

consegue dar andamento à aventura em um ritmo bacana, pois precisa ficar voltando à caverna o tempo todo para ter certeza de que a outra personagem não está definhando.

A grande diferença em relação a *Lost in Blue* e *Lost in Blue 2* está na trama, mais complexa e com animações em 3D, e na aparição de outros dois personagens que se juntam a você conforme a história progride. De resto, o jogo continua funcionando do mesmo jeito de sempre: com diferentes tipos de interação na tela sensível de acordo com a ação que você está prestes a realizar e um nível de satisfação que só aumenta se você tiver paciência e não morrer de tédio nas primeiras horas de jogo. Se você conseguir sobreviver a isso aqui, estará pronto para qualquer parada.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **KONAMI**
DESENVOLVIMENTO **KONAMI**

RECURSOS



O QUE É

Explore uma ilha deserta, conheça uma bela garota e então descubra que ela só serve para atrair a sua vida. Maldita!

VISUAL

Há animações e uma grande variedade de ambientes, mas o visual em si não é tão bom quanto poderia ser.



ÁUDIO

Pássaros cantando acompanham as músicas de ninar compostas por ritmos que formam a trilha sonora.

JOGABILIDADE

O uso da tela sensível é diversificado, mas o esquema de jogo é muito repetitivo, especialmente no início.

INOVAÇÃO

Traz novos itens e possibilidades, mas o esquema de jogo continua igual: cansativo demais até deslanchar.

RESUMO

Jogo indicado só para quem tem tempo de sobra e muita paciência e dedicação. Se esse não é o seu perfil, desista e evite frustrações.

57



MYSTERY DUNGEON SHIREN THE WANDERER

Panela velha nem sempre
faz comida boa



PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **SEGA**
DESENVOLVIMENTO **CHUNSOFT**



Gaibara:
Interesting... good gloss...
good finish... I can see no defects.

Antes de mais nada, uma indagação: por que será que jogos bacanas como *Jump Super Stars* ficam limitados ao Japão, enquanto outros, como é o caso de *Mystery Dungeon: Shiren The Wanderer*, aparecem por aqui? Enfim, embora seja um remake nostalgicamente calibrado e melhorado do segundo título da série, lançado em 1995 para Super Famicom, no DS a frustração é o aspecto que se sobressai.

As dungeons-quebra-cabeça, nas quais você tem de pensar em como ir de um ponto ao outro sem morrer, são sensacionais. Já as dungeons normais são criadas aleatoriamente. Com isso, a exploração torna-se fundamental, mantendo o frescor da jogatina a cada nova partida. Agora associe a jogabilidade baseada em turnos (e o fato de o personagem vez ou outra parar subitamente) a dungeons aleatórias e terá um problema e tanto. Primeiro, porque não importa se evoluiu ou acumulou itens: se morrer, voltará ao level 1 e perderá todos os itens. Segundo, porque as áreas aleatórias trazem novas armadilhas e inimigos que contribuem para uma morte prematura. Além disso, você pode morrer de fome se não tiver comida

no inventário. A dificuldade torna *Shiren The Wanderer* desafiador e diferente de outros títulos do gênero, mas também pode afastar uma grande quantidade de jogadores.

A salvação desta versão está no sistema online de resgate: se tombar em uma dungeon, você pode pedir ajuda a outro jogador. Aliás, ser socorrido é a única maneira de preservar suas experiências e seus itens. O difícil é conseguir encontrar alguém que queira jogar junto você.



EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	3



RESUMO

Um jogo de altíssimo desafio e grande potencial, mas que é prejudicado pelos excessos e pelo sistema de morte inflexível, tornando o título voltado aos mais hardcore.

41

INSECTICIDE

Os bichos não são escrotos como
na música dos Titãs, mas o jogo é



PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **GAMECOCK**
DESENVOLVIMENTO **CRACKPOT**

Parece que os insetos realmente andam em baixa ultimamente. Não bastasse o *Aedes Aegypti* (mosquito que transmite o vírus da dengue) atacando no Rio de Janeiro, outras espécies pestilentas estão denegrindo a classe dos invertebrados – inclusive nos videogames.

Insecticide, primeiro jogo da produtora novata Crackpot, se passa em um mundo onde insetos vivem como se fossem humanos, com todos os problemas típicos da nossa sociedade. Na pele de dois detetives, Chrys Liszt e Roachy, você precisa solucionar casos que desafiam a sua inteligência e, principalmente, a sua paciência. Quer saber por quê? Então acompanhe.

A jogabilidade é dividida em dois modos distintos: ação e exploração no estilo adventure. Nos dois modos, falta ritmo e estímulos interessantes ao jogador, fazendo tudo parecer banal e chato demais. Nenhuma das opções de controle (stylus ou botões) é inteligente, e você se sente lesado, seja pela mira capenga ou pelo pulo que não sai na hora certa.

Apesar de totalmente 3D, os gráficos não empolgam. A trilha até que tem uma boa composição, mas peca por baixa qualidade de áudio e problemas primários de sequenciamento (loops). O único de destaque de jogo são os personagens carismáticos. E só.



• De bacana mesmo, só os personagens



EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	4
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	4



RESUMO

Insecticide não empolga nem como jogo de ação, nem como adventure. A ideia do título é interessante, mas faltou capricho em todos os quesitos.

49



REVIEWS

PUCHI PUCHI VIRUS / SEGA SUPERSTARS TENNIS

PUCHI PUCHI VIRUS

A velha fórmula utilizada pela enésima segunda vez



PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **JALECO**
DESENVOLVIMENTO **KIDS FACTORY**



É engraçado analisar um jogo produzido pela Jaleco depois de tanto tempo – o último que me lembro de ter gostado foi *Goal*, para o NES. Ainda que seja um quebra-cabeça com uma identidade visual 90% oriental e que não escapa da velha fórmula “junte três cores iguais para fazer as peças desaparecerem”, *Puchi Puchi Virus* complica esse objetivo e oferece um desafio aceitável.

Após selecionar a cartela de seu paciente, é necessário usar a stylus para ligar os vírus da maneira certa e, assim, obter um triângulo. Depois disso, basta descartar uma das células para banir o invasor do corpo do enfermo. Se você demora para detonar os Puchirus, eles congelam e o doente começa a sentir dores; para ganhar mais pontos, pode-se interligar dois ou mais triângulos e

destruí-los juntos. Ao completar o tutorial, você pode usar uma pílula especial que poupa o trabalho de descongelar as microscópicas criaturas, o que certamente é uma bela ajuda para o Dr. Kevin e seu Puchi Buster DS, o aparelho usado para desinfetar as pessoas e que possui o formato do portátil.

A imaginação dos produtores é fértil, mas fica evidente que eles não se preocuparam muito com a qualidade sonora e visual.



EM DETALHES

VISUAL 3
ÁUDIO 3
JOGABILIDADE 5
INOVAÇÃO 4

NG RESUMO

O típico puzzle de ligar três cores iguais com algumas inovações pouco relevantes. É quase interessante, mas, sem dúvida, não vale a grana investida.

35



• Não adianta piscar: não vamos comprar

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Turma de personagens famosos rebate a bola para fora da quadra



PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **SEGA**
DESENVOLVIMENTO **SUMO DIGITAL**

Não dá para entender como a Sumo Digital (a mesma de *Virtua Tennis*) preparou um jogo tão genérico para o DS. A ideia de reunir os personagens clássicos da Sega até que não é ruim; em compensação, a confecção do jogo é péssima. Pense comigo: um elenco que conta com Sonic, Ulala (*Space Channel 5*), Nights e Beat (*Jet Set Radio*) deveria resultar em algo no mínimo divertido. Mas não é isso o que se vê aqui. Rebatê-la é fácil: basta direcionar para o local aonde você quer mandá-la e apertar B ou A, para bolas curtas ou longas, respectivamente.

A falta de capricho explícita começa na opção de um único especial usado por todos os personagens (a diferença entre eles é o caminho que a bola percorre depois de

rebatida) e se estende até as quadras, que são óbvias e sem graça: AiAi joga em seu cenário quadriculado, Ulala em uma estação espacial, Sonic em algum lugar da famosa Green Hill.

Existe opção para controlar os personagens usando a tela sensível, mas dessa maneira você não parece ter como definir a força das rebatidas. Nem ter agilidade suficiente para completar os minigames temáticos de



• E *Mario Tennis DS* que é bom, nada...

quinta categoria. Como a adaptação de *Virtua Cop*, na qual você elimina bandidos... com boladas? Então tá.



EM DETALHES

VISUAL 5
ÁUDIO 5
JOGABILIDADE 5
INOVAÇÃO 3

NG RESUMO

Jogo genérico que tenta aproveitar de qualquer jeito o carisma dos principais personagens da Sega, mas fracassa no portátil. Não dá nem para falar que “é tipo *Mario Tennis*”.

45

Seja um Deus do Rock

**EDIÇÃO
EXTRA**

GAMEMASTER

BRASIL R\$ 9,90 • EUROPA € 5,90



WWW.EUROGAMES.COM.BR



GUITAR HERO

Detonados!

- Todos os jogos da série.
- Para PS2, PS3, X360 e Wii

- Guitar Hero
- Guitar Hero II
- Guitar Hero Encore: Rocks de 80s
- Guitar Hero III: Legends of Rock



• Lista completa de todas as músicas dos games

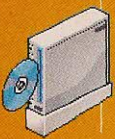
• Tutorial para você dominar a guitarra e o controle

• Consiga 5 estrelas em todas as dificuldades



Já nas bancas

Pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.europamet.com.br



REVIEWS

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING



Controles *My Life as a King* traz, ao mesmo tempo, o que há de melhor e de pior no controle do Wii. Usar apenas o controle remoto garante o deslocamento gradual de seus dedos. Mas é muito melhor conectar o Nunchuk, já que assim você pode controlar a câmera usando o direcional em vez de apontar para a tela

VERSÃO JAPONESA



● Prepare-se: uma nova taberna vai ser construída bem diante de seus olhos!



● Um ícone no canto superior esquerdo indica a hora em que o Sol se põe

FINAL FANTASY

CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

Descubra se o maior título do WiiWare faz jus ao nome



Se existe uma coisa de que você pode ter certeza em relação a uma vila de um jogo de RPG, é que eventualmente ela será totalmente destruída. Como os habitantes normalmente não fazem seguro de suas casas, há sempre um espertinho (normalmente nós) que pode se aproveitar da recessão: basta conseguir alguns trocados matando monstros aleatoriamente e comprar objetos raros e poderosos para destruir o mal.

Acontece que, depois de atrair a ira de monstros malignos, o herói geralmente termina o jogo e vai embora sem olhar para trás, deixando a coitada da vila jogada à própria sorte novamente.

A coisa mudou

Mas neste episódio de *Final Fantasy Crystal Chronicles*, denominado *My Life as a King* (algo como "minha vida de rei"), você tem a oportunidade de ver a situação do outro lado da moeda. No jogo, você assume o papel de um pequeno rei cuja nação foi

severamente afetada pelos eventos ocorridos no *Crystal Chronicles* original (de GC). O que sobrou foi seu castelo praticamente abandonado e alguns cristais azuis localizados bem no meio da comunidade que antigamente era cheia de vida. Porém, nem tudo está perdido: esses cristais conferem ao rei (você, é claro) o poder da arquitetura, que permite a reconstrução gradual do reino.

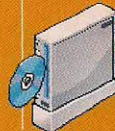
Construir alguma coisa é tão simples quanto se dirigir até uma área livre e chacoalhar o controle para chamar a ajuda de um assistente. A partir daí, você seleciona o tipo de construção que deseja e o local e a direção em que ela vai ser erguida. Pronto. Como consequência, alguns habitantes aparecem do nada e você

começa a reerguer o império lentamente. Por outro lado, cada construção consome um pouco de poder dos cristais, e a energia só pode ser recuperada por meio de aventuras do lado de fora do reino. Mas pode guardar a espada e as magias, pois você não vai a lugar algum.

Não é bem assim

Na verdade, a coisa é um pouco diferente. É que o rei é tão frágil que ele sequer pode deixar seu próprio reino. Para piorar, ele tem que dormir cedo – só para você ter uma idéia, o dia no jogo equivale a dez minutos reais, mas você pode se deitar antes se quiser. Ou seja, enfrentar monstros definitivamente não é a praia dele. A saída então é contratar alguém para

ESTA MISTURA DE SIMULAÇÃO, BANCAR O PREFEITO E DESIGNAR TAREFAS, É UMA AMOSTRA DO QUE PODE SER FEITO NO WIIWARE



COMANDANDO SOLDADOS

Tanto dinheiro quanto cristais são bem limitados no jogo, então use-os com sabedoria para não se arrepender mais tarde



HORA DE ESCOLHA

Ao escolher o soldado que vai encarar uma das missões, você precisa conferir as habilidades e as armas que ele tem à disposição. Não é raro ver um soldado mal equipado fracassar.



EQUIPAMENTO

Você pode investir dinheiro no desenvolvimento de armas para ajudar os aventureiros. Quando a pesquisa for concluída, eles aparecerão na oficina para pegar as novas ferramentas.



FELICIDADE GERAL

Você pode acompanhar o índice de felicidade do seu reino pelo ícone que flutua acima dos habitantes. Para mais detalhes (em japonês, por enquanto), basta clicar no símbolo.

trazer suprimentos para você. Funciona assim: algumas das construções que você cria vêm acompanhadas por um guerreiro, que pode se aventurar fora dos limites do reino e trazer objetos valiosos. Isso se você lhe oferecer algum tipo de recompensa (leia-se dinheiro). E o dinheiro vem de onde? Ora, dos impostos que você pode criar no reino e exigir dos moradores – parece que os produtores andaram estudando o Brasil para criar o conceito do jogo.

As missões disponíveis aparecem em um quadro no meio da cidade, e o seu trabalho se limita a escolher qual aventureiro vai se arriscar de cada vez.

Aparentemente, eles podem se oferecer para você, mas não sabemos ao certo, até porque o jogo é totalmente em japonês e não dá para entender patavinas. Por isso, é aconselhável esperar o lançamento em inglês – a não ser que japonês seja sua segunda língua, pois o jogo exige uma boa dose de leitura.

Veja, por exemplo, o relatório matinal. No início de cada dia, sua



Tradução: "Tire esse chapéu. Você parece um imbecil"



Aqui, você pode ver o relatório matinal. Páginas e mais páginas... disto aí



É provável que estas criaturas atuem como ajudantes. Ênfase no "provável"



Imagem da cidade no começo do jogo. Algum dia, isso tudo será uma planície...

assistente Chime repassa as tarefas do dia. É neste momento em que as decisões do rei devem ser tomadas, e também é aqui que você vai ficar "p" da vida ao perder um tempo danado só para sair da tela inicial. Definitivamente, *My Life as a King* não é aconselhado para quem não entende bem japonês, por causa da enorme quantidade de diálogos.

Apesar disso, fica evidente que este é mais um *Final Fantasy* e um jogo de qualidade. Esta mistura de simulação, bancar o prefeito e designar tarefas é perfeita para mostrar o que pode ser feito no WiiWare. Agora, se ele vale ou não os 1.500 Wii Points cobrados, essa é outra história, que só vamos poder contar quando pusermos as mãos na versão norte-americana.



EM DETALHES

PLATAFORMA **WiiWARE**
PRODUÇÃO **SQUARE ENIX**
DESENVOLVIMENTO **SQUARE ENIX**

RECURSOS



O QUE É

Controle um rei franzino e reconstrua uma nação destruída durante os eventos ocorridos no *Crystal Chronicles* do GC.

VISUAL

Se destaca no WiiWare, mas não suporta scan progressivo e alguns objetos são repetidos à exaustão.



ÁUDIO

Nunca vimos um jogo da Square Enix com músicas ruins. Por muito pouco este não é o primeiro da lista.

JOGABILIDADE

Talvez seja complexo demais, mas captura bem o espírito de uma pequena cidade.

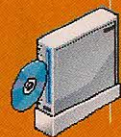
INOVAÇÃO

Um ponto de vista interessante sobre a série *Final Fantasy*, mas poderia ser um pouco mais animado.

NG RESUMO

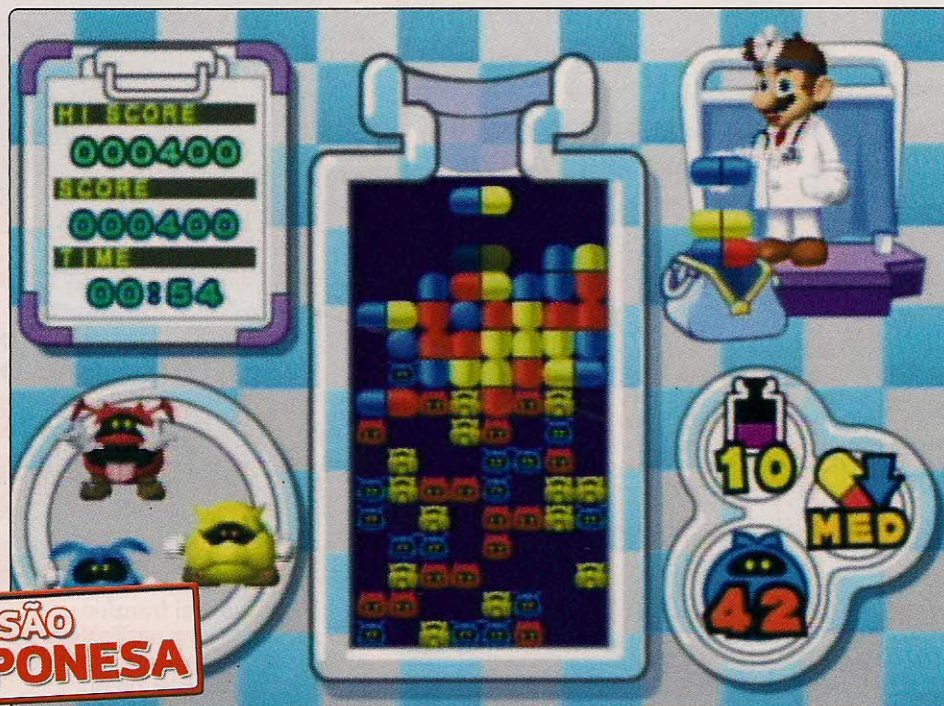
Serve para relaxar se for experimentado em doses curtas, mas é muito repetitivo para ser considerado essencial.

72



REVIEWS

DR. MARIO & VIRUS BUSTER



VERSÃO JAPONESA

DR. MARIO & VIRUS BUSTER

O médico que deixa todo mundo doente está de volta

Dr. Mario de novo! O italiano barrigudo pode ser o personagem mais versátil dos videogames, mostrando que sabe jogar beisebol, pilotar karts e até ensinar matemática, mas a verdade é uma só: ele nunca foi e nunca será um médico. A noção de medicina que ele tem é arremessar drogas coloridas para dentro do estômago de seus pacientes na esperança de alinhar vírus e metades de pílulas de uma mesma cor para fazê-los desaparecer. Para piorar, o carcamano fica alucinado com o passar do tempo e começa a jogar os medicamentos a uma velocidade absurda, eventualmente bloqueando a laringe do enfermo e, conseqüentemente, causando a morte do mesmo. Moral da história: como doutor, Mario é um verdadeiro lunático.

Estado terminal

Dr. Mario, como sugere a descrição acima, é um derivado de Tetris que está na ativa há quase 20 anos. A série estreou no NES e migrou para consoles como N64 e GBA, mas apesar disso, nunca foi grande coisa. Trata-se de um puzzle entediante que, sem a presença do Mario, provavelmente teria continuado nos anos 1990 – época em que já era um game ultrapassado. Cada fase traz uma certa quantidade de vírus para você eliminar, mas eles são espalhados de forma tão aleatória que é praticamente impossível jogar estrategicamente. Desta vez, pelo menos, você não precisa sofrer sozinho, já que esta versão tem suporte a partidas online e apenas uma pessoa precisa comprá-lo para jogar no



Os germes são tão fofinhos. Deixe eles em paz, Dr. Mario. Seu assassino!

modo Versus (o outro jogador faz um download temporário, assim como no multiplayer local de jogos de DS).

Além do jogo tradicional, há o *Virus Buster*, uma versão um pouco dele que apareceu originalmente em *Brain Age 2*. As regras são as mesmas; a diferença é que você direciona as pílulas com o cursor do Wii Remote. A velocidade das pílulas é bem menor aqui, mas caem várias de uma vez só. É um pouco mais divertido do que o jogo normal, mas ainda assim não vale os 1.000 Wii Points cobrados pela Big N.



EM DETALHES

PLATAFORMA **WiiWARE**
PRODUÇÃO **NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO **NINTENDO**

RECURSOS



O QUE É

Utilize drogas coloridas para agrupar até quatro germes da mesma cor. Isso os faz sumirem. Por quê? Ninguém sabe!

VISUAL

Tem um visual limpo e nítido. As animações entre médicos e vírus no canto direito da tela são hilárias.



ÁUDIO

Músicas típicas de quebra-cabeças que envolvem peças caindo da parte superior da tela. Nada de mais.

JOGABILIDADE

Virus Buster é devagar demais para empolgar. *Dr. Mario*, por outro lado, é frenético demais para divertir.

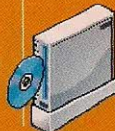
INOVAÇÃO

O método de controle do *Virus Buster* é bacana, embora a velocidade das pílulas não ofereça muito desafio.

NG RESUMO

Dois quebra-cabeças meia boca por US\$ 10. Parece uma boa pedida? Então você precisa de tratamento médico.

4.8



• Ela está feliz porque ainda não teve que juntar os cocôs do rancho



• É sempre assim: cochilou, um pilantra ataca por trás. Safado!



• Se não transferir nada, você ganha um Zubat no segundo dia



• Para achar uma criatura mais fofa que Piplup, só na Antártida



• Ele caiu no sono esperando por nosso tradutor de japonês



VERSÃO JAPONESA

EVERYBODY'S POKÉMON RANCH

Nada mais bucólico do que um final de tarde na fazenda em companhia do seu Electabuzz...

O título não deixa dúvidas: o jogo é, resumidamente, seus pokémon reunidos em um rancho. A mestra de cerimônias é uma vaqueira Mii chamada Yukari, que no começo do jogo ajuda o jogador a transferir 20 monstros de Pearl/Diamond para dentro do rancho (se você não tiver esse jogo, ela lhe dará seis bichos para que você inicie sua coleção e, depois, mais um monstro por dia). E o que você pode fazer com seus pokémon depois que eles estiverem no curral? Não muito, na verdade. A principal função de *Ranch* é servir como local de armazenamento para monstros; mais ou menos como o pacote *Pokémon Box* de GameCube, só que muito mais açucarado.

A modelagem dos pokémon é bonitinha, mas nada que impressione. O limite de 40 MB do WiiWare, juntamente com a necessidade de espremer lá para dentro um Pokédex com 493 bichos, teve severas consequências no potencial gráfico de

Ranch. Mas em vez de fugir do desafio, a Ambrella enfrentou a parada e deu aos monstros uma aparência de Miis e ao rancho uma interface no estilo de um Mii Channel. Além de organizar seus pokémon, você pode colocá-los em um desfile, com os pokémon de seus amigos fazendo aparições em uma outra opção que reflete o Mii Channel.

Boiadeiro leva boiada

Lá no rancho, seus monstros são uma fonte inesgotável de divertimento. Eles interagem uns com os outros, com você, com Yukari e com os brinquedos que você compra para eles, muitas vezes com resultados hilários. Existe também uma opção de câmera: você pode armazenar suas fotos em um cartão SD ou enviar dúzias e dúzias de imagens de Kabutops para o Wii de sua tia como vingança pelas intermináveis sessões de slide que ela promove para mostrar as fotos das férias na Martinica. Porém, nem tudo é paz e relaxamento na fazenda. Yukari tem um comportamento obsessivo-compulsivo e fica dando avisos sobre os pokémon que ainda faltam em sua Pokédex.

Por 1.000 Wii Points, *Pokémon Ranch* está na mesma faixa de preço dos títulos retrô de N64, mas representa menos retorno do que, digamos, *Pokémon Snap*; que é uma das ofertas menos ilustres do N64. Fãs de *Diamond/Pearl*, no entanto, ficarão satisfeitos com o que há aqui.



EM DETALHES

PLATAFORMA **WIIWARE**
PRODUÇÃO **NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO **AMBRELLA**

RECURSOS



O QUE É

Muito mais um Wii Channel do que um jogo propriamente dito. Guarde seus pokémon em um rancho com este fofo aplicativo.

VISUAL

6

O game foi malhado por conta de seus gráficos simples. Nós achamos que esse é o charme do jogo.



ÁUDIO

5

Dadadadadada-BSHAWW!
Dadadadadada-KZZZONKWI!
Dadadadada-URRRRCHZZZZ!

JOGABILIDADE

4

Não há nenhuma além da tentativa de tirar fotos comprometedoras de Machops saltitantes.

INOVAÇÃO

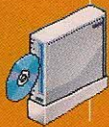
6

Ranch daria um belo Wii Channel. A Ambrella bem que poderia ter utilizado algo mais substancial.

NG RESUMO

Os novos fãs vão viajar com os Poké-Miis e os veteranos vão curtir a opção de armazenamento. Todos os outros: virem a página.

70



VERSÃO JAPONESA

Esta versão não oferece nada de muito diferente em relação às anteriores

STAR SOLDIER R

O "R" quer dizer "Repetição"



PLATAFORMA

PRODUÇÃO

DESENVOLVIMENTO

WiiWARE

HUDSON SOFT

HUDSON SOFT

O TurboGrafx-16, sensação de locadoras de games pré-históricas, tinha o tamanho de dois ônibus empilhados e uma CPU menor que uma ervilha. Mas valia seu peso em ouro quando o assunto era jogos de nave com progressão vertical, muitos dos quais estão disponíveis para o Virtual Console. Alguns títulos da linhagem *Star Soldier* já estão à venda na Wii Shop por 600 Wii Points, sendo que os melhores – *Super Star Soldier* e *Blazing Lasers* – são obrigatórios para quem gosta de morrer sem ter a menor idéia daquilo que aconteceu. Com isso em mente, vai ser difícil para a Hudson justificar a cobrança de 200 Wii Points a mais por esse que é o 12º jogo da série.

Aviso de dois minutos

É o mesmo, mas é diferente. É um game em que se busca a maior pontuação e os jogadores podem enfrentar duas fases completas (Five Minute



USS 8 por um jogo com apenas duas fases? Valeu, muito obriga...

Attack) ou então apenas a primeira (Two Minute Attack). Você pode morrer quantas vezes quiser, mas isso, claro, não vai ajudá-lo a encher seu medidor de combo. Depois, você pode disponibilizar seu placar via Wi-Fi e depois olhar em desespero para seu Wii enquanto ele se retorce de tanto dar risada da sua cara enquanto sua pontuação é superada por milhares de japoneses hardcore. As tabelas de rank são uma bagunça só, o que significa que até os caçadores de recordes estão tomando prejuízo com este jogo.



EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	6
INOVAÇÃO	0

NG RESUMO

Pouco retorno pelo investimento. É bonito, mas as borboletas também são. Você pagaria 800 Wii Points por uma borboleta? Pagaria?

53

OKIRAKU PING PONG Wii

Um ano e meio depois do lançamento do Wii, votamos ao começo de tudo



PLATAFORMA

PRODUÇÃO

DESENVOLVIMENTO

WiiWARE

ARC SYSTEM WORKS

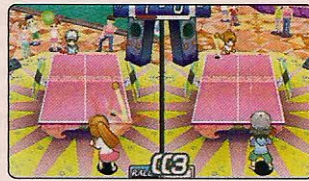
ARC SYSTEM WORKS



Ninja Gaiden (NES) também custa 500 Wii Points e é bem mais desafiante

O jogo é sobre uma família de quatro integrantes que resolve os assuntos com uma bela partida de ping pong. Se é uma simples competição ou um método elaborado de resolver quem limpa a sujeira do gato – usando a raquete como pá, é lógico – não está claro, mas o que importa é que ping pong é o barato dessa família.

Depois de fazer sua escolha, você compete sucessivamente com os outros três, sendo que o primeiro a atingir seis pontos é declarado vencedor. Sacuda o Wii Remote um pouco antes do momento certo e você baterá com a parte da frente da raquete; um pouco depois e você baterá com a parte de trás. Erre o tempo de uma jogada e seu personagem tropeçará, obrigando você a balançar o controle freneticamente para recuperar o equilíbrio. Por outro lado, seu adversário pode tirar vantagem



Pai e mãe jogando uma partida. Quem será que cuida do almoço?

de seu tropeção com uma super-rebatida, que é ativada com o botão A apertado. E é só isso aí. O jogo é fácil demais. Acredite: você poderia completá-lo em cerca de dez minutos se deixasse o Wii Remote dentro de uma máquina de lavar roupas.

Existem alguns modos de jogo contra o relógio e uma opção multiplayer, mas ainda assim ele não vale 500 Wii Points. *Wii Sports* é melhor do que *Okiraku Ping Pong* em

tudo, menos no visual. E outra: você não gastou um centavo a mais por ele.

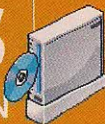
EM DETALHES

VISUAL	8
ÁUDIO	5
JOGABILIDADE	6
INOVAÇÃO	6

NG RESUMO

Simple e fácil demais pelo preço cobrado. A modalidade Tennis de *Wii Sports* ainda é mais divertida. Gaste seus Wii Points com coisas melhores.

62



LONPOS

VERSÃO JAPONESA

PLATAFORMA WIIWARE PRODUÇÃO GENKI DESENVOL. GENKI

Esta é a versão digital de *Lonpos*, um jogo em que o objetivo é encaixar 12 figuras geométricas em uma grade retangular. A pegadinha é que algumas já foram posicionadas e não é permitido movê-las, o que significa que você deve virar e girar as peças restantes até encontrar uma maneira de acomodar todas elas. No início, apenas duas peças não estão posicionadas; porém, mais tarde, você estará preenchendo metade da grade sozinho. É o tipo de jogo que você encontraria na casa do seu professor de matemática. A versão física está à venda em lonpos.co.uk e custa umas dez libras, ou um pouco mais do que R\$ 30. Por bem menos, você pode baixar o jogo para seu Wii. Não é exatamente a barganha do século, já que a apresentação geral de *Lonpos* é básica a ponto de ser feia. Pelo menos, os controles são bons. Se você se cansar da configuração



● *Lonpos* não parece com nada que conhecemos. Isso é bom ou ruim?

convencional, é possível usar o cursor para "agarrar" as peças e girá-las torcendo o controle. O game é meio delicado, mas utiliza o sensor de movimentos do Wii, o que não pode ser dito da maioria dos games do WiiWare.



RESUMO

Típico produto de lançamento. Um puzzle consistente mas sem emoções e com um preço um tanto abusivo.

68

SOLITAIRE

VERSÃO JAPONESA

PLATAFORMA WIIWARE PRODUÇÃO GMODE DESENVOL. GMODE

E é possível recriar a experiência deste game colando imagens de personagens de anime nas costas daqueles tatuzinhos de jardim e os fazendo andar por uma mesa enquanto você tenta posicionar três variações de Paciência ao redor deles.

Isso é tudo o que *Tenshi No Solitaire* (tradução: Paciência do Anjo) tem a oferecer. Há o jogo tradicional de Paciência, a variação Freecell e uma terceira opção em que a meta é criar torres de cartas de cores semelhantes. Enquanto isso, uma garota anjo e uma garota diabo passeiam pela parte de baixo da



● Paciência é um jogo indicado só para quem tem... paciência, oras!

tela como um par de águas-vivas em uma banheira. Não há outras opções significativas e você nem ao menos pode mover as cartas com o cursor, o que é uma preguiça imperdoável da parte da Gmode, que desenvolve games principalmente para celulares.

O preço de 500 Wii points é adequado, o que anula aqueles argumentos do tipo "custa mais caro do que um baralho" ou "você pode jogar de graça no seu PC", já que esse é um preço justo para ter um jogo de Paciência sempre à mão no menu do seu Wii.



RESUMO

Básico ao extremo. Se você precisa mesmo experimentar um jogo mais barato de WiiWare, aposte suas fichas em *Okiraku Ping Pong*.

56

ANIMAL PANIC

VERSÃO JAPONESA

PLATAFORMA WIIWARE PRODUÇÃO KONAMI DESENVOL. EPICENTER



● Os animais parecem amistosos, mas estão preparados para matar

Animal Panic é, em essência, *Qix* com animais (para quem é mais jovem, confira a aula de arte de *Bully*). O objetivo é cercar animais perigosos com aqueles de sua própria espécie (ou então sozinho) sem deixar que eles toquem em você. Até mesmo uma pequena galinha pode derrubar um fazendeiro de tamanho mediano com uma boa bicada no lugar certo.

Para piorar as coisas, cada espécie tem características diferentes. O canguru, que consegue pular por cima das cercas, é um bicho particularmente pentelho devido às circunstâncias.

Separar os animais nem sempre é fácil, já que pequenos mamíferos não pensam duas vezes antes de se aproximarem de um crocodilo, por exemplo. Para ajudar, presentes caem do céu – desde comida até feitiços de invulnerabilidade e jatos de água –, com os quais você pode afugentar e aprisionar as bestas insolentes em um canto. Infelizmente, os criadores do jogo decidiram usar o botão menos (-) para ativar essa função. Mas até os gênios cometem erros de vez em quando, certo?



RESUMO

Muito repetitivo. Se fosse para descrever *Animal Panic* em apenas sete palavras, nós diríamos: "Chato, caro e meia boca. Oi, mamãe!".

65

MOJIPITTAN

VERSÃO JAPONESA

PLATAFORMA WIIWARE PRODUÇÃO NAMCO DESENVOL. NAMCO

Este é um sucesso dos arcades japoneses que teve igual performance quando adaptado para PS2 e PSP. E por que nunca ouvimos falar dele? Porque é uma espécie de palavras-cruzadas em hiragana, uma forma de escrita japonesa.

Portanto, completamente indecifrável para quem não fala o idioma. É uma pena pois este é um dos games mais alegres que já vimos: pequenos blocos amarelos com enormes sorrisos caem pela tela com os olhos transbordando ternura. Vença um dos primeiros estágios embaralhando os caracteres e eles farão uma dancinha feliz.



● O bloco sorridente está xingando a sua mãe. Ou seria outra coisa?

Mas há um lado perverso também. Coloque um bloco no lugar errado e o Wii Remote responderá com uma pequena vibração, forte o bastante para causar uma leve dor em sua mão. Esses blocos são bonzinhos quando as coisas são do jeito que eles querem, mas experimente ir contra a vontade deles e eles acabarão com a sua raça com mais rapidez do que uma voadora do Chuck Norris. Mas que bobagem nós estamos dizendo? Não fazemos nem idéia do que acontece neste game...



RESUMO

Assistimos a um capítulo de *Lost* outro dia, mas perdemos os cinco primeiros minutos e não entendemos nada. A mesma coisa rolou com *Mojipittan*.

??

ATENÇÃO!

TIRE AS CRIANÇAS DA SALA

Uma série de motivos para você não jogar em um console Nintendo na frente dos pequenos

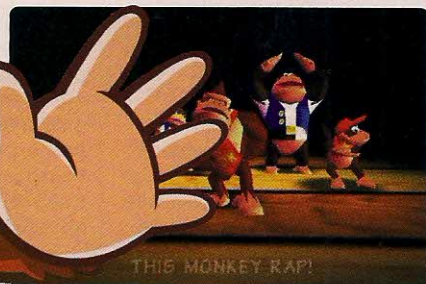
Câmeras problemáticas, palavões e sei lá o que mostra: coisas que você normalmente não associa a jogos da Nintendo. Tudo bem, algumas dessas coisas aconteceram em jogos de outras produtoras, mas todos eles carregam o selo de qualidade da Big N. Ou seja, isso significa que a empresa aprovou absolutamente todos eles – nada mal para uma companhia que ficou conhecida por sua censura ferrenha no começo dos anos 90, hein? Por isso, da próxima vez que for jogar um desses games, certifique-se de expulsar da sala todas as crianças que você conhece antes de apertar o Start...



01 CÂMERA DE BÊBADO SUPER MARIO SUNSHINE

Os jogos 3D do Mario são famosos pelas suas câmeras perfeitas. As fases de *Mario Galaxy* são incrivelmente complicadas, mas a câmera nunca atrapalha. Então por que a câmera é tão terrível na fase secreta estilo pachinko de *Super Mario Sunshine*?

Nunca confie em um macaco de gravata. Nunca mesmo!



03 O RAP TOSCO DE DK DONKEY KONG 64

O rap de DK é ofensivo. Não apenas por ser o primeiro jogo da Nintendo a usar a palavra "inferno" ou pelo questionável verso "Seu canhão de coco dispara em jatos. Se ele atirar em você, vai doer". Não, o rap inteiro é terrível a ponto de fazer os seus ouvidos sangrarem. Não deixe que as crianças escutem esse lixo ou elas ficarão assustadas pelo resto da vida.



02 O TERRÍVEL ESQUELETO DO BOWSER NEW SUPER MARIO BROS.

A não ser que a Nintendo dê uma Uzi e alguns cigarros para o Mario, seus jogos sempre terão censura livre. Ao menos é o que pensávamos até jogarmos *New Super Mario Bros.* Apparently, apenas queimar a bunda do Bowser não foi o suficiente para a Big N desta vez: quando Mario o arremessa na lava, o monstro é queimado vivo. Seu olhar fica vazio e seu cérebro se liquefaz enquanto ele tenta – em vão – usar as garras para se salvar. Pode não parecer, mas sem dúvida é uma cena bem pesada.



04 CARINHO DE NETTIE SHADOW MAN

Shadow Man é um jogo bizarro, mas é a sempre jovem Nettie que merece a medalha pelo momento menos indicado para menores. Quer dizer, é o método usado por ela para se manter jovem que leva o prêmio. Sua fonte da juventude está nas calças de Mike LeRoi. E acredite: ela bebe muito de lá...



05 BOMBEANDO NO MORE HEROES

No More Heroes é um jogo tão violento que nas versões européia e japonesa o sangue chegou a ser cortado da versão final. Outro exemplo de conteúdo pesado do jogo é quando Travis carrega sua espada de luz. Ele bombeia a arma como se estivesse fazendo algo que só faz se no banheiro em companhia de uma revista para adultos. Não acredita na gente? Então jogue e veja com seus próprios olhos.



06 ATAQUE LUNAR LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

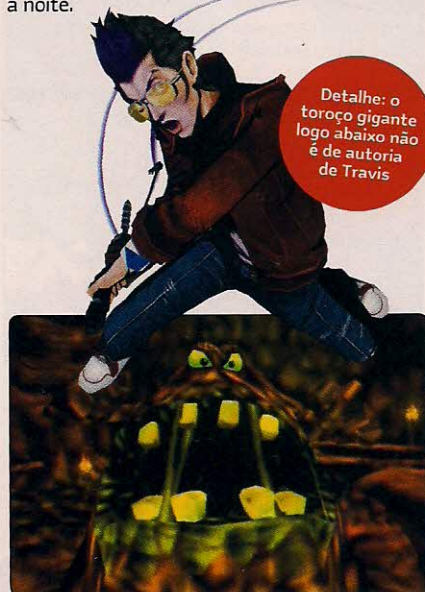
Crianças? Mortas. Adultos? Mortos. Galinhas? Mortas. *Majora's Mask* é conhecido por ser um dos jogos mais obscuros da Nintendo. E o motivo dessa fama é bem claro: uma lua esmagando Clock Town e devastando toda a vida em Termina. Não há Bruce Willis para explodir tudo e salvar o mundo aqui – apenas o pequeno Link carregando uma Ocarina com suas pernas tremendo enquanto a lua sai de sua órbita e se prepara para o impacto.



07 PERDENDO A CABEÇA RESIDENT EVIL 4

Um game tão sangüinário que faz com que seja difícil escolher o melhor momento. Mesmo sendo grandes fãs das explosões que resultam do encontro de tiros de espingardas

com pedaços de corpos, isso é algo que já vimos antes. Já a imagem de um homem mascarado arrancando a cabeça de Leon, é uma marca tão profunda em nossas retinas que nos persegue até hoje. Desde então, nunca mais conseguimos ouvir o som de uma motosserra durante o dia e dormir em paz à noite.



Detalhe: o torço gigante logo abaixo não é de autoria de Travis

08 SELO DE DESAPROVAÇÃO CONKER'S BAD FUR DAY

Fezes cantoras, felação com engrenagens e uma linguagem de tão baixo calão que chocaria qualquer um. Não é nenhuma surpresa que mesmo com gráficos avançados e efeitos técnicos, a Nintendo tentou se afastar do jogo. A revista oficial da Nintendo nos EUA não o colocou na capa e propagandas ficaram restritas a programas exibidos na madrugada e páginas da revista masculina *Playboy*. A Big N sequer publicou o jogo na Europa, deixando para que a THQ fizesse as honras.



09 CALCINHA DA PEACH SUPER SMASH BROS. BRAWL

O que veio primeiro: a câmera ou a calcinha? Não temos certeza se as calcinhas delicadas da Peach foram criadas para satisfazer àqueles que imaginavam o que havia por baixo de sua saia ou se a câmera foi projetada para que essas pessoas pudessem ver o que havia lá embaixo. Tudo o que sabemos é que essa cena é errada, muito errada.



10 MASSACRE DA SERRA-ELÉTRICA SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Os momentos com motosserra em *RE4* são pesados, mas os de *Scarface* são piores. Corpos podem ser picotados, e quando cabeças, braços e pernas saem voando, uma quantidade surreal de líquido vermelho se espalha pelo cenário. E isso tudo só para conseguir um visto de permanência nos EUA.



11 CAMPOS MORTAIS DUCK HUNT

Certo, você só está matando patos pixelados com uma arma de plástico chamada Zapper, mas apesar dos elementos fantasiosos, esse ainda é um "simulador de assassinato" bem realista. Você sequer está caçando patos para se alimentar – aliás, essa seria uma boa desculpa. Não, você está apenas matando os inocentes patinhos para ver a sua pontuação subir cada vez mais. Esperamos que você esteja satisfeito, seu desumano!



12 MATANÇA DE CIENTISTAS GOLDENEYE

Se a Rare não quisesse que você matasse cientistas na fase Facility, por que ela tornou essa atividade tão divertida? Acertar os chapéus dos guardas é legal e tudo mais, mas nada se compara à satisfação de pintar de vermelho os aventais brancos dos gênios do crime. Bons tempos aqueles... 0

ESPECIAL

TIRE AS CRIANÇAS DA SALA!



13 POBRE PIKACHU SUPER SMASH BROS. BRAWL

Eletrocussão. Sufocamento. Tortura. Essas são as coisas que gostaríamos de ver alguém fazendo com Diddy Kong, e não com o nosso amado Pikachu. Mas foi exatamente isso o que R.O.B. fez com o simpático rato elétrico no modo Subspace Emissary de Brawl.



14 HAMSTER EXPLOSIVO MANIAC MANSION

Apesar de sofrer com a censura da época, a versão americana de *Maniac Mansion* para NES foi distribuída com uma opção nem um pouco amigável para jogadores vegetarianos: a possibilidade de cozinhar e explodir um hamster. Depois de furtar o roedor do quarto de Ed, era possível levá-lo até a cozinha e colocá-lo dentro do microondas. Alguns segundos depois e... PLOFT! O resultado? Suco de hamster, que podia ser entregue ao próprio Ed, fazendo com que ele matasse o personagem que cometeu tal atrocidade. Infelizmente, esse detalhe foi removido das cópias europeias e das outras edições lançadas nos Estados Unidos.



15 ESPÃO SEM VERGONHA GOLGO 13

Para os padrões de hoje, *Golgo 13* nem é tão controverso. Tiros certos na cabeça de inimigos e um protagonista que fuma o tempo todo (Duke Togo, que mudou de assassino para espão na versão de NES) são coisas que vemos em praticamente todos os jogos atuais. Mas mesmo com

cenas de sexo mais sem graça do que um documentário sobre lesmas, a ideia de que você podia recuperar toda a sua energia ao manter relações sexuais com mulheres desconhecidas causou um certo reboio em 1988. Depois de ver algumas das personagens com as quais era possível fornicar, ficamos surpresos em descobrir que as atividades extracurriculares de Duke aumentavam a energia dele ao invés de diminuí-la.



16 PALAVRÕES COM "F" KILLER7

Coyote Smith, um dos sete personagens de *Killer7*, ganhou um lugar nesta lista pelo uso constante da frase "Você está f@%#\$@!" no jogo. Ele costuma gritá-la sempre que acerta o ponto fraco de um Heaven Smile, mas, por alguma razão desconhecida, não a usa quando cruza com a mulher que tem as costas completamente cortadas no meio da primeira fase. Em compensação, foi exatamente isso o que pensamos quando a vimos.



17 QUEDA LIVRE MINORITY REPORT

Minority Report é um jogo horrível que conta com um recurso extremamente divertido: a habilidade de pegar inimigos caídos no chão e arremessá-los de varandas, arranha-céus ou em painéis de vidro. Depois da queda, os corpos ficavam deformados como um contorcionista de circo após cair de cima de um trapézio. Se nunca viu, veja em tinyurl.com/yvmpoo.



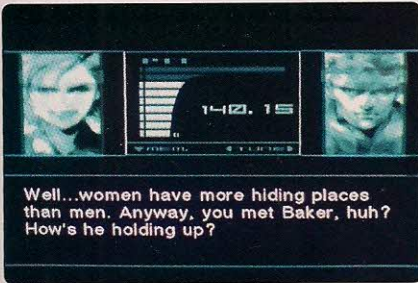
18 MORTE DAS LUMAS SUPER MARIO GALAXY

Quando o Trivas apareceu na redação choramingando por causa do final de *SMG*, ficamos chocados por dois motivos. Primeiro, porque ele foi capaz de terminar o jogo antes de todo mundo e, segundo, porque era impossível a história acabar de forma tão trágica. Nós então rimos da cara dele enquanto ele chorava e aproveitamos para humilhá-lo entre as lágrimas...



Ele precisou tirar algumas costelas para conseguir ficar nessa posição

...até que assistimos à tal animação. Ele estava certo: todas as Lumas morrem após serem sugadas para dentro de um vortex! Aí então, foi a nossa vez de derramar rios e mais rios de lágrimas. É triste demais para adultos e forte demais para crianças.



19 ESCONDERIJO DA MERYL METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Há baldes de sangue, guardas urinando e homens pelados e inconscientes largados em posições comprometedoras com suas partes baixas protegidas por apenas alguns pixels distorcidos. Mas é o engenhoso método usado por Meryl para esconder a chave que cancela o ativamento do Metal Gear Rex que leva o prêmio "Impróprio para Menores" de *The Twin Snakes*. Como ela faz? Enfiando a chave em sua... Bem, você já deve saber onde. Hmm, então é assim que a Peach esconde o Toad em *Super Smash Bros. Melee* e *Brawl*.



20 JOGABILIDADE REALISTA DEMAIS MANHUNT 2

Nos perdoe, mas não escolhemos apenas um momento de *Manhunt 2*, e sim o jogo todo. Não se trata apenas do game mais sangüinário da história: a versão de Wii é dez vezes mais visceral que a versão de PS2 graças às mortes causadas pelos movimentos feitos com o Wii Remote e o Nunchuk.



21 BAITA DOR DE CABEÇA LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Link é um assassino. Você pode até discordar e dizer que ele só está acabando com os caras maus, mas convenhamos: não havia a menor

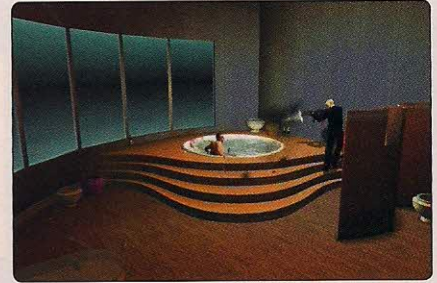
necessidade de ele cravar a Master Sword bem no meio da testa de Ganondorf na batalha final. Bom, pelo menos o inimigo não reapareceu depois da luta – como quase sempre acontece.



22 ESPORTE PRA LÃ DE EXTREMO BMX XXX

Em um dos maiores erros da história dos videogames, *BMX XXX* não recebeu o selo A (só para adultos) da ESRB, a empresa que classifica a faixa etária dos jogos nos EUA. Apesar de seus diálogos conterem muitos palavrões e o humor escatológico ser mais baixo do que as notas que ele recebeu, o jogo foi lançado sem cortes no GameCube. Mas o que realmente justifica a aparição dele nesta lista são os vídeos que podiam ser habilitados. Colete um certo número de itens e o jogo exibirá vídeos de strippers que se despem até ficar só de fio dental. Não é à toa que ainda não anunciaram um remake para Wii no qual você utiliza o Wii Remote só em uma mão...

Quer algo mais violento que XIII? Happy Tree Friends, meu caro!



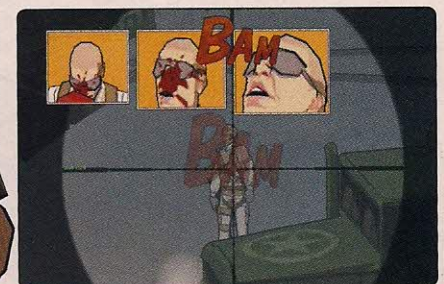
23 CANIFICINA NO BANHO HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

No topo da nossa lista de momentos grotescos de *Hitman 2* está a missão The Jacuzzi Job. Estrangular garotas de programa antes de meter bala no bastardo que está dentro da banheira é uma tarefa bem escrota, mas a coisa fica ainda pior se você retirá-lo de lá, abrir suas pernas e deixar os corpos das garotas em posições sugestivas. Você não precisa fazer isso se não quiser – mas certamente vai.



24 DRENAGEM CEREBRAL DO DR. TUROK TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Antes de o índio Turok virar um soldado espacial genérico, ele tinha sede de sangue e um arsenal de armas fantásticas. A melhor de todas era a Cerebral Bore, que disparava uma sonda teleguiada no cérebro dos inimigos, drenando o fluido cerebrospinal e fazendo com que suas cabeças explodissem em uma chuva de sangue e fragmentos.



25 BALAÇO NA CABEÇA! XIII

Acertar um tiro na cabeça de um inimigo e você será presenteado com três quadros em câmera lenta mostrando o seu serviço sujo. *XIII* pode até parecer um desenho animado, mas os produtores não pensaram duas vezes na hora de exaltar a violência. ☹



UNIVERSO



20 LOUCURAS NINTENDO

Cada vez mais loucos, cada vez mais Nintendo

Ser fã da Nintendo não significa apenas jogar os games da marca. Isso qualquer um faz. O que nem todos fazem são as Loucuras Nintendo, provas de amor ao nome mais poderoso do mundo dos games (ou puras demonstrações de insanidade). Se você conhece um endereço na internet que mostre algum maluco colando em si mesmo um bigode parecido com o do Mario feito de pêlos pubianos de cavalo, ou se você mesmo se travestiu de Tingle e saiu para pular a micareta, mande as provas do crime para nós. O máximo que pode acontecer é você ter seu nome estampado na revista para mostrar aos futuros netos.

CONTATO
NGAMER
BRASIL

Você quer dividir conosco/com algumas pessoas/com o mundo algo que encontrou ou criou? Claro que você quer! Então divida agora!
ngamer@europant.com.br



Enviado por
Danilo Pavani
(e outros 50
leitores)



1 AH, SE FOSSE VERDADE...

Grana é bom e todo mundo gosta muito. Mas nem todo mundo gasta muito. Pelo menos, não tanto quantos certos gringos. Vá até tinyurl.com/3zcjgs e assista ao impressionante trailer que o site IGN.com preparou para o "futuro filme Zelda". O vídeo é de tal esmero que fica difícil acreditar que eles tiveram tanto trabalho e gastaram tantos recursos apenas para uma piada de 1º de abril. Ou será que esse filme vai estrear mesmo em 01/04/09?

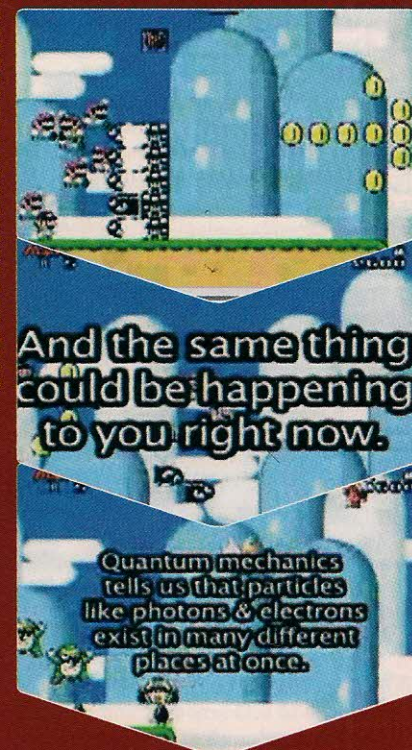
3 UNIVERSOS PARALELOS

Os professores vivem reclamando que os alunos prestam cada vez menos atenção aos ensinamentos na sala de aula. Também... quem é que quer ficar de antena ligada quando uma profusão de números e letras preenche o quadro negro e atordoa a mente de qualquer um? Seria muito mais legal se os mestres unissem o útil ao agradável e usassem os games para ilustrar as lições da escola. Mais ou menos como essa "interpretação dos muitos mundos" das mecânicas quânticas que está em tinyurl.com/3qsl8a. Boa aula!



2 PARA TODAS AS OUTRAS, EXISTE MARIOCARD

Quando você for ao pet shop comprar aquela tartaruga que tanto quer, quando for ao supermercado comprar cogumelo para o stroganoff, quando for ao motel com a princesinha... para essas e muitas outras situações, a melhor opção de pagamento é o cartão de crédito do Mario. E se estourar o limite, você pode se esconder atrás do armário. tinyurl.com/4bcoa3





NINTENDO

4 DE BOCA NA CENOURA

Quando a gente é pequenininho, a mãe não se cansa de falar que comer cenoura faz bem para os olhos. Mas existem pessoas que vão além e usam a comida do coelho para outras atividades que ninguém nem imagina. Epa! Pera! Não é pra pensar isso que você está pensando. O vídeo que está em tinyurl.com/yr4f44 mostra apenas um músico amador que curte tocar melodias em legumes transformados em ocarinas.



5 CASAMENTO MODERNO

Ser considerado nerd já deixou de ser uma ofensa e passou a ser algo bacana, motivo de orgulho para quem é nerd com N maiúsculo. Um bom exemplo disso é o jovem mancebo fissurado em Wii que resolveu colocar a si mesmo e a (coitada da) noiva como Miis no convite de casamento que enviou a familiares e amigos. Se um dia rolar divórcio, vai ser difícil decidir quem vai ficar com os games. tinyurl.com/3qrkd7



6 CROCHETRIS

Embora pareça uma colcha, o objeto da imagem foi feito em crochê. Para quem não sabe (ou seja, quem nunca leu esta seção) crochê é aquela parada feita com lã, e esse aqui deve ter levado séculos para ficar pronto. Você poderia terminar *Twilight Princess* com 100% com o tempo necessário para produzir apenas um bloco em L. tinyurl.com/2zh2yj

Wii Are Getting Married



Kevin and Misako
March 29th, 2008

7 SNAKE, O TERROR DA MULHERADA

Colocar um garanhão como Snake no meio de garotas "desesperadas" como Samus e Peach só poderia dar nisso: como Mario gosta de "salvar" a princesa mas não aprecia "salgar" a mesma, e como os Metroids estão mais para guerra do que para paz e amor, as duas meninas, que estão na segura faz tempo, partiram para cima do(a) cobra. As cenas de amor selvagem foram capturadas e podem ser conferidas por maiores de 18 anos em tinyurl.com/2osy7y



8 A DANÇA DO ALEMÃO DOIDO

Certos momentos proporcionados pela internet são inesquecíveis. Quem não se lembra do alemãozinho desesperado por um pouco de "ação" em seu computador e que ficava macho quando isso não acontecia? Mas essa já é uma webpage virada. Desta vez, o galeguinho está alucinado por um vídeo de SSBB. tinyurl.com/4b2fez





LOUCURAS

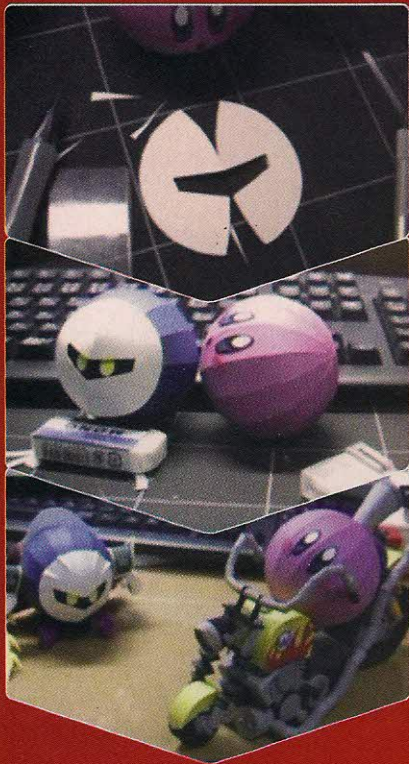
CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

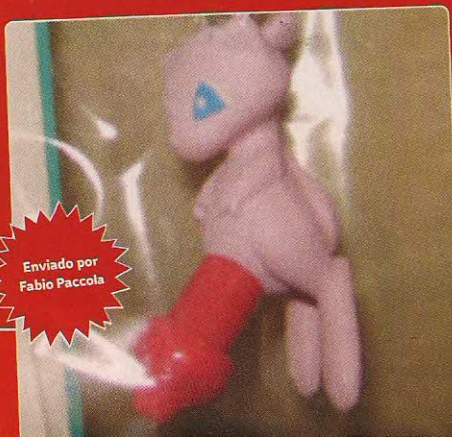
9 O DOBRO DE DOBRAS

Já foi-se o tempo de "e todos dançam, pega, estica e puxa..." e viva a festa da Xuxa". O barato agora é pegar, esticar e puxar um pedaço de papel até que ele tome a forma de um de seus personagens favoritos de videogame. Hummm... Kirby e Meta Knight talvez não sejam os favoritos de muita gente, mas se o vídeo que está em tinyurl.com/533qgb é alguma indicação, um rapaz craque no trabalho de dobradura de papéis paga um pau violento para essas duas bolinhas encenqueiras.



10 ENCHENDO A MÃO

Se você anda meio enjoado de tudo, se anseia por novas experiências, coloque de lado aquela sua velha stylus que não dá mais prazer e encomende essa outra em formato de bilau de Pokémon. Mas, por favor, nunca aponte um negócio desses em nossa direção! tinyurl.com/hgtas



Enviado por
Fabio Paccola

11 NÓS AMAMOS BRINDES

A Capcom criou esses suportes bacaninhas para promover *We Love Golf*. Eles foram dados para quem participou da Japanese Golf Fair (um evento japonês de golfe) e tirou alguns minutos para jogar o game de Wii. A menos que colecionadores consigam pôr as mãos em alguns deles para efeito de preservação, esses mimosos brindes provavelmente serão feitos em pedaços com as tacadas certas dos golfistas japoneses. Afinal, esses suportes são itens descartáveis, não são? Nós não sabemos, porque nunca jogamos golfe longe da televisão.



12 LOGO LOGO, SÓ VAI DAR LEGO

Mais um para a série "Os Vídeos Mais Incríveis do Mundo Feitos com Peças de Montar". Em tinyurl.com/4lft2p você pode acompanhar uma adaptação de *Ocarina of Time* com bonecos e cenários LEGO. O vídeo mostra desde o começo do jogo, com Link tropeçando no gramado de sua vila, até a exploração do primeiro calabouço. E ainda inclui as músicas e os efeitos sonoros originais, isso sem falar no erro ortográfico da Deku Tree na palavra "waht". Assustador de tão preciso!

13 SENSOR BAR PONTUAL

Agora você não tem mais como dar a desculpa de que faltou ao encontro com sua namorada porque perdeu a noção da hora jogando Wii. Esta Sensor Bar tem um relógio digital bem no meio dela e é plugada diretamente na porta USB do Wii, portanto, não há necessidade de pilhas. tinyurl.com/5x3897



14 É VOCÊ, MARIO?

O imaginário humano é um lugar perigoso. De lá, podem sair figuras como essa aí da foto. Se nos games Mario é um personagem simpático, fofo até, em uma montagem de Photoshop que utiliza partes de rostos humanos reais, ele é capaz de fazer o Freddy Krueger tremer de medo. Ficou parecido, mas não há como negar que, se fosse de carne e osso, ele não faria a alegria de tanta gente. tinyurl.com/24qkay



UNIVERSO NINTENDO

20 LOUCURAS NINTENDO



15 SE É RUIM PARA JOGAR, COMA

Você já sabe, mas não custa relembrar: não tente fazer em casa as loucuras que você vê nesta seção. A não ser, é claro, que você seja pirado como esse cara que postou um vídeo em tinyurl.com/4tkl3j. Não satisfeito em martelar um game de DS chamado *Crazy Pig*, que tem toda a pinta de ser um jogo porco, o figura misturou o que sobrou do cartucho com leite, energético, ovo e chocolate em pó e mandou tudo goela abaixo. Quero ver para isso sair de dentro dele...



17 A PONTO DE ESTOURAR

A galera da NGB já colecionou de tudo: tampinhas de garrafa, embalagens de cigarro, fitas de luta livre, latinhas de cerveja e, é claro, parafernália Nintendo. Mas nenhuma de nossas coleções jamais chegou perto do exagero que um fã de Mario, Kirby e de outros personagens da Big N praticou em seu próprio quarto. Olhe as fotos que estão em tinyurl.com/5hrc7s e veja se você consegue encontrar espaço para colocar mais uma agulha ali naquele meio.

18 SKINS PARA WII REMOTE

Todo mundo gosta de Wii Remotes e Nunchuks personalizados. Eles são apenas adesivos de vinil, mas as cores são legais demais! Você não vai jogar melhor com eles, mas pelo menos não corre o risco de confundir os controles quando for embora da casa de seus amigos depois da jogatina multiplayer.

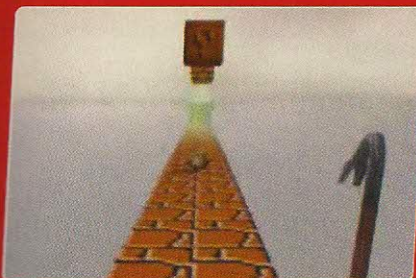
wrapstar-skins.com



16 HALF MARIO

O título aí de cima não quer dizer que o Mario foi cortado pela metade, mas sim que fizeram um crossover do famoso mundo 1-1 de *Super Mario Bros.* com *Half Life 2*. O mod é visto em primeira pessoa, como no jogo de tiro, e o personagem (que certamente não é o pacato encanador) empunha pés-de-cabra e armas de fogo.

tinyurl.com/33h8nh



19 MARIO PAINT DS

Quer dizer, não é exatamente isso. Mas pode vir a ser se a Nintendo quiser: já está quase tudo pronto! Bob Sabiston, um animador desconhecido do grande público mas que já fez excelentes trabalhos como *Walking Life*, conseguiu espremer algumas de suas técnicas de software dentro de um programa para DS chamado *Inchworm*, que é uma poderosa ferramenta com características encontradas somente em softwares como Photoshop. Visite o site inchwormds.com e prepare o babador: o negócio é doido demais!



20 PATAQUADA

Muito, mas muito antes de *Link's Crowbow Training* e da *Zapper* para Wii aparecerem, *Duck Hunt* e a *NES Zapper* já faziam a alegria dos atiradores de elite virtuais. Dê uma olhada em tinyurl.com/26qvtv e bata palmas para a humorada recreação em palco que alguns malucos de Boston fizeram desse antigo game.



AUTO-ESCOLA IRMÃOS MARIO

Dicas, atalhos e estratégias para você ser o rei das pistas em *Mario Kart Wii*

DICAS PARA PRINCIPIANTES

Os primeiros passos sempre são os mais difíceis...

- Poucas pistas possuem um traçado que permanece imutável durante as três voltas das corridas. Obstáculos mudam, novas rampas são formadas e algumas partes da pista são destruídas. Lembre-se disso ao usar seus cogumelos: alguns atalhos só aparecem durante a última volta.
- Quando itens acertam o seu kart, você derruba o item que tinha em mãos nas proximidades. Tome cuidado para não bater nos seus próprios cascos. E fique de olhos abertos para os cogumelos caídos no chão: passar sobre eles garante o mesmo turbo que você teria com um deles em mãos.



- Se você estiver na primeira colocação com uma moto, empine em retas longas – acelerar um pouco mais não causará mal a ninguém. Só tome muito cuidado caso alguns adversários estejam por perto – você fica mais vulnerável a batidas enquanto está empinando.



- Se a pista tem muitas curvas fechadas como Bowser's Castle e Delfino Square, a opção ideal são as motocicletas, já que suas derrapagens (drifts) são mais fechadas e perfeitas para ângulos retos. Por outro lado, derrapagens muito longas são melhores com os karts.

- Os fãs da versão DS devem se lembrar do turbo na largada. Comece a acelerar no instante em que o número 2 começar a sumir. Faça corretamente e você terá a aceleração perfeita para escapar dos veículos amontoados ou ganhar preciosas posições logo de cara.

- O vácuo da versão DS também retorna aqui. Siga outro veículo e você verá riscas azuis ao seu redor. Mantenha-se atrás dele por três segundos para conseguir pegar o vácuo e ultrapassá-lo com um turbo inesperado.

- Se você estiver jogando só com o Wii Remote, é sempre uma boa idéia pressionar o A em retas longas para verificar se algum oponente está tentando pegar o seu vácuo. Se você tiver uma banana ou um casco, essa é a melhor hora para usá-los. Se não tiver, tente se mexer na pista e tirar os engraçadinhos de trás de você.

- Se você sair da pista e for salvo pelo Lakitu, aproveite e acelere no instante exato em que as rodas tocarem o chão para ganhar um turbo.

- Conseguiu ficar em primeiro lugar? Então você precisará de um item para proteger sua traseira de possíveis cascos. Os objetos perfeitos para isso são bananas, cascos verdes e cascos vermelhos. Pressione e segure o botão de item para mantê-los atrás de seu veículo e, assim, ficar protegido.



- Se precisar escolher entre ultrapassar um adversário ou pegar uma caixa de item, opte pela segunda opção. Às vezes, é melhor perder uma posição para conseguir uma arma melhor que vai tirar o oponente do páreo. Mesmo porque, você nunca pegará um casco vermelho se estiver em primeiro.

- Outra opção para a tática acima é cair ainda mais posições a fim de aumentar suas chances de conseguir um item realmente devastador. Lightning Bolt, POW Block, Bullet Bill e Star são prêmios que aparecem só para os piores pilotos. Finja ser ruim e aproveite!

Onde você comprou essa moto não tinha para adulto, não?



BEM-VINDO AO CAMPO DE BATALHA!

Faça bonito nas disputas do modo Battle

BALLOON BATTLE

• É importante não ser muito afobado. Depois que um oponente é atingido, ele fica invulnerável por cerca de dois segundos. Por isso, espere ele parar de piscar para atacar novamente.

• Você não pode ser atingido por armas de seus companheiros. Logo, também não se dá mal com as suas próprias armas. Itens deixados por você ou pelos seus parceiros brilham da mesma cor da sua equipe, então não tenha medo de passar sobre eles...



• Nos jogos anteriores, só um tolo dispararia cascos verdes em locais estreitos. Agora, com base na dica acima, encha os corredores com cascos verdes para nocautear todos os oponentes.

• Caixas falsas de itens revelam o time que as deixou quando você se aproxima delas. Ao identificar a cor do inimigo, desvie rapidamente.

• Arenas apertadas exigem cavalos de pau. Segure a aceleração e use o turbo para virar no mesmo ponto – é perfeito para perseguir adversários que passam por você na direção contrária.

• Use o turbo para acertar um inimigo para tirar um balão dele. Conta um ponto para o seu time e ainda garante uma vida extra – você poderá voltar se for derrotado, mas perderá alguns segundos.



Com um bracinho desse, não é à toa que chamavam ele de Horácio na escola



COIN RUNNERS

• Você precisará se manter na defensiva para não perder suas moedas. Se estiver com uma banana, segure-a na sua traseira. Assim, você estará protegido de eventuais cascos e poderá coletar moedas mais tranquilamente.



• Jogue caixas falsas e bombas em cima de montanhas de moedas para surpreender um oponente ganancioso. Depois é só recolher a fortuna que ele perdeu.

• Moedas aparecem em grupo, então você terá de aprender quando acelerar e frear para pegar todas elas de uma vez só se não quiser perder tempo.

• Acertar oponentes a longas distâncias pode ser bom nas corridas, mas aqui o melhor a fazer é acertá-los de perto. Você não vai querer estar longe quando as moedas deles ficarem espalhadas pelo chão, vai?

• Fique de olho nos seus companheiros. Se eles pegarem uma estrela ou um megacogumelo, ficarão mais preocupados em destruir tudo o que está pela frente do que em coletar as moedas que caem dos oponentes atingidos.

Vai dizer que você também não tem vontade de dar uma mordida nesse narigão?





LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO



Op! Pode parar. Jogar lixo em via pública é coisa de gente porca, Mario

ARMAS DE DESTRUIÇÃO EM MASSA

Aprenda a ser um mestre na arte de promover o caos nas pistas

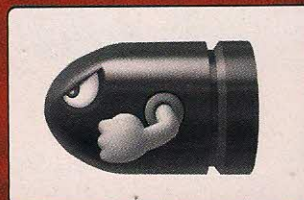


BANANA

Como mencionado anteriormente, as bananas são ótimos escudos traseiros. Mas se quiser usá-las como armadilha para os oponentes, posicione-as nos melhores pontos das pistas: em rampas, na frente dos painéis de turbo, em meio a caixas de itens ou em partes estreitas da pista. Por exemplo, deixe uma assim que aterrissar após ser disparado do canhão em DK's Snowboard Cross e você certamente pegará alguém.

RED SHELL

Apesar de perseguir oponentes, tem alguns pontos fracos. Primeiro, a vítima precisa estar na sua frente para que o casco possa segui-la – se ela estiver do seu lado não adianta nada. É importante também tomar cuidado com ângulos fechados e obstáculos, pois o casco pode perder o rumo e colidir antes de acertar o alvo. Se disparado para trás, ele não persegue ninguém, mas ao menos você pode segurá-lo na traseira para evitar cascos lançados por adversários.



MUSHROOM

Sua única característica ofensiva é tirar oponentes do caminho ao atingi-los com velocidade máxima. Sua função real, porém, é facilitar a passagem por locais que desacelerariam seu kart. Dica: tome cuidado em pistas sem guardrail, como Rainbow Road, Maple Treeway e Mushroom Gorge – ative o item no momento errado e você vai direto para o abismo.



BULLET BILL

Assim como o casco azul, o Bullet Bill só tem uma função. Se for sortudo o bastante para conseguir um, tome cuidado para não ativá-lo antes de uma parte cheia de obstáculos na pista – acredite: você não vai querer voltar ao normal em um trecho complicado do circuito. Se o símbolo do Bullet Bill começar a piscar na tela, não pense duas vezes e vá rapidamente para os cantos.

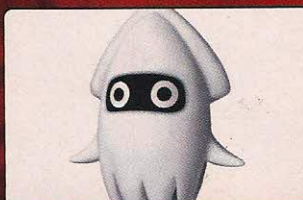


STAR

A tentação é se tornar um louco e perseguir todos que estão no seu caminho, mas é muito mais interessante usar a velocidade extra para cortar caminho atravessando por algum atalho existente na pista – passe por gramados, pedras e lama sem perder velocidade. Se você ouvir ou reparar em algum inimigo com esse poder, tente fugir. Infelizmente, essa é a única coisa que você pode fazer.

FAKE ITEM BOX

Assim como a banana, o segredo é deixá-la no local certo. O lugar mais óbvio é no meio de outras caixas, para escondê-la. Outra boa ideia é usar em rampas e em painéis de turbo. Se houver algum local em que seja fundamental saltar – os cogumelos na Mushroom Gorge, por exemplo –, colocá-la no lugar certo certamente fará com que um oponente caia no abismo.



BLOOPER

O spray de tinta não afeta os karts controlados pela IA. Por isso, é muito mais útil usá-lo contra humanos. Ative-o quando souber que um ou mais oponentes estão se aproximando de algum obstáculo em movimento, o que fará com que eles percam um pouco de tempo. Foi atingido por um? Então procure painéis de turbo ou um cogumelo para limpar a sua tela.



LIGHTNING BOLT

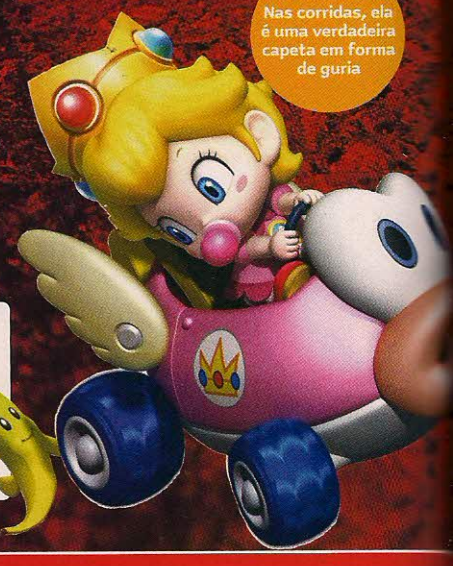
Quando você encolhe seus inimigos com esse poder, além de eles ficarem lentos, seus saltos ficarão mais curtos, o que impede que eles usem atalhos que precisam de grandes saltos. Se você for a vítima, faça derrapagens para conseguir ganhar velocidade e apenas continue seu percurso normalmente. Evitando, obviamente, as rodas assassinas dos oponentes que estão em seu tamanho normal.



BOB-OMB

Cria uma grande explosão, o que é ótimo para acabar com um grupo de oponentes. Só tome cuidado para não ser acertado também. Sempre verifique sua traseira antes de soltar a bomba – qualquer colisão pode fazê-la explodir e mandar você pelos ares. E quando for jogá-la para frente, fique atento para desviar se não quiser ser pego pela explosão.

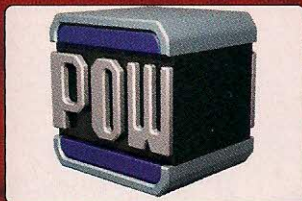
Nas corridas, ela é uma verdadeira capeta em forma de gurá





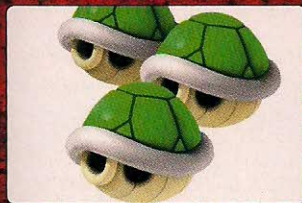
MEGA MUSHROOM

Prepare-se para se vingar de todo mundo. Corra sobre os oponentes para esmagá-los, o que fará com que percam os itens. O tamanho avantajado do personagem também fará com que você seja mais pesado, tornando algumas curvas mais rápidas. O uso dele é perfeito para a Rainbow Road – é uma ótima idéia guardá-lo para as curvas mais fechadas.



POW BLOCK

Atrapalha todo mundo a qualquer momento. Use-o quando alguém estiver no meio de uma sequência de saltos ou durante uma longa derrapagem e você o forçará a parar o que estava fazendo para tentar se safar da onda de choque. Evitá-lo é difícil como ativar o turbo inicial, mas assim que você pegar o tempo certo, nunca mais irá sofrer.



GREEN SHELL

Ótimo como escudo traseiro e também serve para eliminar bananas e caixas falsas. Apesar de ser mais gratificante acertar os inimigos a distância usando esses cascos, dispará-los feito um louco pode ser perigoso para você. Por isso, use-os nos oponentes que estão na sua frente e bem próximos de você. Em ângulos fechados, tome cuidado para que eles não rebatem e voltem na sua direção.

EXTRAS

Descubra como habilitar todos os personagens, veículos e opções secretas do jogo

COPAS

Leaf Cup: Fique em terceiro lugar ou mais na Banana Cup.

Lightning Cup: Fique em terceiro lugar ou mais na Leaf Cup.

Special Cup: Fique em terceiro lugar ou mais na Star Cup.

Star Cup: Fique em terceiro lugar ou mais na Flower Cup.

MIRROR MODE

Para habilitar o modo espelhado das pistas, vença todas as copas na modalidade 150cc.

PERSONAGENS

Baby Daisy: Consiga o rank de uma estrela em todas as copas de pistas inéditas na modalidade 50cc.

Baby Luigi: Habilite oito Expert Staff Ghost Data no modo Time Trials.

Birdo: Jogue o modo Time Trials em 16 pistas diferentes.

Bowser Jr.: Consiga o rank de uma estrela nas copas de pistas clássicas na modalidade 100cc.

Daisy: Vença a Special Cup na modalidade 150cc.

Diddy Kong: Complete todas as copas na modalidade 50cc.

Dry Bones: Vença a Leaf Cup na modalidade 100cc.

Dry Bowser: Consiga o rank de uma estrela em todas as copas de pistas inéditas na modalidade 150cc.

Funky Kong: Habilite quatro Expert Staff Ghost Data no modo Time Trials.

King Boo: Vença a Star Cup na modalidade 50cc.

Mii: Vença a Special Cup na modalidade 100cc.

Rosalina: Tenha um save de *Super Mario Galaxy* e complete o modo Gran Prix algumas vezes.

Toadette: Jogue o modo Time Trials em todas as

32 pistas do jogo.

MOTOS

Bubble Bike: Vença a Leaf Cup no modo espelhado.

Dolphin Dasher: Vença a Star Cup no modo espelhado.

Magikruiser: Jogue o modo Time Trials em oito pistas diferentes.

Nitrocycle: Consiga o rank de uma estrela em todas as copas de pistas inéditas na modalidade 100cc.

Phantom: Vença a Special Cup no modo espelhado.

Quacker: Vença a Star Cup na modalidade 150cc.

Rapide: Vença a Lightning Cup na modalidade 100cc.

Torpedo: Habilidade 12 Expert Staff Ghost Data no modo Time Trials.

Twinkle Star: Vença a Star Cup na modalidade 100cc.

KARTS

Aero Glider: Consiga o rank de uma estrela em todas as copas de pistas clássicas na modalidade 150cc.

Blue Falcon: Vença a Lightning Cup no modo espelhado.

Cheep Charger: Consiga o rank de uma estrela em todas as copas de pistas clássicas na modalidade 50cc.

Dragonetti: Vença a Lightning Cup na modalidade 150cc.

Piranha Prowler: Vença a Special Cup na modalidade 50cc.

Rally Romper: Habilite um Expert Staff Ghost Data no modo Time Trials.

Royal Racer: Vença a Leaf Cup na modalidade 150cc.

Turbo Bloopers: Vença a Leaf Cup na modalidade 50cc.

Pedir ajuda aos irmãos não vale, Koopa Troopa. Seu sacana!

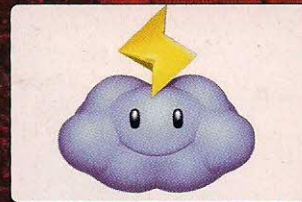
STORM CLOUD

Este item é bom e ruim ao mesmo tempo. O acréscimo de velocidade que ele dá é ótimo para ultrapassar os oponentes, mas ser encolhido logo em seguida não é muito vantajoso. Por isso, aproveite a velocidade para alcançar um adversário e passar o item para ele. Se estiver na pole, desacelere um pouco e passe o item para o primeiro personagem que passar por você. Lembre-se de fugir para longe logo em seguida, senão ele pode devolvê-lo para você.



BLUE SHELL

É praticamente impossível escapar deste item. Ao ser lançado, ele persegue o personagem que está em primeiro lugar – e não adianta cair algumas posições depois disso, pois você não será poupado. Se a corrida estiver acirrada, e você perceber que um casco azul está vindo atrás de você, faça o possível para ficar bem próximo do segundo colocado, assim, a explosão afeta os dois. Se é para perder, leve alguém junto com você.



DEZ ATALHOS NOVOS

Para você olhar com orgulho os seus tempos em pistas inéditas no modo Time Trials

MARIO CIRCUIT

Quer escapar da curva com o Chain Chomp? Então use um dos seus três cogumelos e passe pela grama até a rampa. Não use o cogumelo muito antes ou não conseguirá chegar até a rampa. Realizar uma manobra para conseguir um turbo é recomendado, mas lembre-se da curva na saída da rampa para não dar de cara com o muro logo em frente.



COCONUT MALL

Pode ser difícil passar pelos corredores estreitos do shopping. Quando você começa a corrida e sobe ao primeiro andar, não desça a escada rolante nem vá para a esquerda. Em vez disso, vá para a loja aberta à direita – há um Pianta acenando dentro dela – e use um cogumelo para atravessar a loja, já que o chão faz a sua velocidade normal diminuir. Em seguida, salte usando a rampa de metal em frente e realize uma manobra para conseguir um turbo assim que aterrissar no andar inferior.

TOAD'S FACTORY

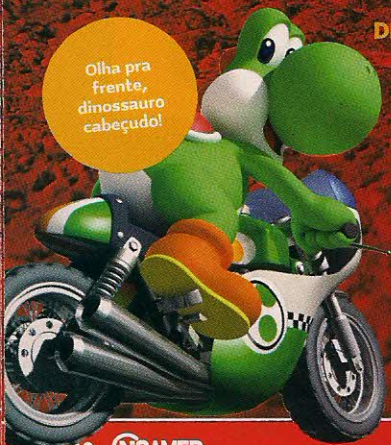
O segredo é passar por cima de todas as esteiras verdes que se movem para frente – sem passar por todas, você nunca conseguirá um bom tempo. Guarde seus cogumelos para a lama na reta final. Ignore os muros em movimento e use um cogumelo para acelerar do meio até a rampa central. Mande uma manobra para conseguir mais velocidade ao aterrissar.



DRY DRY DESERT

Dois ótimos atalhos para curvas. Quando você sair da pirâmide e vir a esfinge com a cabeça do Yoshi, ignore a curva à esquerda e use um cogumelo para cortar caminho, passando entre a rocha e o morro. Na segunda volta, use o cogumelo para atravessar pela areia à esquerda, antes da outra esfinge do Yoshi, e alcançar o pilar caído. Acerte uma manobra ao passar por ele para conseguir volta à pista.

Olha pra frente, dinossauro cabeçudão!



KOOPA CAPE

Na parte mais alta do percurso, onde a água invade a pista, mantenha-se à esquerda e use um cogumelo para atravessar pela área gramada à direita do casco vermelho gigante. Você também pode usar o cogumelo para passar pelo gramado após a primeira rampa, mas conseguimos melhores resultados usando o atalho ao lado do casco vermelho.

BOWSER'S CASTLE

Com muitas paredes altas e curvas fechadas, não há muito o que fazer nessa pista, a não ser explorar as manobras aéreas ao máximo. É possível realizar três manobras no corredor ondulante logo no começo do percurso. Procure usar bem os painéis de turbo no corredor onde a cabeça gigante do Bowser cospe bolas de fogo e não deixe de aproveitar as erupções de lava na reta final. É importante desviar da lava antes de pular.

MAPLE TREEWAY

Antes de tudo, use um kart nesta pista – as longas curvas são um verdadeiro pesadelo se você estiver usando uma moto. Ao chegar à reta final do percurso, ignore as rampas escondidas nas laterais da pista e vá pelo meio, realizando manobra ao passar pelas raízes das árvores. Assim, você consegue mais velocidade e perde menos tempo fazendo curvas. Ah, e não se esqueça de desviar dos Wigglers gigantes.



MOONVIEW HIGHWAY

Após os primeiros pedágios, vá para a extrema esquerda e você perceberá que a série de painéis de turbo está organizada diagonalmente, cruzando as quatro faixas da pista. Siga os painéis em uma linha reta e você verá outra série no lado oposto. Use-os sempre tomando cuidado com o tráfego que vem na direção contrária. Depois da primeira grande curva para a direita, siga as marcas de pneus no grande muro para cortar uma curva.

DAISY CIRCUIT

Após a primeira longa curva, antes de entrar na parte com duas rotatórias, há uma escadaria na última construção à sua direita. Use um cogumelo para subir as escadas e realize uma manobra assim que passar pelo painel de turbo para manter a velocidade assim que cair na pista novamente. Na última curva para a esquerda do circuito, é bom passar pela parte mais alta da pista para fazer uma curva mais fechada.

MOO MOO MEADOWS

Depois do primeiro grupo de vacas, use um cogumelo para atravessar a grama em vez de fazer a curva final para a esquerda. Mas fique ligeiro: você precisará pular (com o botão de drift) e virar para a direita para se alinhar assim que retornar à pista. Em cada volta as vacas estarão em um local diferente do gramado, então tome cuidado para não acertá-las.





DEZ ATALHOS CLÁSSICOS

Não jogou as versões anteriores? Então descubra os segredos das pistas clássicas

DELFINO SQUARE

Ao passar pelo cais, você verá duas caixas ao lado de uma curva para a direita. Entre no beco – mas apenas se você tiver um cogumelo ou uma estrela, pois precisará de velocidade para enfrentar a lama do local. Além disso, não se esqueça de realizar manobras na ponte quando ela estiver levantada.



MARIO RACEWAY

Ao chegar perto do final da corrida, use um cogumelo para atravessar a areia, economizando uma curva. Mario Circuit é o lar do famoso atalho em que você pula o muro para cortar mais de metade do circuito (confira em tinyurl.com/yp9u8v). Infelizmente, nossas 30 tentativas de repetir o truque comprovaram que ele não existe mais.

SHERBET LAND

Use o pulo para cortar pequenos caminhos pelo gelo, virando drasticamente para evitar bater nos muros. Na caverna cheia de pinguins, é possível fazer curvas fechadas usando drift logo na entrada e depois da primeira coluna. Tente terminar a derrapagem no lado direito da última coluna.

PEACH GARDEN

Depois da primeira curva, há um jardim a ser contornado. Isto é, se você for uma pessoa que gosta muito de flores e não tiver nenhum cogumelo sobrando. Caso contrário, apenas ative o turbo para cortar essa curva desnecessária. Há rampas para fazer manobras na reta final, mas o gramado irá desacelerá-lo, então nem tente.



DK MOUNTAIN

Depois de ser disparado para o topo da montanha, é possível descê-la com uma sequência de saltos. Assim que aterrissar, seguir reto e virar à direita, siga em frente para saltar a curva em forma de "U" à esquerda.

Apenas tenha em mente que

é preciso muita velocidade para conseguir chegar ao outro lado.

DESERT HILLS

Há uma pirâmide à esquerda após a primeira curva. Se você prestar atenção, verá um caminho à esquerda. Use um cogumelo para aproveitar esse atalho. Além disso, no final você pode ignorar todas as curvas e usar um cogumelo para chegar até a linha de chegada acelerando em uma reta só.



Depois desta imagem, só vimos ele de novo no quarto do hospital

BOWSER'S CASTLE

Ao entrar no castelo, o ideal é fazer uma curva fechada para a direita e usar um cogumelo para acelerar pelo gramado e evitar uma curva. Vale a pena escolher uma moto nesta pista, já que suas curvas fechadas e retas longas são ótimas para os veículos de duas rodas.



SHY GUY BEACH

Assim como os Bob-ombs, as bolas de canhão dos Shy Guys demoram um pouco para explodir, então fuja ao ver uma caindo na areia. Os cogumelos devem ser usados para atravessar os gramados – o que é ótimo para cruzar

diagonalmente grandes porções da pista. E também não esqueça de pular a água ao chegar às ilhotas. Pode não parecer, mas isso faz muita diferença no tempo final.

PEACH BEACH

Na primeira reta da pista, você pode escolher entre ir para esquerda ou direita. O mais óbvio seria continuar para a direita, contornando a praia, mas uma mudança na pista faz com que o caminho da esquerda seja mais vantajoso dessa vez. Ao se aproximar da entrada da praia, vá por trás do contêiner com

um Pianta em cima para encontrar um painel de turbo escondido. Realize uma manobra durante o salto.



WALUIGI STADIUM

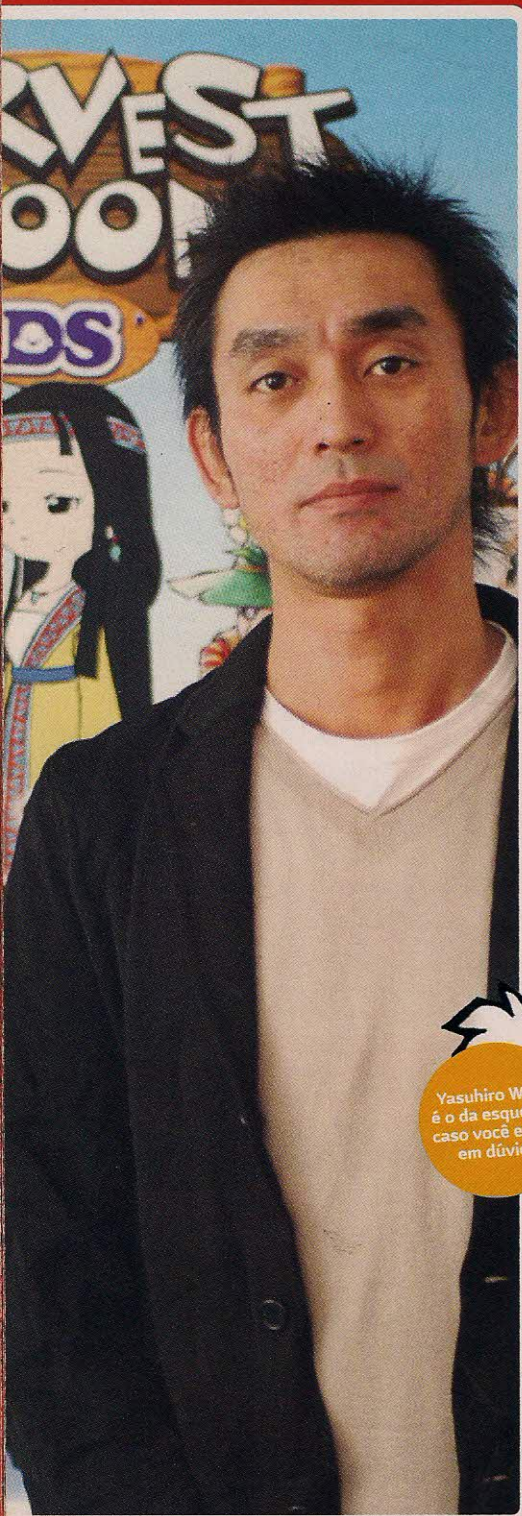
Um pouco antes do half-pipe com Piranha Plants e perto da última rampa, você verá partes da pista cheias de lama. Portanto, use um cogumelo e passe reto por essas curvas, economizando preciosos segundos. E não deixe de usar o half-pipe para realizar manobras e ganhar velocidade extra.





O DONO DA LUA

Um bate-papo com Yasuhiro Wada, o criador da clássica série *Harvest Moon*



Yasuhiro Wada é o da esquerda, caso você esteja em dúvida

A série *Harvest Moon* vem divertindo os fãs da Nintendo com suas atividades rurais há mais de dez anos. Entrevistamos o criador Yasuhiro Wada para saber o que ele pensa sobre a franquia e o que pretende fazer no futuro.

Como surgiu a ideia para a criação do primeiro *Harvest Moon*?

E nasci e cresci no campo, então eu quis mostrar aquele estilo de vida às outras pessoas – na época, não existia nenhum jogo que mostrasse o quão bom é morar em um lugar assim. Além disso, eu queria criar algo totalmente diferente dos títulos disponíveis até então.

Em 2007, a série completou dez anos no Japão. Por que você acha ela durou tanto tempo?

Um dos motivos é a falta de concorrência – não há nenhum jogo similar a ele. Outro motivo é que todas as versões foram criadas levando em conta as opiniões dos fãs. Sempre tentamos evoluir a série na direção que os fãs querem. Sem dúvida, a série cresceu por conta da troca de experiências entre produtores e do suporte dos jogadores.

Quer dizer então que o feedback dos fãs realmente influenciou no desenvolvimento dos diferentes jogos da série?

Bem, sim, mas você precisa saber balancear as coisas. Se tentássemos incluir todas as opções propostas por fãs, os jogos se tornariam uma verdadeira bagunça.



♦ A *Wonderful Life* é apenas uma das três versões da série lançadas para o GameCube

Por isso, eu prefiro pegar algumas dessas ideias e misturar às existentes, acrescentando novos recursos aos poucos para, então, ver quais deles funcionam melhor.

Com o lançamento de *Harvest Moon DS*, a série está recebendo muito mais atenção do que antes, então qual a sua dica para as possíveis pessoas que vão começar a jogar *Harvest Moon* a partir de agora?

A principal dica que eu gostaria de dar é: faça o que você quiser e divirta-se! Digo isso porque, atualmente, a mentalidade das pessoas quando começam um jogo é que sempre existe um objetivo específico a ser cumprido. *Harvest Moon* não é assim. Você não precisa cumprir nenhum objetivo logo de cara – apenas tente aprender como tudo funciona e como o mundo a sua volta evolui. É assim que você se diverte com o jogo.

Você acha que a série influenciou outros jogos ao passar dos anos? *Animal Crossing*, talvez?

A Nintendo sempre gostou muito de *Harvest Moon*. O pessoal da Big N sempre tentou fazer com que eu criasse o jogo da maneira como eles queriam, mas como eu não dei ouvidos a todos os pedidos deles, eles resolveram criar *Animal Crossing*, creio eu! (risos).

Qual é a sua versão preferida da série?

(Sem pestanejar) *Harvest Moon 64*. Foi a versão em que eu fiquei mais envolvido na produção e no desenvolvimento, por isso, ela é a minha preferida.

Se você tem uma versão favorita da *Harvest Moon*, certamente tem um esposa favorita na série...

(Risos) Hmmmm, essa é uma pergunta bem difícil! (Pensa por uns dez segundos).

A Karen, da versão 64. Pensando bem, a



♦ Naomi adora ganhar tomates... Só para sair distribuindo os mesmos em seguida. Safardana!



• Tradução real: "Boa, rapaz! Agora é só juntar a galera para a churrascada!"



• Harvest Moon de Wii: já disponível no Japão; sem data certa no Ocidente

Naomi, de *A Wonderful Life*. Ela é bem séria no começo, mas assim que você passa a conhecê-la melhor, ela se torna uma pessoa mais bacana. Não sei se ela seria uma boa namorada na vida real, mas é uma ótima esposa no jogo.

Alguns dos personagens de Harvest Moon são baseados em pessoas que fazem parte da sua vida?

Existem alguns que têm características parecidas com as de pessoas que eu conheci, mas nada muito específico. Se todos fossem inteiramente baseados em pessoas que fazem parte da minha vida, eu não estaria sendo imparcial. Eu tento criar personagens usando apenas a minha imaginação e então desenvolver a personalidade dos mesmos em novas direções.

Por falar em novas direções, Rune Factory se passa em um universo fantástico. A decisão de levar a série para uma direção totalmente nova também foi sua?

O criador de *Rune Factory* é outra pessoa, que quis sair um pouco da base da série. Trata-se de um spin off da série principal. Eu crio as histórias das versões principais e supervisiono a produção dos

demais jogos que levam o nome *Harvest Moon*, mas o criador de *Rune Factory*, assim como o de *Innocent Life* (versão de PSP), faz o que quiser em seus jogos.

Com Rune Factory e Innocent Life levando a série para novas direções, você já considerou criar um Harvest Moon realista, sem usar sprites, por exemplo?

Pessoalmente, eu não tenho planos de levar a série nessa direção, mas se um novo criador quiser fazer algo assim, eu certamente vou apoiá-lo.

Você pode falar um pouco sobre a nova versão da série para o Wii?

Claro. Um dos novos elementos do jogo é a vida em família – os filhos crescem e então passam a ajudar o pai na lavoura, a esposa faz o almoço, esses tipos de coisa. A família do seu personagem tem uma importância muito maior nessa versão.

Parece uma expansão de A Wonderful Life...

E é isso mesmo, só que um pouco mais profundo.

E como os controles do Wii funcionam no jogo?

Todo tipo de ação pode ser

realizada com o Wii Remote – regar plantas, atirar objetos e muito mais. Mas todas elas também podem ser feitas por meio de botões.

Ufa! Nossos braços já estavam ficando cansados só de pensar nessas ações.

É exatamente como trabalhar em uma fazenda de verdade! (risos). Ah, e também existem minigames que fazem uso do Wii Remote, caso vocês queiram saber.

Você acha que os controles sensíveis a movimento do Wii fazem com que esta versão seja a mais imersiva de todas?

Eu acho que realizar as ações movendo os controles permite que os jogadores se acostumem à jogabilidade mais facilmente. A imersão depende mesmo é da experiência emocional vivida pelo jogador, o que acontece graças à interação entre o seu personagem e os demais habitantes do lugar onde ele mora.

Por fim, que jogos costumam tomar o seu tempo livre, assim como Harvest Moon costumam fazer com a gente?

World of Warcraft. E *The Sims*. Também estou interessado em *Spore*. Eu gosto da dinâmica desses jogos, da maneira como as coisas estão sempre evoluindo e mudando conforme você joga. ☺



• Em *Rune Factory*, você pode domar criaturas para que elas o ajudem durante as batalhas



• Nada como cortar lenha em pleno inverno, com o vento gelado cortando seu rosto



NINTENDOPÉDIA

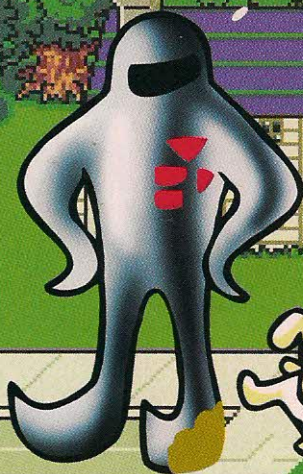
VOLUME 5: EARTHBOUND

Acredite, nem todos os RPGs vivem de dragões e seres mitológicos. Conheça o clássico da Nintendo que inovou satirizando a cultura popular

Por Humberto Martínez
Ilustração: Makotron

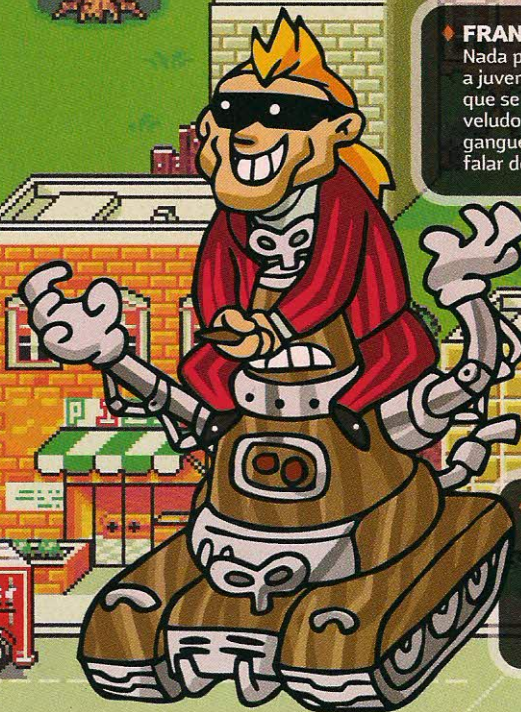
Laçado para SNES, *Earthbound* pode ser qualquer coisa, menos convencional. Afinal, um RPG no qual os heróis são crianças que recebem mesada dos pais para comprar itens, os macacos ensinam a viajar pelo tempo e o chefe final pode ser vencido com a fé não pode ser normal. Mas tudo isso ainda não é esquisito o bastante. Os inimigos

normais variam de cachorros raivosos a bocas intituladas "Beijo Francês da Morte". E os chefões não fogem dessa linha de insanidade – ou alguma vez você enfrentou versões demoníacas da estatueta do Oscar, pilhas de vômito que andam ou seguidores de uma seita que idolatra a cor azul? Com certeza não. Enfim, seja bem-vindo ao bizarro mundo de *Earthbound*!



◆ STARMAN JR.

Isso que é contato imediato de primeiro grau. Ao investigar a queda de um meteoro nas proximidades de sua casa, Ness dá de cara com um ET metido a fôrtão. Porém, ninguém com "Jr." na alcunha merece qualquer respeito.



◆ FRANK

Nada pode ser pior influência para a juventude do que um gângster que se veste com ternos listrados de veludo (e cor-de-rosa!). Ele é líder da gangue Sharks... mas nunca ouvimos falar de uma raça de tubarões rosados.

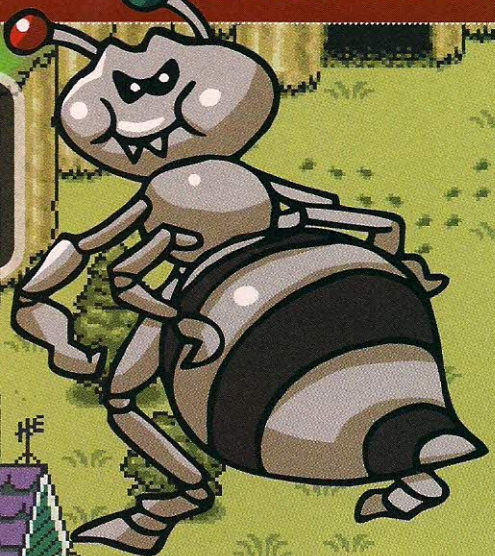
◆ FRANKYENSTEIN MARK II

Frank gosta de roupas cafonas e faz malabarismos com uns canivetes fuleiros para impressionar, mas ele se garante mesmo é com o seu tanque de guerra. Por sorte, o maquinário perde um tempão gerando sua energia.



♦ TITANIC ANTS

Cinema parece inofensivo, mas o filme *O Ataque das Formigas Gigantes* inspirou esse chefe que, de forma inexplicável, foi parar dentro de uma caverna mixuruca. Ness comeu muito hambúrguer para poder encará-la.



♦ MONDO MOLE

Tudo que você quer na saída de um dungeon infernal é ar fresco e um Save Point, não uma toupeira que fica dançando em frente a um fundo de pura psicodelia. Mas ela está lá e só vai sair na base da porrada.



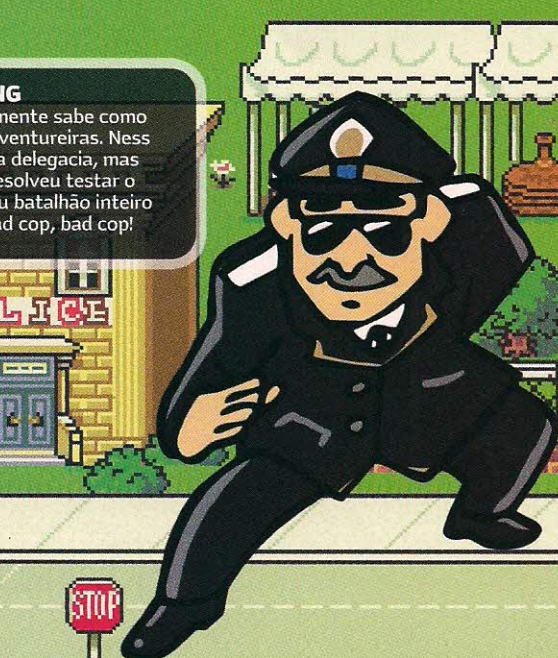
♦ MR. CAR PAINTER

Dentro do templo de adoradores da cor azul (!?), Ness encara Mr. Car Painter, um sujeito que quer dominar o mundo só para pintá-lo todo de azul. Talvez seu sonho secreto seja fantasiar a Terra de bola 5 de sinuca.



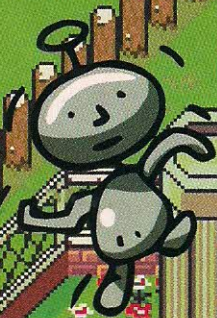
♦ EVERDRED

O batedor de carteiras rouba itens durante a confusão das batalhas e dedura o QG de vilões. Resultado: acabou quase morto em um beco...



♦ CAPTAIN STRONG

A força policial realmente sabe como lidar com crianças aventureiras. Ness só queria conhecer a delegacia, mas o "Capitão Força" resolveu testar o garoto e colocou seu batalhão inteiro para enfrentá-lo. Bad cop, bad cop!



♦ CLUMSY ROBOT

Desprovido de qualquer graça ou movimentação lógica, este robô é o que há de mais novo em "belegodego espacial". Ele não sabe nem falar, mas adora usar seus mísseis contra moleques com Level baixo.

GUARDIAN DIGGER

Diversões guardiões como este surgem nos túneis de Dusty Dunes. Cada um deles afirma ocupar um posto no clã maligno de toupeiras, mas na verdade é apenas uma toupeira multitarefa. O que a solidão faz com um chefe...

TRILLIONAGE SPROUT

A irresponsabilidade com fertilizantes industriais chegou ao limite. Este chefe é um broto de qualquer coisa obscura que cresceu e ganhou uma baita "beica" por conta de produtos químicos. E os seus olhos inocentes podem paralisar.

EVIL MANIMANI

Se existisse um Oscar para os vilões, este seria Evil ManiMani, a estatueta com chifres. O problema é manter na prateleira um enfeite capaz de drenar todo o seu PP (energia psíquica) e brilha como um abajur dos anos 80.

PLAGUE RAT OF DOOM

Monstros como Bahamut e Ifrit são para jogos frescos como *Final Fantasy*. Bicho de dar medo mesmo é este aqui, o "Rato Cabra da Peste da Gota Serena", em uma tradução livre. Leptospirose é refresco com esse aqui.

DPT. STORE SPOOK

O que pensar de um alienígena que é dono de uma loja de departamentos que o ameaça da seguinte forma: "Gwaaagh, Gwarrgh! Esta loja vai ser o seu túmulo!?! O capitalismo espacial é realmente muito mais agressivo.



KRAKEN

Esta mitológica criatura comedora de piratas não liga em transformar pedacinhos de carne em Ness em petiscos. Ela foi vista pela última vez nos mares de Sea of Eden e, dizem boatos, é parente de Piranhas Plants.

GUARDIAN GENERAL

Golens de pedra são parte da cartilha "inimigos genéricos que um RPG não pode dispensar". Apesar disso, ele é um cara com sentimentos e, quando não está trabalhando de segurança de pirâmides, gosta de pescar no rio Nilo.

MASTER BELF

Uma grande e gosmenta pilha de vômito. Isso é o que Master Belf é. Não, isso não é um insulto, mas sim sua constituição corpórea. Seu ponto fraco é o fogo... imagine acertar uma bela PSI Fire nessa pilha. Ergh!!!

MINI BARF

Deus criou gente de costelas alheias. Qual seria o resultado se o sujeito cósmico criasse alguém sem querer, com um arreto discreto? Eis a chance de resposta para essa dúvida, Mini Barf, o pequeno arreto ambulante.

BOOGEYTENT

Que criança tem medo de palhaço, todo mundo já sabe. Agora, uma tenda inteira de circo com boca de vampiro e olhos maliciosos certamente não é a melhor estratégia para conquistar a molecada. Fogo no barraco!



◆ SHROOM

É realmente uma sorte que Ness e seus jovens "superamigos" não sofram de alergias, pois esse cogumelo seco e desidratado ataca esporos fatais. E, se isso não funcionar, ele sempre pode atacar cogumelos na sua cabeça.



◆ STARMAN DELUXE

Mais rápido, mais forte e... com espetos radicais. O Modelo Deluxe, na verdade, é a mesma porcaria dos outros, mas assim como brinquedos, um nome bacanoso é o bastante para agregar um pouco mais de (tsc) dignidade.



◆ ELECTRO SPECTER

Parecido com uma pichação ambulante (e dançante), este é um dos últimos chefões do game e abusa de ataques elétricos para fritar seus adversários. Em *Earthbound* é assim: quanto mais inocente é o visual, pior é a porrada.



◆ MASTER BARF

Há uma estranha obsessão por pilhas de vômito ou arrotos encarnados neste RPG. Master Barf é a forma encarnada de Mini Barf, agora com um novo odor capaz de fazer Ness chorar... Sério mesmo!



HEAVILY ARMORED POKEY

◆ Eis o chefe do game. O vizinho gordo, chato e invejoso de Ness decidiu usar tecnologia alienígena para resolver uma briga besta entre vizinhos. Justo. Este é o primeiro inimigo de um RPG que pode ser destruído com a fé.



THUNDER E STORM

◆ Estranhamente enrolados um no outro, estes chefes se juntam para criar as piores tempestades do mundo... pelo menos do mundo de Earthbound. Apesar da intimidade, eles não se dão muito bem...



DIAMOND DOG

◆ Após apagar o fogo do Carbon Dog, o chefe transforma-se no Diamond Dog, duro na queda e com 14 quilates (com o perdão do trocadilho). Pena que a destruição deste raça pura não renda uma grana à molecada.



NESS'S NIGHTMARE

◆ O primo malvado do Oscar decidiu vingar a destruição do seu amigo pobre, Evil Mani Mani. Ele não tem muito mais mobilidade ou truques acrobáticos, mas é dourado e isso faz toda a diferença.



CARBON DOG

◆ A primeira forma do chefe final do santuário é um cachorrão de fogo. Nada de truques manjados contra este diabrete do Inferno. O melhor a usar são magias paralisantes... mas equipe a luva de cozinha antes de atacar.

por Gilsomar Livramento

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES RING OF FATES

Desbrave um mundo de aventuras no seu DS

Ring of Fates pode até ser curto para um RPG da Square Enix, mas apresenta um belo enredo e grandes doses de desafio. Quer aproveitar tudo o que ele tem a oferecer? Então consulte o nosso detonado, com direito a mapas completos das áreas do jogo e muito mais. Divirta-se!

LEGENDA MAPAS



CHEFE



SAVE POINT



ROTEIRO

A aventura começa na sua aldeia (Home Village). Siga pela passagem acessível no mapa para chegar à primeira dungeon. Pegue a key no chão e lance-a sobre o pedestal para abrir o portão.

HILL CAVES

01 a 03: Pise no botão para abrir a passagem e, na área seguinte, empurre a pedra para pisar no outro botão no alto da rampa. Adiante, acione a alavanca no pedestal para abrir mais duas passagens (na área 03, é preciso derrotar todos os inimigos para poder sair), mas antes visite a área do Save Point.



04 a 05: Destrua as estalagmites que bloqueiam a passagem junto da placa e siga pela nova passagem, voltando até o alto da área anterior. Ande junto à parede da direita para pegar a key e pise no botão para baixar uma escada. Use a key na porta que leva ao Save Point para chegar a um trecho elevado. Derrube os dois blocos, um no buraco e o outro sobre o botão, para ter acesso à área seguinte.

06 a 07: Pise no botão junto aos portões para que uma pedra abra caminho até o outro lado da área 06. Elimine todos os inimigos para obter uma key e use-a no pedestal para abrir a porta rumo ao chefe. Para explorar a área 07, é preciso eliminar alguns inimigos e ter bastante magia Fire para acender todas as velas e acessar itens nas laterais da caverna.

CHEFE: Tomb Scorpion

No começo, é fácil: apenas ande ao redor do monstro evitando seus ataques. Lance contra-ataques e repita o processo até vencê-lo e pegar um cristal.



De volta à aldeia, logo que sair na noite, suba os lances de escada ao lado de sua casa para encontrar seu pai (Ratov). Na



HILL CAVES

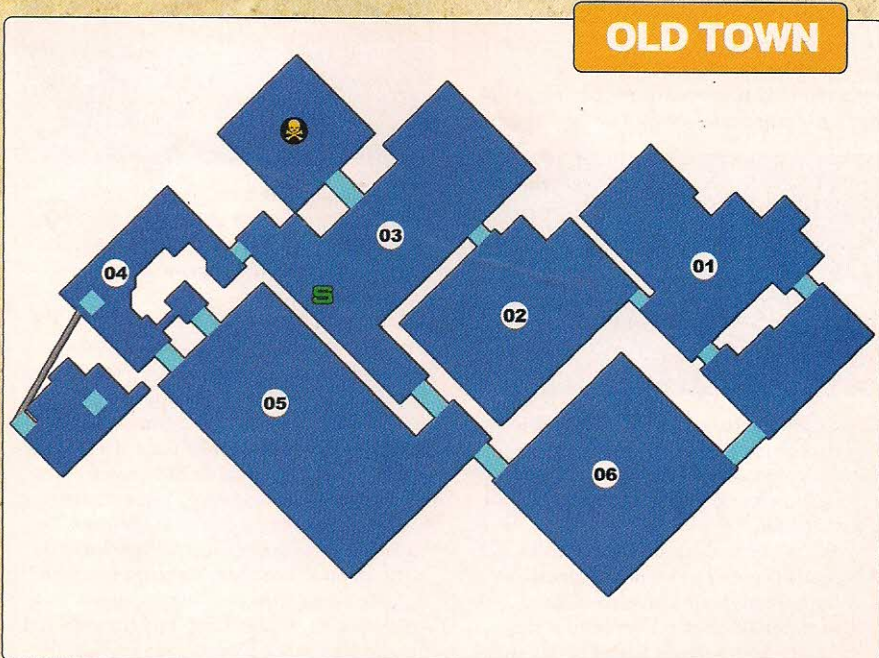
manhã seguinte, fale com ele duas vezes para sair da casa e deixe a aldeia pela outra passagem (World Map). Siga rumo à cidade de Revena Te Ra.



Dentro da cidade, fale com o homem de azul à esquerda, visite as lojas mais ao lado se quiser comprar itens e equipamentos e fale com o dono da loja de magicites para aprender sobre magia. Visite a loja do Moogle no andar de cima para comprar upgrades para o personagem. Vá ao Save Point no centro da cidade para ver uma cena e siga para a saída que está no outro lado da cidade.

OLD TOWN

01: Colete algumas magicites Fire e use a magia de fogo para destruir a esfera vermelha no pedestal ao lado da porta. ◯



OLD TOWN

Siga para a passagem fechada indicada em seu mapa e ponha uma magicite Blizzard sobre o pedestal para abrir a porta. Avance por ela, cruze a ponte na área inicial e use a magia Fire na vela em frente.



02: Nesta área, você deve acertar algumas alavancas alternando entre blocos azuis e vermelhos que servem de plataforma até a passagem do outro lado. O mais importante é matar todos os inimigos para que a key apareça (volte à primeira alavanca, acione-a e use o bloco vermelho para chegar a ela) e você tenha acesso à área seguinte.



03: Use magia Blizzard na esfera do pedestal azul para ativar a plataforma, depois use magia Fire no pedestal à esquerda do Save Point para chegar a outra área.

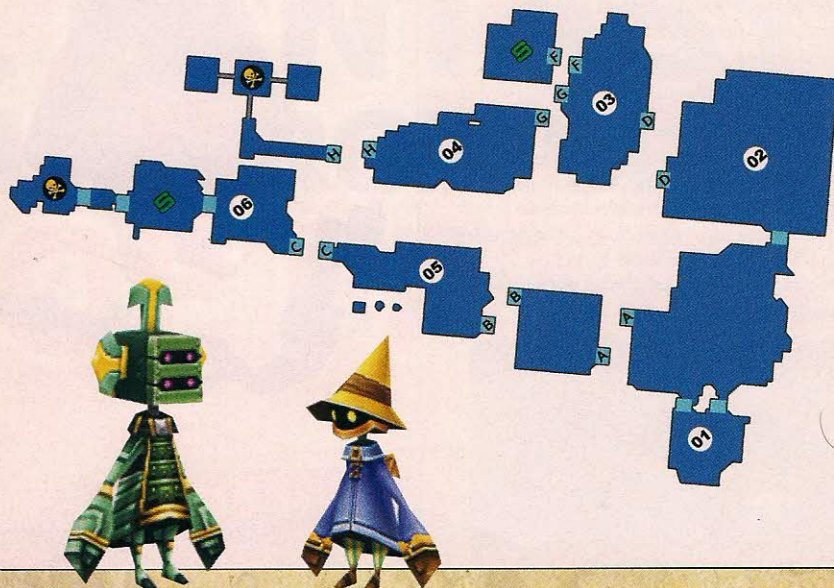
04: Dê a volta na área (se entrar no poço para visitar uma área secreta, mate todos os inimigos para ativar a plataforma), use a investida aérea sobre o botão para abrir uma segunda passagem e depois use magia de fogo no pedestal vermelho.



05 a 06: Primeiro, explore o trecho alto da região. Acenda as três velas e, antes de avançar, explore o trecho baixo para usar a magia Thunder no pedestal amarelo e abrir um caminho.

Chegando às duas saídas, deposite as magicites Thunder e Fire nos respectivos lugares para abrir ambas as passagens (visite a área 06 se não tiver feito isso antes). Acesse a área do Save Point, use

MOUNT VAAL



magia Blizzard no pedestal e pegue a key no caminho para levá-la até o encaixe de acesso à porta que conduz ao chefe.

CHEFE: Behemoth

Desvie dos ataques andando ao redor do monstro, mas mantenha distância quando ele ficar de pé. Use magia Blizzard e emende alguns combos para causar ainda mais danos. Repita o esquema até vencer.



Ao voltar para sua casa, após algumas cenas explore o casarão junto ao Save Point para falar com Meeth. Depois, vá ao World Map e visite a nova dungeon.

MOUNT VAAL - PARTE I

01: Use a habilidade especial de AI para conduzir a energia do pedestal e acender os bustos, acessando a área seguinte da montanha. Suba pela passagem ao lado daquela de onde você veio para acessar um trecho alto da entrada da dungeon e recolher uma Mooglee Plant (importante mais tarde para a criação de equipamentos). De volta à área anterior, siga pelo caminho de baixo rumo à passagem no outro extremo (indicada pela letra D no mapa). Use a habilidade de AI para criar uma trepadeira de acesso à escada e só então siga pela

passagem ao lado. Antes disso, explore o trecho alto acessado pela trepadeira.



02: Vasculhe cada canto da área para pegar mais duas Mooglee Plants. Quando seguir montanha acima, você deve usar a habilidade especial de AI para criar plataformas para chegar até a passagem seguinte. Do lado oposto à passagem citada, use a habilidade de AI para acender uma vela e caia por trás da pedra para pegar um HP Boost e uma Mooglee Plant.



03: Para ter acesso completo a essa área, a habilidade especial de AI terá que ser usada novamente para ativar plataformas. Aproveite e visite o Save Point (suba o lance de escadas na caverna para pegar alguns itens) antes de continuar pela passagem ao lado.

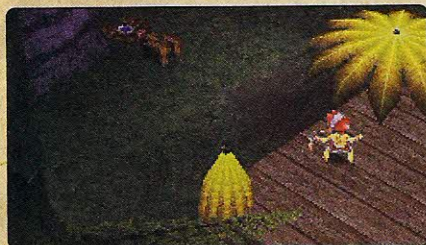
A screenshot from a game showing a character on a purple platform, a large tree-like structure, and a staircase with a diamond pattern.

A screenshot from a video game showing a character with brown hair and a green and yellow outfit standing on a large, white, snow-covered rock formation. The background is a dark, rocky landscape. At the bottom left, there is a yellow health bar with the text "HP 171/171" next to it.

ABYSSUS FOREST

The map shows a network of blue paths connecting various locations. The locations are numbered 01 through 10. A small character is visible in the top left corner, and a larger character is in the bottom right corner.

acessar a área 07. Lá, acione uma alavanca a longa distância para ativar uma ponte giratória e use-a para chegar à outra entrada da área 08. Acione a alavanca nesse local para que outra folha se abra na plataforma. Feito isso, desça e acione outra alavanca junto da plataforma das folhas.



09 a 10: Chegando à área 09, suba pelo canto à esquerda para acessar a passagem vizinha da área 08 e ative a última alavanca para que a plataforma com as folhas fique ativa. Aproveite e visite a área 10 para abrir as duas passagens que levam à área inicial da dungeon, só então siga para o chefe.

CHEFE: Ochu

A batalha não é difícil, mas exige muita atenção. Você deve ficar em constante movimento ao redor do monstro, evitando seus tentáculos e as abelhas, além de ataques venenosos teleguiados. Use Gnash para atacar de uma distância segura (use sua habilidade especial sempre que puder) e complemente as cargas de ataque com magia Blizzard e Firaga. Outra maneira de causar grandes danos a Ochu é usar a habilidade especial de Yuri no cristal que fica exposto no centro do monstro antes de usar o ataque giratório.



Após a batalha, volte para Rebena Te Ra, atualize o equipamento de seu grupo e fale com os guardas da entrada do castelo. Depois, entre para falar com o rei. Volte ao World Map e siga para a nova dungeon que se chama Relá Cyel.

RELA CYEL

01 a 02: Use Gnash para pular pelas pedras laterais até o outro lado e depois a habilidade especial de Al para criar um bloco no caminho. Antes de entrar na passagem adiante, use Gnash para vasculhar a parte de cima do templo e ande pelo muro que circunda o lugar para pegar um DEF Boost. Dentro do templo, apenas siga para a passagem adiante.

03 a 04: Use Gnash para acertar a alavanca no meio da água, acessando a área 04. Utilize a habilidade especial de Al para acionar as plataformas e, no outro extremo, empurre a coluna horizontal para dentro da parede, baixando assim o nível da água.

05 a 06: Use a habilidade especial de Al para criar uma pedra ao lado de um botão, fique sobre ele e acerte a alavanca com Gnash para abrir caminho até a personagem

Meeth. Você jogará somente com ela ao longo do trajeto seguinte, então use seu ataque com o caldeirão tanto para passar por pequenos buracos quanto para saltar rampas e transpor obstáculos espinhosos no caminho. Em um dos andares, você encontrará um grande desenho de caldeirão: use o ataque especial nele para abrir caminho. No andar abaixo, após matar o inimigo, deixe um caldeirão sobre o botão e desça.



07: Nesse andar, siga para o lado oposto ao da cachoeira e suba o lance de escadas para a plataforma acima. Do outro lado, use as magicites Blizzard e Fire nos respectivos pedestais para abrir passagem pela cachoeira.

CHEFE: Giant Fish

O ponto fraco do monstro é o chifre, então use Al para pular e atacar com ataques normais – use Blizzaga para paralisar o bicho por alguns segundos.



Após a batalha, avance pela área restante para chegar até um salão. Aqui, você será obrigado a conversar com cada personagem algumas vezes até que a saída apareça. De volta ao World Map, visite o castelo de Rebena Te Ra e fale duas vezes com o "falso" Al na sala do trono. Em seguida, visite os aposentos do rei e fale com ele para acessar outra dungeon.

SINNERS' ISLE

01: Investigue cada canto desta área (na lateral da casa, próximo da lava, há um moogle escondido). No telhado de um casebre, há um grupo de moogles comerciantes – compre itens, equipamentos e upgrades se quiser.

02 a 04: Use Meeth para criar um jarro sobre a plataforma especial na lava à direita e alcançar um ponto isolado com uma key. Pise no botão para que a plataforma de

RELA CYEL





SEGREDOS DA MAGIA

Para desferir ataques mágicos, é necessário ter as magicites, esferas encontradas ao longo do jogo. São elas:

MAGICITE / EFEITO

-  Fire (Fogo)
-  Blizzard (Gelo)
-  Thunder (Trovão)
-  Cure (recupera HP)
-  Raise (revive companheiro morto)
-  Clear (anula status negativo)

As magicites são utilizadas para potencializar efeitos básicos e combinar ataques mágicos, criando algo ainda mais poderoso. É preciso usar a magia armadilha, ou seja, mantenha A pressionado e escolha o ponto de impacto. Depois, aperte L para "travar" a magia no terreno. Em seguida, mude a magicite ou carregue outra magia no mesmo ponto de impacto, mantendo o botão A pressionado. Toque no display dos demais personagens, na tela sensível, para que eles concentrem suas magias no mesmo ponto.

MAGIACOMBINAÇÃO

- FiraFire + Fire
- FiragaFire + Fire + Fire
- FirajaFire + Fire + Fire + Fire
- BlizzaraBlizzard + Blizzard
- BlizzagaBlizzard + Blizzard + Blizzard
- BlizzajaBlizzard + Blizzard + Blizzard + Blizzard
- ThundaraThunder + Thunder
- ThundagaThunder + Thunder + Thunder
- ThundajaThunder + Thunder + Thunder + Thunder
- CuraCure + Cure
- CuragaCure + Cure + Cure
- CurajaCure + Cure + Cure + Cure
- AraiseRaise + Raise
- ClearaClear + Clear
- ClearagaClear + Clear + Clear
- ClearajaClear + Clear + Clear + Clear
- BarrierFire + Clear
- SlowBlizzard + Clear
- HasteThunder + Clear
- AraiseRaise + Raise
- GravityFire + Blizzard + Thunder
- HolyCure + Raise + Clear
- BioFire + Blizzard + Cure + Raise
- QuakeFire + Thunder + Cure + Clear
- MeteorBlizzard + Thunder + Raise + Clear
- Ultima*Fire + Blizzard + Thunder + Cure + Clear

*Obs.: para usar a magia Ultima, use Fire como magia armadilha e, imediatamente, faça com que os personagens concentrem as demais magias necessárias no ponto de impacto.

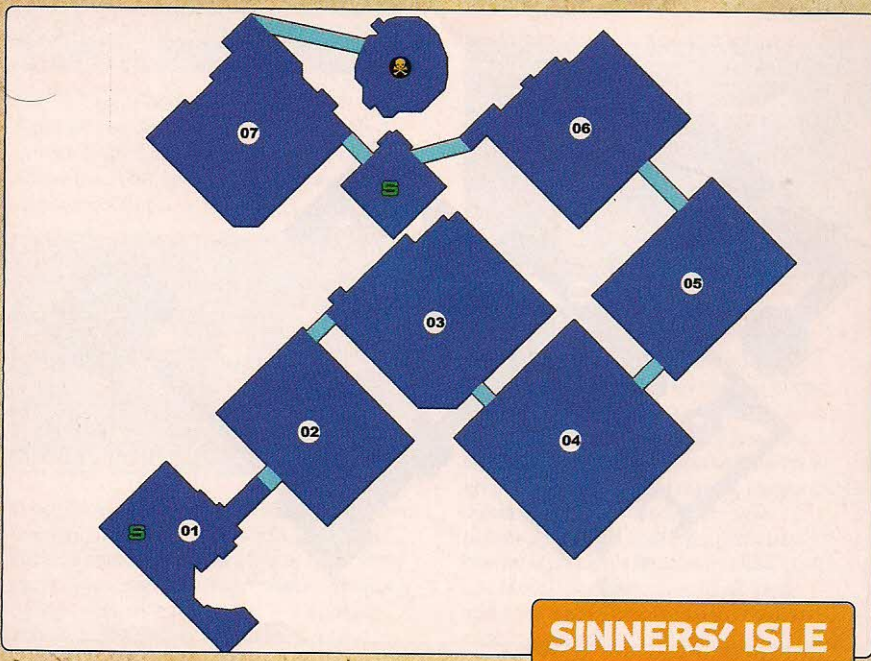


"Com esse tabelão, usar magias é mais fácil do que enrolar brigadeirão"

pedra avance o suficiente e use-a para chegar ao outro lado e acessar a passagem. Ative um botão no caminho para baixar uma escada.

Na área 03, dê a volta em sentido horário pelos cantos para contornar o chão

quente. Já na área 04, não fique muito tempo sobre o chão gelado. À esquerda da passagem para a área seguinte, encontra-se uma key pendurada em um balão. Suba na colina ao lado (use Gnash) e acerte o balão para pegar a key e avançar.



SINNERS' ISLE



05: Aqui, existem três pedestais em que magicites de cores correspondentes devem ser depositadas para abrir a passagem para a área seguinte. No caminho, há grandes estalagmites bloqueando os pontos de acesso: quebre-as para passar.



06: Existem algumas plataformas com botões pela área. Acione-as, especialmente as que estão próximas do ponto central, para ter acesso a um balão com a key. Use Gnash para derrubá-la e levá-la até o

MOOGLES

Durante o jogo, você encontra vários moogles que lhe dão Mog Stamps. Coletando nove delas, você habilita as opções Mog Paint (para personalizar seu moogle) e Blazin' Caravans (uma versão pobre de *Mario Kart*). Para acessá-las, basta falar com um moogle.

Apesar de a maioria dos moogles ser facilmente encontrada, abaixo você confere uma lista com a localização daqueles que dão Mog Stamps. Algumas são obtidas apenas na segunda ou terceira partida, e outras dependem da sorte. Isso porque alguns moogles podem repetir estampas ou até mesmo oferecer mais de uma durante a segunda ou terceira partida.

Hill Caves

- Ao entrar na caverna (Single Player)
- Na área do Save Point (Single/Multiplayer)

Old Town

- Na área do Save Point (Single Player)
- Na área do Save Point (no canto, ao lado da porta)

Mount Vaal - PARTE I

- Na área do Save Point da caverna (Single/Multiplayer)

Mount Vaal - PARTE II

- Na área do segundo Save Point.

Abyssus Forest

- Na área do Save Point (Single Player)
- Na área do Save Point, atrás da árvore da direita (Multiplayer)

Rela Cyel

- No quarto de Meeth (Single Player)
- No quarto de Meeth, junto da estante (Multiplayer)

Sinners' Isle

- Na área do Save Point (Single Player)

???

- Na área do segundo Save Point (Single Player)

- Na área do Save Point, no alto do pilar à esquerda (Multiplayer)

Rela Cyel (Passado)

- No alto da entrada (Single)
- Andar B2F na sala antes do elevador (Multiplayer)

Crystal Temple

- Na área do Save Point (Single/Multiplayer)
- Na sala à direita, após enfrentar os quatro chefes com um personagem só
- Antes da batalha final, na primeira área (Single Player)
- Antes da batalha final, examine a segunda área (Multiplayer)

nível 30 para cada personagem). Mate todos os inimigos da área 02 para acionar uma plataforma de acesso.



03 a 04: Use Meeth para criar um jarro e voe para o outro lado. Bote uma magicite Thunder no pedestal para criar uma ponte e depois dê a volta na área em sentido anti-horário para encontrar uma alavanca na parte baixa da parede. Use Gnash para acertá-la, revelando uma plataforma. Use a magia Thunder no pedestal em frente para ativar o acesso ao caminho anterior, antes de avançar pela nova passagem.

Ao chegar à parte superior da área 03, use a habilidade especial de Al para ativar a plataforma de acesso ao andar inferior e também para acender os bustos (eles só acendem com um único movimento).

Dê a volta pelo andar de cima e use Meeth e seu jarro voador para chegar à próxima passagem.



encaixe para chegar à área seguinte.

07: Derrote todos os inimigos que encontrar no caminho para abrir a possibilidade de subir ao andar seguinte usando a habilidade de um dos personagens.

CHEFE: Dragon Rider

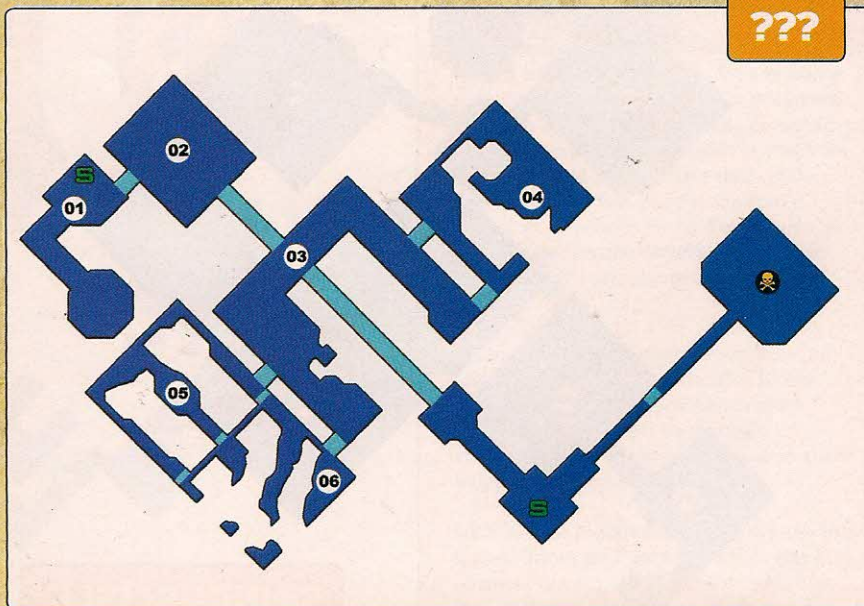
Emende alguns combos até que o cavaleiro desça do dragão e então use Blizzard para congelá-lo e acabe com a raça dele. Agora, cuidado com o dragão pois ele possui ataques de fogo incrivelmente poderosos. Fique rodeando a criatura e use a magia Blizzard logo após os ataques dele. A fraqueza do bicho é a ponta da cauda, por isso, concentre seus ataques nela.



Após a batalha, o grupo será levado para uma nova dungeon identificada apenas como "???".

???

01 a 02: Junto do Save Point, você pode comprar itens e atualizar equipamentos com os moogles se quiser. Os inimigos aqui são bem poderosos, então aproveite para evoluir seu grupo (só avance após conseguir





05: Acerte a alavanca ao fundo para ativar uma ponte entre os corredores. Ao centro, deposite as respectivas magicites em seus pedestais para abrir novas passagens. Ainda junto aos pedestais, use Meeth para criar um jarro-plataforma e acessar o outro lado da área. Feito isso, saia pela passagem do meio e use a habilidade especial de Al para acender o busto. Volte à área 05 e saia pela passagem do lado direito da tela.



06: Explore o caminho rumo ao centro da área e use Al para acender mais um busto e abrir caminho pela última porta aberta na área 05. Siga por ela para chegar ao outro lado da área 06 e use Al para acender mais um busto. Derrote os inimigos adiante para pegar a key e ter acesso ao outro lado do trecho superior da área 03. Use Al para acender mais três bustos (com um único movimento) e criar uma plataforma de acesso ao piso inferior. Em seguida, vá ao andar inferior e siga pela nova plataforma de acesso.



CHEFE: Death God

A batalha se divide em duas partes. Na primeira, você enfrenta uma cópia de Ratov (seu pai). Use Gnash para atacá-lo a longa distância.



O segundo confronto é contra o verdadeiro inimigo. Primeiro, use a magia Clear para fazê-lo aparecer, então ataque com Al de perto. Mas, para acertar o cristal, ataque o inimigo somente pelas costas e após se esquivar dos golpes. Um deles é o Death

Penalty que, se atingi-lo, mata seus personagens assim que o contador zera.



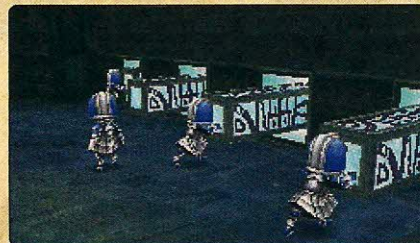
Vencendo a batalha, você volta a uma versão do passado da dungeon Relá Cyel. O mapa muda em alguns pontos, mas não há complicação aqui.

RELA CYEL (PASSADO)

Dê uma geral nos arredores antes de entrar na dungeon. Se quiser atualizar equipamentos, fale com os moogles à direita da entrada do templo. Já do lado de dentro, mate os inimigos e use a magia de fogo no pedestal para abrir caminho.



O nível da água está muito baixo, desça e estoure o balão para secar o lugar. Seja breve para chegar ao outro lado e espere a plataforma ser erguida. Na área seguinte, empurre a coluna horizontal contra a parede, ganhando acesso ao elevador.



Acesse o painel do elevador e desça até o andar BF3 (use a opção "Push it down"). Dê a volta no salão em sentido horário, acessando outra área no mesmo andar. Empurre a coluna contra a parede, descendo mais um nível da água. Não desça ainda; volte até a sala anterior e empurre a caixa, sob a rampa, para o canto direito. Com Gnash, suba em dois personagens (um sobre o outro) para chegar à plataforma acima. Desse ponto, use Meeth para passar rolando pela abertura e empurre mais uma coluna contra a parede.



Vá ao elevador e desça até o andar B7F. Use Meeth e seu ataque com jarro giratório contra a passagem com o desenho do jarro. Na área seguinte, suba o lance de escada à esquerda e saia pela passagem próxima. Use a habilidade especial de Al para criar um bloco, depois use Meeth para chegar ao outro lado da passagem estreita. Nesta nova área, solte uma magicite Thunder sobre a esfera amarela dentro da água e rapidamente empurre a coluna abaixo para revelar um Save Point.



A passagem ao lado leva àquela área em que você subiu pelo lance de escadas, onde é encontrada uma das duas keys usadas para abrir a porta à direita. Para achar a outra, suba dois lances de escadas, use Meeth para criar um jarro voador e voe até o vão da parede ao fundo.

CHEFE: Giant Fish

A batalha é parecida com a anterior, ou seja, use Al e ataque o chifre do peixe. Mas tenha cuidado com os ataques de longo alcance do inimigo e não fique sobre a plataforma no meio da água.



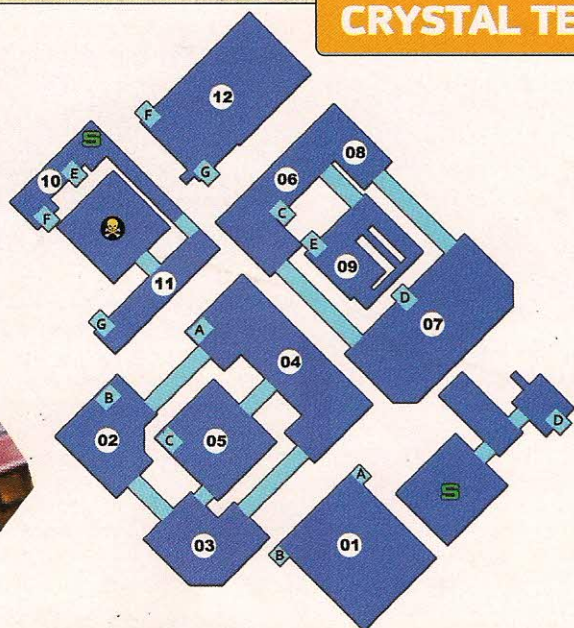
Ao vencer, siga para o final da área seguinte onde rolará uma longa cena e você será conduzido ao castelo de Revena Te Ra. Vá aos aposentos do rei para enfrentar mais uma batalha.

CHEFE: Death God

O inimigo continua igual, então repita o



CRYSTAL TEMPLE



mesmo esquema e só tenha cuidado com as rajadas de raios giratórios no meio da tela.



Com mais uma batalha vencida, fale com o rei três vezes para sair do castelo. Atualize seus equipamentos e siga para o caminho à esquerda da cidade para acessar a dungeon final do jogo. Se estiver pronto, confirme com o rei escolhendo a primeira opção para entrar em uma batalha.

CHEFE: Chaspel

Ele é resistente e rápido, então fique em movimento para evitar seus ataques mágicos e emende ataques físicos quando Chaspel estiver no chão. Tenha atenção dobrada quando ele criar réplicas, especialmente quando ele usar ataques físicos de médio alcance.



CRYSTAL TEMPLE

01 a 03: Suba o lance de escadas do lado esquerdo e, na área seguinte, avance para o próximo trecho para enfrentar o primeiro chefe do jogo na condição de inimigo comum. Derrote-o para abrir as portas e avance para a área seguinte.



04: Use Gnash para subir na plataforma e acione o botão para descer uma escada. Siga pelas plataformas acima e, chegando ao outro lado, use a habilidade especial de Al para revelar os blocos no alto do salão e encontrar a passagem para a área seguinte.



05 a 06: Mate o inimigo desta área se quiser abrir a passagem de acesso ao escorpião gigante. Independentemente disso, continue até a área 06 e siga à esquerda. Use duas magias Thunder simultaneamente para abrir o portão.

07: Este é um salão com barreiras de energia que podem ser alternadas entre as cores azul e vermelha com o acionamento de uma das várias alavancas espalhadas. Deixe as barreiras na cor azul, distribua os blocos sobre três dos quatro botões e suba no último botão para ativar uma plataforma. Suba por ela e siga pendurado até o outro extremo se quiser pegar uma key. Leve a mesma à plataforma e depois ao encaixe do outro lado se quiser acessar um Save Point (passagem D). Independentemente disso, logo abaixo deste ponto, caia e use as magias Fire e Blizzard simultaneamente nos respectivos pedestais para chegar ao outro lado da sala anterior.



08: Destrua todos os inimigos para abrir o portão ao lado; mas antes de avançar, use o ataque investida de Yuri sobre o botão para fazer duas alavancas aparecerem. Use Gnash para acertá-las ao mesmo tempo, revelando duas velas. Use duas magias de fogo para acendê-las ao mesmo tempo e abrir uma nova passagem.



09: Ao entrar nesta área, elimine todos os inimigos para obter a key que abrirá a barreira mágica adiante. Pise no botão para anular o veneno e use Meeth sobre a figura. Use o caldeirão como plataforma para alcançar outra passagem.

10 a 12: Neste trecho, de um lado está um Save Point e o caminho para a área 11, enquanto que do lado contrário há uma passagem que dá acesso a uma sala extra que, por sua vez, leva à área 11. Se optar por explorar a sala 12, você verá um conjunto de puzzles em que é preciso acionar alavancas e usar Al para acender vários bustos sobre uma plataforma em movimento, para chegar ao outro lado. Como prêmio, há um baú com upgrades para seu personagem.

De um jeito ou de outro, vá para a área 11 através do corredor junto ao Save Point.



Lá, use AI para expor uma plataforma e mate todos os inimigos deste trecho para fazer a key aparecer. Para pegá-la, pare na entrada da sala do chefe e use AI novamente para fazer um bloco aparecer sob a key. Ao entrar na sala do chefe, posicione os blocos sobre as figuras circulares para ativar o teletransporte.



CHEFE: Pope Galdes

Ele causa uma série de danos pesados, portanto, muita atenção com o HP dos personagens. Abuse dos combos de Yuri, mas esteja sempre atento aos golpes do inimigo. Procure ficar em constante movimento, além de desviar ou pular as rajadas de raios. Uma maneira de antecipar a ação do inimigo é observar que ele sempre olha para você antes de atacar. Vez ou outra, surgem cristais pelo cenário, por isso, quebre-os se precisar de magicites.



Após a batalha, ainda restarão algumas contas a acertar. Você terá o controle de cada um dos quatro membros do seu grupo em combates individuais. Siga para o Crystal Temple e pise no teletransporte para ser conduzido à batalha contra chefes passados. Sacou? As mesmas táticas de combate continuam valendo: contra Ochu, você joga com AI; contra Behemoth, você joga com Meeth; contra Wyvern, você joga com Gnash; e, finalmente, contra Dragon, você joga com Yuri. Não se esqueça de, antes de cada batalha, atualizar o equipamento dos personagens.



Quando o grupo se reunir, siga para o próximo teletransporte (procure um moogle nas proximidades) dentro do Crystal Temple para iniciar a verdadeira batalha final.

CHEFE: Pope Galdes

Essa batalha se divide em duas etapas. Na primeira, preocupe-se em destruir todos os cristais encontrados nas áreas isoladas. Muita atenção com seu HP e fique atento para evitar os ataques.



Na segunda etapa da batalha, atenção triplicada pois o feioso aí de cima causa danos ainda mais elevados que antes com quase todos os seus ataques. Desvie sempre e acerte-o pelos flancos, chamando (aperte L) seus aliados para minimizar os danos sofridos pela equipe. A fraqueza de Galdes é um pequeno ponto na parte superior.

Uma vez que o HP do inimigo for zerado, use rapidamente as magias Fire, Blizzard, Thunder e Cure nos círculos que rodeiam o campo de batalha (uma magia com cada personagem). Ou seja, todos no seu grupo devem estar vivos. Se não fizer isso a

tempo, Galdes recupera o HP e recomeça a batalha. Realizando as magias no momento certo, basta assistir ao final. 



"Olhando daqui, essas criaturinhas de Final Fantasy não parecem tão feias"

AINDA NÃO ACABOU!

Ao terminar o jogo uma vez, o seu último save habilita a opção New Game+, que garante novos extras ao jogo. Termine-o pela segunda vez e terá o New Game++, que traz ainda mais opções. Confira:

New Game+

- Aldeia do Yuri acessível no modo Multiplayer.
- Começa com todos os itens e personagens com nível da partida anterior.
- Inimigos mais fortes que deixam itens melhores.
- Itens diferentes nos baús de tesouro.
- Nova dungeon disponível após o evento em Mount Vaal e um chefe secreto.

New Game++

- Começa com todos os itens e personagens com nível da partida anterior.
- Inimigos ainda mais fortes.
- Loja de equipamentos começa vendendo Rail Jacket (atributos no máximo).

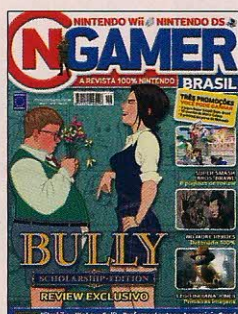
Aqui tem todas as dicas para o seu

Tudo sobre Nintendo



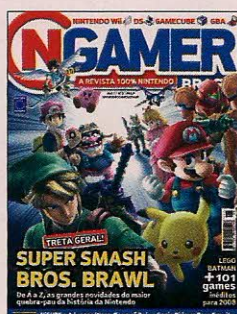
Edição 10 - R\$ 9,90

- Largamos na frente! Primeiro Preview do Mario Kart Wii
- Apollo Justice: complete os casos do novo Phoenix Wright
- Nintendopédia: conheça os itens usados por Link na série Zelda
- Previews: Okami; Deadly Creatures; Death Jr.; Boom Blox



Edição 9 - R\$ 9,90

- Review exclusivo do Bully Scholarship Edition
- 8 páginas de review do Super Smash Bros. Brawl
- No More Heroes detonado 100%
- Reviews: Nitrobike; We Love Golf; Professor Layton; Assassin's Creed



Edição 8 - R\$ 9,90

- Super Smash Bros. Brawl: de A a Z, as grandes novidades do maior quebra-pau da história da Nintendo
- Lego Batman e mais 101 games inéditos
- Reviews: NIGHTS; Advance Wars: Days of Ruin; Sonic Riders; Zero Gravity



Edição 7 - R\$ 9,90

- Caça-Fantasmas: eles estão de volta e prontos para acabar com as assombrações no seu Wii. Detalhes e imagens exclusivas aqui
- Testamos: Ninja Gaiden Dragon Sword
- Reviews: No More Heroes; FFXII: Revenant Wings; e Geometry Wars



Edição 6 - R\$ 9,90

- Chegou Super Mario Galaxy. Valeu a pena esperar!
- Extras DS: Zelda: PH. Spirits Gems, Heart Containers, Treasure Charts... enfim, tudo
- Detonado: Zack e Wiki. Faça 100% na aventura pirata da Capcom para o Wii



Edição 5 - R\$ 9,90

- Zelda Phantom Hourglass: review e roteiro completo (DS)
- Zelda: Twilight Princess – guia com todos os extras do jogo
- Zelda: a link to the past – localização dos 24 Heart Pieces
- Review: Drawn to Life



Edição 4 - R\$ 9,90

- Review e Detonado do Metroid Prime 3 Corruption (Wii)
- Novas imagens e informações de Super Mario Galaxy!
- Guia de combate Pokémon: dicas para as batalhas multiplayer de Diamond/Pearl



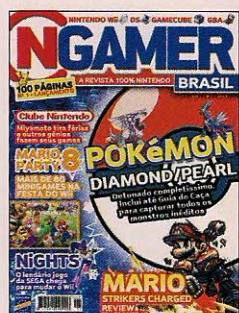
Edição 3 - R\$ 9,90

- Mario Kart Wii: a série de corrida do Mario está de volta e nós temos todas as informações
- Jogamos Super Mario Galaxy
- Wii Fit: testamos o novo acessório para jogar e fazer ginástica



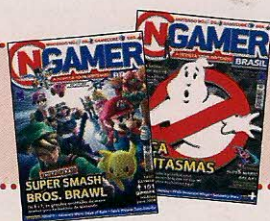
Edição 2 - R\$ 9,90

- The Legend of Zelda Phantom Hourglass: navegamos no melhor jogo de DS já criado e contamos tudo
- Pokémon Battle Revolution: estratégias para vencer em todas as arenas do Wii
- E ainda: Manhunt 2



Edição 1 - R\$ 9,90

- Detonado: Pokémon Diamond/Pearl. Inclui até guia para capturar todos os monstros
- Review: Mario Strikes Charged
- E ainda: Nights; Mario Party 8; Big Brain Academy; Wii Degree; e Final Fantasy XII



Quer ganhar 2 edições da revista NGAMER BRASIL?

Ligue grátis para 0800 55 76 67 e saiba como!

Compre pelo (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67.

game preferido. Escolha sua edição

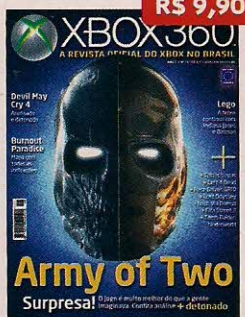
Lançamentos da Editora Europa



R\$ 6,90

PlayStation 111

- 6 detonados: God of War Chain of Olympus; Fifa Street 3; Lost Via Domus; Silent Hill Origins; As crônicas de Spiderwick; e Mercenaries
- Winning Eleven 2008 agora no PS3: teste em primeira mão
- Review: Army of Two



R\$ 9,90

Xbox 360 - Ed. 16

- Army of Two analisado e detonado
- E mais: Devil May Cry 4; Burnout Paradise; Lego; This is Vegas; Left 4 Dead; Race Driver: GRID; Lost Odyssey; Lost: Via Domus; Fifa Street 3; Tomb Raider Underworld



R\$ 9,90

Guitar Hero

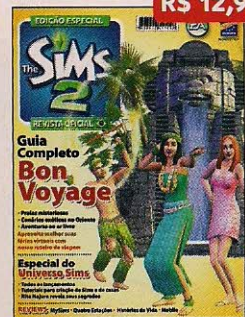
- Guitar Hero Detonados! São todos os jogos da série, para PS2, PS3, X360 e Wii: Guitar Hero; Guitar Hero II; Guitar Hero Encore: Rocks de 80s; e Guitar Hero III: Legends of Rock
- E mais: lista completa de todas as músicas



R\$ 8,90

Game Master 38

- Street Fighter IV: conheça o novo sistema de golpes, os segredos dos personagens inéditos e entrevista com o produtor Yoshi Ono
- Cobertura GDC 2008: as novidades da maior feira de criação de games do mundo

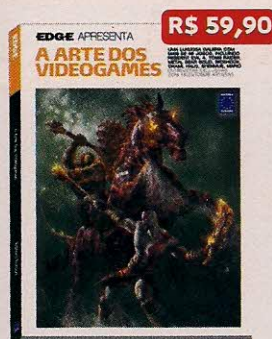


R\$ 12,90

The Sims 2

- Guia completo Bon Voyage: praias misteriosas; cenários exóticos no Oriente; e aventuras ao ar livre
- Especial do Universo Sims: todos os lançamentos; tutoriais para criação de Sims e de casas; e muito mais

Biblioteca Gamer



R\$ 59,90

A Arte dos Videogames

- Uma luxuosa galeria com as imagens artísticas que serviram para ambientar mais de 46 jogos. E ainda entrevistas exclusivas com os mais talentosos artistas multimídia do mundo dos games

Número de páginas: 204



R\$ 24,90

Games Detonados

- São 15 games extraordinários para os consoles PS2, DS, PC, PSP, XBOX360 e Wii. O livro possui acabamento luxuoso, 204 páginas, uma incomum atenção aos detalhes e uma obsessão pelo 100% de aproveitamento

Número de páginas: 132

Compre pelo 0800 55 76 67 ou envie este cupom (original ou xerox) pelo correio à Editora Europa: Rua M.M.D.C., nº 121, Butantã 05510-900 - São Paulo - SP - Fax (11) 3038-5040

Edição	Qtde.	Preço unit.	Desconto	Total+Frete*

Escolha sua forma de pagamento:

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão de bandeira _____ numeração _____ e validade até ____/____/____ **Oferta 140 - NGamer10**

☐ Envio de Cheque(s) via Correios

Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

☐ Depósito Bancário (somente pagamento à vista)

Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

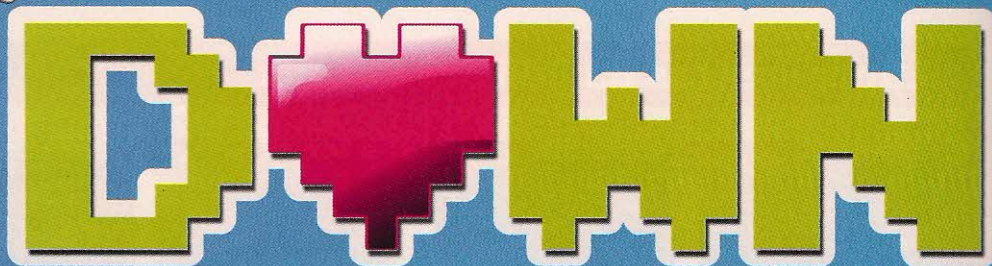
Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____
 Endereço: _____
 Compl.: _____ Bairro: _____
 Cidade: _____ Estado: _____
 CEP: _____ Data de nascimento: ____/____/____
 DDD: _____ Fone: _____ Celular: _____
 E-mail: _____
 RG: _____ CPF: _____

Se preferir, acesse www.eurogames.com.br



*Frete para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares = R\$ 5,40 / 3 exemplares = R\$ 6,75 / 4 exemplares = R\$ 8,64 / De 5 a 9 exemplares = R\$ 12,69. Preço de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Oferta válida de 07/05/2008 a 31/05/2008, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física.



SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

Este mês, contamos um pouco da história da série de estratégia *Fire Emblem* e de seus protagonistas mais conhecidos: Marth e Ike, a dupla que dá as caras em *Super Smash Bros. Brawl*. Tenha uma boa aula.

COMPATIBILIDADE DE CONTROLES

Todos os títulos disponíveis no Virtual Console podem ser jogados com o Classic Controller, que é vendido separadamente. Porém, dependendo do console no qual o jogo escolhido foi lançado originalmente, você pode usar o Wii Remote ou o controle do GameCube. Confira a tabela abaixo para não correr o risco de comprar um game e ficar sem poder jogá-lo.

Plataforma	Wii Remote	Controle GameCube
NES	Todos os jogos	Todos os jogos
SNES	Incompatível	Todos os jogos
N64	Incompatível	Todos os jogos
Mega Drive	Alguns jogos	Alguns jogos
TurboGrafx-16	Todos os jogos	Alguns jogos
Neo-Geo	Alguns jogos	Todos os jogos
Master System	Todos os jogos	Todos os jogos
Commodore 64	Todos os jogos	Todos os jogos

TABELA DE PREÇOS

Os jogos do Virtual Console são vendidos em Wii Points. Você pode adquirir esses pontos de duas maneiras: comprando cartões de Wii Points (e inserindo o código que vem neles na sua conta online); ou usando seu cartão de crédito internacional. A quantidade de Wii Points varia de acordo com o console original do título desejado, assim como o valor de cada 100 Wii Points depende da região onde você está. As principais são EUA (US\$1), Japão (¥1) e Europa (€1). Faça a conversão usando as informações a seguir e a cotação do dia da moeda correspondente para saber quanto terá de desembolsar.

NES	500 Wii Points
SNES	800 Wii Points
N64	1000 Wii Points
Mega Drive	800 Wii Points (600 no Japão)
TurboGrafx-16	600 Wii Points
Neo-Geo	900 Wii Points
Master System	500 Wii Points
Commodore 64	500 Wii Points

LIÇÃO DE HISTÓRIA #11: FIRE EMBLEM

CONHEÇA UM POUCO MAIS SOBRE O PASSADO DE MARTH E IKE

Fire Emblem, companheiros percorrem / Juntos o caminho sem fim." É isso o que diz – em latim, que fique bem claro – o tema de *Fire Emblem* que toca em *Super Smash Bros. Brawl*. E não conseguimos pensar em uma maneira melhor para resumir a série de RPGs de estratégia da Intelligent Systems. Ela é um dos maiores tributos aos laços de amizade em momentos críticos, e também o lar do espadachim esquentadinho Ike, herói de *Path Of Radiance*, do GameCube.

Mas por que começar uma lição de história pelo fim? *Radiance* é o nono jogo de uma série de dez

que estreou em 1990.

Na época, a Intelligent Systems era uma parte desconhecida dentro da Nintendo – a primeira vez que o nome da produtora apareceu foi em *Paper Mario*, do N64. Até então, a equipe da Research and Development 1, comandada pelo pai do Game Boy, Gunpei Yokoi, trabalhava em animato total.

Tudo começou em 1988, com *Famicom Wars* – transformada em *Advance Wars* mais tarde –, que construiu os fundamentos de estratégia de *Fire Emblem*. Substitua os exércitos por cavaleiros e os



ESTRATÉGIA MUITO ALÉM DE FIRE EMBLEM



BS Fire Emblem Criado para o acessório Broadcast Satellaview do Super Famicom, ele acrescentava a jogabilidade de *Emblem* a uma disputa pela melhor pontuação em um mapa.



Warsong Conhecido no Japão como *Langrisser*, o título coloca o jogador no papel de um general que tem lagartos e tritões ao seu dispor para vencer as batalhas estratégicas.



Master Of Monsters Batalhe magos e enfrente seus monstros. Quem melhor comandar as criaturas grotescas será o mais poderoso e deixará todos os oponentes de joelhos.



LOAD



Conheça Marth em sua versão anime

tanques por barões que cavalgam unicórnios e a imagem de *Fire Emblem* começa a se formar na sua mente.

Mas *FE* é muito mais do que um *Famicom Wars* com um visual diferente. A adição de muitos elementos de RPG faz com que muita gente o considere o pai do gênero de RPG de estratégia.

Caminhos diferentes

O responsável por tudo? Shouzou Kaga, o pai da série, que foi quem decidiu mudar o foco e o estilo visto em *Famicom Wars*. No lugar de unidades de combate genéricas, o jogo ficou marcado pelas personagens individuais e, acima de tudo, por ter introduzido o sistema de morte permanente. Diferentemente de *Final Fantasy* e seus Phoenix Down, uma vez que um personagem parte desse plano espiritual em *Emblem*, ele se vai para sempre. A pressão depositada no jogador para que ele proteja suas tropas cria um laço emocional visto em pouquíssimos RPGs.

E assim foi lançado *Fire Emblem: Dark Dragon And The Sword Of Light*, em 1990, para o Famicom. Os jogadores amaram as inovações criadas por Kaga e se ligaram ao herói Marth.

E o que a Intelligent Systems fez em seguida? Descartou as inovações! Em *Fire Emblem: Gaiden* – termo que literalmente significa “história paralela” –, Kaga acabou com Marth e descartou a jogabilidade simples do primeiro jogo. Campanhas longas no lugar das rápidas batalhas aumentaram a dificuldade, e era fácil se render aos difíceis últimos capítulos após perder tropas no começo do jogo. Até hoje, *Gaiden* é considerada a versão mais hardcore da série.

Por isso, não foi uma grande surpresa ver Marth de volta no primeiro título para o Super Famicom, *Fire Emblem 3*. Kaga também adicionou uma versão renovada do primeiro jogo no cartucho, que pode ser considerado como um pedido de desculpa aos fãs da série que se decepcionaram com o segundo game.

“Gene-osidade”

Mas o *Fire Emblem* que conhecemos só apareceu em 1996, com *Genealogy Of The Holy War*. Ele foi o primeiro a adotar o sistema “pedra, papel, tesouro” para as armas existentes, que define o combate na série até hoje.

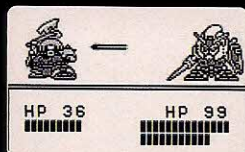
Lanças vencem espadas, espadas vencem machados e machados vencem as lanças. A quarta versão também introduziu os diálogos durante as batalhas. Faça com que os personagens lutem próximos uns dos outros e eles

começam uma conversa que pode melhorar o relacionamento, além de aumentar a experiência.

Um fato curioso é que somente depois que Kaga saiu da Intelligent Systems a franquia teve seu primeiro lançamento mundial. *Fire Emblem: The Sacred Stones*, o primeiro jogo para GBA, marcou o fim da exclusividade japonesa. Vendas surpreendentes e uma ótima resposta do público pelo herói Roy (que apareceu em *Smash Bros. Melee*) mostraram à Nintendo que a série também poderia vender bem no resto do mundo. A comprovação veio em 2003, quando a versão *Rekka No Ken*, também para GBA, foi lançada no Ocidente com o simples nome de *Fire Emblem*.

Mesmo depois de abandonar a série, Kaga não conseguiu esquecê-la totalmente. Em 2001, a Nintendo o processou por quebra de direitos autorais. O novo RPG de estratégia de Kaga para PlayStation, *Tear Ring Saga*, não apenas imitou a mecânica da série, como também foi originalmente chamada de *Emblem Saga*. O processo não resultou em nada, mesmo com diversos apelos da Nintendo, mas a série *Tear Ring Saga* jamais conquistou o brilho ou o sucesso de *Fire Emblem*.

É triste saber que uma série construída sobre a ideia de companheiros andando juntos por um caminho sem fim terminasse com uma briga nos tribunais; é algo que nunca esperaríamos da Intelligent Systems. É por isso que agradecemos Ike por ter nos mostrado, em *Radiance* e *Brawl*, como as coisas devem ser feitas. 



Super Robot Wars

A Banpresto conseguiu criar uma emocionante experiência com robôs estilo mangá, mesmo na pequena e monocromática tela do velho Game Boy.



Shining Force Lembra a exploração entre cidades de *Zelda*. A inspiração de *Fire Emblem* aparece no sistema de batalha, além da importância de seus aliados de combate.



Bahamut Lagoon Táticas interessantes (como queimar florestas ou criar trincheiras) e dragões aparecem em abundância neste antigo RPG de estratégia da Square.



Ogre Battle Uma mecânica de bem e mal adiciona moral à estratégia. Não basta ser mais inteligente que o inimigo – você também precisa ser mais bonzinho que ele.



Ogre Battle 64 Um dos poucos bons RPGs para N64, *Ogre Battle 64* podia ser terminado diversas vezes graças aos múltiplos caminhos, opções e personagens secretos.

CENÁRIOS INESQUECÍVEIS

A Mansão Roivas, ambiente principal de *Eternal Darkness* (GC), é um casarão capaz de gelar a espinha de qualquer mortal

O LIVRO

Similar ao Livro dos Mortos do filme *A Morte do Demônio*, temos o Tomo da Escuridão Eterna, o antigo livro de *Eternal Darkness*. Encadernado com pele humana e com capítulos arrancados e escondidos pela casa, ele é a chave para

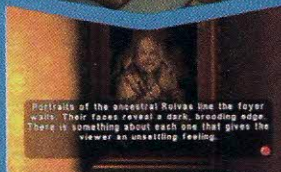


ATERRORIZANTE

A mansão parece ter sido decorada em 1873 e serviu de moradia para gerações de uma mesma família com aversão a luz elétrica. Por isso que as forças da escuridão se instalaram aqui: é o tipo de lugar em que elas se sentem em casa.



The table is set for one, Alex's grandfather. Edward's private nature meant that he never had many visitors and this is the lonely evidence of it.



Portraits of the ancestral Roivas line the foyer walls. Their faces reveal a dark, brooding edge. There is something about each one that gives the viewer an unsettling feeling.

HALL DE ENTRADA

A mansão era propriedade de um velho esquisito que faleceu recentemente. Ele vivia sozinho na casa e andava se metendo com forças sobrenaturais, o que pode ter causado a sua morte. Por que não passar uma noite lá?



PISO TÉRREO

PLACA MISTERIOSA

O game não força a amizade na maioria dos enigmas, então é provável que você não fique travado. O forte do título é a atmosfera da história e os sustos que o jogador leva conforme os personagens vão perdendo a sanidade.





PRIMEIRO ANDAR



FANTASMA

É como *Luigi's Mansion* mas com velhos assassinos no lugar de fantasmas bonitinhos. Este figura caminha através de uma porta que foi coberta com papel de parede. Você sabe que algo horrível aconteceu ali dentro, mas como encontrar uma entrada?



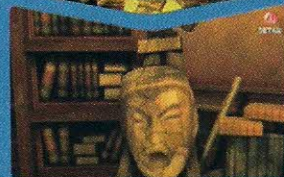
HORA DO BANHO

Alguém da casa quer bagunçar com a sua cabeça. Dê uma olhada naquela velha banheira suja e você terá uma visão de um futuro que não quer viver. É um dos vários momentos que farão você pular da cadeira. E, a partir deste momento, você não vai jogar mais no escuro.



SALA DO TESOURO

Conforme lê o Tomo da Escuridão Eterna e participa de suas perigosas aventuras, você começa a descobrir mais sobre os estranhos artefatos guardados nesta arrepiante sala. Será que eles são apenas objetos sem maiores atrativos ou será que eles têm outros propósitos ocultos?



BIBLIOTECA

Um lugar como esse não seria completo sem uma biblioteca empoeirada. Há muita informação a ser conseguida aqui quando a hora se mostrar apropriada.



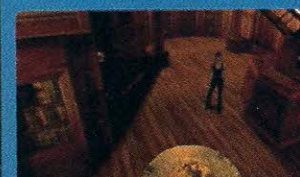
RELÓGIO

Você pode mover os ponteiros deste relógio. Seria essa a chave de um enigma? Será que ele tem algo a ver com um relógio que está parado em outro lugar da casa? Será que os enigmas vão ficar mais difíceis no resto do jogo? Sim, sim e provavelmente não.



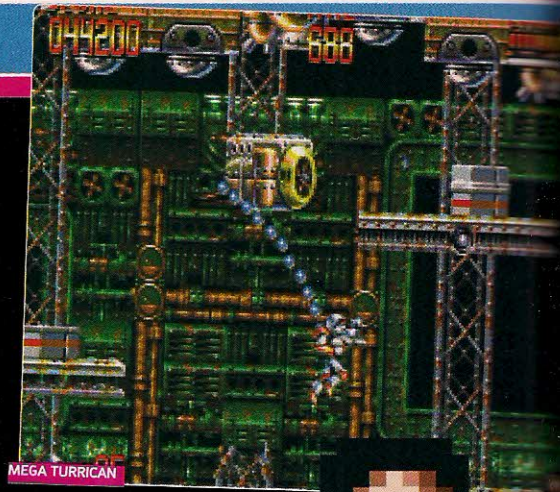
OBSERVATÓRIO

Não há tempo para ficar admirando a noite estrelada – afinal, este telescópio parece nem funcionar. Mas há vários mostradores ali por perto que podem ser ajustados... Será que o telescópio pode ser usado para outra coisa? Melhor voltar aqui mais tarde.



LISTÃO

JÁ PAROU PARA PENSAR NO QUE VAI ACONTECER QUANDO O ESPAÇO ACABAR? NÓS NÃO...



MEGA TURRICAN

✓ disponível X indisponível

NES

JOGO

JOGO	US	JP	EU
Adventure Island	✓	✓	✓
Adventures of Lolo	✓	X	✓
Adventures of Lolo 2	✓	✓	✓
Antarctic Adventure	X	✓	X
Balloon Fight	✓	✓	✓
Baseball	✓	✓	✓
Bases Loaded	✓	✓	X
Battle City	X	✓	X
Blades of Steel	✓	X	✓
Bokosuka Wars	X	✓	X
Bubble Bobble	✓	X	✓
Castlevania	✓	✓	✓
Castlevania II	✓	X	✓
Simon's Quest	✓	X	✓
City Connection	X	✓	X
Columns 3	✓	✓	X
Challenger	X	✓	X
Devil World	X	✓	X
Donkey Kong	✓	✓	✓
Donkey Kong Jr.	✓	✓	✓
Donkey Kong Jr. Math	✓	✓	✓
Downtown Nekketsu	✓	✓	✓
Koushinkyoku:	✓	✓	✓
Soreyuke Daiundoukai	X	X	✓
Double Dribble	✓	X	✓
Elevator Action	X	✓	✓
Esper Dream	X	✓	X
Excitebike	✓	✓	✓
Exerion	X	✓	X
Famicom Tantei Club	✓	✓	✓
Kieta Koukeisha	X	✓	X
Field Combat	X	✓	X
Flappy	X	✓	X
Front Line	X	✓	X
Galaga	✓	✓	✓
Gambare Goemon!	✓	✓	✓
Karakuri Douchuu	X	✓	X
Ghosts 'n Goblins	✓	✓	X
Gomoku Narabe Renju	X	✓	X
Gradius	✓	✓	✓
Gradius II	X	✓	X
Hanjuku Hero	X	✓	X
Ice Climber	✓	✓	✓
Ice Hockey	✓	✓	✓
Ikki	X	✓	X
Joy Mecha Fight	X	✓	X
Kid Icarus	✓	✓	✓
King's Knight	✓	✓	X
Kirby's Adventure	✓	✓	✓
Lode Runner	✓	✓	X
Lunar Pool	✓	✓	✓
Mach Rider	✓	✓	✓
Mappy	X	✓	X
Mario Bros.	✓	✓	✓
Mega Man	X	X	✓
Mega Man 2	X	X	✓
Metal Slader Glory	X	✓	X
Metroid	✓	✓	✓
Mighty Bomb Jack	✓	✓	✓
Milon's Secret Castle	✓	✓	X

NES Open	✓	✓	✓
Tournament Golf	✓	✓	✓
NES Play	✓	✓	✓
Action Football	✓	X	X
Ninja Gaiden	✓	✓	✓
Ninja Gaiden II: The	✓	✓	✓
Dark Swords of Chaos	✓	X	X
Ninja Gaiden III: The	✓	✓	✓
Ancient Ship of Doom	✓	X	X
Ninja Jajamaru-kun	✓	✓	✓
Nuts & Milk	X	✓	X
Operation Wolf	✓	✓	✓
Pac-Man	✓	✓	✓
Pinball	✓	✓	✓
Pooyan	X	✓	X
Punch-Out!!	✓	✓	✓
Renegade	X	✓	X
River City Ransom	X	✓	✓
Shin Oni Ga Shima	X	✓	X
Sky Kid	X	✓	X
Skate or Die!	X	X	✓
Soccer	✓	✓	✓
Solomon's Key	✓	✓	✓
Spelunker	✓	✓	X
Star Luster	X	✓	X
Star Soldier	✓	✓	X
StarTropics	✓	X	✓
Super C	✓	✓	✓
Super Mario Bros.	✓	✓	✓
Super Mario Bros. 2	✓	✓	✓
Super Mario Bros. 3	✓	✓	✓
Super Mario Bros.	✓	✓	✓
The Lost Levels	✓	✓	X
Tantei Jinguuji	✓	✓	✓
Saburo: Shinjuku	✓	✓	✓
Chuuo Kouen	✓	✓	✓
Satsujin Jiken	X	✓	X
Tecmo Bowl	✓	X	X
Teenage Mutant	✓	✓	✓
Ninja Turtles	✓	✓	✓
Tennis	✓	✓	✓
The Legend of Kage	✓	✓	X
The Legend of Zelda	✓	✓	✓
The Tower of Druaga	X	✓	X
Tsuppari Oozumou	X	✓	X
Urban Champion	✓	✓	✓
Valkyrie no Bo-ken	X	✓	X
Toki no Kagi Densetsu	X	✓	X
Volguard II	X	✓	X
Volleyball	✓	✓	✓
Wario's Woods	✓	✓	✓
Wrecking Crew	✓	✓	✓
Xevious	✓	✓	✓
Yie Ar Kung Fu	X	✓	✓
Yoshi	✓	✓	✓
Yoshi's Cookie	✓	X	✓
ZANAC	✓	✓	X
Zelda II: The	✓	✓	✓
Adventure of Link	✓	✓	✓

SNES

JOGO

JOGO	US	JP	EU
ActRaiser	✓	✓	✓
Axelay	✓	X	X
Breath of Fire II	✓	✓	✓
Contra III	✓	✓	✓
The Alien Wars	✓	✓	✓
Cosmo Gang	✓	✓	✓
the Puzzle	X	✓	X
Cybernator	✓	✓	✓
DoReMi Fantasy: Milon's	✓	✓	✓
DokiDoki Adventure	✓	✓	X
Donkey Kong Country	✓	✓	✓
Donkey Kong	✓	✓	✓
Country 2: Diddy's	✓	✓	✓
Kong Quest	✓	✓	✓
Donkey Kong	✓	✓	✓
Country 3: Dixie Kong's	✓	✓	✓
Double Trouble!	✓	X	✓
F-Zero	✓	✓	✓
Final Fight	✓	✓	✓
Fire Emblem	✓	✓	✓
Monsho no Nazo	X	✓	X
Fire Emblem	✓	✓	✓
Seisen no Keifu	X	✓	X
Fushigi no Dungeon 2	✓	✓	✓
Furai no Shiren	X	✓	X
Gradius III	✓	✓	✓
Hajimari no Mori	X	✓	X
Harvest Moon	✓	X	✓
Hercules no Eikou 3	X	✓	X
Kamaitachi no Yoru	X	✓	X
Kirby's Avalanche	✓	X	✓
Kirby's Dream Course	✓	✓	✓
Magical Drop	X	✓	X
Mario's Super Picross	X	✓	X
Metal Marines	✓	✓	X
Otogirisou	X	✓	X
Pac-Attack	✓	X	X
R-Type III: The	✓	✓	✓
Third Lightning	✓	✓	✓
Romance of the	✓	✓	✓
Three Kingdoms IV	✓	✓	X
Wall of Fire	✓	✓	X
Shin Megami Tensei	X	✓	X
SimCity	✓	✓	✓
Street Fighter II	✓	✓	✓
Turbo: Hyper Fighting	X	✓	X
Street Fighter II	✓	✓	✓
The New Challengers	✓	✓	✓
Street Fighter II	✓	✓	✓
The World Warrior	✓	✓	✓
Super Castlevania IV	✓	✓	✓
Super Ghouls	✓	✓	✓
'n Ghosts	✓	✓	✓
Super Gussun Oyoyo	X	✓	X
Super Mario World	✓	✓	✓
Super Metroid	✓	✓	✓
Super R-Type	✓	✓	✓
Super Turrican	✓	X	✓
Tetris Attack	X	✓	X
The Legend of the	✓	✓	✓
Mystical Ninja	✓	✓	✓
The Legend of Zelda	✓	✓	✓
A Link to the Past	✓	✓	✓
Treasure Hunter G	X	✓	X
Vegas Stakes	✓	X	X

Nossa, moço!
Que grande é a
sua... espada



BLOODY WOLF



SHIN MEGAMI TENSEI



MEGA DRIVE

JOGO

Alex Kidd in the Enchanted Castle	✓	✓	✓
Alien Soldier	✓	✓	✓
Alien Storm	✓	✓	✓
Altered Beast	✓	✓	✓
Assault Suit Leynos	✗	✓	✗
Atomic Runner	✗	✓	✗
Bahamut Senki	✗	✓	✗
Beyond Oasis	✓	✓	✓
Bio-Hazard Battle	✓	✓	✓
Bonanza Bros.	✓	✓	✓
Columns	✓	✓	✓
Columns 3	✓	✓	✗
Comix Zone	✓	✓	✓
Crack Down	✗	✓	✗
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	✓	✗	✓
Dyna Brothers 2 Special	✗	✓	✗
Dyna Brothers	✗	✓	✗
Dynamite Headdy	✓	✓	✓
Ecco Jr.	✓	✓	✗
Ecco the Dolphin	✓	✓	✓
Ecco: The Tides of Time	✓	✓	✓
Eternal Champions	✓	✓	✓
E-SWAT	✓	✓	✓
Cyber Police	✗	✓	✓
Gain Ground	✓	✓	✓
Ghouls 'n Ghost	✓	✓	✓
Gley Lancer	✗	✓	✗
Golden Axe	✓	✓	✓
Golden Axe II	✓	✓	✓
Golden Axe III	✓	✓	✓
Gunstar Heroes	✓	✓	✓
Ichi Tanto-R	✗	✓	✗
Kid Chameleon	✓	✓	✓
Landstalker: The Treasures of King Nole	✓	✓	✓
Langrisser II	✗	✓	✗
Light Crusader	✓	✓	✓
Mega Turrican	✓	✓	✓
Monster World IV	✗	✓	✗
M.U.S.H.A.	✗	✓	✗
Party Quiz Mega Q	✗	✓	✗
Phantasy Star II	✓	✓	✓
Powerball	✓	✗	✗
Pulseman	✗	✓	✗
Puyo Puyo 2	✓	✓	✗
Puyo Puyo	✗	✓	✗
Puzzle & Action Tanto-R	✗	✓	✗
Rent-A-Hero	✗	✓	✗
Ristar	✓	✓	✓
Rolling Thunder 2	✓	✓	✓
Shadow Dancer	✗	✓	✗
Shining Force	✓	✓	✓
Shining in the Darkness	✓	✓	✓
Shinobi III: Return of the Ninja Master	✓	✓	✓
Sonic 3D Blast	✓	✓	✓
Sonic Spinball	✓	✓	✓
Sonic the Hedgehog	✓	✓	✓
Sonic the Hedgehog 2	✓	✓	✓
Sonic the Hedgehog 3	✓	✓	✓
Space Harrier II	✓	✓	✓
Streets of Rage 2	✓	✓	✓
Streets of Rage 3	✓	✓	✓
Streets of Rage	✓	✓	✓
Super Thunder Blade	✓	✓	✓
Sword of Vermilion	✓	✓	✓
The Hybrid Front	✗	✓	✗
ToeJam & Earl in Panic on Funkotron	✓	✗	✓
ToeJam & Earl	✓	✓	✓
Vectorman	✗	✓	✓
Virtua Fighter 2	✓	✓	✓
Warsong	✗	✓	✗
Wonder Boy in Monster World	✓	✓	✓
Wrestleball	✗	✓	✗

Obs.1: no caso de jogos lançados também nos EUA, o nome usado é o da versão norte-americana.
Obs.2: lista atualizada até o dia 15/04/08.

TURBOGRAFX-16

JOGO

A-Train	✗	✓	✗
Adventure Island	✗	✓	✗
Ai Cho Aniki	✗	✓	✗
Air Zonk	✓	✓	✓
Alien Crush	✓	✓	✓
Appare Gate Ball	✗	✓	✗
Battle Lode Runner	✓	✓	✓
Benkei Gaiden	✗	✓	✗
Blazing Lazers	✓	✗	✓
Bloody Wolf	✓	✓	✓
Bomberman '93	✓	✗	✓
Bomberman '94	✗	✓	✗
Bomberman	✓	✓	✓
Panic Bomber	✗	✓	✗
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	✓	✓	✓
Bonk's Adventure	✓	✓	✓
Bonk's Revenge	✓	✓	✓
Bravoman	✓	✓	✗
Chew Man Fu	✓	✓	✓
China Warrior	✓	✓	✓
Cho Aniki	✗	✓	✗
Cratermaze	✓	✗	✓
Dead Moon	✓	✓	✓
Detana!! Twinbee	✗	✓	✗
Devil's Crush	✓	✓	✓
Double Dungeons	✓	✓	✓
Dragon Slayer	✓	✓	✓
The Legend of Heroes	✗	✓	✗
Dragon Spirit	✓	✓	✗
Dragon's Curse	✗	✓	✗
Drop Off	✓	✓	✓
Dungeon Explorer	✓	✓	✓
Dungeon Explorer II	✗	✓	✗
Final Soldier	✗	✓	✗
Fire Pro Wrestling	✓	✓	✓
Combination Tag	✗	✓	✗
Gai Flame	✗	✓	✗
Galaga '90	✓	✓	✓
Gate of Thuder	✓	✓	✗
Genpei Tōma Den	✗	✓	✗
Gradius	✗	✓	✗
Gradius II	✓	✓	✓
Gofer no Yabō	✗	✓	✗
Image Fight	✗	✓	✗
Image Fight 2	✗	✓	✗
J.J. & Jeff	✓	✗	✓
Kaizou Choujin Shubibinman	✗	✓	✗
Kawa no Nushi	✓	✓	✓

Tsuri Shizenha	✗	✓	✗
Legend of Hero Tonma	✓	✓	✓
Lords of Thunder	✓	✗	✓
Makai Hakkinden SHADA	✗	✓	✗
Military Madness	✓	✓	✓
Moto Roder	✓	✓	✓
Mr. Heli no Daibouken	✗	✓	✗
Necromancer	✗	✓	✗
Neo Nectaris	✗	✓	✗
Neutopia	✓	✓	✓
Neutopia II	✓	✓	✓
New Adventure Island	✓	✗	✓
Ninja Spirit	✓	✓	✓
Ordyn	✓	✓	✗
Out Live	✗	✓	✗
Override	✗	✓	✗
Power Eleven	✗	✓	✗
Power Golf	✓	✓	✓
Power League 4	✗	✓	✗
Psycho Chaser	✗	✓	✗
Psychosis	✓	✗	✓
R-Type	✓	✓	✓
R-Type II	✗	✓	✗
Riot Zone	✓	✓	✓
Salamander	✗	✓	✗
Samurai Ghost	✓	✓	✓
Sengoku Mahjong	✗	✓	✗
Shockman	✓	✓	✓
Silent Debuggers	✓	✓	✓
Soldier Blade	✓	✓	✓
Splatterhouse	✓	✓	✓
Super Air Zonk	✓	✓	✓
Rockabilly-Paradise	✓	✓	✓
Super Star Soldier	✓	✓	✓
The Atlas	✓	✓	✓
Renaissance Voyager	✗	✓	✗
Valkyrie no Densetsu	✗	✓	✗
Victory Run	✓	✓	✓
Vigilante	✓	✓	✓
Wonder Boy III	✓	✓	✓
The Dragon's Trap	✗	✓	✗
Wonder Boy III	✓	✓	✓
Monster Lair	✓	✗	✓
Wonder Boy in Monster World	✓	✓	✓
Wonder Momo	✗	✓	✗
World Class Baseball	✓	✗	✓
World Sports Competition	✓	✓	✓
Youkai Douchuu-ki	✗	✓	✗
Ys I & II	✗	✓	✗

MASTER SYSTEM

JOGO

Black Belt	✓	✓	✓
Fantasy Zone	✓	✓	✓
Wonder Boy	✓	✓	✓

NINTENDO 64

JOGO

1080° Snowboarding	✓	✓	✓
Cruis'n USA	✓	✓	✓
Custom Robo V2	✗	✓	✗
F-Zero X	✓	✓	✓
Kirby 64	✓	✓	✓
The Crystal Shards	✓	✗	✓
Mario Kart 64	✓	✓	✓
Paper Mario	✓	✓	✓
Sin & Punishment	✓	✓	✓
Successor of the Earth	✓	✓	✓
Star Fox 64	✓	✓	✓
Super Mario 64	✓	✓	✓
The Legend of Zelda Ocarina of Time	✓	✓	✓
Wave Race 64	✓	✓	✓
Yoshi's Story	✓	✓	✓
Pokémon Snap	✓	✓	✓

NEO-GEO

JOGO

Art of Fighting	✓	✓	✓
Baseball Stars 2	✓	✓	✓
Blue's Journey	✗	✓	✗
Fatal Fury	✓	✓	✓
King of Fighters	✓	✓	✗
Magician Lord	✓	✓	✓
Samurai Shodown	✗	✓	✗
The King of Fighters '94	✓	✓	✓
Top Hunter	✓	✓	✓
Roddy & Cathy	✗	✓	✗
World Heroes	✓	✓	✓

COMMODORE 64

JOGO

California Games	✗	✗	✓
Impossible Mission	✗	✗	✓
International Karate	✗	✗	✓
Uridium	✗	✗	✓

Sua galinha!

CRUIS'N USA



"Tau tau, tau tau, taratatau!"

NINTENDUS BRASILIS

INFORMAÇÕES ESSENCIAIS
SOBRE A BIG N NO BRASIL

ÚLTIMAS NOVIDADES

PROGRAMAÇÃO DE MAIO: TORNEIOS, DEMONSTRAÇÕES E PRÊMIOS

Prepare-se para um mês cheio de oportunidades. Confira a lista de eventos oficiais organizados pela Latamel e não deixe de participar

Demonstração de Mario Kart Wii

Datas: 3, 4, 10 e 11 de maio

Horário: 14:00 às 22:00

Locais: Brinquedos Laura (rotativo entre as lojas Morumbi, Center Norte e Paulista - São Paulo); Mega Mídia (Shopping Bourbon Country - Porto Alegre); Multimix (Shopping ABC ou Central Plaza - São Paulo); Cardsmania (Shopping Morumbi - São Paulo); Extra Morumbi (São Paulo); Micro Plus (Shopping Villa Lobos - São Paulo); GameTech (Shoppings Rio Sul e Botafogo - Rio de Janeiro); UZ Games (rotativo entre as lojas Morumbi, Bourbon, Eldorado, Center Norte e Ibirapuera - São Paulo); Gamers (Shopping Morumbi - São Paulo); Saraiva (rotativo entre as lojas Anália Franco, Morumbi, Ibirapuera e Paulista - São Paulo); FNAC (rotativo entre as lojas Morumbi, Paulista e Pinheiros - São Paulo; Barra Shopping - Rio de Janeiro; e Shopping Dom Pedro - Campinas).

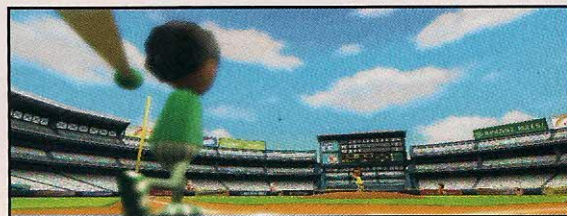
Torneio de Wii Sports (Tennis)

Data: 3 de maio

Horário: 14:00

Local: Extra Morumbi (São Paulo)

Prêmio: 1 DS Lite Cobalt/Black



Torneios de Mario Kart Wii

Datas: 17 e 31 de maio

Horário: 14:00

Locais: Brinquedos Laura (Center Norte, São Paulo); Mega Mídia (Shopping Bourbon Country - Porto Alegre); Multimix (Shopping ABC - São Paulo); Cardsmania (Shopping Morumbi - São Paulo); Extra Morumbi (São Paulo); Micro Plus (Shopping a confirmar - São Paulo); GameTech (Shoppings Rio Sul e Botafogo - Rio de Janeiro); Gamers (Shopping Morumbi - São Paulo); Saraiva (Anália Franco e Morumbi - São Paulo); FNAC (Pinheiros - São Paulo; Barra Shopping - Rio de Janeiro; e Shopping Dom Pedro - Campinas).

Prêmios: TV LCD 26" (para o vencedor do torneio do Extra Morumbi), Nintendo DS Lite + 3 Wii Wheel (para os vencedores dos demais torneios)

Torneio de Wii Play (Shooting)

Data: 10 de maio

Horário: 14:00

Local: Extra Morumbi (São Paulo)

Prêmio: 1 DS Lite Cobalt/Black

Torneio de Wii Sports (Boxing)

Data: 17 de maio

Horário: 14:00

Local: Extra Morumbi (São Paulo)

Prêmio: 1 DS Lite Cobalt/Black

Obs.: datas e os horários sujeitos a alterações. É aconselhável entrar em contato com as lojas para obter maiores informações.



LANÇAMENTOS

PARE DE JOGAR MARIO KART Wii AGORA MESMO E CONFIRA AS NOVIDADES QUE CHEGAM OFICIALMENTE AO BRASIL EM MAIO DS

Rondo of Words

Previsão de chegada ao Brasil: 1 de maio

Cory in the House

Previsão de chegada ao Brasil: 7 de maio

High School Musical 2: Work This Out!

Previsão de chegada ao Brasil: 7 de maio

N+

Previsão de chegada ao Brasil: 7 de maio

Winx Club: Mission Enchantix

Previsão de chegada ao Brasil: 14 de maio

Let's Pilates

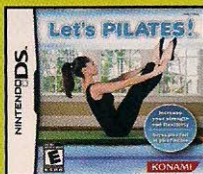
Previsão de chegada ao Brasil: 14 de maio

Let's Yoga

Previsão de chegada ao Brasil: 14 de maio

Brain Voyage

Previsão de chegada ao Brasil: 14 de maio



Iron Man

Previsão de chegada ao Brasil: 17 de maio

Soul Bubbles

Previsão de chegada ao Brasil: 25 de maio

Quick Yoga Training

Previsão de chegada ao Brasil: 28 de maio

My Life Coach

Previsão de chegada ao Brasil: 28 de maio

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Previsão de chegada ao Brasil: 28 de maio

Drone Tactics

Previsão de chegada ao Brasil: 28 de maio



Wii

Iron Man

Previsão de chegada ao Brasil: 17 de maio

Blast Works: Build, Trade & Destroy

Previsão de chegada ao Brasil: 21 de maio

The Dog Island

Previsão de chegada ao Brasil: 21 de maio

Boom Blox

Previsão de chegada ao Brasil: 21 de maio

Death Jr.: Root of Evil

Previsão de chegada ao Brasil: 27 de maio

We Ski

Previsão de chegada ao Brasil: 27 de maio

PROMOÇÕES

Compre jogos pelo menor preço possível

Wii

Call of Duty 3	R\$ 199
Guitar Hero 3	R\$ 489
Pirates of the Caribbean: At World's End	R\$ 149
Pokémon Battle Revolution	R\$ 199
Rayman Raving Rabbids	R\$ 99
Spider-Man 3	R\$ 149
SpongeBob's Atlantis SquarePants	R\$ 149
The Legend of Zelda: Twilight Princess	R\$ 199

DS

Clubhouse Games	R\$ 79
Polarium	R\$ 39

GameCube

Animal Crossing + Memory Card	R\$ 99
Call of Duty: Finest Hour	R\$ 59
Chibi-Robo	R\$ 79
Geist	R\$ 79
GUN	R\$ 59
Odama	R\$ 79
Peter Jackson's King Kong	R\$ 59
True Crime: Street of L.A.	R\$ 59
True Crime: Street of New York	R\$ 59
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	R\$ 59

GBA SP

Alex Rider: Stormbreaker	R\$ 79
DK: King of Swing	R\$ 79
Drill Dozer	R\$ 79
Dynasty Warriors Advance	R\$ 79
Tonka on the Job	R\$ 79
Totally Spies 2! Undercover	R\$ 39

Obs.: todos os preços são sugeridos. Promoções válidas só em algumas lojas autorizadas e enquanto os produtos durarem em estoque. Consulte por telefone antes de comprar.

LOJAS AUTORIZADAS

Quer produtos oficiais? Então compre apenas nestas lojas

brinquedos
LAURA

Carrefour

WAL-MART

gamers

extra

fnac

Saraiva

Game Tech

QZ GAMES

BIG

GAME PLANET

Mega Mix

Mega Midia

MICROplus

COMPRE ONLINE!

Compre seus games pela internet e receba-os em casa

<http://www.fnac.com.br>
<http://www.livrariasaraiva.com.br/>
<http://www.extra.com.br>

GRÁTIS

Revista
NGAMER
BRASIL
3 meses de assinatura

LEMBRETE!

A parceria entre a Latamel e a NGB continua: compre um Wii ou um DS nas lojas autorizadas, preencha o cupom da promoção e siga as instruções de envio para faturar três meses de assinatura.

PÁGINA

NENHUM LEITOR PERDEU TEMPO INVENTANDO FRASES PARA A SEÇÃO. OBRIGADO POR NADA!

GALERIA Mii

Este mês: ex-presidentes, ex-ditadores e ex-tronautas



Enviado por Guilherme Teixeira

Buzz Lightyear - Toy Story



Enviado (também) por Guilherme Teixeira

Olivia Palito - Saracura



Enviado por Hana e Carlinhos

Wario 2.0 - Ele voltou



Enviado por Henrique e Luis Filipe

Dr. Robotnik - Ou Dr. Eggman



Enviado por Tiago Dayrell

Bill Clinton - Cadê a Lewinsky?

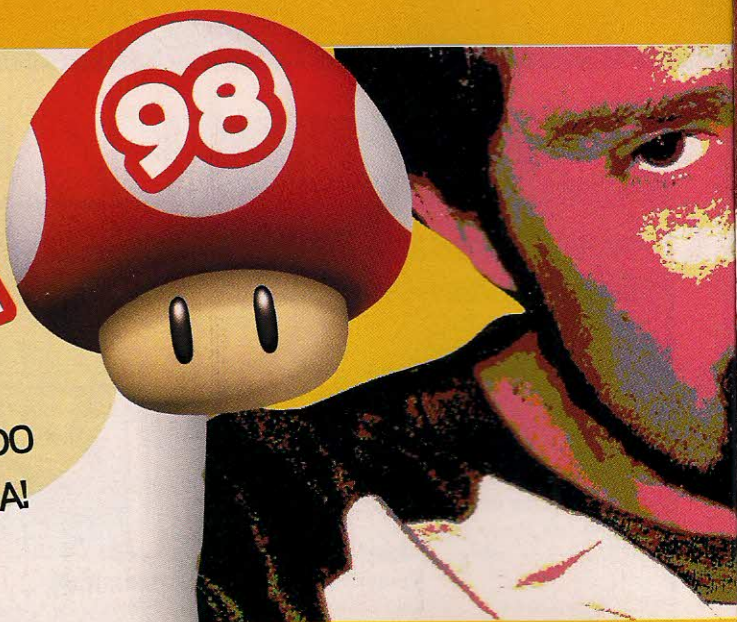


Enviado por Yaki e Leonardo

Saddam Hussein - Enforcado

Quer ver seus Miis aqui? Então faça o seguinte:

1. Usando um PC com placa de captura ou uma câmera digital, capture uma foto do seu Mii.
2. Salve a imagem no formato JPG e envie para ngamer@europenet.com.br (coloque "Galeria Mii" no assunto do e-mail).
3. No corpo da mensagem, coloque seu nome, o nome do seu Mii e a cidade onde você mora. Os Miis mais interessantes (e bizarros) escolhidos pela redação vão aparecer na "Galeria Mii" da próxima edição.



DO ARCO DO VELLA*

Solos virtuosos falsos de um velhaco dos games

Um de meus jogos favoritos de todos os tempos é *Guitar Hero*. E essa paixão não é de agora, como poderia insinuar o recente lançamento de *Guitar Hero 3: Legends of Rock* para Wii, ou o mais recente ainda anúncio de *Guitar Hero On Tour* para DS. Nintendistas mais fervorosos podem achar sacrilégio o que vou dizer agora, mas a verdade é que sou fissurado pela série desde que o primeiro game foi lançado para PS2 no final de 2005. Acho que o que contribui para eu gostar tanto assim de *GH* é o fato de ter o rock 'n' roll correndo em minhas veias há mais de três décadas (entendeu o porquê do "velhaco dos games"?). E também a tristeza de ser um guitarrista frustrado – comecei a tocar o instrumento em minha adolescência, mas não levei os estudos musicais para frente.

Então, quando a série apareceu nas lojas, eu fiquei doido para "tocar" aqueles hinos roqueiros balançando a cabeça como um peixe no anzol. Mas o preço do jogo, aqui no Brasil, beirava os R\$ 500,00 na época. E eu, pra variar, estava duro de grana. Mas como todos sabem, o mundo dá voltas. E em algumas dessas voltas, eu acabo tendo uma sorte lascada.

O Mega, que também curte rock (apesar de eu achar que o gosto dele para isso é meio duvidoso...), viajou em 2006 para cobrir a E3 em Los Angeles e trouxe na bagagem um *Guitar Hero*. Ele também tinha um PS2 na ocasião, mas foi só ligar o game que o console pifou para nunca mais funcionar. O cara ficou tão revoltado que me ofereceu o game pelo equivalente em reais ao que tinha gasto. Ou seja, comprei o game com a guitarra por apenas 150 paus. E ainda paguei o coitado em três vezes. Melhor: não tive que carregar o trambolho de um país para outro. Tomara que ele não leia esta página este mês, senão eu vou ouvir um monte...

* Eduardo Trivella atualmente é editor da *NGamer Brasil*. Trabalhou na Dimensão Games, a primeira grande locadora de games do Brasil, atuou como analista de produtos da Nintendo na época em que a Gradiente representou a empresa no País e foi editor de várias revistas nacionais de games.

STREET FIGHTER II



Baixe esses
e outros jogos incríveis
no **vivo** DOWNLOADS

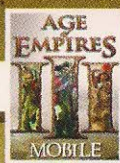


colin mcrae™

DIRT™



E mais:



No Vivo downloads você só paga pelo
jogo escolhido e o tráfego é GRÁTIS

Disponível na:



vivo

Atenção: Jogos disponíveis a partir de R\$ 7,00. Para conhecer o catálogo acesse a opção Downloads pelo menu do seu celular. Navegue à vontade pelas categorias para escolher seu jogo. O tráfego é gratuito e você só paga pelo game baixado. Consulte os aparelhos compatíveis, tarifas e área de cobertura no site www.vivo.com.br/vivodownloads

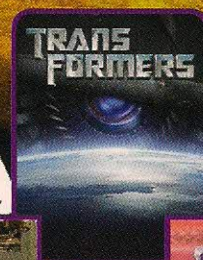
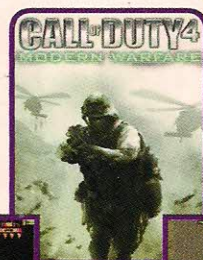
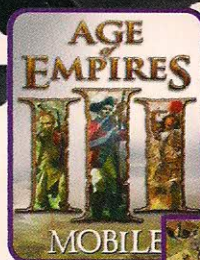
© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados. Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter™ & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved. The Codemasters logo and "DIRT"™ are trademarks of Codemasters, "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies. Capcom and Mega Man are registered trademarks of Capcom Co., Ltd.

PGR

MOBILE

glu™

Baixe esses
e outros
jogos incríveis
no **vivo** DOWNLOADS



Disponível na

vivo

No Vivo Downloads você só paga pelo jogo escolhido e o tráfego é grátis.

Atenção: Você pagará a partir de R\$ 5,99 por jogo. Consulte os aparelhos compatíveis, tarifas e área de cobertura no site www.vivo.com.br/vivodownloads

© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados; © 2006 Microsoft. PGR e todos os elementos do jogo são marca registrada da Microsoft.